

RESIDENT EVIL 5 - НЕ ХОДИТЕ В АФРИКУ ГУЛЯТЬ

всё о компьютерных и видеоиграх

№ 5 (45) май 2009

# Gameplay

PC • X360 • PS3 • PS2 • PSP • Wii • DS

## S.T.A.L.K.E.R. ЗОВ ПРИПЯТИ

### Drakensang: The Dark Eye

Рукописи не горят!

### MadWorld

Шоковая терапия

Рецензии



**GRAND THEFT AUTO:  
CHINATOWN WARS**  
Отбивная по-пекински

Тема



**В ГОСТЯХУ CRYISIS**  
Фоторепортаж из  
киевского офиса Crytek

gameplay.com.ua



Gameplay

Operation Flashpoint: Dragon Rising, Puzzle Quest: Galactrix, Wheelman, NecroVision, Tom Clancy's H.A.W.X.

МАЙ 2009

5

Найліцензійніший постачальник програмного забезпечення для домашніх комп'ютерів

# 1C® МУЛЬТИМЕДІА

З питань партнерства звертатися: "1C Мультимедіа Україна" (044) 404-26-36, info@games.1c.ua, http:// games.1c.ua

## NECROVISION

Два світи, одна війна



**ДВА СВІТИ:** окопи Першої світової та похмурі склепіння пекла



**ЖАХЛИВІ БОСИ:** Зустріч з кожним із яких – окрема та яскрава подія



**БОРОГИ ЛЮДСТВА:** солдати кайзера, зомбі, роботи, вампіри і демони!

Новий шутер від творців PainKiller



**ІННОВАЦІЙНА БОЙОВА СИСТЕМА:** Ефективні комбінації різних видів зброї. Комбіновані удари та заклинання



Усі інші знаки та торгові марки є власністю їх власників. © 2008 Фірма «1С». Усі права захищено. Виробництво на Україні ДП «Єврософтпром».

**РЕДАКЦИЯ**

**Главный редактор**  
АННА ЗИНЧЕНКО

**Редакторы**  
АЛИНА ЖИГУНОВА  
АЛЕКСАНДР ПУШКАРЬ  
ЯРОСЛАВ СИНГ АЕВСКИЙ

**Литературная редакция**  
АЛЛА ПЕТРОВА  
ЛЮБОВЬ СМОЛИНА

**Дизайн**  
ОЛЕГ ПЕРЕВЕРЗОВ  
ЛАРИСА БРУСОВА

**Дизайн и верстка**  
ИВАН ЧУМАК

**Директор по рекламе**  
ОЛЬГА ВАКУЛЮК

**Менеджер по распространению**  
СВЕТЛАНА РАДЧЕНКО

**Фотографии**  
РУСЛАН АБСУРДОВ  
ЮРИЙ АКИМОВ  
АЛЕКСАНДР МАКАРЕНКО  
АНДРЕЙ ШЕЛУХИН

**ИЗДАТЕЛЬСТВО**

**Президент, генеральный директор**  
СЕРГЕЙ АРАБАДЖИ

**Вице-президент,  
Директор по редакционно-  
издательскому делу**  
МИХАИЛ ЛАПТЕВ

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

**Директор по распространению**  
ОЛЬГА ГАЛУШКА

**Директор по информационным  
технологиям**  
АЛЕКСЕЙ ГРУША

**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**, № 5 (45), май 2009

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 № 14471-3442ПР от 09.10.2008 г.

Выходит 1 раз в месяц

Издается с сентября 2005 г.

Учредитель – ООО «ITC Паблишинг»

Издатель – «Видавничий Дім ІТС»,

г. Киев, 2009 г.

В журнале используются материалы бри-

танского издания **games™** с разрешения

Progress Media Limited и Imagine Publishing.

За содержание рекламной информации ответственность несет рекламодатель.

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

Редакция не использует в материалах стандартные знаки для обозначения зарегистрированных прав на объекты любого рода собственности. Все указанные в публикациях торговые марки являются собственностью их владельцев. Мнения, высказываемые авторами, не всегда совпадают с точкой зрения редакции.

Полная или частичная перепечатка материалов журнала допускается только по согласованию с редакцией.

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

Цена свободная

Тираж 20 000 экз.

Адрес редакции:

03110, Киев, просп. Красновозвездный, 51

Телефоны:

редакция ..... (044) 496-3463

отдел рекламы ..... (044) 496-3465

..... (044) 270-3839

отдел распространения ..... (044) 496-3469

..... (044) 331-0409

..... (044) 331-0401

Факс ..... (044) 270-3891

E-mail ..... editor@gameplay.com.ua

Сайт ..... www.itcpublishing.com

© ООО «Видавничий Дім ІТС», 2009 г.

Все права защищены



# Всё страньше и страньше

о состоянии на начало апреля Gameplay – единственный игровой журнал Украины, а еще год назад таких изданий было пять. Недавно знакомый спросил меня, каково это, чувствовать себя монополистом. Скажу честно, невесело. Наличие конкурентов считается свидетельством здоровья рынка. Текущая ситуация – показатель того, что на рынке нынче не все гладко.

Знаю, разговоры о кризисе уже утомили, но я пытаюсь объяснить вам, насколько тяжелое сейчас положение игровых изданий в Украине, да и, собственно, всех глянцевого журналов. Очень хочется, чтобы вы поняли: решение уменьшить объем до 80 страниц это не прихоть, а мера, необходимая для выживания Gameplay. Надеюсь, мы быстро преодолеем трудный период, и все вернется на круги своя. Говорю мы, потому что без вас, наших читателей, журналу не справиться. Издания (я имею в виду не только игровые), работавшие исключительно на рекламодателей или не сумевшие собрать достаточно большую аудиторию, исчезают. Оставшиеся же достойны звания «Выбор читателей». И мне очень

приятно, что Gameplay из их числа.

А вообще, несмотря на все кризисы, жизнь продолжается. Вышла столь ожидаемая нами «Kings Bounty: Принцесса в доспехах». В Китае начался бета-тест Aion: Tower of Eternity, серверы ломаются от желающих поглазеть на красоту и полетать. Второго июня на прилавки магазинов ляжет третья часть сериала The Sims. EA потирает руки в предвкушении барышей, а мужчины запасаются сухими пайками и делают стратегические запасы пельменей. Пышным цветом цветет indie-сцена. Да, весна не принесла ожидаемого подъема, но есть повод для, как это любят называть аналитики, «осторожного оптимизма». А еще чертовски интересно увидеть, что же будет дальше.

**P.S.** Этот номер Gameplay укомплектован двумя DVD-дисками. Мы исправляем свои ошибки.

Приятного чтения.

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



## » ПРЕВЬЮ

Рядовым сталкером мы уже бывали, элитным наемником тоже. Кто остается? Разумеется, военный. Майору Александру Дегтяреву предстоит расследовать инцидент с пропавшими где-то неподалеку от Припяти вертолетами, а заодно столкнуться с новыми сюрпризами таинственной Зоны отчуждения.

с. 16

## S.T.A.L.K.E.R.: Зов Припяти



## » ПРЕВЬЮ

с. 22

## Operation Flashpoint: Dragon Rising

Увы, но продолжение в своем роде уникальной Operation Flashpoint создает отнюдь не чешская компания Bohemia Interactive, а английская Codemasters. Разработчики очень стараются не посрамить оригинальный бренд своим новым творением. Вот только получится ли?



## » ТЕМА

## Визит в Crytek Kyiv

Бывать в гостях у разработчиков всегда интересно, а нанести визит в киевское отделение Crytek - интересно вдвойне. Наш специальный репортаж о том, как живет и трудится одна из наиболее известных в отечественной игровой индустрии компаний.

с. 26

## Новости

- 6 Кратко
- 10 Новости киберспорта
- 12 Обратная связь

## Превью

- 16 S.T.A.L.K.E.R.: Зов Припяти
- 22 Operation Flashpoint: Dragon Rising

## Тема

- 26 Визит в Crytek Kyiv
- 30 Колоссы, или История Team ICO
- 36 Top 5 Студенческий джз

## Рецензии

- 38 Resident Evil 5
- 42 Wheelman
- 44 50 Cent: Blood on the Sand
- 46 Drakensang: The Dark Eye
- 50 Red Alert 3 - Uprising
- 52 Destroy All Humans! Path of the Furon
- 54 Tom Clancy's H.A.W.X.
- 56 MadWorld
- 58 Stormrise
- 60 Операция «Багратион»
- 62 Grand Theft Auto: Chinatown Wars
- 64 Puzzle Quest: Galactrix
- 65 NecroVision
- 66 Rise of the Argonauts
- 68 Сердце вечности
- 70 Галерея

## Hardware

- 74 Быстрее, больше, дешевле - HDD до 1 ТБ
- 76 Gigabyte GM-M8000
- 76 Logitech G19 Gaming Keyboard
- 76 Sapphire HD 4850 X2 1GB
- 77 Microsoft SideWinder X6 Keyboard
- 78 Компьютер месяца
- 80 Top 5 мая

» ТЕМА



с. 30

# Колоссы, или История Team ICO

## Игры в номере

50 Cent: Blood on the Sand	44
Battlefield 1943	70
Crimson Gem Saga	71
Destroy All Humans!	
Path of the Furon	52
Drakensang: The Dark Eye	46
Grand Theft Auto: Chinatown Wars	62
MadWorld	56
NecroVisioN	65
Operation Flashpoint: Dragon Rising	22
OutRun Online Arcade	71
Puzzle Quest: Galactrix	64
Red Alert 3 - Uprising	50
Resident Evil 5	38
Rise of the Argonauts	66
S.T.A.L.K.E.R.: Зов Припяти	16
Stormrise	58
Tom Clancy's H.A.W.X.	54
Wallace & Gromit's	
Grand Adventures	71
Wheelman	42
Wolfenstein	70
Операция «Багратион»	60
Сердце вечности	68

Студия Team ICO на данный момент выпустила всего две игры: ICO и Shadow of the Colossus. Обе были крайне высоко оценены и прессой, и геймерским сообществом, превратившись фактически в культ. Но в чем же секрет успеха проектов этой компании?

» РЕЦЕНЗИИ



с. 38

## Resident Evil 5

Новая Resident Evil окончательно утратила связь со старыми эпизодами сериала. Здесь нет медлительных зомби, практически отсутствует horror-составляющая, а в геймплее еще сильнее чувствуется желание разработчиков превратить игру в захватывающий боевик.



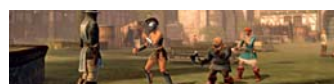
» РЕЦЕНЗИИ



с. 62

## Grand Theft Auto: Chinatown Wars

Grand Theft Auto для Nintendo DS чудесным образом напоминает ту самую, оригинальную GTA, давным-давно выпущенную компанией DNA Design. Но пусть вас не вводит в заблуждение некоторая мультяшность происходящего - рейтинг 18+ выставлен Chinatown Wars отнюдь не случайно.





# DVD

№ 5 (45)  
май 2009



## Диск 1

### Игры

#### Демонстрационные версии

- Burnout Paradise
- NecroVision
- Puzzle Quest: Galactrix
- Wanted: Weapons of Fate
- Tom Clancy's H.A.W.X.

### Патчи

- Burnout Paradise: The Ultimate Box 1.001
- Gears of War #3
- Need for Speed Undercover 1.0.1.17
- Grand Theft Auto IV 1.0.3.0
- NecroVision 1.01
- WarCraft III: Reign of Chaos 1.23a
- WarCraft III: The Frozen Throne 1.23a

### Коллекция обоев из популярных игр

## Диск 2

### Игры

#### Shareware-игры

- Утерянная гробница Ирода
- Веселая ферма. Печем пиццу
- Тайна замка Единорога
- Ювелирмания
- Кровные узы
- Путешествие Кассандры. Пророчества Нострадамуса
- Пазлы. Бриллиантовая коллекция
- Масяня и пляжные заморочки
- Непобедимый Венди. Фитнес-клуб
- Детективные истории. Голливуд
- Зов Атлантиды
- Чудесный огород
- Обеденный переполох 2

#### Модификации и дополнения

- Gothic 3 Community Patch
- Half-Life 2 - Eye of the Storm, Episode 1

### Видеоролики

#### Мультиплатформа

- Alpha Protocol
- Batman: Arkham Asylum
- Battlefield 1943
- Battlefield: Bad Company 2
- Call of Duty: World at War
- Call of Juarez: Bound in Blood
- Colin McRae: DiRT 2
- Dark Void
- Dragon Age: Origins
- FUEL
- Ghostbusters
- The Godfather 2
- Guitar Hero: Metallica
- Guitar Hero Greatest Hits
- Indiana Jones and the Staff of Kings
- Lost Planet 2
- Mars
- Mass Effect 2
- Operation Flashpoint: Dragon Rising
- Overlord 2
- Postal 3
- Red Faction: Guerrilla
- Tekken 6
- Wolfenstein
- X-Men Origins: Wolverine

«Издательский Дом ИТС», редакция журнала Gamerplay, 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 Gamerplay 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. «Gamerplay-DVD, май 2009» является неотъемлемой составляющей журнала Gamerplay, № 5 (45), 2009 и продаже отдельно от журнала не подлежит.



# Подарунок

тільки для читачів від **Yakaboo**  
"Домашній ПК" та GamePlay

**15 грн. знижки**  
на перше замовлення  
в Інтернет-магазині  
[www.yakaboo.ua](http://www.yakaboo.ua)



Термін дії пропозиції – до 31.05.2009

Щоб отримати знижку в подарунок, Вам потрібно зареєструватись в інтернет-магазині Yakaboo, при цьому в формі реєстрації, в меню «Акції» вибрати пункт «Сертифікат Yakaboo» та в спеціальному полі ввести код **1590329756**

Після цього Ви можете оформити замовлення на улюблений товар: ігри, софт, DVD та Blu-ray фільми, CD та MP3 музику с доставкою!

## ТІЛЬКИ В YAKABOO:

- Найбільший вибір ліцензійних товарів: фільми на DVD та Blu-ray, музика, ігри, софт, караоке та аудіокниги
- Швидка доставка в день замовлення
- Необхідний товар завжди в наявності
- Ми працюємо щоденно, без вихідних з 9.00 до 21.00

(044) 503-70-69

**Yakaboo**  
deeply cool entertainment

**СТАЛИН  
ПОВЕЛЕВАЕТ  
ТАНЦЕВАТЬ!**

### PC

2029 online  
Aion: The Tower of Eternity  
ArmA 2  
Black Prophecy  
City of Sinners and Saints  
CrimeCraft  
CryEngine 3  
Diablo 3  
Demigod  
Dragonica  
Dungeon Party  
Grand Ages: Rome  
Jumpgate: Evolution  
King's Bounty: Принцесса в доспехах  
Majesty 2: The Fantasy Kingdom Sim  
The Sims 3  
Spore: Galactic Adventures  
StarCraft II  
Street Gears  
Tom Clancy's H.A.W.X.  
Unreal Engine 3  
World of WarCraft  
Zeno Clash  
Сталин против Марсиан

### Wii

Boom Blox Bash Party  
The House of the Dead: Overkill  
Teenage Mutant Ninja Turtles: Smash Up

### Xbox 360

Tomb Raider Underworld:  
Lara's Shadow

### PS3

Burn Zombie Burn!  
Infamous

### DSi

Презентация DSi

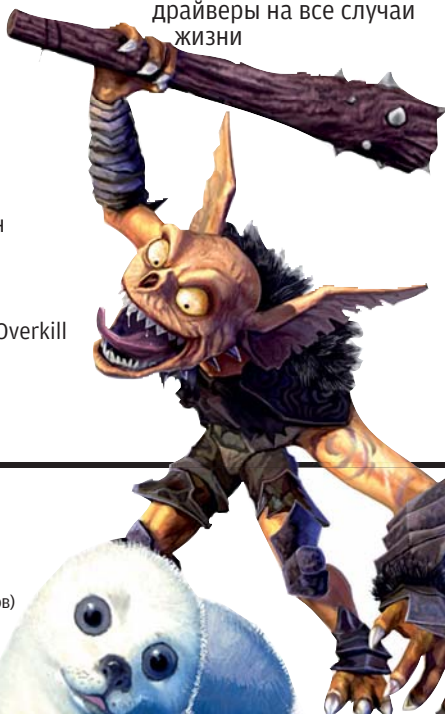
### DS

Bleach: Dark Souls

### iPhone

Dexter: The Game  
Silent Hill: The Escape

Утилиты, программы и драйверы на все случаи жизни



### Системные требования:

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



## Тройной Макс

### Европейский рейтинг продаж игр

#### Wii

№	Название игры	Издатель	Разработчик
1	Wii Fit	Nintendo	Nintendo
2	Mario Kart Wii	Nintendo	Nintendo
3	Mario & Sonic at the Olympic Games	SEGA	SEGA
4	Sonic and the Black Knight	SEGA	Sonic Team
5	Rayman Raving Rabbids TV Party	Ubisoft	Ubisoft Paris
6	Madworld	SEGA	Platinum Games
7	The House of the Dead: Overkill	SEGA	Headstrong Games
8	Guitar Hero: World Tour	Activision Blizzard	Vicarious Visions
9	Mario Power Tennis	Nintendo	Camelot
10	Pro Evolution Soccer 2009	Konami	Konami

#### DS

№	Название	Издатель	Разработчик
1	Professor Layton and the Curious Village	Nintendo	Level 5
2	Grand Theft Auto: Chinatown Wars	Take-Two	Rockstar Leeds
3	Dr. Kawashima's Brain Training	Nintendo	Nintendo
4	Club Penguin: Elite Penguin Force	Disney Interactive Studios	1st Playable
5	Scrabble Interactive: 2009 Edition	Ubisoft	Wizarbox
6	Mario Kart DS	Nintendo	Nintendo
7	New Super Mario Bros.	Nintendo	Nintendo
8	Mario & Sonic at the Olympic Games	SEGA	SEGA
9	Big Brain Academy	Nintendo	Nintendo
10	More Brain Training From Dr. Kawashima	Nintendo	Nintendo

#### X360

№	Название	Издатель	Разработчик
1	Resident Evil 5	Capcom	Capcom
2	Wheelman	Ubisoft	Midway Studios Newcastle
3	Call of Duty 4: Modern Warfare	Activision Blizzard	Infinity Ward
4	Street Fighter IV	Capcom	Capcom
5	Wanted: Weapons of Fate	Warner Bros. Interactive	GRIN
6	Call of Duty: World at War	Activision Blizzard	Treyarch
7	FIFA 09	Electronic Arts	EA Canada
8	Halo Wars	Microsoft	Ensemble Studios
9	Grand Theft Auto IV	Take-Two	Rockstar North
10	Tom Clancy's H.A.W.X.	Ubisoft	Ubisoft Romania

#### PS3

№	Название	Издатель	Разработчик
1	Resident Evil 5	Capcom	Capcom
2	Street Fighter IV	Capcom	Capcom
3	Killzone 2	Sony	Guerrilla Games
4	Wheelman	Ubisoft	Midway Studios Newcastle
5	Tom Clancy's H.A.W.X.	Ubisoft	Ubisoft (Romania)
6	Command and Conquer: Red Alert 3	Electronic Arts	EA LA
7	Call of Duty 4: Modern Warfare	Activision Blizzard	Infinity Ward
8	WWE Legends of Wrestlemania	THQ	Yuke's Media Creations
9	FIFA 09	Electronic Arts	EA Canada
10	Wanted: Weapons of Fate	Warner Bros. Interactive	GRIN

Чарты предоставлены Chart Track, ©2009 ELSA Ltd (www.elspa.com)

Анонс, которого совершенно не ждали: Rockstar Games объявила, что зимой выпустит Max Payne 3 на платформах PC, PS3 и Xbox 360. Действие игры развернется спустя несколько лет после событий Max Payne 2. Заматеревший главный герой вновь выйдет на тропу войны, и ему, как говорит глава Rockstar Games Сэм

Хаузер (Sam Houser), «предоставится последний шанс искупить все грехи». Созданием проекта занимается студия Rockstar Vancouver (автор нашумевшей Bully). Ключевые особенности триквела пока не разглашаются, но хочется верить, что дух оригинальной дилогии разработчики сохранят в полной мере.



## Катамари навсегда!

На улице фанатов принца всея космоса скоро наступит праздник, на PlayStation 3 появится Katamari Damacy Tribute - продолжение знаменитой серии Katamari. В числе главных отличительных особенностей проекта уже знакомый геймплей с некоторыми интересными нововведениями, поддержка HD-разрешения, безумный саундтрек, состоя-

щий из ремиксов музыкальных композиций предыдущих частей, и опциональная возможность изменять визуальный стиль, активируя специальный cel-shaded-режим. Впрочем, есть и плохие новости: Кейта Такахаши (Keita Takahashi), автор оригинальной Katamari Damacy и Noby Noby Boy, в работе над проектом участия не принимает.





## Розничная стабильность

Несмотря на упорные заявления аналитиков о приближающемся крахе традиционной офлайн-дистрибуции, крупнейшая в мире игровая розничная сеть GameStop наблюдает лишь постоянный рост доходов, которые за последнее время увеличились на

22% (с 2,9 до 3,5 млрд долларов), и чистой прибыли – на тех же 22% (с 189,8 до 232,3 млн долларов). На достигнутом GameStop останавливаться не собирается и планирует дальнейшее повышение объема продаж на 10–12%.

## Рельсы-рельсы, шпалы-шпалы...

На проходившей в Сан-Франциско Game Developers Conference 2009 компания Nintendo анонсировала The Legend of Zelda: Spirit Tracks для DS. Графика новых приключений Линка (Link) выдержана в стиле предыдущей игры серии – The Phantom Hourglass, а управление все так же основано на использовании стилуса. Нас вновь ждут путешествия по подземельям, запоминающиеся битвы с боссами, и (см. название разработки) поездки на забавном паровозике, вооруженном пузатой пушкой (зуб даем, что «бронепоезд» разрешат апгрейдить). Выход проекта намечен на этот год, но точная дата пока не сообщается.



## Армия двоих два

Информация о том, что сиквел шутера Army of Two находится в разработке, появилась в Интернете еще в прошлом году, но официальный анонс состоялся совсем недавно. Как выяснилось, действие Army of Two: The 40th Day перенесут в Шанхай. Обещают зрелищные уличные перестрелки,

новый тактический режим и уже ставшую обязательной систему укрытий. Разумеется, никуда не исчезнет возможность кооперативного прохождения кампании с друзьями по Сети. Над игрой трудится студия EA Montreal, а выход второй части Army of Two намечен на конец 2009-го.

## КрАЗы, газу!

Любители бездорожья получат в нынешнем году еще один проект в свои коллекции – «КрАЗ», создаваемый студией «1С-Авалон» («Полный привод»). Как нетрудно догадаться, нам предложат колесить по просторам бывшего СССР на мощных грузовиках производства Кременчугского автомобильного завода. Обещаны сложные трассы, несколько игровых режимов, разнообразный тюнинг и реалистичная физика поведения машин.



## Парой строк

**Nival Online** объявила о переносе старта открытого бета-тестирования на лето этого года.

**Professor Layton** продолжит свои приключения. Студия Level 5 планирует выпустить целую трилогию новых игр с участием уже полюбившегося персонажа.

**10 миллионов** проданных копий – именно такую статистическую планку взял недавно известный сериал Devil May Cry.

**Mass Effect 2** планируют выпустить в начале 2010 года сразу и на Xbox 360, и на PC. О версии для PlayStation 3 пока ни слова.

**Left 4 Dead** купили более 2,5 миллиона геймеров.

**PlayStation 2** обзавелась новым ценником с привлекательными цифрами \$100 (в Северной Америке) и €100 (в Европе). Таким образом Sony пытается удержать на плаву заслуженную «старушку» и, кстати, продолжает выпустать для нее игры.

**The Agency**, интригующую MMORPG на шпионскую тематику, планируют выпустить на PC и PS3 в 2010 году.

**Компания Blizzard** приобрела права на серию Redneck Rampage (если вы запомнатовали, это такие старенькие шутеры про деревенских оболтусов). Возникает вопрос, зачем? Неужто создатели World of Warcraft собираются удивить нас продолжением приключений давно забытых героев?

**«Игры – смерть»** – подобный вывод можно было сделать из рекламной кампании Change4Life, проводившейся в Великобритании. Организаторы мероприятия агитировали не покупать видеоигры, поскольку те якобы связаны с детской смертностью. Впоследствии выяснилось, что акцию спонсировали такие весьма грешные компании, как Pepsi, Mars, Nestle, Channel 4, Virgin Media. То есть производители «здоровой» пищи и телеканалы, теряющие из-за игр свою аудиторию. В информационной войне все средства хороши.

## Европейский рейтинг продаж игр

### PSP

№	Название	Издатель	Разработчик
1	Resistance: Retribution	Sony	Sony Bend
2	FIFA 09	Electronic Arts	EA Canada
3	Ben 10: Alien Force	D3 Publisher	Monkey Bar Games
4	Football Manager 2009	SEGA	Sports Interactive
5	Need for Speed Undercover	Electronic Arts	EA Black Box
6	Action Pack (PoP:Rival Swords/Driver 76/Rainbow Six: Vegas)	Ubisoft	Pipeworks Software/Sumo Digital/Ubisoft Quebec City
7	Pro Evolution Soccer 2009	Konami	Konami
8	WWE Smackdown vs. RAW 2009	THQ	Yuke's Media Creations
9	Midnight Club: L.A. Remix	Take-Two	Rockstar London
10	Star Wars: The Force Unleashed	LucasArts	Krome Studios

### PC

№	Название	Издатель	Разработчик
1	Empire: Total War	SEGA	Creative Assembly
2	Football Manager 2009	SEGA	Sports Interactive
3	Warhammer 40 000: Dawn of War II	THQ	Relic
4	World of Warcraft: Wrath of Lich King	Activision Blizzard	Blizzard Entertainment
5	Call of Duty 4: Modern Warfare	Activision Blizzard	Infinity Ward
6	The Sims 2: Double Deluxe	Electronic Arts	Maxis
7	Tom Clancy's H.A.W.X.	Ubisoft	Ubisoft Romania
8	The Sims 2: Apartment Life	Electronic Arts	Maxis
9	Command and Conquer: Red Alert 3	Electronic Arts	EA LA
10	Left 4 Dead	Electronic Arts	Valve South

Чарты предоставлены Chart Track, ©2009 ELSPA Ltd (www.elspa.com)

## Рейтинг продаж Yakaboo.ua

### PC

№	Название	Издатель	Разработчик
1	Empire: Total War	SEGA	Creative Assembly
2	Counter-Strike: Source	Valve	Valve
3	World in Conflict	Vivendi Games	Massive Entertainment
4	F.E.A.R. 2: Project Origin	Warner Bros. Interactive	Monolith Productions
5	Tom Clancy's EndWar	Ubisoft	Ubisoft Shanghai
6	Tom Clancy's H.A.W.X.	Ubisoft	Ubisoft Bucharest
7	World of Warcraft: The Burning Crusade	Blizzard	Blizzard
8	Fallout 3	Bethesda Softworks	Bethesda Softworks
9	Grand Theft Auto IV	Rockstar Games	Rockstar North
10	S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl	THQ	GSC Game World

### PS3

№	Название	Издатель	Разработчик
1	Assassin's Creed: Director's Cut Edition. Platinum	Ubisoft	Ubisoft Montreal
2	Prince of Persia	Ubisoft	Ubisoft Montreal
3	Virtual Fighter 5	SEGA	SEGA-AM2
4	Far Cry 2	Ubisoft	Ubisoft Montreal
5	Grand Theft Auto IV	Take-Two	Rockstar North
6	Full Auto 2: Battlelines	SEGA	Pseudo Interactive
7	TimeShift	Vivendi Games	Saber Interactive
8	WWE SmackDown vs. RAW 2009	THQ	Yuke's Media Creations
9	Cars Mater-National	THQ	Rainbow Studios
10	Virtua Tennis 3	SEGA	SEGA-AM2

### PSP

№	Название	Издатель	Разработчик
1	Aliens vs. Predator: Requiem	Vivendi Games	Rebellion Software
2	«Эрагон»	Vivendi Games	Amaze Entertainment
3	SWAT: Target Liberty	Vivendi Games	3G Studios
4	«Крэш: Битва титанов»	Vivendi Games	Radical Entertainment
5	Пас-Man World 3	Namco	Blitz Games
6	Super Monkey Ball Adventure	SEGA	Traveller's Tales
7	Virtua Tennis 3	SEGA	Sumo Digital
8	The Golden Compass	SEGA	Shiny Entertainment
9	WipEout Pure	Sony	SCE Studios Liverpool
10	Field Commander	Sony Online Entertainment	Sony Online Entertainment

www.yakaboo.ua



## Колоссы на экране

Компания Sony Pictures намеревается экранизировать культовую Shadow of the Colossus. Режиссером назначен Кевин Мишер (Kevin Mishner), снявший «Царя скорпионов» (The Scorpion King) и «Переводчицу» (The Interpreter). Сценарий пишет

Джастин Маркс (Justin Marks), работавший над лентой Street Fighter: The Legend of Chun-Li. Дата выхода фильма в прокат не называется, однако мы сомневаемся, что премьера стоит ожидания. Наверняка ничего путного из этой затеи не выйдет.

## Fallout Online бьмь!



Многострадальная компания Interplay не сдаётся и не оставляет надежды порадовать поклонников оригинальной дилогии Fallout онлайн-версией любимой игры. Над проектом под кодовым названием Project V13 уже трудится студия в Ирвайне (штат Калифорния, США) совместно с болгарской (!) студией Masthead Studios. Последняя, если вы не знаете, сооружает еще и собственный виртуальный постапокалиптический мир - MMORPG Earthrise. Именно на движке этой игры и создается загадочный V13. Любопытно также, что Interplay пригласила Крис Тейлора (Chris Taylor) и Джейсона Андерсона (Jason Anderson), авторов первой Fallout, внести посильный вклад в разработку Fallout Online. С интересом ждем свежих новостей.



## OnLine-революция

Rearden Studios заявляет о грядущей революции в игровой индустрии. Толчком для глобальных перемен должен стать выход в свет созданного компанией устройства OnLine. Оно является одновременно и hardware-приставкой для вашего TV, PC или Mac, и сервисом со всеми новомодными социальными функциями. Главная особенность OnLine - передача контента в виде потокового

видео. То есть фактически игра запускается на удаленном сервере, к которому вы и подключаетесь. Достоинства очевидны: не надо заботиться о мощном железе и апгрейдах. Но у OnLine как минимум один серьезный недостаток: устройство крайне требовательно к качеству связи. Для нормальной работы в HD-разрешении скорость интернет-соединения должна составлять не меньше 5 Мб/с.

## В Silent Hill всей семьей

Компания Konami решила пригласить всех многочисленных обладателей Nintendo Wii, PS2 и PSP в виртуальное путешествие по улицам загадочного города Silent Hill. Проект представляет собой ремейк оригинальной игры для PlayStation One и будет, к сожалению, более дружелюбным к пользователям. Так, вместо сражений с монстрами нам предложат просто... убегать от них, выламывая двери и выбивая стекла. Обещают также головоломки и хитрую систему изменения визуального ряда в зависимости от действий геймера. Дата выхода назначена на август этого года, и разработчик игры почему-то не оглашается. Но, по слухам, над новой старой Silent Hill трудятся англичане из студии Climax.



# SHARP



## Мистецтво технології

Телевізори серії Aquos LC-DH 77 в елегантному дизайні slim-line, з технологіями Full HD-1080p і 100 Hz. 2 роки повної дворічної гарантії на справжній шедевр японської технології! Створені лідером на ринку телевізорів LCD в Японії (\*)

\*) Джерело: DisplaySearch (Дослідження японського ринку LCD-телевізорів в 3 і 4 кварталі 2007, а також в 1 і 2 кварталі 2008).



[www.sharp.ua](http://www.sharp.ua)

Японська  
Технологія  
Всередині

# AQUOS

» ESWC: неужели конец?



Виктор Анохин



» Ultimate Gaming Tour: в разгаре битвы

# Новости киберспорта

## ARBALET CUP

После триумфа украинской команды KerchNET на ASUS Cup россияне задумались о реванше. Подходящий случай подвернулся совсем недавно - в Москве прошел турнир Arbalet Cup, где восемь Counter-Strike-коллективов разыграли 10 тысяч долларов США. Помимо шести российских команд в чемпионате приняли участие казахи k23, пригласили и KerchNET (уж очень хотелось отыграться за поражение месячной давности).

Соревнования проходили в формате Single Elimination (другими словами - на вылет) и начались сразу с четвертьфиналов. KerchNET эту стадию преодолела не без труда. Ее противник, команда tr.uSports, с боем отдала

de\_inferno, но уже во второй игре на de\_dust2 взяла верх. От грустной поездки на вокзал украинцев спасла карта de\_train - перевес в счете позволил им перейти на следующий этап. Результаты других дуэлей были предсказуемыми - k23 уделала аутсайдеров из ForTeam.ru, а EYEsports и Virtus.Pro оставили не у дел бойцов PinCho и forZe.

Полуфинальные матчи выдались еще более напряженными. Жребий столкнул главных фаворитов турнира: Virtus.Pro, самая титулованная команда России, играла против KerchNET. И снова сенсация - на обеих картах победа за крымчанами! Финальный поединок расставил все точки над i - на de\_inferno и de\_nuke были биты

москвичи EYEsports, и украинцам вручили заслуженный чек на пять тысяч долларов. В матче за третье место казахи одержали верх над Virtus.Pro. Да уж, после этого провального выступления россияне явно ждут серьезные разговоры со спонсорами.

Вот так закончилась очередная поездка керченцев за славой и деньгами (впрочем, назвать KerchNET крымской командой можно лишь с большой натяжкой - в ее составе играют трое киевлян - craft1k, lmbt и starix, esenin родом из Львова, а Kucherok - житель Севастополя). Украинский коллектив остается самым сильным на просторах СНГ. Надолго ли? Время покажет.

## КОРЕЙСКИЕ МИЛЛИОНЫ

Известный корейский варкрафтер Moon подписал контракт с киберспортивной организацией WeMade Fox. По сообщениям армии завистников, трехлетний договор предусматривает выплаты в размере 700 миллионов вон, что примерно равно сумме за полмиллиона долларов. На фоне общего спада зарплат в киберспорте эта цифра выглядит очень впечатляюще.

Следует заметить, что не так давно WeMade Fox заключила контракт с легендарным корейским старкрафтером NaDa (ему предложили 750 миллионов вон), а еще раньше построила огромную базу для прогеймеров, оборудованную спортзалом, душевыми, спальня-

ми и комнатами для тренировок. Главное теперь - чтобы бухгалтер WeMade Fox в конце сезона свел дебет с кредитом.

## УКРАИНА ГОТОВИТСЯ К СТАРТУ ENC 2009

Совсем немного времени осталось до старта крупнейшего европейского онлайн-турнира Eurogame Nations Cup 2009. Именно на этих соревнованиях сборные разных стран меряются силами в самых популярных игровых дисциплинах. Система проведения матчей очень близка к большому спорту. Перед началом состязаний создается так называемый национальный рейтинг, где учитываются достижения каждой команды за последние три сезона ENC. Сборные, занявшие верхние шесть строк таблицы о рангах, сразу попадают в основной этап соревнований, в то время как остальным придется проходить квалификацию (она разбита на три тура). После ее проведения в список добавляются еще шесть команд.

Основной раунд будет проводиться по классической схеме: 12 сборных поделят поровну, занявшая первое место в своей шестерке попадает на LAN-финалы состязаний. Команды же, занявшие второе и третье места, будут играть дополнительные матчи. И вот, в самом конце мы узнаем названия четырех сборных, достойных встретиться лицом к



» Финал про-серии «ЛКИ Украина»: семейное фото

лицу. Они-то и разыграют European Nations Cup.

В номинациях WarCraft III, FIFA 09 и DotA Allstars Украина стартует с основного раунда – благодаря удачным выступлениям наших ребят в этих дисциплинах сборная имеет достаточное количество очков. DotA Allstars стоит упомянуть отдельно, здесь мы являемся одним из главных фаворитов.

А вот в Counter-Strike нашим соотечественникам снова нужно будет доказывать свою профпригодность. Последние годы они не могут похвастаться успешными выступлениями (честно говоря, практически никогда не попадали в основную сетку соревнований). Состав сборной уже утвержден, и все, что нам остается, это смотреть, слушать, болеть и вместе радоваться победам.

### ФИНАЛ ПРО-СЕРИИ ТРЕТЬЕГО СЕЗОНА ЛКИ

В Донецке, на сцене компьютерного клуба «Донбасс киберспорт Арена», состоялись LAN-финалы третьего сезона «ЛКИ Украина» в номинации Counter-Strike. По итогам группового турнира, проводившегося на протяжении нескольких месяцев, на финалы были приглашены четыре коллектива – крымчане KerchNET,

днепропетровцы DTS, а также киевские команды A-Gaming и eXplosive. В результате первое место и 5 тыс. гривен достались KerchNET, второе место и 4 тыс. – команде DTS. Третье место за A-Gaming – она заработала 2 тысячи. eXplosive – четвертая, ее призовые равны одной тысяче гривен.

### РАЗВАЛ ESWC

Французские СМИ распространили удручающую информацию – компания Games-Services, владеющая всеми правами на киберспортивное мероприятие Electronic Sports World Cup, объявила себя банкротом. Таким образом, дальнейшее проведение ESWC, одного из крупнейших соревнований по компьютерным играм на планете, теперь под большим вопросом. Представители компании вовсе ищут желающих выкупить бренд – однако пока их поиски безуспешны.

Следует отметить, что ESWC, несмотря на свой почтенный статус, давно испытывала финансовые

проблемы. Еще полтора года назад из-за разногласий с партнерами финал соревнований пришлось перенести из Парижа, где он проводился начиная с 2003-го, в американский город Сан-Хосе. А уже в марте этого года организационный комитет ESWC выступил с заявлением о переносе финалов 2009 года на более поздний срок. Теперь же шансов на удачное проведение ESWC 2009 почти не остается.

Кроме того, с сожалением отметим, что за шесть лет существования кубка он ни разу не дался украинским игрокам и командам. И, по всей видимости, исправить эту ситуацию уже не получится.

### ULTIMATE GAMING TOUR

В Швеции завершился довольно необычный турнир по Counter-Strike. Ultimate Gaming Tour – именно так назывались соревнования 1×1 на aim-карте. Квалификации состоялись в каждом из шведских городов, а на финал попали 32 лучших aim-игрока страны.



» Мооп: куда мне теперь девать все эти деньги?

Победу в турнире праздновал никому доселе не известный Маркус «Smaugy» Сандквист (Markus «Smaugy» Sundqvist). Сенсационно обыграв многих именитых стрелков (а Швеция является одной из лидирующих стран по числу фанатов Counter-Strike на душу населения), он получил 9 тысяч евро призовых. Маркусу 18 лет, а в Counter-Strike он играет с 11 лет. На вопрос, как же ему удалось обойти столь мощных соперников, он ответил: «Я просто никогда не сдаюсь». Теперь парнишка ведет переговоры с сильнейшими Counter-Strike-командами региона – хороший стрелок еще никому не мешал.

Украинский коллектив остается самым сильным на просторах СНГ

**de:code:ed**  
Find new connections

**ARICENT™**  
Діамантовий спонсор

**intel**  
Технологічний партнер

**– Вигуляй свій комп'ютер.**

Всеукраїнський ІТ фестиваль  
29—31 травня 2009  
м. Львів, вул. Коперника, 17  
Палац Мистецтв

Змагання з:  
— програмування (ACM ICPC, 24h...);  
— дизайну (Flash Euro 2012, web-design...);  
— інформаційної безпеки (Spy games...);

Семінари/майстер-класи та Varcamp.

Розважальні конкурси (стрип-клуб системного блоку...).

Шоу (складання роботів, модінг, азот, розгін комп'ютерів ...).

Участь безкоштовна  
Детальніше на сайті [www.decoded.org.ua](http://www.decoded.org.ua)

**Gameplay**  
gameplay.com.ua  
Медіа партнер

**ASUS**  
Inspiring Innovation • Persistent Perfection  
Платиновий спонсор

**qubstudio.com**  
Дизайн партнер

**Львівська міська рада**

**BEST**  
LTV  
Організатор



Не, ничего интересного. Очередной треш со славным прошлым. Necrovision номер два.

xige

Все эти «суперспособности» меньше всего были нужны в Wolfenstein. Наверное, казуалам без slo-to уже слишком сложно.

sashka8100

А что же в вышеописанном плохого? Нет «революционной» системы укрытий? Ах, какой фейл...

Summer

Wolfenstein всегда был, есть и будет обычным шутером, и ничего кардинально нового в нем и не нужно. Особенно дурацких систем укрытия, которые убивают в последнее время все подобные игры своим примитивизмом. Надеюсь, хотя бы Max Raupе 3 избежит этой участи.

ЛорД ХаосА

## О КОРОТКИХ ИГРАХ

На сайте Wined опубликована занимательная колонка с названием In Praise of the 3-Hour Game. Как нетрудно догадаться, ее автор воспеваает короткие игры. Аргументация простая и в то же время достаточно убедительная. Видеоигры – это в некотором роде развлекательные программы для нашего мозга. А мозг наш, в свою очередь, очень не любит однообразия. Короткие игры хороши тем, что они: а) в состоянии постоянно предлагать геймеру что-то новое, б) заканчиваются до того, как успеют надоесть. К тому же сегодня на звание коротких игр часто претендуют различные инди-проекты, которые стоят меньше «полномасштабных тайтлов». Ниже цена – меньше продолжительность. Разумно...

В качестве антипримера чересчур длинной игры автор приводит Fallout 3 (гнев возмущенной аудитории). При этом он не отрицает достоинств проекта, но подчеркивает, что с точки зрения игровой механики тот слишком однообразен. Мол, какими бы интересными ни были задания, все зачастую так или иначе сводится к монотонным «прогулкам» и стрельбе (дракам) с противниками.

На счет Fallout, конечно, можно поспорить. В первую очередь потому, что у RPG свои особенные законы. Но вот касаясь других жанров, тут с автором можно согласиться. Я бы предпочел, чтобы, допустим, какой-нибудь платформер с каждым новым этапом удивлял меня нововведениями в геймплее, а не «размазывал» эти самые нововведения, заставляя тратить время на скучные, «проходные» этапы. А вы что думаете?

Игры должны быть либо короткими, как Call of Duty или Crysis, либо вечными, как N, Peggle, Left 4 Dead и т. д. Без исключений.

Vanadium

По поводу «либо короткие, либо вечные...» – хунта! RPG должны быть длинными. «Сюжетная» RPG не может быть вечной по определению.

rf

Необходимость делать игру долгой очень сильно зависит от жанра. Для RPG, как для игр с внушительными пространствами, большая продолжительность прописана доктором. А коридорный шутер, пусть и зарящийся на «Оскар», надолго вниманием не завладеет.

.miki.

Все это ересь, которую хотят продвинуть разработчики из-за своей лени. Игры должны быть нормальной продолжительности. Например, шутер – не менее 10 часов. А чтоб было не однообразно, нужно не штамповать тупо кучу уровней, а продумать сценарий и сюжет. Или, может, и фильмы надо делать короткими, а то люди устают сидеть 1,5 часа?

Demon\_DDD

## LEFT 4 DEAD: КАДРЫ НА ПАМЯТЬ

Вот именно такие работы приносят некоторый смысл в кошплей. Фотосессию устроили фотографы-актеры из комикса NightZero – получилось великолепно. Скорее даже не из-за удивительно точного попадания в образы персонажей игры, а благодаря тонкой постобработке и умелому применению эффекта HDR.



Акція на [www.eletek.ua](http://www.eletek.ua)  
**SteelSeries MMO**  
+ Q&K WOW у ПОДАРУНОК

**steelseries**  
professional gaming gear

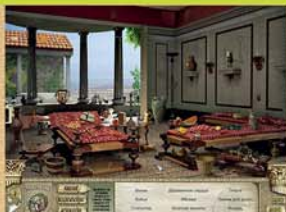
СТВОРЕНО ДЛЯ СПРАВЖНІХ ГЕЙМЕРІВ

**eletek** UA  
ексклюзивний дистриб'ютор в Україні

Київ, вул. В. Гетьмана, 27.  
ТЕЛ.: (044) 495-29-11, 495-29-14  
[www.eletek.ua](http://www.eletek.ua)

# Казуальные игры на hotline.ua

УТЕРЯННАЯ ГРОБНИЦА ИРОДА



ВЕСЕЛАЯ ФЕРМА



МАСЯНЯ ПОД ЖЕЛТЫМ  
ПРЕССОМ



ЛАРА ДЖОНС.  
НАХОДКА ПРОФЕССОРА



СОКРОВИЩА МОНТЕСУМЫ



ГУРМАНИЯ



ОСТРОВ СЕКРЕТОВ



СКРЫТЫЕ ЧУДЕСА ГЛУБИН



Более 500 простых,  
но очень интересных игр!

Каждый день новые игры - заходи, играй, выбирай!

**hotline**

Выбирать легко!



# ПРЕВЬЮ

» Путешествия в будущее и материализация духов

В этом разделе

16 S.T.A.L.K.E.R.:  
Зов Припяти  
22 Operation  
Flashpoint:  
Dragon Rising

## » S.T.A.L.K.E.R.: Зов Припяти

Солдаты, воевавшие во Второй мировой, и военные наших дней следуют зову долга, испуганные индейские мальчишки и тяжеловооруженные священники – призыву некоего Хуареца. Ну а сталкеров зовет Припять – маленький городок на севере Украины, рядом с которым раскинулась полная тайн и загадок Зона отчуждения.

с. 16

## » Operation Flashpoint: Dragon Rising

Когда-то своим беспрецедентным реализмом Operation Flashpoint обрадовала всех геймеров-милитаристов и удивила поклонников более легких для восприятия игр. Сегодня именитая компания Codemasters заканчивает работу над продолжением этого специфического проекта.



с. 22



▶ ПАСПОРТ

**Жанр** action

**Разработчик** GSC Game World

**Издатель** GSC World Publishing

**Дата выхода** осень 2009

**Сайт** [www.stalker-game.com](http://www.stalker-game.com)

.....  
**GSC Game World** Киевская студия, не нуждающаяся в дополнительном представлении. Когда-то потрясла мир стратегией «Казак», затем завоевала сердца игроков сериалом S.T.A.L.K.E.R.

**Игры** Venom; Codename Outbreak; «Александр», «Герои уничтоженных империй», серии S.T.A.L.K.E.R., «Казак»

**Сайт** [www.gsc-game.com](http://www.gsc-game.com)

# S.T.A.L.K.



В Зоне отчуждения царят тоска и запустение и бродят хмурые одиночки в поисках добычи

# E.R.: Зов Припяти

## Сколько нужно сталкеров...

Александр Пушкарь

Серия S.T.A.L.K.E.R. может с честью претендовать на звание одной из самых противоречивых в мире. В эти игры взапой играют миллионы, и миллионы же при их упоминании отчаянно плюются. Первые ценят их за настроение, перестрелки и атмосферный мир, вторые сетуют на баги, дыры в балансе и невыполненные обещания. Но если «Тень Чернобыля» была встречена скорее положительно, то «Чистое небо» накрыл мощнейший вал негодования.



Процент тех, кто соглашался терпеть баги и ошибки в игровом дизайне ради собственно процесса, оказался вовсе не так велик. Большею частью это были люди, до сих пор помнящие, как они выгружали драйверы мыши, чтобы освободить лишние килобайты памяти для запуска первых походов Ларри Лаффера, да ортодоксальные поклонники мира, которым все нипочем, лишь бы прогуляться еще разок по Кордону и отчекрывать конечность подернувшегося под руку снарка. Многие же забрасывали диск после очередного вылета или патча, не позволяющего продолжить уже начатую игру.

А мир наш устроен так, что от разочарования от проекта страдает не столько он сам, сколько следующий продукт студии. Если первую игру в любом случае купят все хотя бы с целью убедиться, что она не оправдала ожиданий, то ко второй станут присматриваться с опаской, памятуя печальный опыт. Посему рискованно предположить: будущей части сериала, именуемой «Зов Припяти», уготован не самый теплый прием, ведь многие заранее настроены скептически. Мы, пожалуй, не возьмемся никого переубеждать, а просто рас-

скажем, что же она собой будет представлять. Ну а выводы можно делать лишь после релиза.

Итак, действие разворачивается спустя пару недель после событий, изложенных в «Тени Чернобыля». Меченый успешно отключает Выжигатель мозгов и отключается сам, на сутки-другие выпадая из жизни. А тем временем наверху начинаются активные шевеления. Сталкеры, верно оценив открывшиеся перспективы, дружно устремляются к центру Зоны, толкаясь и пихаясь на узкой дорожке. Оказавшись наконец едва ли не в одной точке, многие из них вспоминают о давней вражде между группировками или же просто смекают – чем меньше останется конкурентов, тем богаче будет добыча. Страсти накаляются, оружие приводится в боевую готовность, путь в глубины неизведанного устилается трупами.

Вдобавок неожиданно активизируются военные. Новость о ликвидации источника пси-воздействия доходит до высокого начальства, и в штабе начинается разработка операции «Фарватер». Суть ее заключается в поиске безопасной дороги в глубины Зоны, чтобы потом спокойно отправить туда воору-

женные силы в презрительном количестве. Однако на каком-то этапе план дает сбой, и все направленные на разведку вертолеты попросту исчезают без следа.

Вспомнив народную мудрость – где не прошел вооруженный до зубов отряд, там протиснется одинокий лазутчик, – командование отряжает в Зону агента, который под видом обычного сталкера разнюхает обстоятельства дела. Впрочем, почему под видом? Александр Дегтярев и есть бывший сталкер, позарившийся на деньги министерства обороны и теперь выступающий на стороне властей. В его-то шкуре мы и окажемся.

Первостепенной нашей задачей станет поиск пяти потерявшихся вертолетов. В каждом из них сыщется толика информации о случившемся, и в результате нам откроется некая большая и страшная Тайна, о сути которой разработчики, понятно дело, умалчивают. Но до цели еще надо как-то добраться, так что для начала нужно будет освоиться на новой местности.

Наш герой прибывает туда с небольшим опозданием – за прошедшие дни сталкеры успели уже слегка обустроиться. Организовать бар



» Старый мост...



» ...и тролль, который под этим мостом живет

в ржавом остове корабля, обжить редкие домики, разведать поля артефактов и участки скопления монстров. Из «Долга» и «Свободы» Затона достигли лишь по одному немногочисленному отряду. Покосившись на соперников, враждующие стороны приняли решение объявить временное перемирие и вместе заняли удобную заброшенную постройку. Условно разделили ее на две половины и договорились стрелять друг в друга только за пределами импровизированной базы.

Просочились в центр Зоны и бандиты в поисках легкой наживы. Один из них – ушлый малый по кличке Султан – тут же развел бурную деятельность, пытаясь подмять под себя все открывшиеся участки. Впрочем, убивать напрапоалу он не намерен и охотно идет на контакт.

Итого имеем три группировки, с которыми можно сотрудничать. О присоединении речь не идет, но в наших силах повлиять на баланс сторон и помочь той, что нам симпатична, добиться доминирования. Опять же, никакой бесконечной

войны за ключевые точки не происходит, просто когда, скажем, ученые лишатся защиты наемников, можно мягко намекнуть им, мол, знаю я тут ребят из «Свободы», так они вам с радостью посоделят. Для группировки это будет означать постоянный источник дохода, а для нас – почет, уважение и доступ к лучшим образцам вооружения и оснащения. Бойцы «Долга» поделятся пулеметами, штурмовыми винтовками и тяжелой броней, «Свобода» же традиционно тяготеет к снайперскому вооружению, а их костюмы ориентированы скорее на исследователей, обеспечивая мощную защиту от яда, электрических разрядов и прочих неприятных воздействий. Чем порадуят бандиты, не уточняется, да и любители темной стороны силы могут предпочесть сотрудничество именно с ними.

Ассортимент оружия слегка расширится. Особое внимание разработчики решили уделить гладкоствольному, которое ранее популярностью не пользовалось. Теперь же в игре появится автоматический дробовик (его прототипом послужил DAO 12), крайне убойный и удобный в применении. Да и прочие представители этого класса станут более грозными. Не забыты и остальные – баланс оружия собирается хорошо перелопатить ввиду увеличения средней дистанции до врага.

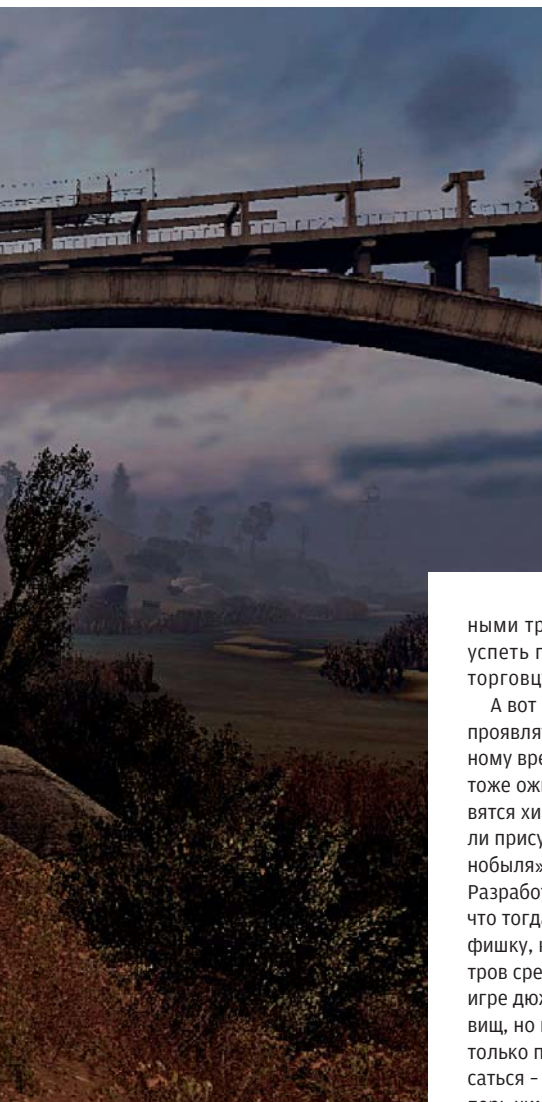
А чтобы игроки не мучились, выбирая между пулеметом и винтовкой, разработчики разрешили таскать с собой сразу два любых ствола. Нововведение интересное, но несколько смущает судьба пистолетов – не отомрут ли они вообще как класс. Конечно, бегая с детектором в руке, вооружиться можно только чем-то одноручным, но ком-

пенсирует ли это снижение боевой мощи?

Кроме того, бронежилет собираются разделить на собственно жилет и шлем, а в инвентаре появятся четыре ячейки быстрого доступа для используемых предметов, будь то еда или медикаменты. К бинтам и аптечкам в игру добавят так называемые boosters – вещества, временно увеличивающие характеристики персонажа. Какие-то из них ускорят сворачивание крови, иные позволят быстрее и дальше бегать, а самый дорогой и редкий препарат – пережить выброс прямо посреди чиста поля.

Сия напасть может заставить героя в любой момент, вынудив быстро искать укрытие. После предупреждения по радио на карте подсвечиваются все безопасные места, и у нас останется несколько минут, чтобы добежать до любого из них. Туда же

Из «Долга» и «Свободы» Затона достигли лишь по одному немногочисленному отряду



» Ностальгический львенок украшает стену домика

ными трофеями, если, конечно, успеть перехватить его на пути к торговцу.

А вот монстры, напротив, станут проявлять активность ближе к темному времени суток. В их рядах тоже ожидается пополнение – появятся химера и бюрер. Такие модели присутствовали уже в «Тени Чернобыля», но в игре не встречались. Разработчики объясняют это тем, что тогда они еще не придумали фишку, которая выделяла бы монстров среди остальных. Ведь когда в игре дюжина разновидностей чудовищ, но половина из них умеет только подбегать вплотную и кусаться – это неинтересно. А вот теперь химера наделена способностью незаметно подкрадываться на расстояние прыжка и молниеносно атаковать. Если игрок ее замечает, она снова скрывается в темноте, чтобы наскочить уже с другой стороны. Лучшее оружие против мутировавших кошек – солнце, в свете которого они замечательно просматриваются. Да вот беда, наткаться на них чаще всего предстоит ночью.

Мутанту-карлику бюреру достались телекинетические способности. Он умеет швыряться предметами, вырывать из рук оружие и прятаться под непробиваемым щитом, заставляя игрока тратить патроны.

Кое-какими особенностями обростут и старые разновидности монстров. К примеру, кровосос сможет становиться невидимым лишь на приличном расстоянии от героя, вблизи его выдадут не только светящиеся глаза, но и нечеткие очертания тела. А для того чтобы его поразить, уже не придется ждать выхода из режима невидимости – он смертен в любом состоянии. Казалось бы, мелочь, а на тактику боя влияет преизрядно.

устремляться и остальные сталкеры в локации, и далеко не факт, что все они окажутся дружелюбными. Возможно, придется отвоевывать убежище с боем или, наоборот, держать оборону, не пуская врагов на порог. Ну а если к одному и тому же сарайчику примчатся представители враждующих группировок, они затеют перестрелку друг с другом, а мы можем либо вмешаться, либо просто понаблюдать, а потом собрать трофеи.

В спокойное же время сталкеры будут слоняться по Зоне, подчиняясь определенному распорядку дня. Утречком проснутся, вооружатся и отправятся в рейд за артефактами – когда по одному, а когда и группами. Ну а ближе к вечеру нестройными цепочками потянутся обратно, кто с добычей, а кто без. Разработчики все-таки хотят довести до ума систему торговли, и смеем надеяться, что в рюкзаках собратьев можно будет обнаружить не только 5000 рублей, колбасу и водку. В зависимости от того, где сталкера носило, он готов будет поделиться различ-

Вообще, внимание к мелочам в «Зове Припяти» оставляет исключительно приятное впечатление. Например, после каждого выброса в аномальных полях появятся новые артефакты, а расположение самих аномалий случайным образом поменяется. Вдобавок нам наконец-то разрешат спать. В спальнике под кустиком устроиться не удастся, но на каждой базе обязательно сыщется ночлежка, и больше не придется

» За прошедшие дни сталкеры успели слегка обустроиться на местности



» Нетрудно предугадать, что произойдет секунду спустя

» Кладбище кораблей переключало в игру из настоящего Чернобыля



пережить темную ночь где-нибудь в углу, успевая за это время чай не только заварить, но и выпить. Впрочем, захотите ли вы спать? Ведь ночью и тактические возможности побогаче, и многие задания окажутся принципиально выполнимыми исключительно под покровом темноты.

Квестов ожидается порядка семидесяти, большая часть которых сосредоточится в первых двух локациях, а третья, она же последняя, будет отдана под масштабный финал. Дюжина мелких уровней, связанных переходами, канула в небытие. Разработчикам все-таки удалось сделать локации по-настоящему

крупными, да к тому же не слишком нагружающими систему. Размер каждой из них – примерно полтора на полтора километра, что где-то на треть больше болот из «Чистого неба». Сначала мы попадем в Затон – участок болотистой местности, сильно покоренный аномалиями и густо застроенный всяческими сельскохозяйственными сооружениями. Затем наш путь проляжет к огромному заводу «Юпитер» и его окрестностям – тут уже стиль оформления поменяется на урбанистический, и вместо зарослей осоки и деревьев нас будет ждать целый научный городок. Нашлось место и для пары подземелий, а под конец

## В зависимости от того, где сталкера носило, он поделится различными трофеями

игры мы вновь окажемся в Припяти, в совершенно другом районе со школой, главпочтамтом и россыпью магазинчиков. Причем на сей раз топография города действительно будет соответствовать оригиналу с точностью до метра, да и сама Припять переместится с юга на северо-запад от ЧАЭС, где ей и положено располагаться исторически. И что самое главное, финальный этап не окажется коридорным уровнем, как это было в предыдущих частях: следуя сюжетным заданиям, нам предстоит обогнать едва ли не все закоулки, при желании – в произвольном порядке. Так что времени на обозрение окрестностей будет предостаточно.

По очень большому счету «Зов Припяти» – это работа над ошибками «Чистого неба». Здесь не планируются боссы-вертолеты, уровни в стиле Call of Duty, бесконечные войны группировок с постоянными криками о помощи из противоположных углов карты и прочие элементы, теоретически интересные, но глубоко чуждые концепции S.T.A.L.K.E.R. Удачные находки вроде поиска артефактов с детектора-

ми или апгрейда вооружения останутся, но по своему духу сиквел окажется гораздо ближе к «Изначальному Сталкеру», где в Зоне отчуждения царят тоска и запустение и бродят хмурые одиночки в поисках добычи, а не носятся туда-сюда многочисленные вооруженные отряды боевиков, пытающихся перерезать друг другу глотки. И мы очень надеемся, что разработчики действительно сумеют передать ощущение причастности к этому мрачному, но такому манящему миру вечной осени, где определено не возникает желания жить, но куда так хочется иногда навесываться.



» Теперь в поселке хозяйничают кабаны



# WORLD IN CONFLICT®

## SOVIET ASSAULT

**Приведіть Радянську Армію до перемоги!  
Нехай червоний прапор гордо майорить над планетою!**

Продовження найкращої стратегії року! Подивіться на події гри WORLD IN CONFLICT з іншого боку. Поверніться на поля боїв Третьої світової війни – на цей раз ви очолите Радянську Армію! Завойуйте весь світ – і «залізна завіса» буде не потрібна. Ура, товариші!



ПОЛНОСТЬЮ  
НА  
РУССКОМ ЯЗЫКЕ

PC DVD ROM

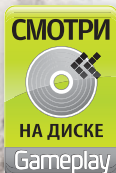
MASSIVE ENTERTAINMENT



UBISOFT

# Operation Flashpoint: Dragon Rising

Кирилл Токарев



В Dragon Rising есть специальный режим сложности, где одна-единственная пуля способна мгновенно уложить вас наповал



**ПАСПОРТ**

**Жанр** shooter  
**Разработчик** Codemasters  
**Издатель** Codemasters  
**Издатель в СНГ** «Новый Диск»  
**Дата выхода** лето 2009  
**Сайт** [www.codemasters.com/flashpoint2](http://www.codemasters.com/flashpoint2)

---

**Codemasters** Одна из наиболее известных английских компаний. Начала свое путешествие по тернистому пути к успеху в середине 80-х. Сегодня в ее послужном списке множество довольно нашумевших проектов.  
**Игры** Fantastic Dizzy, DiRT, Grid, серии Micro Machines, TOCA Race Driver, Colin McRae Rally  
**Сайт** [www.codemasters.co.uk](http://www.codemasters.co.uk)

### Обитаемый остров

Operation Flashpoint может считаться таким же олицетворением хардкорной компьютерной игры, как, допустим, текстовые приключения Zork или некоторые старые-старые аркады. Тем не менее она покорила немало любителей армейской тематики.

Любовь милитаристов к Operation Flashpoint легко понять. Игра воссоздавала военные будни предельно реалистично. Никому не известная чешская студия Bohemia Interactive сумела соорудить один из самых бескомпромиссных, правдивых и рутинных симуляторов в мире. В отличие от многих хардкорных продуктов для PC, этому проекту сопутствовал неизменный успех в Европе и США, чему не могли нарадоваться сотрудники издательства Codemasters. К сожалению, после столь удачного старта дальнейшая судьба игры сложилась не лучшим образом.

Для нее выпустили дополнения и даже портировали на Xbox, но работы над сиквелом постоянно откладывались. Bohemia Interactive разругалась с Codemasters и начала трудиться над своей ArMA: Armed Assault, после чего англичане позабыли об Operation Flashpoint вовсе. Лишь недавно в Сети стала появляться информация о продолжении проекта с подзаголовком Dragon Rising.

Сложно сказать, с какими чувствами фанаты отнеслись к анонсу игры. Однако наверняка многих пугала мысль о том, что продукт Codemasters может банально недотянуть до уровня оригинала, так близко стоявшего возле постамента с надписью «Совершенство». Сразу скажу, в Dragon Rising на радость хардкорщикам есть специальный режим сложности, где одна-един-

ственная пуля способна мгновенно уложить вас наповал. В остальном же это несколько другая игра с массой интересных находок, которые мы рассмотрим более подробно.

Итак, на сей раз нас забрасывают на вымышленный остров Скира (Skira) общей площадью около 220 квадратных километров. Однако у столь небольшого клочка суши очень сложная и напряженная история. Изначально он принадлежал Китаю, позднее его захватили японцы, а после Второй мировой войны «освободили» (читай: оккупировали) силы СССР. Но кое-кто желает вернуть Скиру назад. Желание, надо сказать, вполне объяснимое: на острове обнаружили одно из самых крупных в мире месторождений нефти. Не удивительно, что за обладание природными богатствами начинают проливать кровь.

По сюжету противоборствующих сил всего две. С одной стороны имеется КНР, вероломно высадившая свои войска на чужой берег. С другой - охраняющие целостность собственной страны русские, которым по каким-то необъяснимым геополитическим причинам помогают американские военные. Именно за западных миротворцев вам и предстоит играть в Dragon Rising. Пользователей ждут два больших акта. В первом нам вверяют морпеха, а во втором - представителя войск специального назначения.

Остров Скира можно назвать главной достопримечательностью Dragon Rising. Нет, здесь «живого дыма», как в телесериале LOST, вы не обнаружите, не найдете и сеть секретных исследовательских станций. Зато разработчики прикладывают немало усилий, чтобы виртуальный театр военных действий, создаваемый по образу реально

Это не голливудский блокбастер со взрывающимися машинами и красиво падающими вертолетами



» Отряд, что называется, не заметил...



» Ну все — домой и спатки!

От местного арсенала милитаристы должны прийти в настоящий восторг



Специалист не промахнулся

существующего острова Киска на Аляске, выглядел будто настоящий. Благодаря хитрому техническому решению программисты дали дизайнерам возможность до предела насытить каждый квадратный метр этого замкнутого мирка деревьями и строениями. Учитывая масштабы происходящего, просто диву даешься, как только специалистам удалось до такой степени плотно застроить столь небольшой кусочек земли. Реалистичная флора, фауна и множество сооружений делают Dragon Rising максимально похожей на нашу действительность. К тому же география самого острова довольно разнообразна. Здесь можно встретить и густые леса, и роскошные равнины, и озера, и высокие горные хребты. А благодаря тому что дальность видимости тут около 35 км, у нас есть шанс провести немало времени, просто любясь великолепными панорамами.

Визуальный ряд, кстати, переключается с Battlefield: Bad Company с ее грустными полосатыми березками, вечной осенью, густой золотистой травой и хлипкими сельскими домиками. Как и в творении DICE, здесь разрешают разнести окружающую



красоту в щепки, используя все средства, имеющиеся в распоряжении армий на сегодняшний день. Причем авторы стараются, чтобы Dragon Rising не оказалась наравне с типичными современными шутерами. Это не голливудский блокбастер со взрывающимися машинами и красиво падающими вертолетами. Игра больше напоминает документальные репортажи из горячих точек. Отсутствие кинематографических украшений и постановочных сцен усиливает ощущение присутствия на поле боя, где нужно не столько расстреливать все, что движется, сколько пытаться сохранить собственную жизнь. Разработчики

Смотри, как они забавно лопаются...



уделили особенное внимание многочисленным техническим деталям, благодаря чему в игре появилась масса замечательных фишек. К примеру, освещение на улице и в пыльном сарае сильно отличается, погода постоянно меняется, день чередуется с ночью. Разрушенные в пылу сражения объекты останутся лежать в руинах до самого финала и не будут восстановлены после загрузки следующей миссии.

Еще одна ключевая особенность игры – мощный (по крайней мере, так заявлено) искусственный интеллект. Представители Codemasters говорят о том, что им удалось научить врагов и союзников самостоя-

тельно «считывать» характеристики конкретного района и в соответствии с ними перестраивать тактику боя. Разумеется, на поведение виртуальных солдат влияет не только география. В зависимости от уровня морали в отряде, а также агрессивности и напористости врага ваши коллеги будут сражаться иначе. Противники тоже далеко не дураки, они очень хорошо знакомы с понятием флангового маневра и прикрывающего огня.

Судя по имеющейся информации, тактическая составляющая проекта сильно напоминает таковую в Brothers in Arms: Hells Highway, но на высоком уровне сложности. Отличие состоит лишь в том, что Gearbox помещала нас в камерные линейные локации и тем самым ограничивала варианты действий. В Dragon Rising же никаких рамок не будет. Вы не уткнетесь носом в невидимую стену или непреодолимый забор из трех палок. Напасть на вражеский лагерь можно с любой высоты, с любого расстояния. Роли в военных операциях также распределяются самостоятельно. Хотите – отсиживайтесь в тылу, а хотите – лично ведите небольшой отряд в обход врага, пока ваши brave ребята отвлекают противника. Ну или просто спрячьтесь в высокой траве, подползите поближе к китайцам, достаньте бинокль, оцените ситуацию и попросите артиллерию или вертолет зачистить пози-

В Dragon Rising никаких рамок не будет. Вы не уткнетесь носом в невидимую стену или непреодолимый забор из трех палок



» Ребята, а тут есть автопилот?



## Отсутствие кинематографических украшений и постановочных сцен усиливает ощущение присутствия на поле боя

цию агрессора. Простор для принятия решений действительно огромный. Главное, чтобы у игроков хватило сообразительности вовремя воспользоваться подвернувшейся возможностью.

От местного арсенала милитаристы должны прийти в настоящий восторг. Для разработчиков современные орудия смертоубийства стали своеобразным фетишем. В Сети легко найти официальные ролики, где в подробностях рассматривается, на какое именно расстояние бьет винтовка и как стреляет танк. Авторы с большим вниманием отнеслись не только к моделированию баллистических характеристик каждого вида оружия (в зависимости от материала укрытия и типа амуниции пробивная способность любого ствола варьируется), но и постарались перенести в игру конкретный интерфейс управления той или иной огнестрельной системой. В общей сложности здесь около 70 видов самого разнообразного оружия. Предусмотрена возможность установки на любимую винтовку снайперского прицела или использования в экстренных случаях специальной амуниции. Понятное дело, таскать на себе тонны боевого реманента (как это бывает в других шутерах) не разрешат.

Главный герой способен нести два «больших» ствола, пистолет и нож.

По желанию мы будем бегать по просторам острова Скира на своих двоих или же кататься более чем на 50 видах транспортных средств – геймдизайнеры все предусмотрели. Имеются наземные, воздушные и водные боевые/гражданские машины. Как и в случае с огнестрельным оружием, большое внимание уделяется модели поведения техники. Не стоит рассчитывать на то, что, попав на борт вертолета или спрятавшись в чреве танка, вы окажетесь в безопасности. У каждого железного монстра с десятком ракет и снарядов обязательно найдется уязвимое место, и оппоненты не постесняются об этом напомнить.

Как уже говорилось выше, в Dragon Rising игрок воюет вместе с другими солдатами. Ими можно управлять самостоятельно с помощью приказов или возложить бразды правления на плечи разумного (хотелось бы верить) искусственного интеллекта. Но куда интереснее опробовать встроенную возможность совместного прохождения для восьми человек. Не менее интригующим должен оказаться и обычный мультиплеер с участием двух команд по шестнадцать игроков, идущих

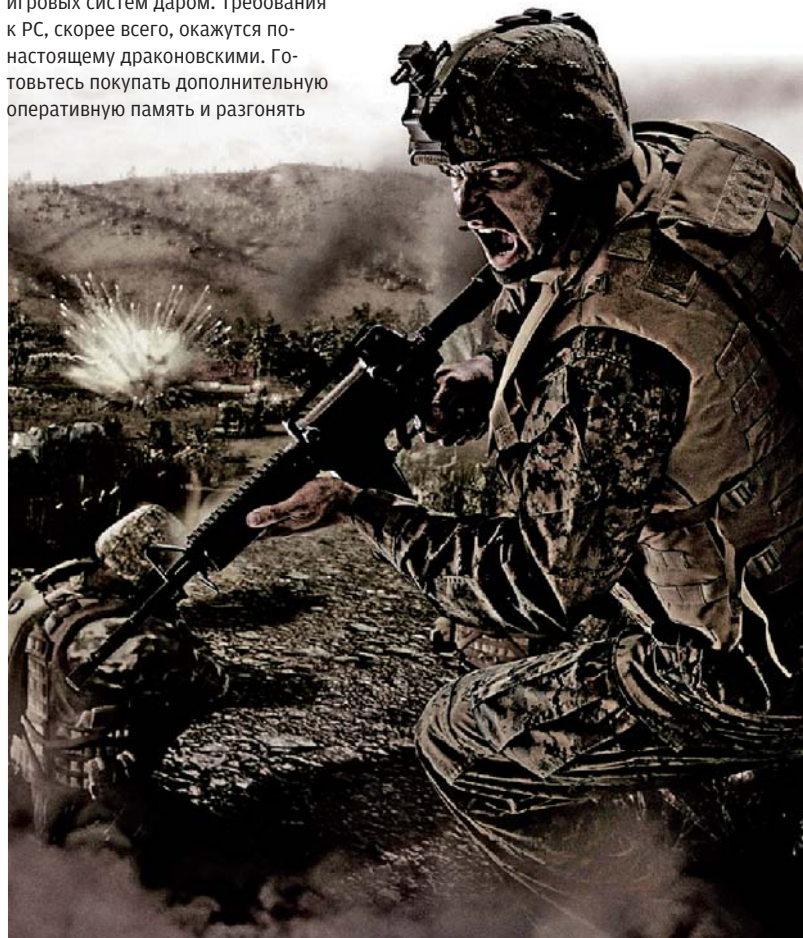
стенка на стенку. Чтобы обеспечить адекватное взаимодействие такого количества геймеров, Codemasters придется придумать грамотную систему подбора противника по навыкам, а также хорошенько протестировать многопользовательский режим, дабы выловить ошибки подчистую. Впрочем, мне не кажется, что англичане станут соревноваться за первенство в Xbox Live! с Call of Duty 4: Modern Warfare или Gears of War 2. Все-таки масштаб здесь совершенно иной.

К несчастью, эпические военные сражения не дадутся владельцам игровых систем даром. Требования к PC, скорее всего, окажутся по-настоящему драконовскими. Готовьтесь покупать дополнительную оперативную память и разгонять

процессор. Владелец консолей не стоит особенно переживать по этому поводу – версии игры для приставок будут отличаться лишь несколькими ограниченными возможностями в мультиплеере и, вероятно, некоторыми графическими компромиссами.

Безусловно, на словах Dragon Rising очень привлекательна. Но пока остается только надеяться, что нам не подsunут очередной замаскированный экшен вроде GRAW, а предложат действительно серьезный военный симулятор. Иначе риск провала проекта резко увеличивается.

» Тьху, напылил, гад!





» Максим, Дима и Дима, креативные level-дизайнеры Crytek Kyiv



# В гостях у Crytek

Анна Зинченко, Ярослав Сингаевский | Фотограф Юрий Акимов

В разговоре, состоявшемся в октябре прошлого года на «Территории игр», Максим Дембик поинтересовался, а почему мы не делаем традиционные для изданий об играх материалы о студиях, в которых неизменно присутствуют фотографии офиса, улыбающихся разработчиков, их рабочих столов, их кухни, комнат отдыха и т. д. Мы бы и рады, да разработчики у нас скромные, игры показывают, а себя – стесняются. И чтобы развеять миф о стеснительности игроделов, Максим тут же пригласил Gamerplay в киевское отделение Crytek. И мы, разумеется, согласились. Правда, визит состоялся лишь в марте 2009.

Свое время новость об открытии украинского (а вернее – киевского) подразделения тогда уже всем известной компании Crytek горячо обсуждали все, так или иначе причастные к игропрому. «Отечественный Crytek» сразу стал землей обетованной для украинских специалистов – многим хотелось совершить значительное продвижение по карьерной лестнице, устроившись

чит, впереди светлое будущее!» Современные реалии убедительно доказали, что будущее оказалось светлым лишь для тех, кто смотрел в него со здоровым скепсисом. И киевское отделение Crytek именно такая компания.

Бытует мнение, что русскому (в широком смысле слова) человеку в иностранных фирмах работать невыносимо. Мол, наш, он какой? Щедрый, веселый, энергичный,

проходит испытание новая схема организации производственного процесса. Большую часть команды составляют наши соотечественники, работающие в постоянном контакте с западными коллегами по западным же управленческим принципам.

Едва миновал приветливый ресепшен и краем глаза заметив аккуратную местную кухню, сразу обнаруживаешь четкое разделение просторного и светлого офиса на отдельные зоны. В центре – шумный островок level-дизайнеров, неподалеку – группа, занимающаяся созданием персонажей, вот там сидят тестеры, увлеченно гоняющие на своих машинах очередную версию текущего проекта компании, а тут тихо творят художники. Ну и так далее... Вход в каждую зону украшен шуточными картинками и плакатиками в стиле «Не шуметь, идет компилирование программного кода». В комнате для совещаний, с визита в которую час-тенько начинается новый рабочий день, на огромном висящем на стене телевизоре – расписание акту-

## Начинался «киевский Crytek» весьма скромно: коллектив лишь оказывал аутсорсинговые услуги

в крупную международную фирму и при этом не утруждая себя хлопотным переездом за рубеж. Наконец, само осознание того факта, что нашими профи заинтересовались, вызывало приятное чувство: «Значит, мы чего-то стоим!», «Зна-

неиссякаемый источник гениальных идей. А «люди Запада» (и, прежде всего, немцы) – скучные, нудные и исполнительные. Ну как с такими можно трудиться в одном коллективе? Киевский офис Crytek – это полигон, на котором успешно



# Kyiv

альных задач. Расписание, к слову, очень многозначительное. Даже быстро просмотрев его по диагонали, можно узнать немало интересных подробностей о создаваемой игре. Жаль, но до официального анонса что-либо рассказать о ней мы не можем.

Кстати, в новое помещение компания переехала относительно недавно – в 2007 году. А начинался «киевский Crytek» весьма скромно: небольшой коллектив занимался не полномасштабной разработкой собственного продукта, а лишь оказывал посильную помощь центральному офису фирмы (читай – аутсорсинговые услуги). Как известно, небыстро сказка сказывается и нескоро дело делается. Штат медленно, но неуклонно увеличивался, а вместе с ним росло и доверие «высоких чинов» к новым подопечным. Начало создания своей игры было не за горами.

Сейчас в киевском офисе компании работают 50 человек, в числе которых, как упоминалось выше, не только украинцы, но и немцы, и англичане. Имеется веселый про-

» Андрей, Юра и Тарас – серьезные геймдизайнеры Crytek Kyiv



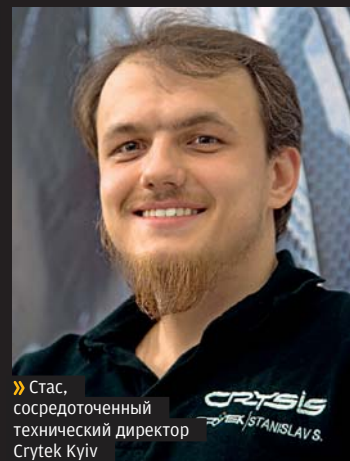
» Люк, разговорчивый продюсер Crytek



» Женя, очень занятой QA-инженер Crytek Kyiv



» Бен, ведущий level-дизайнер на проектах Crysis и Crysis Warhead



» Стас, сосредоточенный технический директор Crytek Kyiv

Во время первой корпоративной вечеринки Crytek Kyiv, состоявшейся в самом начале 2006 года в одном из киевских ночных клубов, Чеват Йерли перед лицом всей (на тот момент малочисленной) команды рассказал о том, как сильно отговаривали его знакомые от создания студии в Украине. И о том, что философия компании заключается в установке «нереальной» планки с последующим легким ее преодолением. В ответ на предостережения знакомых он заявил, что через два года Crytek Kyiv будет лучшей игровой студией в стране. Сегодня я с гордостью могу заявить, что Crytek Kyiv является полностью независимым подразделением, уровень доверия к которому со стороны штаб-квартиры во Франкфурте остается неизменно высоким. Коллектив, состоящий из 50 человек, уже полтора года трудится над разработкой нового IP. К сожалению, я не могу раскрыть детали проекта, но пообещал ребятам из Gameplay, что они будут первыми, с кем мы поделимся публичной информацией об игре от Crytek, созданной в Украине.

**Максим Дембик,**  
Studio Manager, Crytek Kyiv



дюсер из радикального лондского East End, а также «человек Земли», Космополит с большой буквы и одновременно арт-директор Михаил (ищите его на фото в полосатых штанах). Он родился в Москве, детство и юношество провел в Израиле и США, трудился в Великобритании, Германии и наконец осел в Украине.

Плюсов у работы в подобном интернациональном коллективе много, начиная с возможности учиться у матерых коллег и заканчивая постоянной практикой в английском языке – да-да, беседы и обсуждения в офисе Crytek идут на английском чаще, чем на русском. Если кто-то думает, что западные принципы организации убивают в процессе создания игры всю душу, он ошибается. В студии царит очень приятная атмосфера. Конечно, увидев входящих ваших покорных слуг («Ой, а это кто?» – «А это к нам журналисты!»), все приутихли, сделали серьезные лица, сжали крепче мышки и придвинулись поближе к мониторам. Но спустя некоторое время жизнь офиса вошла в привычное русло. Темп работы энергичный, но без



## ?? Большую часть команды составляют наши соотечественники ??

авралов. Никаких проверяющих, следящих, чем занимаются сотрудники, мы не заметили. Напротив, в помещении совершается постоянное и нормальное для творческого коллектива легкое броуновское движение. Вот кто-то пошел на обед, а кто-то прямо в коридоре устроил небольшую планерку, разговаривая на повышенных тонах.

Повышенных не потому, что есть причина для скандала, а из-за шумных веселых выяснений в соседнем отделе, куда делась последняя шоколадная вафля.

Однако несмотря на всю легкость и неформальность обстановки, прекрасно видно – здесь не клуб по интересам, а офис, где не просто приятно проводить время, а продуктивно трудятся. В ходе визита мы старались не отвлекать ребят уж слишком сильно, но не всегда получалось. Например, дизайнеры уровней, работавшие над Crysis, на наше предложение сфотографироваться отреагировали с чисто дизайнерским энтузиазмом: притащили из ближайшего угла пару кадров с пальмами, водрузили их на сдвинутые тумбочки и долго спорили, в каком порядке расставлять цветные кресла, чтобы выглядело все, во-первых, красиво, во-вторых, гармонично. Однако когда нужное количество кадров было сделано, троица быстро разобрала декорации и вернулась к работе.

Есть в киевском Crytek и отличная игровая комната с «космическим» диваном серебряного цвета, с огромным телевизором и всеми консолями текущего поколения. Можно не только отвлечься, скажем, проведя с партнером пару боев в Soul Calibur IV, но и оценить проекты фирм-конкурентов. Если глаза устали от постоянного сморкания в «электронные ящики», а кровь в жилах застоялась, – самое время сразиться в настольный футбол (он же кикер или фусбол). Кстати, в компании регулярно проводятся локальные турниры.

В общем, нам понравилось, и мы обязательно заглянем еще. Ведь хозяева пообещали рассказать о новой сверхсекретной разработке.

Работа не перестает удивлять своей динамичностью и разнообразием. В студии постоянно бывают специалисты из других офисов. Ребята из Киева тоже часто ездят в те или иные подразделения Crytek для обмена опытом. Когда идет работа над одним большим серьезным проектом, неважно, из какой ты страны, – границы не имеют значения. Чтобы общение происходило беспрепятственно, в офисе для всех желающих сотрудников организованы курсы английского. С языковой практикой нет никаких проблем, учитывая многонациональный состав команды.

Я не перестаю удивляться, с одной стороны, креативности всей нашей команды, а с другой – работоспособности и преданности общему делу. Возможно, секрет в том, что создание игр – это не только наука, но еще и искусство. И как в любом искусстве, здесь есть свои гении. Мне очень повезло попасть именно в такую гениальную компанию.

**Юлия Скидан,**  
менеджер по персоналу  
Crytek Kyiv





Сурового мужчину с татуировками и автоматом (на фото слева) зовут Марко. По профессии он дизайнер, именно с него лепили образ Psycho — одного из персонажей Crysis. К слову, по характеру Марко на своего виртуального двойника совсем не похож — напротив, он добрый, общительный и даже немного застенчивый. А на фото справа — упомянутая в статье игровая комната, где стоит настольный футбол. Начиная очередной матч, даже самые серьезные с виду сотрудники моментально превращаются в азартных спортсменов с горящими глазами. Впрочем, местная game room иногда используется не по назначению — в ней любят проводить небольшие совещания.



**КОМП'ЮТЕРИ ТА КОМПЛЕКТУЮЧІ  
АКСЕСУАРИ ТА ПЕРИФЕРІЯ**

***GAMEрські ціни!***

***НАЙКРАЩЕ З НЕОБХІДНОГО  
ДЛЯ ГЕЙМЕРІВ!***



Комп'ютери мають сертифікати  
"УкрСЕПРО" та ISO 9001:2001

м. Київ, вул. Прорізна, 8  
тел.: (044) 279-33-35  
455-72-06  
e-mail: [magazin@hacker.ua](mailto:magazin@hacker.ua)

м. Київ, пр. Науки, 10  
тел.: (044) 525-85-44  
525-87-34

e-mail: [sale@vtcomputers.com.ua](mailto:sale@vtcomputers.com.ua)

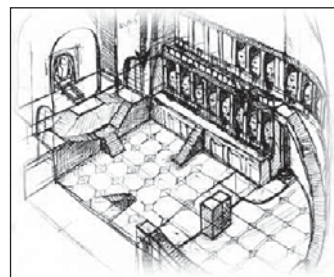
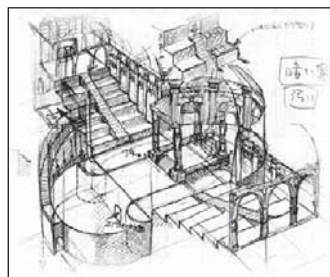
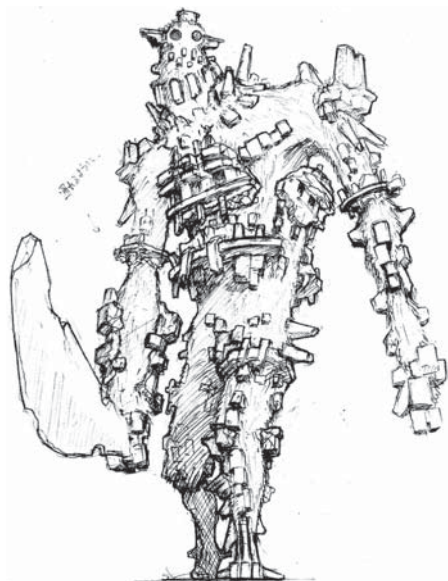
[www.hacker.ua](http://www.hacker.ua)

Кирилл Токарев

# Колоссы

Игры, созданные студией Team ICO, вызвали у аудитории очень бурную реакцию: одни восхваляли их до небес, другие недоуменно разводили руками – мол, как за такое можно платить деньги? Подобная полярность во взглядах на произведения японской компании отнюдь не случайна. По сути, эти достаточно дорогостоящие проекты являются чистейшими представителями арт-хауса. Конечно, если подобный термин применим к интерактивным развлечениям.





## ICO и Shadow of the Colossus – добрые пришельцы с другой планеты

Продюсер  
Кэндзи Каидо и  
геймдизайнер  
Фумито Уэда



Каждый продукт от Team ICO – ICO и Shadow of the Colossus – можно сравнить со знаменитыми каменными изваяниями на острове Пасхи. Они несколько нелепы, но очень привлекательны, словно добрые пришельцы с другой планеты. Обе игры переполнены уникальными идеями как в плане технологии, так и по части драматургии, геймдизайна, оформления. У людей скептических сразу возникает вопрос: почему это Sony вдруг согласилась на финансирование подобных разработок? Ответ знает организатор и вдохновитель студии, признанный художник Фумито Уэда (Fumito Ueda).

### ХУДОЖНИК

Фумито родился в 1970 году и вырос в провинции Татсуно (Tatsuno), застрявшей между городом и деревней. Это впоследствии окажет большое влияние на его дебютный проект. В отличие от значительного числа своих нынешних коллег в детстве будущий разработчик видеоигр не интересовался. Ему было непонятно, как можно тратить столько времени на то, что в итоге не приносило никаких осязаемых результатов. Вместо сидения перед «ящиком» мальчик... рыбачил. Уэда азартно собирал различные снасти, самостоятельно мастерил удочки, хвастался своим уловом. Как и многим японским подросткам, ему также очень нравилось читать черно-белые комиксы (манга). Увлечение было настолько сильным, что одно время он даже хотел заняться сочинением подобного чтива, однако судьба распорядилась иначе – попав в университет, студент стал изучать искусство и специализировался на живописи маслом. Но была проблема – зарабатывать, создавая

картины, оказалось крайне сложно. К счастью, ему пригодилась детская любовь к комиксам. Молодой человек переквалифицировался в иллюстраторы.

Примерно в это же время Уэда (наконец-то!) заинтересовался видеоиграми. Будущий геймдизайнер приобрел себе Amiga 4000 и в результате не только пристрастился к электронным развлечениям, но и начал изучать процесс создания сложных программ. Благодаря недюжинным навыкам и знаниям его вскоре пригласили работать в Sony. Путь к желанной должности ему в немалой степени помогла расчитать интерактивная инсталляция под названием Tugant Kitty, которая представляла собой ящик с растущим из него деревом. Если кто-то решал заглянуть внутрь этого таинственного контейнера, ему в лицо летела струйка грязи. Конструкция была полностью механической и не имела отношения к компьютерным технологиям, однако неожиданно привлекла внимание потенциальных работодателей.

Бывшему иллюстратору предложили заняться созданием компьютерных заставок к играм. Но прославиться на данном поприще специалисту так и не удалось. Вместо того чтобы усердно моделировать вступительные и заключительные мультики для бесконечных JRPG, он начал работать над своей собственной игрой.

### МАЛЬЧИК И ДЕВОЧКА

Для Уэды ICO стала пробой пера в новом жанре. Геймеры со стажем без проблем распознают основной источник вдохновения метра – знаменитую Another World от француза Эрика Чахи (Eric Chahi). Между произведением европейца и первой игрой японской студии Team ICO есть немало общего. В обоих случаях имеется уникальный виртуальный мир, в котором замкнут, как в ловушке, главный герой. Правда, масштаб ICO был меньшим – протагонист заточили на территории полуразрушенного замка.

Уэда говорит, что, работая над локацией, он то и дело вспоминал образы громоздких ржавых машин, погибающих на заросших полях. Из

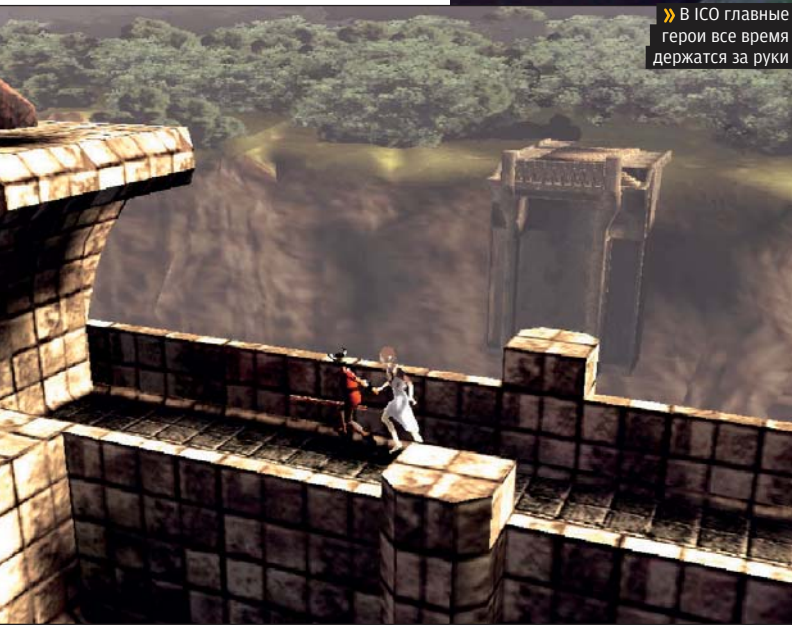
полузабытых детских впечатлений появились огромные обветшавшие лестницы; дворцовый двор, покрытый густой травой; покинутая мельница, одиноко стоящая у самого обрыва... Эти декорации при всей своей сюрреалистичности выглядели куда более объемными и реальными, нежели любые другие уровни в играх того времени. По сути, именно Уэда оказался первым, кому удалось оседлать стилистическую концепцию разрушенной красоты, которая значительно позднее будет использована, скажем, студией Epic в Gears of War.

Еще одной немаловажной особенностью уровней ICO стала их органичность. Конечно, и раньше создавались действительно огромные виртуальные декорации, но в этой игре разработчики смогли объединить все локации в единое целое. В заброшенном виртуальном замке нет ничего лишнего. Каждая деталь органично вписана в монументальный архитектурный ансамбль, поражающий игроков своими размерами и увядшим великолепием.

Чтобы местная архитектура смотрелась еще более впечатляюще, Уэда практически полностью избавился от дополнительной информации, выводимой на экран. HUD исчез напрочь. Сегодня такой ход не кажется особенным достижением, но по тем временам это был прорыв. В корзину пошли даже намеки на набираемые очки, полоску жизни, многочисленные меню, карты и длинные текстовые пояснения. Автор говорит, что отказался от общепринятых норм преднамеренно. Во-первых, разработчику не нравятся сложные игры, нагружающие вас всякими дополнительными данными. Во-вторых, проект смог сразу отличаться от конкурентов.

## Немаловажной особенностью уровней ICO стала их органичность

» В ICO главные герои все время держатся за руки



Следующий важнейший момент, позволивший игре занять свою нишу на рынке, – необычность персонажей. Вместо банального мачо с пистолетом и сигарой перед нами 13-летний мальчик Айко (Ico), которого угораздило родиться с рогами на голове. Оказавшись в замке из-за своего очевидного дефекта, наш герой вскоре встречается с будущей спутницей. Она не красавица, похожая на Лару Крофт, а худенькая 16-летняя девочка по имени Йорда (Yorda), говорящая на неизвестном языке. Эти два образа резко контрастируют друг с другом. Сам протагонист совсем еще мал – почти на голову ниже подружки, его движения угловаты, он неловко обращается с оружием, смешно взбирается по лестнице

и т. д. А героиня, напротив, движется осторожно, но абсолютно беззащитна перед угрозами окружающего мира. Уэда объясняет столь необычную интерпретацию классической игровой сюжетной схемы «Марио спасает принцессу» влиянием аниме Galaxy Express, где в главных ролях были задействованы зрелая женщина и мальчик. Разработчику показалось, что с художественной точки зрения такое сочетание уже наполняет произведение определенной эстетикой. Из мультфильмов подобные образы давно ушли, но благодаря ICO вновь вернулись на экраны телевизоров, пусть и в совершенно ином виде. К слову, рога, которыми увенчан главный герой, не несут никакого дополнительного смысла. Уэда говорит, что часто камера находилась слишком далеко от персонажей, и их сложно было заметить. Поэтому дизайнер и придумал столь оригинальный способ выделить протагониста на фоне эпических декораций.

Огромное значение для игры имели даже не отличия между героями, а то, как они взаимодействовали друг с другом. Чтобы быстрее довести девочку до необходимого места или вытащить ее из ловушки, мальчик брал ее за руку. Это мотивированное прикосновение являет-

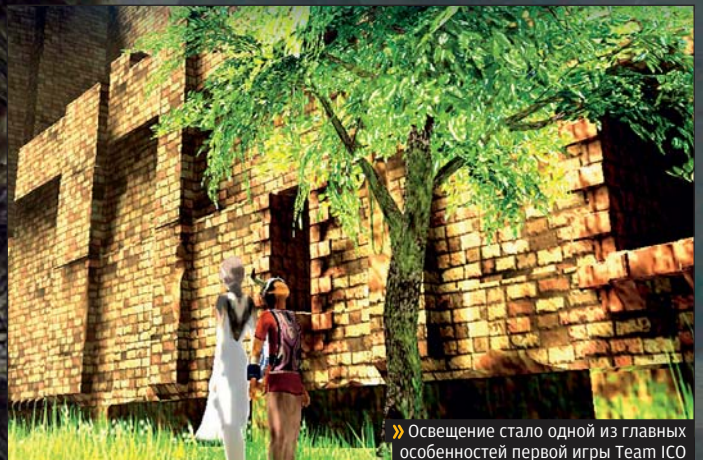


» Вместо банального мачо с пистолетом перед нами 13-летний мальчик Айко

Руководителям стало понятно, что Уэда отработает каждую иену

ся одним из самых трогательных моментов во всей истории интерактивных развлечений. Когда парочка бежит по коридору и мальчик тянет за собой девочку, невольно ловишь себя на мысли, что боишься отпустить на геймпаде верхний шифт, дабы не разрушить хрупкий союз. Уровень эмоциональной привязанности просто невероятный, хотя нам почти до самого финала практически ничего не известно об этих двоих. Их способ жизни, общения друг с другом заставляет сопереживать героям как родным.

Отдельно стоит отметить несказанное везение разработчика. Далеко не каждому специалисту могут доверить большие деньги и возможность реализовать проект для абсолютно новой платформы (изначально он был предназначен для оригинальной PlayStation). Многим подобное покровительство Sony до сих пор кажется чем-то фантастическим, но автор воспринимает ситуацию как нечто само собой разумеющееся. По крайней мере сейчас. Но, конечно, когда основная концепция только создавалась, давление со стороны издателей было весьма ощутимым. Хотя руководителям стало сразу понятно, что Уэда отработает каждую полученную иену. Как и его знаменитый коллега Хидео Кодзима (Hideo Kojima), японец свято верит в поговорку «Если хочешь сделать что-то хорошо, то делай это сам». Он активно участвует практически на всех этапах производственного



» Освещение стало одной из главных особенностей первой игры Team ICO



процесса, изматывая своих сотрудников скрупулезным вниманием к деталям и перфекционизмом. Другая отличительная особенность Уэды – категорическое нежелание поступаться собственным видением. Наверное, это один из немногих разработчиков, способных создавать концепции, которые невозможно в полной мере реализовать даже на новых мощных платформах.

Идея ICO родилась в 1997 году. Перед тем как обратиться к издателю, Уэда три месяца провел за экраном 15-дюймового монитора и сделал небольшое 3-минутное видео с использованием графического редактора Lightwave. В этом ролике обычный мальчик в красной футболке смотрит на рогатую девочку, сидящую на диване. Затем показывают каких-то летающих роботов, стреляющих из плазменных пушек и разрушающих часть строения. В конце ролика девочка касается щеки парня.



## ICO стала классикой, но оказалась недооцененной современниками

Полноценная работа над игрой началась в октябре 1998 года. Создатели пересмотрели свои взгляды на проект, решив отдать предпочтение ручной анимации, а не технологии захвата движения (motion capture). По мнению Уэды, актеры просто не могли прочувствовать ситуацию, из-за чего им не удавалась необходимая пластика. В сентябре 1999-го дизайнер понимает, что игра движется совсем не в том направлении. Он даже собирается закрывать проект, но ICO спасает появление PlayStation 2. Передовое (на то время, естественно) железо позволило значительно расширить технологические возможности продукта, в частности, реализовать потрясающую систему освещения.

Работа была разбита на отдельные этапы, все они подытоживались с помощью специальных видеороликов, демонстрирующих, как проект выглядит в текущий момент. Уэда внимательно изучал эти мате-

риалы, пытаясь отследить интересные идеи и стилистические решения, а также неудачные элементы, которые следует выкинуть из игры. Подобная требовательность к себе и окружающим привела к тому, что разработка растянулась на целых четыре года.

Фумито Уэда ловко превращал различные технические, дизайнерские, финансовые и организационные ограничения в достоинства. Судя по высказываниям самого автора, это происходило (да и сейчас происходит) практически на подсознательном уровне. Возьмем, к примеру, выдуманный язык, с помощью которого общаются персонажи ICO, – озвучка есть, но ни слова не понять. Кто-то наверняка увидит здесь глубокий авторский замысел, однако разработчик говорит, что причина банальна – экономия времени и денег. Благодаря такому решению студии не надо было заботиться о переписывании озвучки, в

случае изменений в сюжете и диалогах всего лишь подправлялись субтитры.

Другой пример – столь любимая профильными журналистами атмосфера уединения и меланхолии. Уэда говорит, что изначально ICO была совершенно иной, а во всем «виновата» не очень дружная команда – студия нанимала сотрудников, вообще не связанных с индустрией электронных развлечений, обходясь силами двух программистов, четырех художников и одного дополнительного геймдизайнера. Никто не восторгался успехами друг друга, не устраивал шумных корпоративных вечеринок или веселых совместных сражений по Сети. Все просто сидели за своими рабочими столами и трудились. Сложившиеся между сотрудниками прохладные отношения серьезным образом отразились на общем настроении ICO.

Игра вышла в 2001 году и была тепло встречена критиками по всему миру. Практически сразу ICO стала классикой, но, как и большинство шедевров, оказалась недооцененной современниками. Общий тираж не превысил 1 млн копий, что можно было считать провалом, особенно учитывая рекордное вре-

## Shadow of the Colossus – уникальный продукт

мя разработки и показатель installed base консоли. К счастью, отличные отзывы прессы быстро принесли проекту культовый статус и столь необходимое признание. Отметим, что обложка европейской и японской версий проекта была выполнена в ярком сюрреалистическом ключе и во многом повторяла мотивы картины «Ностальгия по бесконечности» известного греко-итальянского художника Джорджо де Кирико (Giorgio de Chirico). Американский вариант, увы, выглядел совершенно неинтересно.

### ВЕЛИКАНЫ

Несмотря на не самый удачный дебют, Sony все-таки дала команде Team ICO второй шанс. Следующим проектом от теперь уже знаменитого геймдизайнера стала игра под кодовым названием NICO (не имеет никакого отношения к фильмам с участием Стивена Сигала). Само слово NICO является сочетанием ICO и японского Ni (в переводе – два). Предполагалось, что автор возьмет за сиквел.

Как и в случае со своим предыдущим творением, чтобы «продать» идею начальству, Уэда сел за графическую станцию, взял движок ICO и с его помощью соорудил трехмерный ролик. Данное видео в 2003 году демонстрировалось посетителям выставки D.I.C.E. Summit. Его при желании можно разыскать на YouTube. Презентация идейно была довольно близка к игре, в итоге попавшей в магазины, – небольшой отряд рогатых мальчиков гонялся на лошадях за огромным монстром.

Появление парней с костяными излишествами на голове объясняется тем, что на том этапе наиболее разумным было заново использовать уже имеющиеся в распоряжении модели персонажей, чем выдумывать новые. На самом деле никто не хотел делать сиквел. Вместо этого автор вынашивал абсолютно иной замысел.

Если в ICO Уэда, по сути, взял хорошо знакомую красную полоску жизни и превратил ее в персонажа (Йорду), то на сей раз он пошел дальше и попытался сделать уровень враждебной игроку силой. Таковой и была главная концепция странного проекта, который получил название Wanda to Kyozou («Странник и гигантские статуи»), или Shadow of the Colossus.

С одной стороны, это был action, с другой – адвенчура, а с третьей – чистой воды головоломка. Несколько лет Уэда и его молчаливая команда создавали полотно эпических масштабов: удивительный сказоч-

ный мир и шестнадцать каменных гигантов, которых необходимо убивать в определенной раз и навсегда последовательности. Хотя планировался вовсе не сиквел, но действие разворачивалось в прежней вымышленной вселенной. Одиноким герой пытался спасти некую девушку, налаживая отношения с древним божеством и истребляя огромных неповоротливых противников. Разработчики вновь отказываются от длинных текстовых объяснений, отдавая предпочтение намекам, коротким сценкам, непонятым диалогам. Если обычные сюжетные игры можно сравнить с

романом или повестью, то Уэда просто рассказывает белый стих.

С точки зрения геймплея Shadow of the Colossus – уникальный продукт. Здесь вообще нет стандартных врагов. Вместо них мы боремся с огромными каменными колоссами, каждый из которых представляет собой своеобразную головоломку. Продюсер игры Кэндзи Каидо (Kenji Kaido) признался, что ему как геймеру всегда нравилось батали с боссами. Разработчику не терпелось пролететь весь уровень до конца, чтобы в итоге столкнуться с самым крутым противником. По его мнению, некоторых геймеров тоже мог бы привлечь такой подход. Впрочем, он никак не объяснял практически полное отсутствие на



Небольшой отряд рогатых мальчиков гонялся на лошадях за огромным монстром

уровнях других персонажей. Причина этой «пустынности» абсолютно в духе Team ICO – в студии банально не хватало рабочих рук. Создание дополнительного контента могло бы негативно отразиться на качестве грандиозных сражений с колоссами, а Уэда был не готов к подобным жертвам.

Стоит отметить, что работа в Team ICO по зубам далеко не всем. Прежде чем попасть в команду, нужно пройти строжайший отбор. Когда стартовала Shadow of the Colossus, руководство начало поиск художников. На замещение вакантной должности поступило более 500 заявок. Каидо отобрал из всего этого вороха работ только 10. Уэда оказался еще более строгим, оставив в итоге лишь пару человек. Тем, кому «посчастливилось» попасть в коллектив, пришлось столкнуться с довольно жесткими требованиями менеджеров. Уэда не самый гуманный руководитель. Представьте себе такую ситуацию: вы месяц трудитесь над моделью громадного прямоходящего бородатого чайника и тут появляется ваш любимый худрук и говорит, что персонаж не годится и все нужно переделать. Если это происходит один раз, вы начинаете сомневаться в собственных способностях, но когда подобные переделки требуются постоянно, невольно возникают сомнения относительно состоятельности начальника. Менеджеры признаются, что поддерживать моральный дух коллектива в таких условиях чрезвычайно сложно. Вероятно, от группового увольнения всех удерживала только достойная зарплата и вера в то, что в итоге получится хорошая игра.

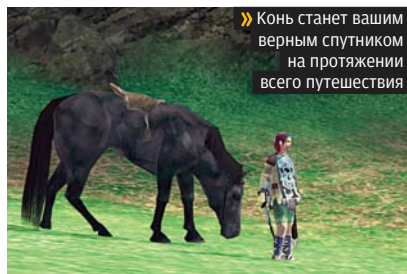
Если Уэда мучил в основном художников, то его верный соратник Кэндзи Каидо стал головной болью программистов. Так как продукт создавался крайне необычный, технические специалисты должны были преодолеть сразу несколько трудностей. Главной оказалось превращение монстра в уровень. Нужно было добиться, чтобы герой смог действительно бегать по спине и конечностям гиганта. Это требовало не только активной работы аниматоров, но и создания реалистической физической системы, которая бы отслеживала и изменяла положение и стабильность героя в зависимости от действий самого босса. Не меньше предстояло потрудиться и над освещением – оно помогало формировать нужное настроение.

На практике производственный процесс выглядел следующим образом. Если руководителя устраивал геймплей, но не нравилось, как движется каменная машина, сделан-

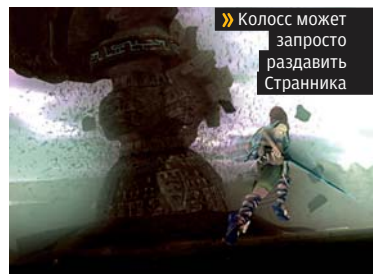
ный кусок игры возвращали на доработку аниматорам. Если новая анимация мешала геймплею, уровень отправляли дизайнерам. Такой «тяни-толкай» повторялся, пока все не начинало функционировать идеально. Ну и вы уже знаете, эти страдания с лихвой окупались.

Говоря об отличительных особенностях второго проекта от Уэды, стоит также упомянуть о безмолвном спутнике главного героя, который сопровождал его в опасных приключениях. Речь идет о коне по имени Арго (Argo). Авторы хотели не просто дать игроку средство передвижения, а познакомить его с настоящим живым существом. Чтобы добиться подобного эффекта, специалисты вынуждены были нащупать тонкий баланс в управлении. «Правдоподобная лошадь – это не мотоцикл или машина», – замечает Уэда. Она не может молниеносно исполнять ваши желания, словно механизм. С другой стороны, если сделать ее слишком своенравной, то функциональность будет потеряна. Сама идея использовать скакуна в игре не является новой, но дизайнеру уж очень хотелось воплотить ее в жизнь. Во время работы он даже попробовал кататься на лошади. Большое внимание также уделялось искусственному интеллекту этого существа.

Каждый отдельный элемент работал на создание образа «одинокого героя». Особую роль во всем этом процессе играла музыка прославленного Кова Отани (Kow Otani). Автор саундтрека для популярного аниме Gundam Wing сделал великолепные аранжировки, которые были записаны совместно с Лондонским филармоническим оркестром. Как и ICO, Shadow of the Colossus оказалась крайне эмоциональной игрой. Вы по-своему жалели несчастных



» Конь станет вашим верным спутником на протяжении всего путешествия



» Колосс может запросто раздавить Странника

## От увольнения всех удерживала вера в то, что в итоге получится хорошая игра

каменных монстров, умирающих ради воскрешения неизвестной девушки. Самое интересное, что Уэда вовсе не собирался произвести на свет драму, все эти переживания возникли сами собой.

Трехлетний труд не прошел даром. К тому же компания Sony организовала масштабную рекламную кампанию, одной из главных промо-находок которой был запуск вирусных роликов, где ведущая теленовостей рассказывала о необычном феномене – останках великанов, выброшенных цунами на индийское побережье. В комплект к нему шло видео с русскими поляриками, раскопавшими гиганта во льдах. Усилия издателей не пропали даром – появилось внушительное количество предзаказов на игру. Как результат, спустя всего два дня после японского релиза было раскуплено практически 80% первой партии дисков.

Затем последовал выход Shadow of the Colossus на между-

народные рынки и признание многочисленных критиков, без колебания награждавших игру самыми высокими баллами.

В чем же кроется секрет проектов Team ICO? Дело не в трогательных персонажах, красивом оформлении, загадочном сюжете или изысканном геймплее. А в том, что игроки неожиданно находят в этих развлечениях смысл, которого сами авторы в них даже не вкладывали. Интерактивные истории про мальчиков, девочек и великанов, несмотря на их сказочную простоту, каждым воспринимаются по-своему и вызывают массу дискуссий, и это в какой-то степени делает их частью мировой культуры. Ярчайшим примером тому является финал ICO, где Йорда и главный герой оказываются на пляже и едят арбуз. Уэда говорит, что концовка – всего лишь сон протагониста, но фанаты категорически возражают, настаивая на том, что все завершилось хорошо.

Молчаливый разработчик не раскрывает секретов своего будущего продукта. Новая игра Team ICO для PlayStation 3 точно находится в производстве (хотя бы потому, что компания проводила новый набор персонала). Уэда отчаянно отбивается от атак журналистов, но рано или поздно ему придется раскрыть карты. Одно с большой долей достоверности можно утверждать уже сейчас: это будет не сиквел, а что-то новое и, как всегда, необычное.

Стоит отметить, что работа в Team ICO по зубам далеко не всем

» Shadow of the Colossus вдохновила авторов новой Prince of Persia

# » Top 5

Александр Чепелев

## Студенческий джаз

Одни из них скачут попрыгунчиком от сессии к сессии, другие с вожделием смотрят на испеченный мамой яблочный пирог, третьи, размахивая руками, бегают голышом по общаге, а четвертые, скучно посапывая, толпятся у единственного душа на этаже. Что и говорить, интернациональное племя студентов.



01



### Igor: Objective Uikokahonia

Элегантная проба пера команды Pendulo Studios, которая спустя несколько лет выстрелила пестрым Runaway: A Road Adventure. Откровенная и смешная испанская история о желающем вернуть свою легкомысленную подружку Игоре переливалась карнавальными красками и сверкала сюжетными поворотами имени LucasArts. Чем многим и полюбилась.

02



### The Sims 2: University

Вроде бы очередная капля в бесконечном потоке аддонов The Sims 2. Но на деле – возможность стать интернациональным студентом в каком-нибудь университете «Лиги плюща». Зубрить конспекты, соблазнять чернокожих сокурсниц, устраивать локальный Армагеддон декану и громить зазнавшееся братство студентов. Куча лазеек и полная свобода в застенках виртуальной альма-матер.

03



### Ozzie and the Quantum Playwright

Милый энергичный бесплатный квест от студентов и для студентов. В институте, где учится парень Оззи, злой ректор решил во имя престижа расправиться с театральным кружком. Наивно нарисованные комнатухи, студенты, профессора и шекспировский дух – все переплелось в этой короткой, но студенчески романтической истории.

04



### Leisure Suit Larry: Magna Cum Laude

«Американский пирог, мы любим тебя!» – словно бы кричат авторы игры, потряхивая короткими юбками. Яркая, чисто западная история про повернутого на сексе Ларри Ловеджа. Нос картошкой и наметившееся пузико не мешают ему соблазнять студентку, отрываясь в своеобразных мини-играх разной степени пошлости.

05



### Beavis & Butt-Head Do U

Два знаменитых кривых зеркала общества девяностых годов, которые любят протирать штаны на диване, сыпать сальными шутками, хохотать гиенами и «хотеть». Шатания по комнатухам общежития в поисках особой женского пола, путешествия по мусоропроводу, лавирование между пьяными сокурсниками да специфический юмор – и тем не менее это был на удивление качественный квест.

» Потому что не все игры одинаково полезны

В этом разделе

38	Resident Evil 5
42	Wheelman
44	50 Cent: Blood on the Sand
46	Drakensang: The Dark Eye
50	Red Alert 3 - Uprising
52	Destroy All Humans! Path of the Furon
54	Tom Clancy's H.A.W.X.
56	MadWorld
58	Stormrise
60	Операция «Багратион»
62	Grand Theft Auto: Chinatown Wars
64	Puzzle Quest: Galactrix
65	NecroVision
66	Rise of the Argonauts
68	Сердце вечности

## Resident Evil 5

Скажем честно - заждались! Заждались полноценного проекта из знаменитой серии с числительным в названии. Вот только предупреждаем: от духа старых игр, выходящих под известным брендом, в Resident Evil 5 не осталось и следа.

с. 38



## Drakensang: The Dark Eye

Невероятно, но факт! Небольшая малоизвестная компания, не имеющая опыта создания ролевых проектов, сумела выпустить RPG, способную посрамить лучших представителей этого почтенного жанра. Впрочем, редкая бочка меда оказывается не испорченной ложкой дегтя...



с. 46

## MadWorld

Этот безумный, гротескный мордобой с невероятным количеством кетчупа на экране будто создан для издевки над большей частью аудитории Nintendo Wii. Милые мамы, рассудительные отцы и заботливые бабушки наверняка не подозревали, что на доброй «семейной» консоли может появиться такая игра.

с. 56



# Resident Evil 5

Кирилл Токарев

## Pointless nostalgic

Смена поколений игровых консолей неизбежно связана с определенными потрясениями. Далеко не всегда реформы и изменения, требуемые временем, положительно воспринимаются многочисленными поклонниками старых сериалов.



привыкания к роскошному внешнему виду нашей виртуальной спутницы начинается настоящий водоворот событий. Без ужасных штаммов, сумасшедших злодеев, русских барышень, таинственных руин, загадочных цветов и настойчивых попыток узнать, кто врёт, а кто говорит правду, дело не обойдется.

Сценарий Resident Evil 5 вызывает ассоциации с... Metal Gear Solid. Персонажей немного, но общий накал страстей, запутанность взаимоотношений героев и постоянные флешбеки в сочетании с грохочущей симфонической музыкой и невероятного качества анимационными вставками наводят на мысль, что Саросом явно пытался превзойти игры Хидео Кодзимы (Hideo Kojima) в плане кинематографичности. В значительной степени это удалось. Хотя Resident Evil 5 воспринимается не как финал эпической саги, а скорее как заключительный эпизод крутого американского телесериала. Он громкий, яркий и чуть-чуть смазанный.

К слову, незнание истории Resident Evil совершенно не мешает насладиться игрой. Во время загрузки этапов вам кратко и последовательно изложат ключевые события прошлых частей и расскажут о центральных персонажах сеттинга. Кроме того, путешествуя по уровням, вы будете наткнуться на довольно внушительные тексты, позволяющие ознакомиться с биографиями и мыслями ныне мерт-

❖❖ Сценарий Resident Evil 5 вызывает ассоциации с Metal Gear Solid ❖❖

История Resident Evil началась еще во времена первой PlayStation. Под данной маркой выпущено множество проектов, а сама игра, ранее являвшаяся символом survival horror, с выходом пятой части окончательно мутировала в боевик. Давайте попытаемся разобраться, хорошо это или плохо.

Сюжетная вводная Resident Evil 5 такова: после краха фармакологической корпорации Umbrella страсть злодеев к экспериментам с различными вирусами не утихла.

Опасность биологического терроризма оказалась настолько велика, что был создан специальный отдел быстрого реагирования, в число бойцов которого входит и протагонист – наш старый приятель Крис Рэдфилд (Chris Redfield). С важным заданием его посылают в один из африканских районов, где бушует группа негодяев.

По прибытии на место Крис знакомится со своей новой напарницей – очаровательной Шевой Аломар (Sheva Alomar). После недолгих приветствий и нескольких минут



» Знал куда целиться...



» Мастер-классы по владению бензопилой «Дружба». Недорого





вых героев. Фактически встречающиеся на пути рукописи, ветхие документы и откровения в компьютерных файлах - то немного, что роднит Resident Evil 5 с ее предшественницами. В остальном она ощутимо от них отличается.

Еще первые трейлеры дали понять - при создании нового проекта разработчики взяли за основу не классическую Resident Evil 2, а Resident Evil 4, над которой в свое время трудился сам основатель франчайза Шиндзи Миками (Shinji Mikami). На практике это означало: а) вид из-за плеча протагониста; б) неизменный лазерный прицел и лопающиеся головы; в) много-много действия, минимальное количество головоломок и полное отсутствие зомби. И вправду, в

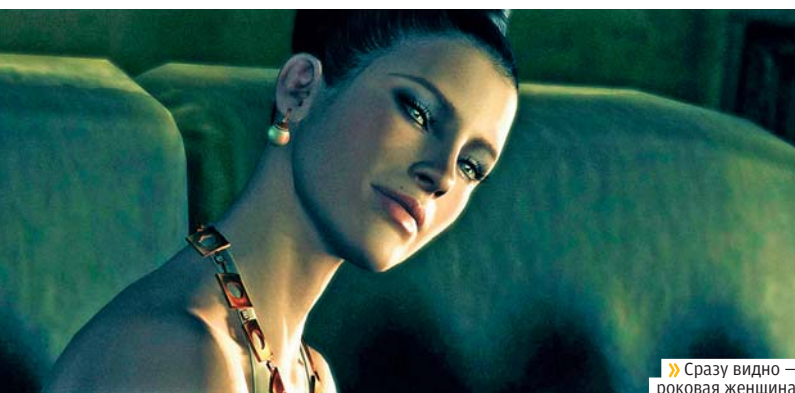
пятой части вы не увидите столь любимых оживших мертвецов. Их место заняли очередные несчастные аборигены, ставшие жертвами губительных микроорганизмов, культивируемых нехорошими учеными. Игру начали заранее обвинять в расизме, ведь большинство ваших врагов - чернокожие. Спешим заверить, никаких намеков на расовую дискриминацию в Resident Evil 5 нет.

Более того, размышлять над тем, в кого и зачем мы стреляем, абсолютно некогда. Вас все время подгоняют, а бешеный темп геймплея не ослабевает вплоть до финальных титров. Одна схватка с противником моментально сменяется другой. Лишь недавно вы принимали участие в «рельсовых» перестрелках с мотоциклистами и красавцем Эль Гиганте (El Gigante) и вот уже прячетесь от врагов за досками, ящиками и заборами, совсем как в Gears of War 2. Неудивительно то, что элементов survival horror в Resident Evil 5 не осталось. Если небольшая доля «выживания» еще сохранилась, то никаких ужасов нет и в помине. Новому творению Capcom удастся напугать разве что людей, страдающих болезненной неприязнью к насекомым, крокодилам и бензопилам. Остальным бояться абсолютно нечего, ведь почти всех противников здесь можно и нужно убить.

В погоне за динамичностью и масштабностью авторы пожертвовали логичностью картины виртуального мира. В принципе некоторая условность местных законов природы и социума была очевидна еще в четвертой части: из врагов щедро сыпались патроны и деньги,



## Незнание истории Resident Evil не помешает насладиться игрой



» Сразу видно — роковая женщина

### ПАСПОРТ

**Жанр** action  
**Разработчик** Capcom  
**Издатель** Capcom  
**Сайт** [www.residentevil.com/5](http://www.residentevil.com/5)  
**Возраст** 18+

**Capcom** Крупнейший японский издатель и разработчик, в послужном списке которого огромное количество признанных хитов. Современные продукты Capcom отличаются четкими прозападными мотивами и большими бюджетами. **Игры** серии Dino Crisis, Onimusha, Street Fighter, Devil May Cry, Resident Evil **Сайт** [www.capcom.com](http://www.capcom.com)



?? Одной из главных инноваций Resident Evil 5 можно считать наличие напарника ??

скорректировать инвентарь обоих героев, если в этом возникнет необходимость. Кстати, система сохранений серьезно изменилась. Печатных машинок больше нет, процесс автоматизирован.

Одной из главных инноваций Resident Evil 5 можно считать наличие напарника. В принципе вы и раньше могли гулять по заполненным зомби улицам в компании с другим несчастным, но в пятой части на этом сделан особый акцент. Многие поставленные перед вами задачи требуют совместных усилий. Компьютерный интеллект красавицы-африканки в большинстве случаев действует наилучшим образом.

а оружие покупалось у бродячих торговцев. В Resident Evil 5 у вас практически никогда не заканчивается амуниция, а новые стволы просто открываются по мере прохождения. Сначала выдают пистолет, затем в специальных чемоданчиках вы обнаруживаете дробовик, потом автомат, штурмовую винтовку и так далее.

Между миссиями вам предоставляется шанс покопаться в собственном имуществе: рассортировать награбленное, продать кое-что из сокровищ, провести апгрейд оружия – скажем, увеличить скорость перезарядки, вместительность магазина, количество наносимых повреждений. К тому же при переходе к следующей главе или загрузке сохранения вы получите предложение

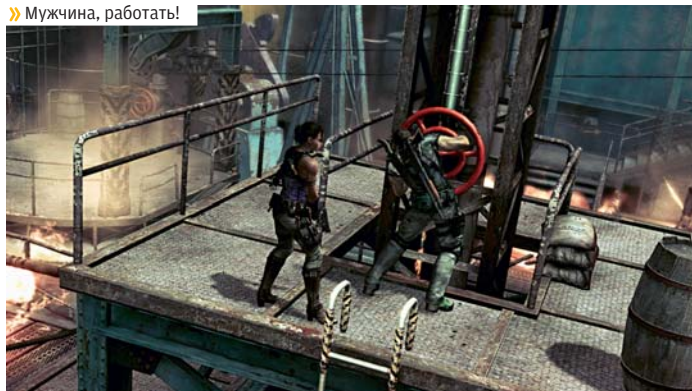


» Дяденька, кажется, у вас что-то вывалилось...



» Осторожно, недобрые собачки!

» Мужчина, работать!



охотно подбирает разбросанные по уровню патроны, метко стреляет, способна отвлекать боссов на себя, без посторонней помощи перезаряжает оружие, лечит вас и т. д. Прямого управления Шевой нет. Вы можете лишь указать ей, как себя вести (атаковать или прикрывать), а все остальные решения она будет принимать самостоятельно.

Разумеется, наличие партнера предполагает режим кооперативной игры. Действительно, Resident Evil 5 просто создана для того, чтобы пройти ее в компании с приятелем. Сегодня эта идея не так уж оригинальна, но она делает проект только лучше. Правда, есть и обязательная ложка дегтя – продолжительность приключения относительно невелика. Новую часть знаменитого сериала опытный геймер пробежит всего за 7-10 часов по причине практически полного отсутствия каких-либо головоломок, минимального количества закрытых дверей и общей линейности уровней. Не хватает и запоминающихся сложных боссов. Серьезной проблемой может стать только последний злодей, которого нужно «валить» в несколько этапов. Все остальные главы являются жалкой пародией на красавцев из Resident Evil 4. Довольно грустная, на наш взгляд, тенденция.

Графическое оформление Resident Evil 5 рискует назвать со-



вершенным. Это определенно красивейшая игра в серии и одна из самых визуально привлекательных за последние несколько лет. Даже мельчайшие детали идеально вписываются в общую шикарную картинку. Нельзя не отметить и отличное освещение. Вам надолго запомнится путешествие в катакомбах, наполовину заполненных водой, где единственным источником света является шахтерский фонарик на каске партнера. Не менее впечатляющи и поездки на катерах, прогулки по жарким улицам африканских поселков и посещение затерянных руин (Лара Крофт и Индиана Джонс завидуют черной завистью). О спецэффектах долго говорить не будем – они также выполнены очень здорово.

Безусловно, этот проект понравится не всем. В нем нет привычных для прошлых частей сериала элементов: тяжелой, гнетущей атмосферы, головоломок и старинных особняков. Но те, кто назовут игру поверхностной и неинтересной, скорее всего, окажутся обычными лицемерами. Resident Evil 5 – яркий и захватывающий представитель жанра action. В ней множество красивейших локаций, эпических сражений и один из самых симпатичных женских персонажей за всю историю видеоигр. А когда Крис Рэдфилд в компании двух прекрасных дам улетит на вертолете в закат под аккомпанемент нежного вокала, у вас точно не возникнет ощущения, что последние несколько вечеров прошли зря.

Resident Evil 5 просто создана для того, чтобы пройти ее в компании с приятелем



» Первое китайское предупреждение

## ОЦЕНКА

**Идея** Логичное развитие Resident Evil 4

**Графика** Отличная

**Звук** Пафосная музыка и великолепная озвучка

**Игра** Стремительная и захватывающая

ИТОГ

4.5/5



Игра подкупает тем, что похожа на все фильмы с Вином Дизелем разом



Он не проявил уважения к участникам дорожного движения



Персонажи выглядят вполне неплохо, пока не откроют рот



Ушастые румыны. Самая симпатичная фракция в игре



# Wheelman

Дмитрий Веселов



## Игра про Вина Дизеля от продюсера Вина Дизеля

Интересно, сколько певцов, танцоров и актеров должны захотеть эту «игру имени себя», прежде чем мировое правительство признает тенденцию опасной и начнет всерьез с ней бороться?

Кто-то давным-давно обзывает последними словами Майкла Джексона, «виновного» в создании Michael Jackson's Moonwalker – аркады с особой танцевальной магией. Некоторые считают, что после двух шутеров с 50 Cent в главной роли Полтиннику пора выписывать целебную эвтаназию. Но на «полигональный нарциссизм» одной известной персоны пока все смотрели сквозь пальцы. Речь идет о Вине Дизеле, актере и по совместительству основателе компании Tygon Studios.

Кто-то утверждает, что Дизелю просто повезло. Первый проект его фирма создавала в тандеме с опытными скандинавами из Starbreeze Studios, и получился настоящий шедевр – тюремная история Chronicles of Riddick: Escape from the Butcher Bay выиграла несколько престижных наград, после чего второстепенное увлечение превратилось для лысого актера чуть ли не в главный бизнес. Совсем скоро мы увидим ремейк дебютного проекта под названием Chronicles of Riddick:

Assault on Dark Athena, в одном из последних интервью Дизель упоминал о собственной MMO, а свежая Wheelman с его участием доступна прямо сейчас.

Интересно, что начало продаж игры было приурочено к выходу в прокат одноименного фильма, рассказывающего о храбром герое Мило Бурике (Milo Burik), спасающем прелестную даму и сражающемся с барселонскими криминальными элементами. Но что-то у представителей киноиндустрии не заладилось – лента на широкий

экран так до сих пор и не попала. Имеем удивительный прецедент. Wheelman – первая игра по фильму, но без фильма.

Творение Midway Newcastle многие безосновательно сравнивают с GTA. Принципиальная ошибка. Да, необходимые атрибуты «песочницы» тут имеются: большой город, быстрые тачки и газиллион бандитов... Но если серия Grand Theft Auto пусть не всегда идеально, но таки пыталась соблюсти баланс между прогулками и поездками, то здесь



Если догоняют вас, то будьте готовы к бесконечному респауну врагов



Та самая дуэль на бензовозах

акцент сделан именно на сумасшедшие покатушки.

Из машины можно даже не выходить. Для смены «колес» активно используется хитрый трюк под названием air jack, с помощью которого Дизель захватывает новое средство передвижения, на полном ходу выпрыгивая из старого. Действие выполняется легко и быстро: игрок подруливает к «жертве», секунду-две целится, а потом наблюдает, как протагонист лихо вскакивает на чужое авто и выбрасывает из его салона водителя.

Другие инновации, предложенные Midway Newcastle, так же изобретательны и так же копируют описанные в учебниках физики законы. Скажем, нам предлагают принять участие в автомобильных боях - достаточно двинуть мышкой в нужную сторону, и совершенно любой «дизель экипаж», включая многотонные грузовики и мотоциклы, резко дернется вбок, чтобы толкнуть врага корпусом. Благодаря такому нововведению погони тут крайне зрелищны и в чем-то напоминают поединки боксеров-

тяжеловесов, в которых главную роль играет масса бойцов, а не увертливость или скорость.

Кроме раздачи пинков оппонентам, виртуальное воплощение Вина Дизеля умеет расстреливать агрессоров в slo-to-режиме. Особенно ярко это выглядит, когда машина с героем на полном ходу разворачивается, протагонист эффектно взмахивает высунутой из окна рукой с пистолетом, ловко уничтожает преследователей, а затем, не сбрасывая скорости, вновь разворачивает авто и продолжает движение. Сэр Исаак Ньютон в такие моменты вздрагивает в гробу.

Барселона в игре - город, идеально подходящий для сумасшедших гонщиков. Тут полно длинных улочек, трамплинов и незаметных на первый взгляд маршрутов, позволяющих сократить путь от точки А до точки В. При этом местные жители, видимо, давно привыкли к визитам таких отчаянных ребят, как Мило Бурик, имеют удивительную особенность со 100% эффективностью уворачиваться от несущихся в их сторону болидов. Да-да - как бы ни плакали жестокие дети, но ни сбить, ни даже пристрелить безвинных гражданских нельзя. Кроме того, здесь нет проституток, магазинов одежды, салонов татуировок, спортивных залов и прочих привычных для фанатов GTA элементов. Выйдя из машины, вы обнаруживаете, что заняться в общем-то и нечем. Хотя немного размять ноги так или иначе придется - миссии, выполняемые на своих двоих, скучны и, к сожалению, обязательны.

Однако несмотря на недостатки «пешеходной» составляющей, игра получилась интересной. Разработчики Midway Newcastle могут по праву гордиться сюжетом и мотивацией действий главного героя. Банальных поручений почти нет, а большинство заданий напоминают лучшие эпизоды из «Форсажа» и «Перевозчика» одновременно. То герой Дизеля устраивает слежку за злодеем, кошкой прыгая с машины на машину, то он попадает в ловушку на складе в пригороде, то сходится с негодяем в безумной дуэли на бензовозах. Wheelman развлекает не хуже громкого блокбастера. Именно изобретательность, с которой авторы подошли к созданию сюжетной компании, вытягивает игру, заставляя закрыть глаза на различные огрехи.

Одним из главных недостатков можно назвать жуткую заскриптованность и странную порой логику происходящих на экране событий. Например, миссии, связанные с преследованием кого-либо, построены по принципу «кошелька на

## ПАСПОРТ

**Жанр** action / racing  
**Разработчик** Midway Newcastle  
**Издатель** Ubisoft  
**Издатель в СНГ** «Новый Диск»  
**Сайт** wheelmangame.uk.ubi.com  
**Возраст** 16+

**Midway Newcastle** Бывшая Pitbull Syndicate, зарабатывавшая на хлеб созданием продуктов под маркой Test Drive. В 2005 году студию приобрела и переименовала ныне обанкротившаяся компания Midway.  
**Игры** L.A. Rush, Rush  
**Сайт** www.midway.com

веревочке». Каким бы быстрым ни был автомобиль, вы все равно не догоните противника (и не отстанете особенно сильно), не расстреляете взвод прихвостней и не увидите все заготовленные пиротехнические эффекты. А если догоняют вас, то будьте готовы к бесконечному респауну вооруженных врагов, появляющихся в самых неожиданных местах. Мой любимый эпизод связан с попыткой спрятаться от банды румын в метро. Я нырнул за ограждение, начал спускаться по ступенькам и был сбит выезжающей из подземелья враждебной машиной... Но это еще пример забавной ситуации, а ведь бывают случаи куда неприятнее и нелепее.

Вот так и колеблется Wheelman от яркого, сочного автобоевика до почти открытого треща. Но как было сказано выше, позитивные эмоции от знакомства с этим проектом преобладают. Игра подкупает тем, что похожа на все фильмы с Вином Дизелем разом. Она веселая, по-хорошему безмозглая и будто специально изобретена для сдержанно-положительных оценок профильной прессы.

## ОЦЕНКА

**Идея** Burnout с пушками  
**Графика** Пустынный город и приятные спецэффекты  
**Звук** Отличный лицензированный саундтрек  
**Игра** Идеальное цифровое воплощение киноленты с Вином Дизелем в главной роли

ИТОГ

3.5



» Главное - надежно спрятаться



» Танец черных утят

# 50 Cent: Blood on the Sand

**Жанр** action • **Разработчик** Swordfish Studios • **Издатель** THQ • **Дистрибьютор в Украине** «Софтпром» (PS3) • **Сайт** www.50bloodonthesand.com • **Возраст** 18+

Александр Чепелев

**Путь к успеху** Едва увидев на экране виртуальное воплощение знаменитого Полтинника, сразу понимаешь, что герой вот-вот начнет гнуть пальцы, разговаривать американским матом и давать в зубы по любому поводу. Так и происходит.

Пожалуй, 50 Cent – самый реакционный «герой нашего времени». Когда-то наивные советские ребятишки восторженно кричали «Бу-ра-ти-но!», а сегодня заморская американская ребятня вопит «Фиф-ти-цент!» Из знаменитого рэпера легко сотворить себе кумира, что неудивительно – пацан ровно шел к успеху и обрел все почтиваемые западной культурой ценности: деньги, славу, почет. 50 Cent – это уже бренд.

A 50 Cent: Blood on the Sand – просто непрекращающаяся мясорубка, граничащая с клоунадой. Воспринимать ее всерьез ну никак не получится. Авторы намеренно ударяются в крайности. Если стреляют – то постоянно, сочно и безостановочно. Если ругаются матом – то настоящим, без цензуры. Если взрыв – то на весь экран, если пафос – то доходящий до идиотизма. Исповедуя такой вот принцип абсолюта во всем, разработчики из Swordfish Studios создали откровенный треш, в который, тем не менее, интересно играть.

Сожет, скажем прямо, – полная бредятина. 50 Cent и его бравую команду G-Unit приглашают славать рэп-концерт в некоей неназванной ближневосточной стране вроде Ирака. Все идет по расписанию, но вдруг выясняется, что обещанного гонора в размере десяти лимонов зелени музыкантам не видать. После «душевной» беседы с менеджером Полтинника в качестве извинений и компенсации за утраченные нервные

клетки презентуют удивительную драгоценность – череп, инкрустированный бриллиантами. Он, к слову, как две капли воды похож на проданное за 100 миллионов долларов творение американского художника Дэмиена Херста «Ради любви к Богу» (Damien Hirst, For the Love of God). Но даже таким утешительным призом наш герой наслаждаться не успевает – сокровище нагло крадет банда наемников. Терпение Фифтицента заканчивается, и он берет в руки шотган.

Задача игрока проста – вернуть череп. Да-да, ради этой корыстной цели нам предлагают положить несколько сотен крепких арабских ребят. К сожалению, в анимационных вставках феерический идиотизм сюжетной завязки не находит продолжения. Вместо ожидаемого балагана мы имеем лишь обычный пафосный треп между персонажами ну и возможность оценить умение главного героя ловко использовать слово «фак» для обогащения своей речи.

Геймплей предсказуемо однообразен. Бегаем по пыльным стройкам, грязным подвалам, зловонным мусоркам, загаженным улицам и прочим живописным местам и беспрерывно, не отвлекаясь ни на что другое, палим дробью в неумело прячущиеся за преградами пингвины тела противников. Те орут на нас на исковерканном русском («Мне смешно на тебя смотреть!») или просто матерятся (прямо заявляя, «Иди на х...!»). Конечно, вся эта словесная бравада им не помогает, и

супостаты довольно быстро умирают, по-киношному корчась в муках или красиво куврыкаясь. Если подбежать к врагу вплотную, активируется рукопашный бой – методично нажимая кнопку, вы сможете совершить брутальную комбинацию.

Номинально 50 Cent: Blood on the Sand – это action с системой использования укрытий а-ля Gears of War. Но по реальным ощущениям проект гораздо ближе к аркадам или стремительным шутерам наподобие The Club. Прятаться почти не нужно просто потому, что наш герой намного быстрее и сильнее своих врагов. Достаточно бежать вперед, весело стреляя по сторонам. Массовые убийства, к слову, поощряются поощрением особой шкалы ярости, которая отвечает за (кто бы сомневался) длительность включенного режима замедления времени. Да, еще вам представится шанс погонять на машине. Эти эпизоды одни из лучших в игре. Удобное управление, зрелищные прыжки, бесконечные взрывы – красота.

Без привычной системы апгрейдов оружия дело не обошлось. Из погибших врагов выпадают зеленые банкноты, из развалившихся ящиков со звоном летят монетки, а на уровнях в неприметных местах развешаны мишени – попадание в них добавляет на счет еще несколько десятков баллов. «Валюта» тратится не только на улучшение стволов, но и на открытие дополнительного контента – рисунков, видео и песен.

Не стоит думать, что у этого веселого треша нет недостатков. Отнюдь. Главной причиной головной боли становится напарник, без помощи которого не обойтись никак, – дело в том, что перед нами с удручающей методичностью возникают препятствия (двери и различные возвышенности), а преодолеть их можно, только обратившись к компаньону. Вся эта суета очень быстро надоедает, да и игровой процесс также не радует ни разнообразием, ни хоть какой-то оригинальностью.

50 Cent: Blood on the Sand насквозь вторична, но она хотя бы весела и резва, в отличие от унылой 50 Cent: Bulletproof, вышедшей в 2005 году. И конечно же, проект наверняка придется по душе поклонникам творчества Полтинника. В саундтреке игры числятся десятки его старых композиций и восемнадцать новых. Ко всему прочему есть даже музыкальный проигрыватель с возможностью сортировки песен и несколько видеоклипов.

## ОЦЕНКА

**Идея** Отдать на растерзание Фифтиценту матерящихся арабов

**Графика** Ядрено-пестрая

**Звук** Глушливая озвучка и саундтрек от сами знаете кого

**Игра** Веселый треш

ИТОГ

3/5

# DEMIGOD™

## БИТВЫ БОГОВ

Від авторів Total Annihilation,  
Dungeon Siege и Supreme Commander!

Strategy Action  
RPG

[www.snowball.ru/demigod](http://www.snowball.ru/demigod)



Уже в  
продажу!



© Stardock Entertainment, Inc. All rights reserved. © 2009 Gas Powered Games. All rights reserved.  
© 2009 ЗАО «1С»/творческая адаптация студии Snowball Interactive. Всі права захищені.  
Виробництво в Україні – ДП «Єврософтпрот».



Тут вы не увидите заимствований из трудов Толкиена

# Drakensang: The Dark Eye

## Старорежимный эскапизм

Благодаря гениальному старику Гарри Гигаксу (Gary Gygax), ныне усопшему изобретателю ролевой системы Dungeons & Dragons, в 1974 году все любители приключений (пусть и выдуманных) получили совершенно новое, доселе невиданное развлечение.

Дмитрий Веселов

анаты D&D стали десятками собираться в подвалах, на кухнях, в гаражах или просто на свежем воздухе, чтобы пообщаться и в очередной раз совершить «виртуальное» путешествие по подземельям. Гигакс и компания его единомышленни-

ков, по сути, осуществили революцию в настольных играх. Партия в «настолку» обычно затягивалась на несколько вечеров. Один из участников, обложившись томиками с правилами, брал на себя роль мастера – местного бога, от которого зависело

будущее храброго отряда воинов и магов, шагающих навстречу неизвестности. Главным во всей этой хитрой забаве было и остается настоящее человеческое общение. Игроки обсуждали свои действия, спорили друг с другом, пытались тайком мухлевать и т. д.

Поскольку среди D&D-гиков нередко попадались начинающие программисты, неудивительно, что первые видеоигры, написанные ими в свободное время на университетских машинах, стали именно цифровыми воплощениями D&D, то есть первыми CRPG (Computer RPG). От изобретения оригинальной ролевой системы до появления ее компьютерных аналогов минул всего год – в 1975-м вышли Adventures, Dungeons и Moria.

Так или иначе, CRPG продолжали копировать настольные игры вплоть до конца 90-х. Геймерам поручали роль руководителя пар-



Групповое фото. Нет, обезьянка не нужна



И куда они на ночь глядя?





» А еще у него волосы на ладонях растут...

## Мир, несмотря на фэнтезийность, напоминает сонную средневековую Европу

тии приключенцев, а PC становится мастером. Получалось в итоге не слишком хорошо – с железкой ведь не поговоришь. Да и спонтанность, непредсказуемость игрового процесса была в разы ниже. Поэтому RPG со временем все сильнее стали напоминать интерактивные фильмы. Есть строгая сюжетная линия, по возможности обставленная с голливудским размахом и пафосом, и несколько вариантов ваших действий в рамках, заранее определенных сценарием. По такой схеме создана масса JRPG, а также более привычных нам западных

ролевых игр (проекты BioWare, например). Редкие исключения вроде творений Bethesda лишь подтверждают правило.

Поэтому выход Drakensang – красивой, отлаженной, интересной – по силе впечатления мог сравниться с неожиданным появлением мифического единорога на платформе метрополитена. Практически идеальный сплав традиционной настольной и компьютерной RPG. Чудо, которого не ждали. Игра, тщетные попытки сделать которую многие разработчики предпринимали на протяжении двадцати с лишним лет.



Проект этот родом из Германии, и у себя на родине он известен под страшным именем Das Schwarze Auge – так называется, пожалуй, самая известная в стране пива и сосисок ролевая «настолка». Игре уже перевалило за 20, а создавали ее явно по мотивам Dungeons & Dragons – любой знакомый с D&D человек незамедлительно обнаружит массу общих черт, начиная с похожих правил и заканчивая сеттингом в стиле high fantasy. Главное же отличие заключается в большей проработанности и внимании к деталям. Например, классы брони рассчитываются отдельно для каждой конечности, игрок набирает два типа опыта, а не один и т. п. Немцы всегда славились скрупулезностью.

Мир, где происходит действие, несмотря на свою фэнтезийность, скорее напоминает сонную средневековую Европу. Тут вы не увидите союзов волшебных королевств, стоящих на пороге Апокалипсиса, и прочих заимствований из трудов Толкиена. Помните, как в немецкой же Gothic авторов порой больше интересовал распорядок жизни крестьян, чем эпичность исто-

### ПАСПОРТ

**Жанр** RPG  
**Разработчик** Radon Labs  
**Издатель** dtp Entertainment  
**Издатель в СНГ** «Новый Диск»  
**Сайт** [www.drakensang.de](http://www.drakensang.de)  
**Возраст** 12+

#### Radon Labs

Немецкая студия с офисами в Берлине и Лейпциге. За последние восемь лет не сделала ничего интересного за исключением разве что Project Nomads. Готовит продолжение Drakensang.

**Игры** Urban Assault, Project Nomads, Paws & Claws Pet Vet, Riding Star  
**Сайт** [www.radonlabs.de](http://www.radonlabs.de)

рии? Вот здесь примерно такая же ситуация.

В число заселяющих континент Аventura рас входят люди, эльфы, гномы и прочие гуманоиды фэнтези-канона. В Drakensang существует также деление на культуры – в самом начале, при создании героя, предлагается выбрать из восьми вариантов людей и не-людей. У каждого подвига свои профессии (количеством до трех штук).



» Кому-то сейчас будет больно



» Какие у вас большие зубы!

❏❏ Сами того не замечая, вы постепенно все сильнее проникаетесь и атмосферой сеттинга, и проблемами его обитателей ❏❏



Ах, опять эти хулиганы!

Скажем, лишь представители человеческой расы андергастиан могут быть боевыми магами, лекарями и шарлатанами. А гномам суждено стать саперами, наемниками или разведчиками. Всего в игре аж 20 классов персонажей.

Главные атрибуты героев не что иное, как калька характеристик из D&D, только называются иначе. А таланты, помогающие, к примеру, драться, колдовать или изготавливать предметы, копируют умения Dungeons & Dragons практически напрямую. Поэтому если вы знакомы с популярной системой, то

разберетесь с Drakensang без всяких проблем.

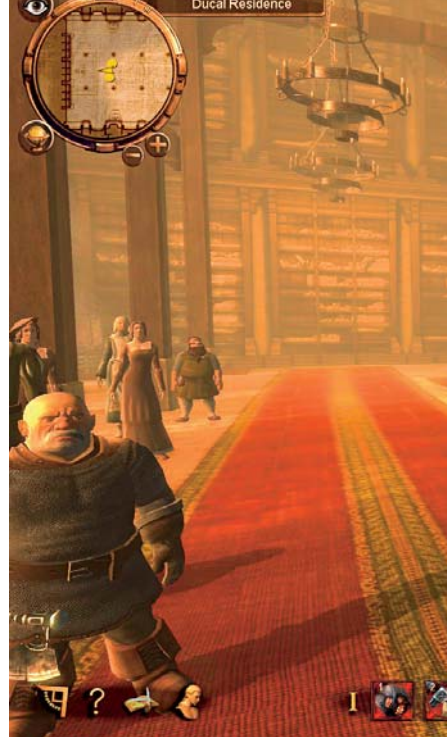
Вне зависимости от выбора персонажа сюжетная завязка всегда одна. Старый друг почтой присылает протагонисту весточку и просит о помощи в некоей ситуации. Отказать, разумеется, невозможно. После маленькой тренировочной зоны (такой себе деревушки), герой попадает в город Фердок, где и живет автор письма. Со стука в дверь нашего товарища начинается длинное детективное приключение, некоторым образом даже напоминающее

классические произведения Агаты Кристи. Ардо мертв, кто его убил, неизвестно, а город (крупный торговый центр) скован страхом. Оказывается, друг был одной из жертв в целой цепочке таинственных ритуальных убийств.

На выполнение первого действительно серьезного задания уходит ну никак не меньше часа, причем квест не заканчивается даже с уничтожением (спойлер!) небольшой секты и плавно перетекает в другое расследование. Сюжет написан с потрясающей дотошностью (разработчики вспоминают, что в печатном виде он занимал около тысячи страниц). Сами того не замечая, вы постепенно все сильнее проникаетесь и атмосферой сеттинга, и проблемами его обитателей. Вот два крестьянина спорят о том, надо ли рубить дерево. Вот странный неудачник признается девушке в любви. А вот группа бандитов пытается прирезать наивного вора... Необязательные задания очень интересные. Скучных, «почтовых» миссий почти



Ребята, пойдём-ка отсюда, а?



нет. Иногда вас даже ставят перед моральным выбором. Скажем, кому помочь: жутковатым фанатикам Инквизиции или нервным ведьмам Темных лесов? Определиться сложно.

Между прочим, в создании Drakensang принимали участие сразу четыре автора оригинальной «настолки». Потрудились все на славу – игра захватывает и в буквальном смысле заставляет забыть про сон и еду. Проект лихо уделывает львиную долю CRPG-наследия 90-х, и довольно скоро возникает впечатление, что вы действительно участвуете в партии настольной игры с гениальным мастером. Именно в этом заключается главное достоинство Drakensang. Хотя есть и обратная сторона медали. В силу тщательного следования канонам «настолок», которые слабо эволюционировали за последние тридцать лет, проект шокирующе консервативен – его сложно рекомендовать тем, кому давно осточертели RPG в стиле фэнтези. Ну неужели игра попросит нас убивать крыс в подземельях? Конечно.

Немало тут и откровенных заимствований у коллег по жанру. Что-то скопировали из The Witcher, что-то из Neverwinter Nights 2, что-то (и это очень хорошо чувствуется) из классической дилогии Baldur's Gate. Впрочем, разработчики и не скрывают свои источники: «С самого начала мы определили данный проект как Baldur's Gate в 3D», – говорят они.

❏❏ Главные атрибуты героев не что иное, как калька характеристик из D&D ❏❏



» Официальный прием у большой шишки



» Пафосного мужика зовут Великий Инквизитор да Ваня. Сложно понять, шутка это или нет



## » Проект лихо уделывает львиную долю CRPG-наследия 90-х



» Ну как же без пауков-то?

И действительно, тут и большая столица имеется, и бой в реальном времени с паузой, и скупающие путешественники, желающие присоединиться к нашему отряду.

Последних, к слову, в игре с десяток. Есть среди них амазонки, воры, волшебники, алхимики, лекари... В общем, все классы, какие только могут пригодиться для формирования эффективной партии. Каждый NPC прекрасно выписан и «по-литературному» правдоподобен, а внешность парников иногда радует даже сильнее, чем их характеры. Видели бы вы храбрую воительницу Рулану (ее ключевые параметры: 90-60-90)! Кампанию протагонисту могут составить лишь трое героев, остальные будут ждать вас в специальном поместье, куда при желании разрешено вернуться практически в любой момент.

Визуальный ряд напоминает все ту же Neverwinter Nights. И общий

уровень графики схож, и камера работает одинаково. Хотя Drakensang появилась на свет гораздо позже, и она симпатичней. А вот управление, право, могло бы быть и поудобнее. Вообще, корявый интерфейс – один из основных не-



» И сказало оно им человеческим голосом...

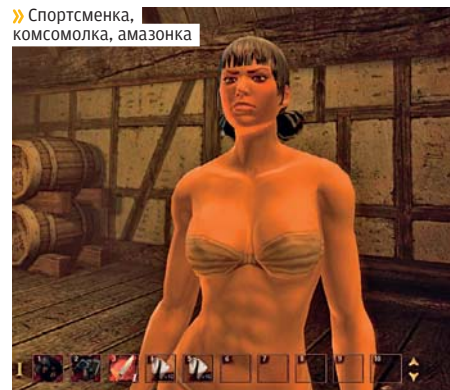
достатков проекта. Некоторые элементарные действия, сортировка шмоток в инвентаре, например, вызывают массу проблем. Не хватает информационных подсказок, порой сложно понять, какое оружие бьет сильнее, как работают заклинания.... Схема управления подопечными также далека от идеала: героям нельзя задавать линию поведения, потому приходится каждого терпеливо водить за ручку, раз за разом отдавая простейшие команды в стиле «Ударь вот этого подлца, пожалуйста».

Вряд ли я ошибусь, если скажу: от Drakensang ожидали немногого. Да и студия-разработчик (знакомая разве что по экспериментальной Projects Nomads) имела довольно сомнительный имидж. Опыта создания RPG у нее не было, а наличие в послужном списке игр вроде Paws & Claws Pet Vet (симулятор ветеринарной клиники) никакого доверия не внушало. И естественно, анонс их нового проекта встретили, мягко говоря, весьма скептически.

Но каков результат! Такую игру мог сделать Брайан Фарго (Brian Fargo), если бы не увлекся сатирой

в The Bard's Tale. Этого же уровня проект могла бы подарить нам студия Obsidian, если бы не работала на подхвате у BioWare. Ну а сама BioWare пока лишь обещает нечто подобное в своей Dragon Age. Действительно, случилось невероятное: скромная команда немцев выпустила шикарную RPG. С жалким по современным меркам бюджетом (как сообщают, всего 2,5 миллиона евро), но фантастически интересную, привлекательную, цельную. Другим, честно скажем, в пору у них поучиться.

» Спортсменка, комсомолка, амазонка



### » ОЦЕНКА

- Идея** Настоящая ролевая игра
- Графика** Не самая впечатляющая, но атмосферная и приятная
- Звук** Совсем как графика
- Игра** Немного старомодная, относительно казуальная, великолепная

ИТОГ

4.5/5

# Red Alert 3 – Uprising

## Искусство быстрой победы

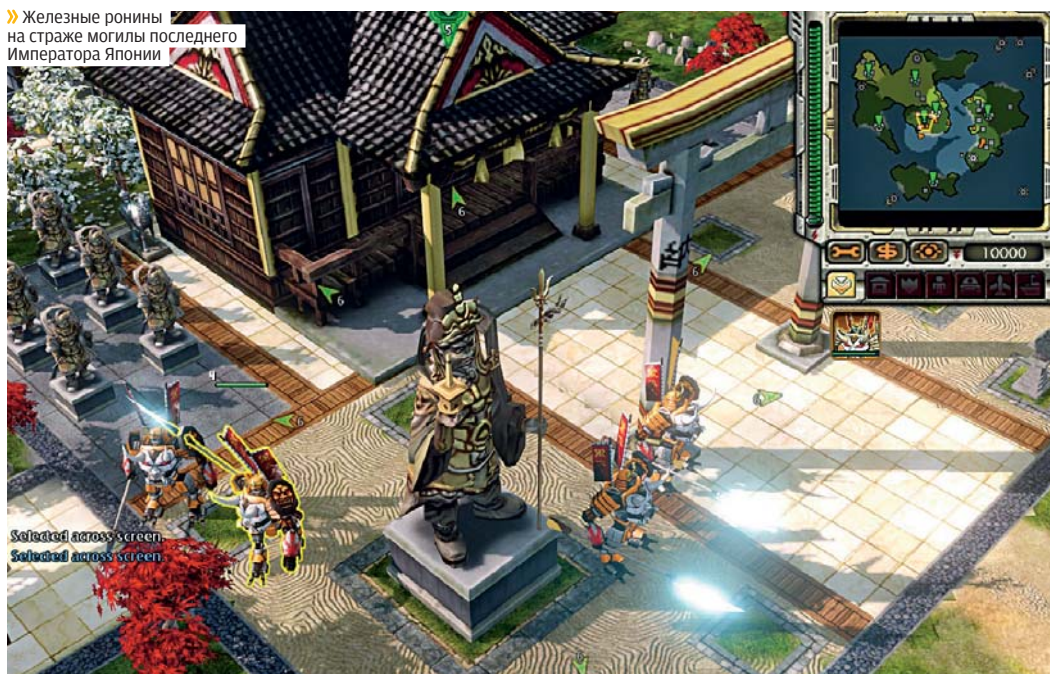
Существенным недостатком Red Alert 3 оказался слишком короткий одно-пользовательский режим – всего 27 миссий за Союзников, СССР и Империю Восходящего Солнца пролетали как одно мгновение. Приятно, что в дополнении EA LA исправила эту досадную оплошность.



Red Alert 3: Uprising вынуждает мыслить нестандартно, и это замечательно



Железные ронины на страже могилы последнего Императора Японии



Ростислав Панчук

Безусловно, с появлением Red Alert, несмотря на фокусы с параллельными мирами и путешествиями во времени, продолжает развиваться, следуя своей особой логике, – в итоге, невзирая ни на что, победа неизменно достается Союзникам. Как мы помним, ученые умы США справились с изобретением хроно-технологий и нового оружия даже без помощи Альберта Эйнштейна, тем самым не оставив ни малейшего шанса не только мощной боевой машине Советов, но и высокотехнологичной армии Империи Восходящего Солнца. Неудивительно, что все мини-кампании аддона посвящены восстанию новых колоний Запада. Разрозненные части русских под руководством очаровательной Даши Федорович пытаются изгнать захватчиков из своей страны, а наследный принц Татцу затеял опасную двойную игру, чтобы вернуть императорский трон. Доблестным войскам Союзников необходимо любым способом удержать ситуацию под контролем. Естественно, не превышая полномочий ограниченного миротворческого контингента, – мы же ведь истинные демократы, не так ли? Особняком в этом веселом балагане стоит история Юрико Омеги, японской школьницы с невероятными пси-способностями, которую сумасшедший ученый заточил в подземной лаборатории и вознамерился превратить в супероружие. Мини-кампания за главную надежду Империи представляет собой своеобразную action/RPG. Наша героиня может силой мысли поднимать различные предметы и бросать их в противников, усилием воли уничтожать вражеских солдат либо подчинять себе их умы (это здорово облегчает выполнение ряда заданий). К сожалению, некоторая монотонность действия и чрезмерная скоротечность кампании за Юрико не позволяют по достоинству оценить потенциал новой задумки EA LA, но идея весьма свежа и интересна.

Изменение геополитической ситуации привело к пересмотру правил игры для каждой из фракций. СССР и Япония уже не могут воевать в открытую и вынуждены отстаивать свои интересы посредством партизанско-диверсионных операций. Лишь в крайнем случае стратегию



» Giga-Fortress Японии могут не только крушить все живое на море...

## Иногда все-таки хочется увидеть тот самый old skool Red Alert

позволяют развернуть полноценную базу с риском навлечь на себя гнев нового мирового жандарма. По той же причине канул в Лету генерал-помощник, но подобное «нововведение» пошло Uprising на пользу - ведь поле боя опять принадлежит нам и только нам. Тем не менее недостатка в крупномасштабных сражениях здесь нет, агрессивный AI постоянно напоминает о себе неожиданными атаками.

Новые боевые единицы меняют привычный баланс сил. Как ни обидно, но обделенным оказался СССР: улучшенная меха с тяжелым вооружением Sickle, танк-бульдозер Grinder из Yuri's Revenge и старый добрый Desolator Троорег не идут ни в какое сравнение с мощнейшей артиллерией Pacificer и огромным штурмовиком Союзников. Ну а в активе Империи Восходящего Солнца два не менее уникальных экземпляра - железный дровосек Steel Ronin и... гигантская летающая крепость, трансформирующаяся в дреднот столь же невероятных размеров. Подобные изменения ставят крест на тактике танкового раша - армада тяжелой бронетехники будет успешно расстреляна артиллерией еще на подступах к базе. Не стоит возлагать особых надежд и на усиленную авиацию, так как значительная концентрация ПВО и истребителей противника в точке атаки сведет к нулю результативность дорогостоящего налета. Разработчики поощряют нас комбинировать различные тактики, а если начинающий полководец страдает дефицитом свежих идей, милости просим в специальный режим Challenge.

На первый взгляд ничего нового в нем нет - EA LA творчески переосмыслила кампанию Generals Challenge из C&C Generals: Zero Hour. Игроку необходимо одолеть своих противников в 50 миссиях, располагая только базовыми юнитами. А доступ к новым технологиям открывается по мере успешного выполнения заданий кампании. Но все разительно меняет одно-единственное дополнение к слагаемым победы - фактор времени. Искреннее недоумение стратега (неужели разработчики всерьез уверены в том, что эту миссию можно пройти всего за 4 минуты?!), быстро вытесняется азартом поиска тактических уловок и стремлением довести до автоматизма процесс постройки базы и создания армии. Рано или поздно консервативных полководцев (или же, наоборот, зеленых новичков) осенит вполне перспективная идея:

» Вакуумная нанобомба Советов в действии



десяток тяжелых танков далеко не всегда являются залогом победы. А в отдельных ситуациях тут и вовсе достаточно полдюжины боевых медведей, нескольких инженеров и, разумеется, смекалки. Через паруртройку миссий, заполучив в руки проект штурмового вертолета, вы, вероятно, загоритесь идеей атаки с воздуха. Ничего, когда с базы противника выставят отряд солдат со «стингерами», вы осознаете нежизнеспособность данной затеи. Red Alert 3: Uprising вынуждает мыслить нестандартно, и это замечательно. Конечно, Challenge можно проходить без оглядки на тикающий таймер, но тогда теряется вся соль геймплея, а игра превращается в череду скучных и затянутых skirmish-миссий. Большинство западных игровых ресурсов успели раскритиковать сингл Uprising за якобы неинтересность, видимо, рецензенты просто не рискнули пройти его на высоком уровне сложности.

Вдвойне обидно, что мультиплеера в аддоне нет. Но поскольку большинство сетевых матчей Red Alert 3 и так требуют среднего уровня технического развития, все навыки, приобретенные при прохождении Uprising, пригодятся в многопользовательских батаях. После успешного завершения Challenge вы не только будете знать назубок сильные и слабые стороны каждого пехотинца, танка или вертолета, но и научитесь побеждать и в самых, казалось бы, безнадежных ситуациях. Даже презираемый консервативными игроками quick rush, т. е. уничтожение оппонента в первые минуты схватки, после тренировок в Uprising приобретает новый смысл, а быстрая и элегантная победа над живым противником станет лучшим подарком для ценителей.

Короткий, но динамичный однопользовательский режим и захватывающий Challenge - лучшее, что есть в Command & Conquer: Red Alert 3 -

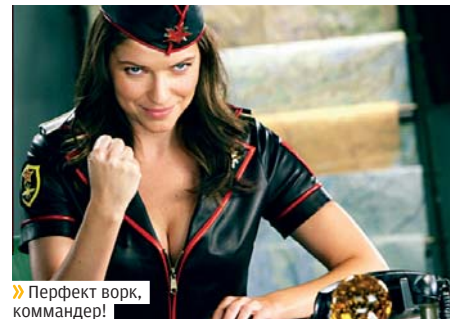
### ПАСПОРТ

**Жанр** стратегия реального времени  
**Разработчик** Electronic Arts Los Angeles  
**Издатель** Electronic Arts  
**Сайт** [www.commandandconquer.com](http://www.commandandconquer.com)  
**Возраст** 12+

### Electronic Arts Los Angeles

Внутренняя студия Electronic Arts, не будь которой, мы бы так и не увидели многих занятных проектов. Пробует свои силы в казуальных играх для Wii.

**Игры** Boom Blox, дилогия The Lord of the Rings: The Battle of Middle-Earth, серии Medal of Honor, Command & Conquer, Red Alert  
**Сайт** [eala.ea.com](http://eala.ea.com)



» Перфект ворк, командер!

Uprising. Однако отсутствие сетевой игры, минимум ярких персонажей в междумиссионных видеороликах, проходной сюжет не позволяют поставить игре высокую оценку. Инновации - это хорошо, но иногда все-таки хочется увидеть тот самый old skool Red Alert, без излишнего гротеска и китча, зато с лихо закрученной сюжетной линией.

### ОЦЕНКА

**Идея** Новыми однопользовательскими режимами внести разнообразие в короткую кампанию оригинала

**Графика** Переизбыток гротеска уже начинает раздражать

**Звук** Восточные композиции удачно дополняют старые хиты

**Игра** Динамичная и затягивающая. Однако проходной сюжет и отсутствие мультиплеера не позволяют поставить высокую оценку

ИТОГ

# 3.5/5



» Молодой человек, а вы от геморроя не лечите?



» Рейдеры разбушевались!



» До свиданья!..



» Ночной сюрприз

# Destroy All Humans! Path of the Furon

• Жанр action • Разработчик Sandblast • Издатель THQ • Дистрибьютор в Украине «Софтпром»  
• Сайт [www.destroyallhumansgame.com](http://www.destroyallhumansgame.com) • Возраст 16+

Александр Чепелев

**I don't want to believe** Destroy All Humans! – одна из самых стильных и едких пародий в нашем несовершенном мире. Если помните, в первой части издевались над 50-ми, во второй – над хипповыми 60-ми, а в Path of the Furon досталось 70-м.

История начинается в Las Paradiso (разумеется, в качестве прототипа использовали знаменитый Лас-Вегас). Человечеконенавистник Кристо (Скруто) открыл казино и живет себе на Земле, не жалуется: смотрит телевизор и упивается коктейлями. Однако гангстеры и зловещие силы Nexus пинком поднимают героя с дивана и отправляют расследовать жутковатый заговор. С такой мотивацией мы и прыгаем по городам и весям: Лос-Анджелес и Париж, а также Китай и даже родная планета нашего протеза Furon.

Суть игры осталась неизменной: коротконогий синий Кристо бегает по городу и всячески измыается

над людьми. Можно стрелять в противных homo sapiens специальными боеприпасами, которые вливаются в пятую точку, заставляя неудачников метаться по улице, потешно размахивая руками. Или, например, обратиться к телекинезу, поднять человечка над землей (он начинает дергаться, как наскипидаренная марионетка) и швырнуть об стенку, если очень уж докучают его кривляния. Великий Кристо способен вселяться в тела прохожих для конспирации, ведь чтобы продвинуться по сюжету, приходится общаться с аборигенами. Еще он умеет летать (на что, спрашивается, реактивный ранец?). А когда

надоест курошачь землян, залазим в свою тарелку и отправляемся уничтожать движимое и недвижимое имущество врагов.

Структура игры по-прежнему нелинейная: разрешено просто бродить по городу, выполнять сюжетные и побочные миссии и вгрызаться в мини-игры. Впрочем, разнообразия ждать не стоит, тут все подвластно слову «разрушать»: крушим игровые автоматы, машины, людей – что угодно. И много болтаем. Юморок в духе времени, однако слегка усталый и без особых изысков. Кстати, диалоги лишь для видимости поливариантны, правильный ответ всегда один.

Наверное, самая главная проблема Destroy All Humans! Path of the Furon – графика. Потому что над эпохальным движком Unreal Engine 3 разра-

ботчики поиздевались, как коренные одесситы, – ободрали весь лоск, оставив кукольные города и карикатурных дубоватых персонажей. Выглядит игра немногим лучше своих сестер на PlayStation 2. Возможно, для кого-то это станет трагедией.

Так что ничего особенно нового нам не предлагают. Но если любите разрушения, инопланетян и не пасуете перед посредственными шутками и картонной графикой – попробуйте в который раз уничтожить всех людей.

ОЦЕНКА

**Идея** Уничтожить всех людей в 70-х

**Графика** Стильная, но картонная

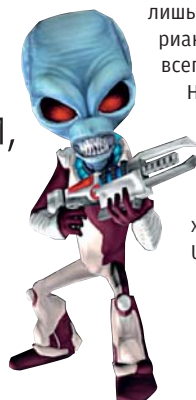
**Звук** Задорный

**Игра** Ехидный второй сорт

ИТОГ

2.5/5

Юморок в духе времени, однако немного усталый и без особых изысков



# ОСОБО ОПАСЕН ОРУДИЕ СУДЬБЫ

СПРАВЖНІЙ ВОІН.  
ПРИРОДЖЕНИЙ ВБИВЦЯ.



PLAYSTATION 3



PlayStation Network



XBOX 360



"Wanted: Weapons of Fate" interactive game © 2009 & TM Universal Interactive Entertainment, Inc. "Wanted" the movie © Universal Studios. All Rights Reserved. Copyright © 2009 NVIDIA Corporation. All rights reserved. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies. "PS", "PLAYSTATION" and "PS" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All other trademarks and copyrights are the property of their respective owners. All rights reserved. All other trademarks and copyrights are the property of their respective owners. All Rights Reserved. © 2009 ЗАО «1С». Всі права захищені. Software platform logo (TM and ©) EMA 2006.

WIRE LOGO, WB SHIELD, TM & © Warner Bros. Entertainment Inc.

Виробництво в Україні – ДП "Сврософтпром".

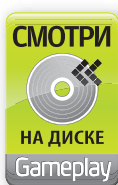
WWW.WANTEDVIDEOGAME.COM

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

## Воспоминания детства

В последнее время нас не балуют авиааркадами, лишь серия Ace Combat вечно жива и молода (да и то на PC она не представлена), поэтому неудивительно желание Ubisoft отхватить столь лакомый кусок. Однако несмотря на очевидное сходство с Ace Combat, больше всего Tom Clancy's H.A.W.X. напомнила мне игру из детства – F29 Retaliator. Не хватает только посадки на аэродром. Естественно, это было сделано для упрощения игрового процесса, но...

Богдан Афанасьев



Возникает ощущение, что в игре используется Google Earth с включенными 3D-моделями

Кажу сразу, не следует ожидать от Tom Clancy's H.A.W.X. чего-либо экстраординарного – просто еще один неплохой проект с именем вездесущего Тома Клэнси на обложке, только теперь про самолеты. Нам достается роль бывшего пилота ВВС США, который после сокращения попадает в частную военную компанию. В воздушных сражениях его поддерживают два напарника, управляемые AI. Разработчики даже дали возможность помочь с воздуха капитану Скотту Митчеллу (Scott Mitchell) с отрядом (они знакомы нам по дилогии Ghost Recon Advanced Warfighter). А в остальном сюжет не вызывает особых эмоций. Со страстями, бушевавшими в Ace Combat 6: Fires of Liberation, здешнюю историю не сравнить. Миссий тут меньше двадцати, и, если играть в гордом одиночестве, остается лишь проходить их по кругу, увеличивая сложность.

Разнообразием задания не отличаются: мы выводим из строя или наземную/наводную технику, или самолеты и вертолеты противника (а в основном и то и другое). Чуть интереснее становится, когда появляются вражеские установки ПВО, но все равно праздника не получается. Миссии построены по одной схеме, целей хоть и несколько, но нам их выдают поочередно по системе чекпоинтов: сначала долететь до места, потом уничтожить танки, затем – самолеты и т. д. Как и положено в аркадной леталке, главный герой практически непобедим. И боезапас не заканчивается (две сотни ракет тяжело отстрелять, к счастью, на высоком уровне сложности их значительно меньше), и живучесть самолета просто невероятная. Напарники ведут себя достаточно адекватно, следуя командам, стараются защитить нас или же атакуют указанную цель. Хотя последнее делают с явной неохотой, нередко приходится сбивать ее самостоятельно.

Разработчики ввели в игру весьма любопытный режим полета, называемый Assistance Off. Когда мы задействуем его, камера показывает нашу машину со стороны, и пилоту приходится рассчитывать лишь на себя. Что вначале несколько дезориентирует (даже играя в аркаду, управлять самолетом в таком положении непривычно), но по ходу дела принаравливаешься выписывать оригинальные кульбиты. В этом режиме очень удобно уворачиваться от ракет и преследовать противника, хотя ошибки пилотажа дорого обходятся. Во время боя можно включить систему ухода от ракеты или перехвата соперника: на экране появляются треугольники, через них надо провести самолет, после чего,



» Watch your six!

нажав кнопку, открыть огонь. Все, дело сделано. Ну что за Rayman Raving Rabbids? Возмутительно, право слово! Зато ангар разработчики заполняли на совесть. Нам позволяют выбирать из 50 машин (их число почти в два раза превышает количество доступных миссий). И каждая смоделирована тщательно и с любовью.

Прохождение H.A.W.X. не займет много времени – на 19 миссий уйдет где-то часов 5-6. Первые три задания не особо интересны, но дальше

Чуть интереснее становится, когда появляются вражеские установки ПВО



» Лихие маневры – залог выживания в воздухе







становятся куда лучше. Постепенно герой зарабатывает очки опыта, за которые ему выдают новые самолеты и комплекты вооружения. А так как за один раз все открыть невозможно, остается начинать кампанию заново.

Однако купить игру стоит ради мультиплеера. Сетевой режим представлен и традиционным deathmatch (с участием до 8 человек), и достаточно редким для данного жанра кооперативом. Для собственного комфорта весьма желательно высокоскоростное соединение с низким пингом (неприятно, когда преследуемый противник внезапно оказывается в хвосте и уже пускает ракету). Оптимальный вариант – сражение по локальной сети с друзьями, тогда положительные ощущения от

deathmatch гарантированы. Пролетать миссии в кооперативе одно удовольствие – три напарника помогут справиться с любым заданием с первой попытки, да и при повторных прохождениях с живыми людьми играть всяко интересней, чем с виртуальными болванчиками.

Графика производит двойственное впечатление. Казалось бы, объектов на поверхности много, но при уменьшении высоты (а снижаться приходится регулярно, наземных целей тут с избытком) понимаешь – часть из них не трехмерные, а просто текстура. Возникает ощущение, что в игре используется Google Earth с включенными 3D-моделями – при попадании снаряда в землю не видно ни разрушений, ни воронок. К счастью, с высоты это не заметно, да и спецэффекты делают свое дело. А вот миссия в Рио-де-Жанейро выглядит просто потрясающе: отличные пейзажи и боевые действия с участием большого количества наземной, водной и воздушной техники – настоящий пир для глаз.

Управление с помощью клавиатуры (для PC-версии) терпимо, но все же желателен геймпад. Учитывая специфику проекта, он подойдет даже лучше джойстика, особенно в режиме *Assistance Off*. Ну а для обладателей PS3 и Xbox 360 альтернативы особой нет.

Кстати, мне удалось поиграть на всех трех платформах, и разница в версиях, по правде говоря, весьма незначительна. Консольные поддерживают разрешение 720p, а ком-

**ПАСПОРТ**

**Жанр** авиационная аркада  
**Разработчик** Ubisoft Romania  
**Издатель** Ubisoft Entertainment  
**Издатель в Украине** «Руссобит-М»  
**Дистрибьютор в Украине** «Софтпром» (PS3)  
**Сайт** [hawxgame.com](http://hawxgame.com)  
**Возраст** 12+

---

**Ubisoft Romania** Румынский офис игрового гиганта, подаривший нам отличную *Blazing Angels: Squadrons of World War II*. Ubisoft Romania – первая студия, открытая за пределами Франции.  
**Игры** *Silent Hunter III*, *Silent Hunter: Wolves of the Pacific*, *Blazing Angels: Squadrons of World War II*, *Blazing Angels 2: Secret Missions of WWII*  
**Сайт** [www.ubisoftgroup.com](http://www.ubisoftgroup.com)

Просто еще один неплохой проект с именем Тома Клэнси на обложке



В небе уже не протолкнуться от самолетов



пьютерную можно настроить как душе угодно, главное – чтобы хватило мощности графического адаптера. Но при этом на средних настройках игра идет неплохо и на PC конфигурации «Оптимальный PC». Текстуры в версиях для siggent-gen выглядят не настолько детальными, плюс дальность прорисовки объектов меньше. Вот разве что на PS3 доступна запись полетов, а на PC и Xbox 360 такой возможности нет. Но, честно говоря, невелика потеря – посмотрится результат все равно ужасно, виртуальный режиссер не способен толком показать, что происходило во время боя.

Игра не получилась отличной, но она очень и очень неплоха. Даже хороша, если вы сможете оценить многопользовательские режимы. А мы с нетерпением ожидаем конца года. Интересно, чем же нас порадует версия для Wii?



Не вернется пилот героем, зачитался письмом из дома

ALT 1359

Protect Rio  
 Destroy fighters:  
 Destroy craft:  
 Destroy tanks  
 Destroy CAS planes:

JStrike 109  
 MultiAA 5  
 100  
 Flares 0

**ОЦЕНКА**

**Идея** Ace Combat под брендом Tom Clancy на всех платформах  
**Графика** Очень хороша, но неидеальна  
**Звук** Неплохие звуковые эффекты, а вот с 3D-позиционированием не совсем гладко  
**Игра** Довольно средняя, хотя многопользовательский режим весьма достойный

ИТОГ

**3.5/5**

Учитывая специфику проекта, геймпад подойдет даже лучше джойстика



# MadWorld

Алексей Пасак

## Мясорубка

MadWorld – звонкая пощечина всем любителям клеить ярлыки. Пока они, высунув от напряжения язык, собираются прилепить на белый бок консоли Nintendo еще пару умильных картинок с куклами, динозавриками и улыбающимися грибочками, MadWorld неспешно подходит сзади и достает клюшку для гольфа.



MadWorld предлагает кучу вариантов по умерщвлению противника

ывески «We kill because we sage». Главный герой, убивающий врагов ударом об стену в буквальном смысле. Комментирующие все это мракобесие Джон ДиМаджио (John DiMaggio) – голос любимца Бендера из «Футурамы» – и stand-up-комик Грег Прупс (Greg Proops). Чернокожий конферансье, называющий себя «епископом кровавой резни». MadWorld состоит из ярких эпизодов, собирающихся в еще более запоминающуюся общую картинку. SEGA решила лишним раз доказать всем, что Wii годится не только для симуляторов отжиманий или тенниса в условиях гостинной.

Наш суровый и квадратный герой Джек одновременно похож и на Хеллбоя, и на Марва из «Города Грехов». Он много курит, мало улыбается и явно что-то скрывает. Графика выдержана в духе уже упомянутой графической новеллы Фрэнка Миллера: черный, белый и спонтанные мазки красного. Дизайнеров нельзя упрекнуть в отсутствии вкуса – в такой строгой расцветке игровой мир абсолютно не теряется, наоборот, четче проявляются акценты.

Сюжет MadWorld выстроен вокруг захвата террористической организацией части города. Злоумышленники оцепили несколько кварталов и заразили оставшихся внутри кольца вирусом, который гарантированно убьет всех в течение 24 часов. И это в прямом эфире демонстрирует шоу Death Watch, своеобразный микс «Бегущего человека», «Крутых стволов» и других фильмов об охоте на людей.

Наша основная мотивация – рейтинг, то есть очки, начисляемые за систематичную зачистку уровня. И чем изобретательнее мы расправляемся с противниками, тем лучше. Конечно, никто не мешает методично разделывать врагов с помощью пилы, периодически бегая по кругу в ожидании, пока она остынет. Но гораздо эффективнее включить фантазию и воткнуть в очередного стероидного головореза дорожный

знак (или два), потом надеть на неудачника бочку и, ритмично сотрясая Wiimote, сделать в нем пять лишних отверстий. Мясницкий крик, торчащий из стены, придется как нельзя кстати. Весело прибавляющиеся очки и пульсирующие фонтаны красного укажут вам верный путь. В ход идет все: от бумажных вертушек на палочке до живых рыбин. Например, бутылкой шампанского удобно затыкать рот назойливым личностям, а пустая коробка замечательно выглядит у соперника на голове. MadWorld предлагает кучу вариантов по умерщвлению противника – декорации располагают. Трансформаторные будки, проносящиеся мимо поезда, унитазы, деревья и прочее отлично подойдут в качестве последнего, что увидит виртуальный болванчик. Окно? Пре-

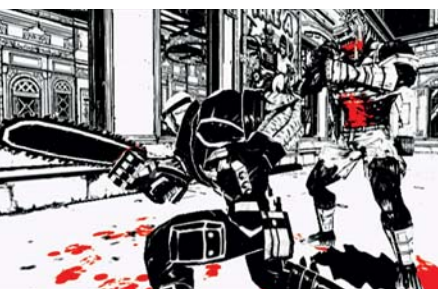


» Покраска лестницы в праздничный красный цвет

красный выбор! Швырнем туда кого-то и посмотрим, как он будет падать, цепляясь за торчащие палки, словно шарик в патинко. Вагон метро? Почему бы и нет. Хватаем ближайшего смертника и протираем им проезжающий состав. Тут даже можно зарядить пробегающим зомби катапульту и размазать его прямо о фанерную луну на полнеба или засунуть незадачливых ниндзя в кипящий кухонный чан.

Отдельная история – fatality и способы их исполнения. В первые же полчаса герой научится вырывать и

MadWorld успела стать бревном в глазу противников жестокости в играх



» Гимнасты





раздавливать сердца, сворачивать шеи, ломать хребты, делать бензопилой сагиттальные разрезы, засовывать врагов в горящие бочки и крошить черепа тяжелым ботинком. А еще соберет свою псевдоэнтмологическую коллекцию из случайных панков, насаженных на шипованные стены. И все это гротеск, такой же игровой китч, как кровавые фонтаны из шей обезглавленных мафиози в No More Heroes. Ну не воспринимать ведь всерьез местного конференс-сутенера, каждый раз погибающего от рук собственной помощницы, или задание, где нам нужно получить поцелуй от трех гейш?

Blood Bath Challenges – мини-состязания, в которых мы сможем быстро заработать дополнительные очки, начисляемые за совершение разнообразных надругательств над

горе-соперниками. Например, аттракцион Man Darts. Здесь необходимо с помощью увесистой биты швырять случайно подвернувшихся противников в гигантскую мишень.

Механика MadWorld проста – перемещения от третьего лица и боевая система, основанная на использовании двух кнопок. Главные козыри героя – пудовые кулаки и выдвижная цепная пила, к сожалению, имеющая свойство перегреваться. В течение игры нам предложат на выбор дополнительное вооружение – копьё, моргенштерны, горящие факелы и прочее. И только потом понимаешь, что лучше было приберечь их для финала уровня, и расстраиваешься.

Игра будит в душе чувства, оставшиеся еще с Famicom-детства. Когда у нас не было волшебной возможности сохраниться в любой момент, когда надо было проходить локацию аккуратно и вдумчиво, стараясь не растерять жизни в рядовых переделках. Когда схватка с боссом со скоростью лесного пожара поглощала нервные клетки. Когда дополнительное вооружение тащили с собой пол-уровня только потому, что позже оно могло оказаться гораздо нужнее, чем сейчас. Конечно, никто не запрещает жаловаться на отсутствие человеческой системы сохранений, но, если не изменять память, в Double Dragon или Streets of Rage это нам не мешало.

И боссы тут, в отличие от House of the Dead: Overkill, умеют доставлять неприятности. Никаких объяс-



» Кто-то не поверил на слово, что пила очень острая

SEGA решила доказать всем, что Wii годится не только для симуляторов отжиманий

## ПАСПОРТ

**Жанр** beat'em up  
**Разработчик** Platinum Games  
**Издатель** SEGA  
**Сайт** [www.sega.com/madworld](http://www.sega.com/madworld)  
**Возраст** 18+

### Platinum Games

Бывшие сотрудники известной Clover Studio, ответственной за появление Viewtiful Joe 2 и Okami. В разработке находятся Bayonetta, Infinite Space и неназванный проект Синдзи Миками.

**Игры нет**  
**Сайт** [platinumgames.com](http://platinumgames.com)

Игра будит в душе чувства, оставшиеся еще с Famicom-детства



» Приглашаем в шокирующую Азию!



нений по поводу слабых мест или стратегии борьбы мы не дождемся – все продумываем и проверяем сами. Стандартная рукопашная сменяется quick time events, где нам придется то уворачиваться от падающих вертолетов, то устраивать импровизированное состязание по армрестлингу с применением бензопилы. Выглядит это внушительно: сначала, например, пропиливаешь врага в десяти разных местах, а потом с помощью его же револьверов отстреливаешь от тушки все что можно.

Само собой разумеется, MadWorld успела стать бревном в глазу противников жестокости в играх, взять хотя бы американскую организацию National Institute on Media and the Family. Общественность выразила обеспокоенность: беспорядок, мол, когда на семейной

консоли появляются такие совсем недетские и очень малосемейные игры вроде MadWorld. Но как было уже правильно замечено где-то на просторах Интернета, ханжество критиковать проекты со столь гипертрофированным насилием и при этом продолжать показывать детям мультфильм «Том и Джерри».

## ОЦЕНКА

**Идея** Кровавый телеэфир с интригой

**Графика** Выдержанная и стильная цветовая гамма

**Звук** Бодрый хип-хоп и рев бензопилы

**Игра** Еще одна причина обратить внимание на Wii, если вы до сих пор этого не сделали

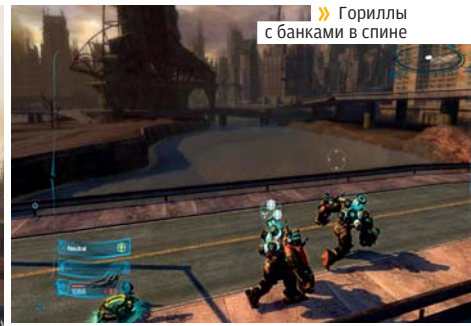
ИТОГ

5/5

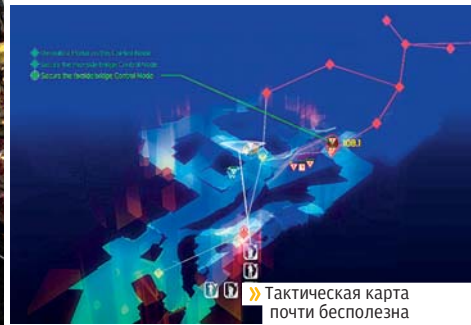


Если бы геймплей был в порядке, проекту простили бы его недостатки

Дмитрий Веселов



Гориллы с банками в спине



Тактическая карта почти бесполезна

# Stormrise

- Жанр стратегия реального времени • Разработчик Creative Assembly
- Издатель SEGA • Дистрибьютор в Украине «Софтпром»
- Сайт [www.sega.co.uk/stormrise](http://www.sega.co.uk/stormrise) • Возраст 16+



Летающие юниты «мутантов» до странного напоминают о мире Warcraft

**Ок, а где же пряник?** Сложно поверить, но этот проект создавали те же люди, которые сделали великолепную Empire: Total War. Их новое творение уныло, монотонно и, что хуже всего, малоигрательно.

Мысль о переносе жанра стратегий реального времени на консоль уже давно волнует лучших продюсеров человечества. Поползновения портировать RTS на новую платформу совершались не раз (вспомните Dune II на SEGA Mega Drive). Ежегодно очередные студии пытаются преодолеть «трудности перевода», однако как обойти самый большой камень преткновения – управление с помощью геймпада, – пока никто так и не придумал. Набив шишки, ведущие компании пришли к единственно верному решению: надо не переделывать PC-продукты, а создавать консольные игры стратегического жанра с нуля, учитывая все особенности приставок. Разработчики Tom Clancy's EndWar и Halo Wars с задачей худо-бедно, но справились. А вот авторы Stormrise с треском провалились.

Предложенная схема управления прекрасно подойдет аутисту с

невероятной координацией движений, у остальных же будут серьезные проблемы. Дело в том, что разработчики выкинули из игры привычную «резиную рамку», мини-карту и массу прочих стандартных решений. Все это они решили заменить кнутом. Честное слово, их система так и называется whip control. Смысл в том, что вам не дают оторвать нос от земли. Камера приклеена за плечами выбранного юнита, и поднимать ее вверх не позволяют. Чтобы оценить ситуацию, игрок должен переключаться с одного солдата на другого. Таким образом в проект попытались привнести ощущение присутствия на поле боя. Скажем кратко: ничего не получилось.

Процесс переключения между подчиненными реализован следующим бесчеловечным способом: надо зажать определенную кнопку – по краям экрана появятся иконки доступных войск, отметить

нужную пиктограмму, а затем кнопку отпустить. Камера сорвется с места, метнется в сторону выбранного юнита, одновременно дезориентируя вас в пространстве. Теперь представьте себе, насколько «удобно» контролировать большие армии, когда «ярлыки» едва ли не наслаиваются друг на друга. А такой тактический маневр, как штурм базы с двух флангов, становится почти невыполнимой задачей. Чтобы отдать приказ, скажем, всего пяти группам, надо с хладнокровием хирурга безошибочно переключиться пять раз, и все равно после совершенных сложных манипуляций войска пройдут не дальше ближайшего поворота – радиус действия ваших распоряжений ограничивается зоной видимости юнитов.

Чтобы не растекаться мыслью по древу, резюмируем: Stormrise сама по себе не выделяется никакими интересными особенностями – история банальна, графика не впечатляет и т. д. Если бы геймплей был в порядке, проекту простили бы его недостатки. Но адски не-

удобное управление, против которого любой стратегический гений оказывается совершенно бессилем, поставило на игровом процессе жирный крест. Справедливости ради отметим, что Stormrise создавало не английское подразделение Creative Assembly (именно ему мы обязаны появлением сериала Total War), а молодая австралийская студия. Специалисты-антиподы с громким плеском сели в лужу, испортив тем самым репутацию своих коллег с туманного Альбиона. Обидно, но факт.

## ОЦЕНКА

**Идея** Сделать банальную RTS для консолей

**Графика** Серые в сером на сером

**Звук** Стерпеть можно

**Игра** Неудачная попытка Creative Assembly примерить шкуру консольного разработчика

ИТОГ

2/5

Авторы Stormrise с треском провалились



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



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

## КРИ-OPEN

29.06.2009 - 03.07.2009

Подробиці, реєстрація команд, онлайн-трансляція:

<http://kpi-open.org>



інтернет підтримка

### ПРИЗОВИЙ ФОНД

- авторизовані курси та права складати  
 сертифікаційні іспити від

**Академії BMC Консалтинг**

- офіційні тренінги та права складати  
 сертифікаційні іспити від

**Учбового Центру**

**СІТРОНІКС ІНФОРМАЦІЙНІ ТЕХНОЛОГІЇ**



12 ЕЛЕКТРОННИХ КНИГ

**POCKETBOOK**

<http://www.PocketBook.com.ua>

- абонементи на спеціалізовану періодику
- інші призи та пам'ятні подарунки



# Операция «Багратион»

## Грохочут пушки, рвутся мины

Делать в наши дни стратегию о Второй мировой – занятие по-своему безрассудное. Эта тематика давно уже превратилась из беспроектной в затасканную и всем надоевшую. Казалось бы, чем тут можно заинтересовать современного геймера после зрелищных сражений Company of Heroes, тактических изысков «В тылу врага» и бесконечных самоповторов «Блицкрига»?

дежды по большому счету оправдались. Правда, с некоторыми оговорками.

Источником вдохновения белорусских разработчиков стал хит 2007 года World in Conflict, и первые же минуты знакомства с «Багратионом» вызывают стойкое чувство deja vu. О творении Massive Entertainment напоминает все, начиная со специфичной (и, кстати, весьма удобной) камеры и заканчивая игровой концепцией. Мы вновь ведем напряженную и динамичную борьбу за контрольные точки, заказывая на очки, получаемые от их захвата, новые подкрепления и удары поддержки из-за края карты. Постройка базы, менеджмент ресурсов и прочая чепуха, не имеющая ничего общего с работой командира на поле боя, здесь отсутствуют напрочь.

«Багратион» очень верно передает реалии и тактические приемы Второй мировой с точки зрения командира полка, и в этом-то и заключается самое заметное отличие от орденосного предтечи. Ведь проблемы, с которыми современные армии борются с помощью точности и мобильности, в 40-е годы решались за счет массовости, потому руководить здесь мы будем не отдельными танками и взводами пехоты, но целыми ротами и батальонами. А раз так, то на первый план выходят уже совершенно другие нюансы управления войсками. Попробуйте-ка оперативно развернуть сотенный строй, чтобы не дать противнику зайти с фланга.

Несмотря на это, а также высокую насыщенность геймплея событиями (стычки, как правило, происходят на нескольких участках карты параллельно), игра чудесно управляется чуть ли не одной кнопкой мыши и не требует невероятных навыков микроконтроля или заучивания горячих клавиш. Очень удобный и интуитивно понятный интерфейс позволяет руководить масштабным боем совершенно спокойно. Вот рота тяжелых танков, ее мы пошлем в атаку на правый фланг (только пусть пехота подождет – дурное дело танки без пехоты водить), вот здесь развернем позиции для гаубиц – будет сюрприз окопавшемуся фрицу, а здесь атака явно не задалась, надо

В любом случае освоение нового жанра Wargaming.net удалось



В здешнем режиме кинематографической камеры можно снимать фильмы о Второй мировой

Николай Ильченко

идимо, именно поэтому анонс RTS с неброским названием «Операция „Багратион“» был встречен игроками достаточно холодно.

Снова «тридцатьчетверки» против «пантер», снова «Родина-мать зовет», снова на Запад идут эшелоны... И все не просто так, а со смыслом – игра посвящена освобождению Белоруссии летом 1944 года... Интересно-то ка-ак... так когда, говорите, выходит дополнение к Red Alert 3?

Знающим людям, впрочем, внушало определенные надежды реноме компании-разработчика. Wargaming.net – не юные дебютанты индустрии, а серьезная и известная студия, сделавшая себе имя выпуском ряда отличных пошаговых стратегий. Забегая немного вперед, заметим, что на-



» Легким налетом штурмовиков неприступная оборона превращается...

вызвать штурмовики, чтобы поле распахали... И все это легко, быстро и безо всяких нервов. На крайний случай в игре есть управляемая пауза, но необходимости в ее использовании обычно не возникает. Из интересных находок особо стоит отметить кнопку, избавляющую геймера от раздражающей возни с грузовиками при переборке пехоты и артиллерии. Достаточно выделить нуждающееся в транспорте подразделение и нажать на кнопку *Вызвать грузовики*, и вуаля – они уже спешат, сами все погрузят, перевезут, куда укажете, и уедут обратно.

Две представленные в «Операции „Багратион“» сюжетные кампании позволяют взглянуть на события лета 1944 года как со стороны Красной армии, так и от лица Вермахта. Поддача сюжета достаточно шаблонна – на фоне документальных кадров голос диктора рассказывает о ходе войны, после чего отправляет нас к еще одному короткому брифингу, в котором объясняется, что конкретно требуется от игрока.

Сами задания интересны и разнообразны – то мы штурмуем ли-

нию обороны противника, то пытаемся удержать идущие на прорыв из окружения войска, то перерезаем шоссе, по которому должен пройти важный конвой. А чтоб простимулировать игроков беречь войска и выполнять побочные задания, разработчики добавили простую, но действенную схему поощрений в виде наград и призовых очков. Последние начисляются за уничтоженную живую силу и технику противника и снимаются за потери. При этом между миссиями очки можно тратить на прокачку своих подразделений. Принципиально апгрейды мало что меняют, но при прочих равных разница в несколько процентов брони может оказаться решающей. Единственное, что огорчает в кампаниях, – они очень быстро заканчиваются. Советскую на среднем уровне сложности реально пройти за вечер-два, с немецкой придется повозиться чуть дольше – с шестой миссии там начинается сущий ад с волнами живой силы и техники. Но когда два десятка сражений останутся позади, возникшее ощущение проще всего будет передать словами: «Как, уже?! А добавки?!»

Продолжение банкета хочется увидеть, естественно, в мультиплеере. Пусть AI здесь вполне неплох, но именно в противостоянии с человеком любой проект раскрывает свой потенциал полностью. В схватках с живым противником можно по достоинству оценить оригинальность и увлекательность концепции «Багратиона», по-настоящему ощутить все прелести позиционной борьбы, атак и контратак, артиллерийских дуэлей и динамичных маневров. Из недостатков стоит отметить бедность игровых режимов. Все, что готова предложить игра, – жесткий формат сражений один на один, и никаких гвоздей. К проблемам можно отнести и малочисленность игроков в онлайн, фактически заставить здесь кого-либо можно лишь вечером, да и то иногда приходится ждать минут по пятнадцать...

Вероятно, это связано с не самой лучшей поддержкой, и проблемы не ограничиваются необходимостью более толкового чата или системы рейтингов. Скажем, на момент написания статьи на официальном сайте игры все еще не выложили патч (а между тем он давно существует). Вдобавок «Багратион» не дружит со старыми видеокартами Radeon, имеющими 256 МВ памяти на борту. Несмотря на то что подобные модели вполне соответствуют системным требо-

## ПАСПОРТ

**Жанр** RTS  
**Разработчик** Wargaming.net  
**Издатель** «Новый Диск»  
**Сайт** [www.bagratiion-game.ru](http://www.bagratiion-game.ru)  
**Возраст** нет данных

**Wargaming.net** – могучая белорусская студия, известная благодаря Massive Assault, – серии эталонных пошаговых стратегий. В ее активе числится игра того же жанра «Обитаемый остров: Послесловие», очень интересные наработки которой были похоронены крайне слабой онлайн-поддержкой. «Операция „Багратион“» – первый эксперимент этой компании в жанре RTS.  
**Игры** «Обитаемый остров: Послесловие», серия Massive Assault  
**Сайт** [www.wargaming.net](http://www.wargaming.net)

ваниям, игра стабильно и гарантированно на них зависает спустя несколько секунд после начала миссии. Заплата, исправляющая это досадное недоразумение, уже обещана, но к текущему моменту еще не появилась...

В целом «Операция „Багратион“» – оригинальная, атмосферная, умная и толковая RTS, заслужившая свою твердую «четверку». Хотя ряд мелких недоработок и общее ощущение, что перед нами проба пера – эдакий, знаете ли, привкус недоведенности замысла до конца, – вынуждают убрать важные полбалла.

В любом случае освоение нового жанра Wargaming.net удалось. Такой высококлассный «первый блин» можно пожелать всякому.

## ОЦЕНКА

**Идея** Эпичная RTS об одной из крупнейших операций Второй мировой

**Графика** Средненькая. Детализация юнитов неплоха, но ландшафты подкачали

**Звук** Вполне приемлемая музыка и ничем не выдающаяся озвучка

**Игра** Интересная и качественная стратегия, недотягивающая до уровня признанных хитов исключительно из-за значительных недоработок

ИТОГ

3.5/5

«Багратион» очень точно передает реалии и тактические приемы Второй мировой

# Grand Theft Auto:

## Микромашинки

Больше десяти лет назад шотландская компания DMA Design выпустила игру, которой суждено было стать родоначальницей нового жанра. Проект Grand Theft Auto быстро вошел в число PC-хитов, попутно вызвав волну скандалов в непрофильной прессе. Дальнейшая его история хорошо известна. Сериал превратился в главное интерактивное развлечение на переломе веков. Сегодняшние отпрыски Grand Theft Auto имеют совсем мало сходства со своим прародителем, но в студии Rockstar North отлично помнят тот самый, оригинальный проект. Это становится очевидным даже при поверхностном знакомстве с GTA: Chinatown Wars – первым и, надеемся, не последним продуктом в серии для портативной игровой приставки от компании Nintendo.



» Пятница! Зажигай, креведки!

» Жена с Востока ждет возвращения неверного супруга



Кирилл Токарев

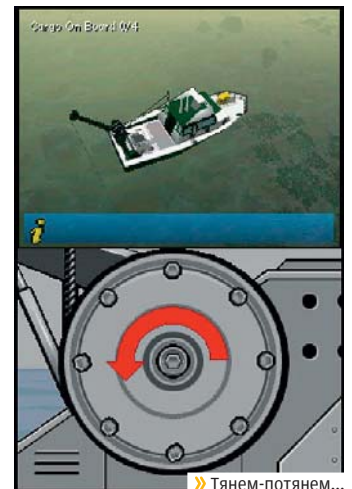
Как и самая первая Grand Theft Auto, Chinatown Wars использует хорошо знакомую перспективу с высоты птичьего полета. Такое решение вполне понятно, если учитывать весьма скромные технические возможности платформы. Действительно, на DS (в отличие от PSP) сложно реализовать красивую трехмерную графику, поэтому разработчикам пришлось идти на некоторые ухищрения. Вместо того чтобы делать action от третьего лица, они максимально отдалили убогие 3D-модели автомобилей от геймера и раскрасили весь город в мультяшной манере, используя контрастный cel-shading, а людей и вовсе заменили на плоские спрайты. Подобный компромисс между двухмерными и трехмерными объектами оказался весьма уместным. Новая игра от Rockstar смотрится на удивление свежо и симпатично, вызывая приятные ассоциации с аркадными экшенами середины 90-х.

В общую картину достойно вписываются и многочисленные комиксные

вставки, с помощью которых нам рассказывают довольно занятную историю. В этот раз мы станем представителем китайской мафии. Хуанг Ли (Huang Lee) отправился в родной город, чтобы передать дяде семейную реликвию – китайский меч, выигранный отцом протагониста в карточном турнире. Однако по прибытии Ли домой древнее оружие похищают, а самого героя сбрасывают на машине в воду. К счастью, он спасается от неминуемой гибели и, как вы уже догадались, принимается за поиски украденного артефакта.

Будьте готовы вчитываться в хитросплетения длинных диалогов, рассказывающих о борьбе за власть в местном преступном сообществе. Пусть традиционной озвучки и не хватает для придания завершенности образам персонажей, но их внешний вид и действия красноречивее многих слов. И, кстати, Chinatown Wars является одной из самых жестоких игр в серии (хорошая издевка над «казуальностью» Nintendo DS). Здесь бандиты способны вырезать сердца живым людям или убить потенциальную подружку прямо на глазах у героя. Мы вас предупредили.

А вот геймплей в отличие от нарочито серьезного сюжета тут легкий и даже аркаден. От игроков не требуют ни точности, ни внимательности. Новая GTA скорее напоминает безумные приключения героя самых ранних частей сериала. Отметим также, что разработчики учли особенности мобильной платформы. Во-первых, все миссии непродолжительны. То есть в обеденный перерыв можно включить консоль



» Тянем-потянем...



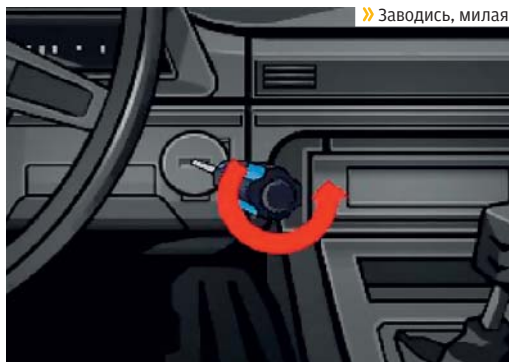
# Chinatown Wars

➤ ПАСПОРТ

**Жанр** GTA  
**Разработчики** Rockstar Leeds / Rockstar North  
**Издатель** Rockstar Games  
**Сайт** www.rockstargames.com/chinatownwars  
**Возраст** 18+



➤ Утро тяжелого понедельника



➤ Заводись, милая!

на несколько минут, выполнить пару заданий, а затем с чувством удовлетворенности вновь уткнуться носом в монитор офисного PC. Во вторых, здесь масса забавных мини-игр, связанных с активным использованием стилуса: то вам предлагают взламывать электронную защиту машины с помощью специального устройства, то – обезвредить бомбу или наполнить бутылки «коктейлем Молотова». Придется даже набивать татуировку на кожу новоиспеченного соратника. В большинстве своем все эти манипуляции нужно выполнять на время, что придает процессу еще большую динамичность.

Верным товарищем главного героя станет... виртуальный КПК. Если в GTA IV Нико Белик решал вопросы с помощью обычного сотового телефона, то Ли предпочитает справляться с игровыми задачами, полагаясь на мини-компьютер. Устройство помогает прокладывать маршруты к нужным точкам, делать покупки в онлайн-овом ору-

жаром магазине, активировать многопользовательский режим и выполнять массу других очень полезных вещей. Еще одно значительное отличие GTA: Chinatown Wars от своих предшественниц заключается в том, что деньги здесь надо зарабатывать, не полагаясь на гонорары от миссий (за задания тоже платят, но смехотворно

мало). Вы спросите как? Очень просто – торгуя наркотиками. В городе можно обнаружить огромное количество дилеров, которые специализируются на распространении различного рода «веществ» (от травы и экстази до кокаина), а иногда вам будут поступать сообщения о скидках, предлагаемых тем или иным торговцем, – регулярно проверяйте электронную почту. К слову, удивительно, как это Nintendo разрешила оставить в проекте столь... хм, своеобразный контент. У последователей Джека Томпсона теперь появился еще один повод прогуляться в суд и рассказать о том, что DS прививает детям весьма странные представления о частном предпринимательстве.

Впрочем, хватит говорить о наркотиках. Давайте лучше обратим внимание на боевую систему. Вам предлагается широкий ассортимент разнообразных стволов – от простеньких пистолетов до автоматов и дробовиков. Прицеливание осуществляется с помощью нажатия всего одной клавиши – выбранный

противник услужливо подсвечивается зеленым кружком. В крайнем случае (когда закончились патроны) Ли не прочь и кулаками помахать. Практически любое противозаконное действие в Chinatown Wars неминуемо приводит к конфликту с полицией. Здесь нельзя просто украсть автомобиль или выстрелить из пушки, ведь за вами тут же увяжется

погоня. Оторваться от надоедливых стражей порядка можно, избавившись от определенного количества машин преследования (это легко сделать, хорошенько стукнув врагов или заставив их врезаться в другой транспорт). А после того как полицейский «хвост» отстанет, нужно всего лишь спрятаться в укромном местечке на некоторое время.

Кроме сюжетных заданий разной степени сложности (от стандартного расстрела конкурентов до незаконных гонок и сотрудничества с полицией под прикрытием), в игре также нашлось место для большого количества вспомогательных квестов, которые можно получить от случайных прохожих (на карте они отображаются синими иконками). Разумеется, никто не запрещает подрабатывать таксистом или полицейским, как и в предыдущих эпизодах этой серии. Управлять машинкой достаточно удобно благодаря наличию специальной функции по «автовыравниванию курса». К сожалению, карту вынесли на нижний экран

приставки, отчего иногда приходится отвлекаться от дороги. Вероятность врезаться в машину копов, по закону подлости, очень высока.

Главный секрет Chinatown Wars в том, что разработчикам удалось сохранить в игре всю ту масштабность, которой и прославилась GTA. Перед вами огромный город, напичканный персонажами, автомобилями, оружием и различными тайнами. Он радует красивейшими видами и богатством предоставляемых возможностей. Поэтому при всех очевидных компромиссах новое произведение Rockstar, безусловно, претендент на место в десятке лучших игр для платформы. И уж точно GTA: Chinatown Wars не оставит равнодушными фанатов своего специфического жанра.



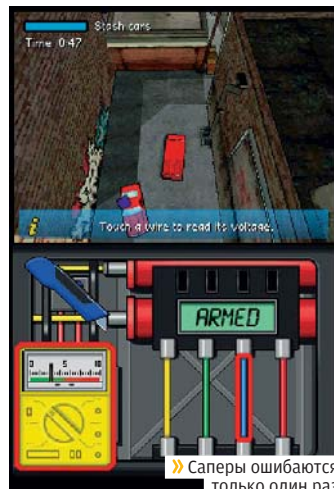
Геймплей в отличие от нарочито серьезного сюжета тут легок и даже аркаден

жойном магазине, активировать многопользовательский режим и выполнять массу других очень полезных вещей.

Еще одно значительное отличие GTA: Chinatown Wars от своих предшественниц заключается в том, что деньги здесь надо зарабатывать, не полагаясь на гонорары от миссий (за задания тоже платят, но смехотворно

противник услужливо подсвечивается зеленым кружком. В крайнем случае (когда закончились патроны) Ли не прочь и кулаками помахать.

Практически любое противозаконное действие в Chinatown Wars неминуемо приводит к конфликту с полицией. Здесь нельзя просто украсть автомобиль или выстрелить из пушки, ведь за вами тут же увяжется



➤ Саперы ошибаются только один раз

➤ ОЦЕНКА

**Идея** Адаптировать GTA к новой платформе  
**Графика** Симпатичный cel-shading  
**Звук** Много музыки и мало слов  
**Игра** Полноценная карманная GTA

ИТОГ

4.5/5

» Галактика живет собственной жизнью



» В системах, отмеченных красным, велик шанс на кого-нибудь нарваться



» Сюжет раскрывается в таких вот диалогах



» И нам пси-энергия пришла, и врагу минами досталось

# Puzzle Quest: Galactrix

• Жанр puzzle / RPG • Разработчик Infinite Interactive • Издатель D3Publisher  
• Сайт www.playpuzzlequestgalactrix.com • Возраст 3+

Александр Пушкарь

**Тьма, космос и фишки** Самым популярным вопросом из тех, что приходилось слышать играющим в Puzzle Quest: Challenge of the Warlords, был «И давно ты увлекаешься казуалками?» Некоторые принимались объяснять, что эта похожа на «офисную» только с виду, а на самом деле за маской незамысловатой головоломки скрывается полноценная RPG. Другие лишь хмыкали в ответ и продолжали самозабвенно играть.

Причина распространенного заблуждения лежит на поверхности – достаточно беглого взгляда на скриншоты, чтобы опознать в них популярную головоломку Bejeweled, где надо собирать в ряд разноцветные шарики и получать за это очки. Другой вопрос, что в Puzzle Quest таким образом происходят самые настоящие битвы. Какие-то из фишек пополняют запасы маны героя, какие-то – наносят урон противнику, дают деньги и опыт. Герой постепенно растет в уровнях, изучает новые умения, обзаводится полезными предметами, ездовыми животными и знакомится с напарниками. Чтобы в конце сразиться с главным злодеем, угрожающим всему мирозданию, но перед тем выполнив уйму побочных квестов с разными вариантами решения.

Вторая часть Puzzle Quest, именуемая Galactrix, перебралась из фэнтезийного королевства в глубины далекого космоса. Мы носимся по звездным системам, отбиваемся от галактических пиратов, выполняем поручения представителей разных рас и добываем ресурсы из случайных астероидов. Но с вариативнос-

тью прохождения тут наблюдаются очень большие проблемы.

В Galactrix невооруженным взглядом заметна заточка под сетевую игру. Кампания в проекте присутствует исключительно на правах обучающей миссии, к сожалению, не в меру затянутой. Путь космического завоевателя прямолинеен, словно стрела, все решения уже загодя приняты разработчиками, сколь бы дикими они не казались игроку.

С ролевой системой тоже проблемы. В сущности, не слишком важно, какие именно навыки вы станете развивать в процессе игры. Одно очко, вложенное в инженерию или щиты, эффекта не произведет вообще никакого. Ради появления маломальски ощутимого результата нужно поднять умение хотя бы на пятюпчатку, а для следующего усиления придется добавить еще минимум десяток очков. Прокатка идет черепашьими темпами и практически незаметна. Да и навыков здесь всего четыре (сравните с восемью в Challenge of the Warlords), а класс персонажей и вовсе только один.

Складывается впечатление, что из игры в последний момент просто вырезали все, что не связано с мульт-

типлеером. Под нож пошли влияющие на геймплей напарники, собственная цитадель, взятие врагов в плен и сбор налогов с завоеванных поселений – ведь ничему из перечисленного не находится места в игре по сети. От интересной кампании Challenge of the Warlords осталось лишь куцый огрызок, должный обучить неофита основам боя и дать ему средства для создания героя – и только.

Единственная отрада – бои. Поле сражения теперь состоит из шестиугольников, которые по-прежнему можно менять местами для получения различных комбинаций, полезных и не очень. Вариантов хода стало куда больше, а правила поединков несколько изменились, например, из игры исчезло такое понятие, как «джокер», а составленный из четырех одинаковых фишек ряд уже не дает права повторного хода. Длинные серии верных комбинаций традиционно щедро вознаграждаются всяческими плюсами, но теперь они напрямую влияют на результат боя, удваивая урон от мин или давая дополнительный ход. А просчитывать их наперед по-прежнему нереально, так что победа

стала гораздо сильнее зависеть от фактора случайности.

В итоге вторая часть Puzzle Quest получилась в разы слабее оригинала. Да, сетевые баталии увлекательны и даже местами более динамичны и непредсказуемы, но вот очаровательным приключением для геймеров всех полов и возрастов игре уже не стать. А жаль, ведь потенциал идеи огромен, и при желании его можно было бы развивать и развивать.

**P.S.** Хочется предупредить тех, кто планирует из всех версий проекта выбрать для ознакомления Puzzle Quest: Galactrix для Nintendo DS: не стоит этого делать! Управление в «портативной» версии игры просто отвратительно. Да и постоянные подтормаживания могут сильно испортить впечатление от проекта.

**ОЦЕНКА**

**Идея** Puzzle Quest среди звезд

**Графика** Чертовски смахивает на «Космических рейнджеров»

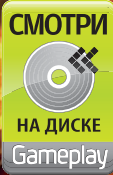
**Звук** Поначалу радует, под конец надоедает

**Игра** Увлекательная, но хуже чем могла бы быть

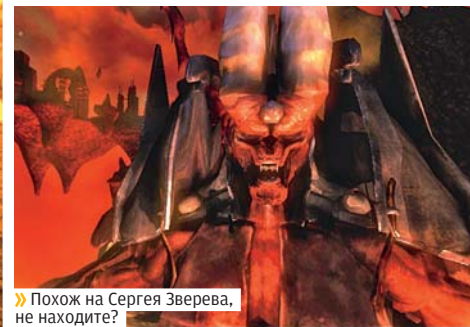
ИТОГ

**3,5**

» Будни фэнтезийного пожарника



» В Painkiller за таких «боссов» жгли бы каленым железом...



» Похож на Сергея Зверева, не находите?

# NecroVisioN

Александр Чепелев

• Жанр first person shooter • Разработчик The Farm 51 • Издатели «1С» / 505 Games  
• Издатель в Украине «1С» • Сайт www.necrovision-game.com • Возраст 18+

**Чумная овечка Долли** Если Painkiller напоминал огромного татуированного детину, крушащего огненной булавой адских клоунов, то NecroVisioN – тощий впечатлительный юноша в красивой леопардовой шкуре, вяло отбивающийся от орд скучных монстров.

то же время официально NecroVisioN – прямой наследник Painkiller, только в сто раз скучнее. На смену животному задору, ведам крови, сочным кускам мяса и возможности эффектно засадить летающей Бабеяге под хвост осиновый кол пришло утомительное, пафосное приключение среди безумных немцев, роботов, обшарпанных мутантов и призраков. Улетучился драйв, куда-то подевался, сумасшедший азарт, нет той фантазмагии агрессивного комизма и шустрой смены декораций.

Теперь нам с серьезным лицом и шекспировским надрывом вещают бредни об американском солдате, который стал Избранным. На дворе 1916 год, место действия – Верден. Герой бьет врагов, враги берут героя в плен, а там выясняется, что немцы вступили в сговор со все-ленским Злом. В мир людей врываются огненные твари и призраки, возглавляемые самим Люцифером, и остановить их под силу только Избранному.

Об этом мы узнаем во время непомерно долгих загрузок уровнем (три-пять минут), когда нам зачитывают пафосные письма главного героя. Разработчики предпочли брать числом – писем, как и неумелых видеороликов, приготовили очень много. Авторы не халтурили, продумали характер протагониста, вот только он все равно вышел плоским, словно блин. Таланта не хватило. В сущности, это же можно сказать и о других элементах NecroVisioN. Перед нами старательно исполненный аркадный боевик с кучей всяких примочек, в котором нет главного, а именно веселого геймплея.

Конечно, первые кадры действия впечатляют. Скачем по потрескавшейся демонической земле, наблюдаем вокруг сумрачный ампир, в небесах крутятся огненные вихри, на нас прут немцы – а мы в них постреливаем из маузера, дробовика или снайперской винтовки. Самых надоедливых пинком отправляем в нокаут. Некото-

рых глушим лопатой, а затем добиваем из пистолета. Каждый пируэт на экране поощряется соответствующей надписью: за этуод с лопатой получаем звание «Гробовщик», за меткость – «Выстрел в голову». В середине игры нам дадут порулить прямоходящей грудой металла, делающей «пиу-пиу» огненными ракетами, затем у героя появится демоническая Рука Некроманта (кстати, говорящая), которой можно аккуратно резать набегавших монстров ломком.

В общих чертах все хорошо – портят же малину, как водится, детали. Во-первых, и это главное, врагов непростительно мало, они очень прочны и метко стреляют. Приходится часто умирать, прятаться и зевать во время загрузок. Во-вторых, недостает мяса и задора. Нет взрывающихся зловонных туш, обвисших тел, прибитых кольями к стенам. Да и боссы здесь скучные. Чем может удивить механический скорпион или гигантский призрак? В результате вместо раз-

веселой мясорубки мы получили снулый отстрел банальных ма-кабрических тварей. И это при том, что декорации тут невероятно эффектны и разнообразны задач хватает – есть даже полеты на драконе. Разработчикам не удалось самая малость – сделать действие интересным.

К тому же сильно подвели технологии: выглядит игра по современным меркам неплохо, но вот подгружается ужасно долго. Учитывая частоту смертей, за время загрузок можно почитать книжку, заварить кофе, погладить кота и т. д. – главная проблема оригинальной Painkiller так и осталась нерешенной. Даже с музыкой все вышло печально – тяжелый рок канул в небытие, теперь нас развлекает церковный гром в стиле Carmina Burana Карла Орфа. Попытка реанимировать Painkiller не удалась, под кучей новых идей как-то незаметно потерялся геймплей.

## ОЦЕНКА

**Идея** Реализовать идеи Painkiller на новом уровне

**Графика** Брутальная, с паршивой лицевой анимацией и требовательная к системе

**Звук** Громкий, а вот музыка не вдохновляет

**Игра** Плохой бифштекс из хорошей говядины

ИТОГ

2,5

# Rise of the Argonauts

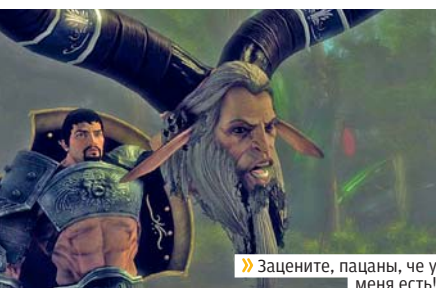
## Если стихнет ветер, мы ударим веслами!

Студии, занимающиеся созданием игр, очень любят мифы народов мира. А почему бы и нет? Сеттинг прописан в мельчайших деталях, эпичность, столь любимая большинством геймеров, в наличии, да и с сюжетом особо возиться не надо. Разве только доработать напильником, сгладить шероховатости, тут добавить, там убрать, здесь переиначить, чтобы было понятнее, – и готово, очередная Троя ждет своих героев.



» Яблочки наливные, волшебные!

Неплохое развлечение на пару вечеров без претензий на статус шедевра



» Зацените, пацаны, че у меня есть!

Дмитрий Курятник

Обычно игроки, встретив знакомые имена и названия, остаются довольными. И лишь меньшинство возмущается изменениями, которые претерпел оригинал в угоду интриге или доступности. Я вот с некоторой настороженностью ожидал истории об аргонавтах в интерпретации Liquid Entertainment. И хотя опасения оправдались – фабула искажена практически до неузнаваемости – Rise of the Argonauts, пожалуй, одна из самых удачных игровых стилизаций древнегреческого мифа.

Завязка проста и предсказуема. Не успевает Ясон повести дочь микенского царя Ликомеда под венец, как та становится жертвой убийцы, посланного древним кланом почитателей Гекаты. Скорбящий Ясон клянется не ступить на землю родного Иолка до тех пор, пока не найдет способа вернуть возлюбленную к жизни. Заручившись помощью Геракла, правитель Иолка отправляется за золотым руном, способным изменить «то, что было сделано человеком». Очень кстати пришелся и свадебный подарок корабельных дел мастера Арга – огромное судно, оснащенное паровым двигателем. Реализма, как говорится, нет, зато какой полет фантазии.

Плавание по морям, исследование неизведанных земель, встречи с кентаврами, исполнение пророчеств, спуск в Тартар и вожаденное золотое руно ждут аргонавтов. Впечатления неоднозначны: не успеваешь порадоваться интересному сюжету, насладиться кинематографичностью сражений и совершить единственный (!) за всю игру прыжок, как тебе показывают обратную сторону медали. Здесь есть невообразимо скучные повторяющиеся по несколько раз

перебежки из точки А в точку В и назад, а также далеко не лучший дизайн уровней (в основном они представляют собой череду площадок, соединенных коридорами). Универсальным решением сору & paste дизайнеры, к чести своей, не увлекались, правда, и локации получились меньше, чем хотелось бы.

Игра отчаянно пытается балансировать между hack'n'slash и RPG, переняв у первых простоту управления, а у вторых длинные диалоги с возможностью выбора модели поведения. Ролевая система в Rise of the Argonauts щеголяет определенной новизной (среди навыков есть довольно оригинальные), но этот бонус



нивелируется бесполезностью умений – по большому счету их совершенствованием вообще можно не заниматься. Привычного набора опыта в игре нет. Выполнение заданий, убийство требуемого количества противников и прохождение глав рассматриваются как героические деяния, которые посвящаются одному из четырех богов-покровителей – Аресу, Афине, Аполлону и Герме-

Увы, но львиную долю времени занимают все же пробежки трусцой



» Смачно откусывая хлеб, зрители взирали на зрелище...



» Герой с хитрым ленинским прищуром ждал гостей

су. Постепенно добываясь их благосклонности, мы получаем очки для развития героя. Арсенал и ассортимент предметов экипировки тоже не радуют: 5-6 булав, столько же мечей и копий да несколько видов брони - вот и все, что подготовили для нас разработчики.

Зато бои в игре динамичны и весьма кровавы. Отрубленные головы и конечности, тела, расщепленные пополам сильным ударом меча, здесь вполне обыденное зрелище. Самые же мощные добывающие удары нам демонстрируют с применением любимого всеми режима slo-mo. Зачастую получается довольно зрелищно,



особенно если учесть, что интерфейс здесь по умолчанию отключен. Во время боя протагонист покрывается синяками и порезами, но стоит пасть последнему противнику, как раны моментально заживают, и наш герой бодро бежит навстречу новым болванчикам. Крайней жестокостью отличаются схватки с боссами, к ним Ясон предельно беспощаден. Именно в такие мгновения понимаешь, за что игра получила свои 18+.

Увы, но львиную долю времени занимают все же пробежки трусцой. Если в Сарии и Китре обещанного разработчиками action еще хватает, то Микены - это этак ад для ценителей развеселой рубки. Навскидку удастся вспомнить лишь сражение на арене да пару коротких стычек со служителями Гекаты. Остальное (причем немалое) время отведено под болтовню и блуждание по узкой, запутанной и фактически единственной улице древних Микен. Введя в игру простую, интуитивно понятную и зрелищную систему боя, разработчики не дали нам достаточного количества противников. И это расстраивает даже больше, чем невнятная ролевая система.

По мере продвижения по сюжету каюты красавца «Арго» будут заполняться народом. Куда ни

» Это, пожалуй, одна из самых удачных игровых стилизаций древнегреческого мифа

**ПАСПОРТ**

**Жанр** action / RPG  
**Разработчик** Liquid Entertainment  
**Издатель** Codemasters  
**Издатель в СНГ** «Новый Диск»  
**Сайт** [www.codemasters.com/argonauts](http://www.codemasters.com/argonauts)  
**Возраст** 18+

.....

**Liquid Entertainment** Поодиночке основатели студии Edward A. Del Castillo и Michael Grayford - личности выдающиеся (первый известен как продюсер серии Command & Conquer, а второй причастен к созданию великолепной The Legend of Kyrandia). А лучшей игрой студии до сих пор остается самый первый проект - великолепная стратегия Battle Realms.

**Игры** Battle Realms, The Lord of the Rings: War of the Ring, Dungeons & Dragons: Dragonshard, Desperate Housewives: The Game  
**Сайт** [www.liquid-entertainment.com](http://www.liquid-entertainment.com)



» Что, мой родной, нехорошо?



**ОЦЕНКА**

**Идея** Action/RPG по древнегреческим мотивам  
**Графика** Жаловаться на качество будут только самые преданные фаны Crysis  
**Звук** Композитор игрового саундтрека работал над фильмом «300»  
**Игра** Hack'n'slash, но без орд врагов, или RPG, но без проработанной ролевой системы. Как ни странно, вполне увлекательная

ИТОГ

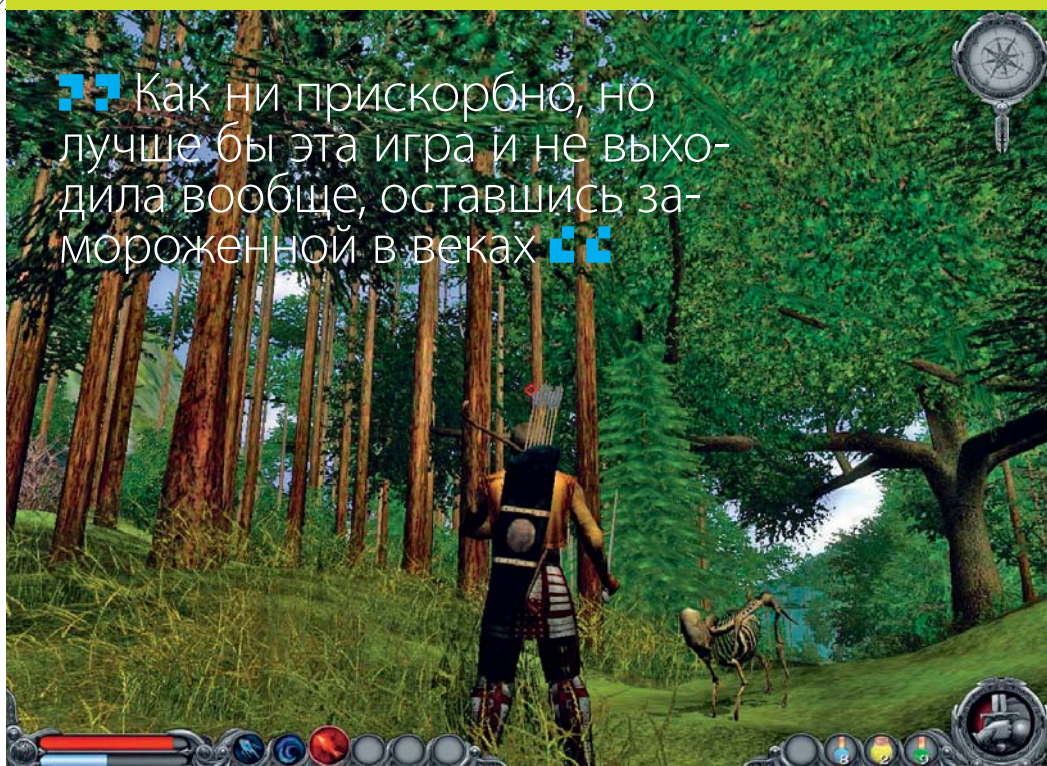
2.5/5

# Сердце вечности

## Они доводят дело до конца

Немало лет прошло с тех пор, как украинские разработчики из UDC анонсировали «Сердце вечности». В далеком 2003 году игра казалась очень привлекательной, да и описывали ее самыми теплыми словами. Но, к сожалению, переносам даты выхода не было конца, а в итоге все попросту забыли о столь многообещающем проекте.

❑❑ Как ни прискорбно, но лучше бы эта игра и не выходила вообще, оставшись замороженной в веках ❑❑



» А креслице-то из цельного куска гранита высечено, не иначе



Олег Козак

❑ Как ни странно, но этот некро-релиз состоялся. Тихо и незаметно. Только вот «Сердце вечности» уже совсем другое. Раньше нам наобещали с три короба: красивые и зрелищные бои, жестокость, зональные повреждения (вплоть до возможности убить противника одним точным ударом, если попасть в брешь между доспехами), огромный и разнообразный живой мир, оригинальные второстепенные квесты - список может быть очень длинным. А теперь смотрим, что мы получили...

Помните сюжет о Древних Часах Мира, которые необходимо было заново завести, иначе вселенная погибнет? Забудьте. Текущая наша цель куда банальнее. Главный герой по имени Сид (читай Избранный) - обычный парнишка, живущий со своим отцом. В один печальный день папу смертельно ранили, и он умер... Но перед кончиной успел сказать, что Сид ему не родной, и указал, где искать настоящих родителей. Тот отправляется на поиски и в процессе узнает следующее - враги захватили один из трех Страшных Артефактов и не кому иному, как ему самому, предстоит спасти мир.

И все это было бы терпимо, если бы не ужасные диалоги и отвратительная озвучка. Поначалу разработчики планировали вообще сэкономить на голосовых диалогах и ограничиться титрами... И, наверное, лучше бы на том и порешили - потому что здешние «актеры» слыхом не слыхивали о таком понятии, как интонации.

На протяжении игры геймера будут изводить мелкие, но досадные недоразумения. Свернуть за ближайший угол и кого-нибудь там убить - не самая простая задача, когда на пути случается дверь или калитка. Дело в том, что воротам «необычайного мира Саркуса» положено открываться автоматически, как только к ним приближается Сид, однако срабатывает механизм отнюдь не всегда... Вот и приходится отплясывать вокруг закрытого прохода замысловатые танцы в надежде найти ту точку, которая посылает импульс триггеру.

Чтобы эффективно справляться с врагами, для начала необходимо залезть в корявый инвентарь и обвешать Сид оружием с головы до ног. Пускай вас не смущает обилие ячеек - просто щелкайте правой кнопкой мышки по всему доступному снаряжению. Каждый предмет найдет свое место, а Сид станет похожим на новогоднюю елку. На левом бедре висит дубина, на правом - топор, а на спине теснятся двуручный меч, огромный щит, охотничий лук и колчан для стрел. Выглядит дико, но, похоже, дискомфорта у героя не вызывает.

А вот боевая система мало того что подтвердила все опасения, она даже превзошла их. Да, нам честно предоставили обещанные боевые стили. Можно использовать щит и меч, двуручное оружие, носить сразу два клинка (дубины, топора) и стрелять из лука. Плюс магия четырех школ.

Но вот то, как это реализовано, - совершенно другой вопрос. Нанести урон холодным оружием - задача порой невыполнимая. Сид стоит

» Здоров он только с виду



вплотную к противнику, машет мечом, но все его удары таинственным образом приходятся мимо цели. Система комбо сводится к четырем разновидностям ударов. Кто там упоминал про Blade of Darkness?

Вдобавок в «Сердце вечности» маячит удручающая шкала выносливости. Пара взмахов оружием – и герою нужно отдохнуть. Он абсолютно ничего не может предпринять, пока желтая полоска не удлинится. Даже швырнуть во врага огненным шаром, ведь заклинания тоже расходуют выносливость. В подобных случаях есть только два решения – выпить зелье или убежать. А так как снадобья – штука слишком полезная и редкая, и транжирить их понапрасну нельзя, приготовьтесь к тому, что едва ли не в каждой стычке вам придется отвлекаться на бег в ожидании восстановления выносливости.

Словом, во имя безоговорочных побед лучше забудьте о холодном оружии вообще, применяйте магию, в крайнем случае – лук. Заклинания наносят больше урона и позволяют вам держаться на безопасном расстоянии. За убийство противников традиционно награждают опытом и очками навыков, а при переходе на следующий уровень можно еще и распределить очки характеристик. Да только практика показывает, что кроме «телосложения» (повышение жизненной силы и выносливости), прокачивать ничего и не стоит.

Навыки в наличии. Аж восемь штук. Из них половина служит для улучшения обращения с оружием, вторая – с магией. Из всех заклинаний полезными в итоге оказываются

ся только два – разряд молнии и огненная стрела. Тратить драгоценные очки на что-то другое нет смысла, совершенствуйте эту смертоносную пару.

Зато в игре есть большущий мир, открытый с самого начала. Мы можем погулять и по горам, и по равнинам, и по лесам, а в городах и поселениях всегда сыщутся нуждающиеся в нашей помощи обитатели. Второстепенные задания здесь банальны до невозможности – убей банду головорезов, найди пропавший амулет моего брата, разберись с кровожадным волком-оборотнем... Встречаются еще и невероятно глупые: «Сид, в десяти шагах от меня стоит торговец... Вот, возьми деньги, купи у него гвоздей и принеси мне».

Впрочем, сюжетные события в целом поинтереснее. Мы сможем поучаствовать в рыцарском турнире, вступить в Святую инквизицию, мир спасем, опять же... Да только хоть задания и разнообразны, способы их выполнения варьируются незначительно. По пути к цели приходится убивать все, что попадает под руку. Стада кабанов, стаи волков, толпы бандитов, гоблинов, троллей, нежити... Поиграв с часок, уже ясно понимаешь, как отвратителен дизайн огромного мира Саркуса. Представьте себе на равнине группу разбойников, а в десяти

На протяжении игры геймера будут изводить мелкие, но досадные недоработки

ПАСПОРТ

**Жанр** action / RPG  
**Разработчик** Ukrainian Development Company  
**Издатель** «Новый Диск»  
**Сайт** udc-game.com  
**Возраст** нет данных

**Ukrainian Development Company**

Украинская студия, основанная в 2003 году. Их первый и единственный проект – «Сердце вечности» – претерпел массу изменений по мере создания, так как многие разработчики со временем покидали стены UDC.  
**Сайт** udc-game.com



» Эта толпа еще долго будет гнаться за героем

метрах от них – другую такую же. А рядом – еще одну, и еще, и еще. Вот по этому принципу и расставлены враги в «Сердце вечности» – хаотично и глупо. Невдалеке от бандитов в пределах прямой видимости может стоять стадо костяных псов или гоблинский блокпост – и они ни за что не нападут друг на друга!

Искусственный интеллект порой поражает – противники пытаются подбежать к Сиду зигзагами, хотя по дороге часто застревают в заборах, а то и вовсе замирают в нерешительности безо всякой на то причины. Даже добравшись в конце концов до героя, после нескольких ударов они отступают, нарезают вокруг него пару-тройку кругов (вероятно, хвастаясь умением передвигаться боком) и опять идут в атаку. Однако враги категорически не могут нанести повреждения Сиду, пока он двигается, и уровню к пятнадцатому приходит осознание, что драться с ними вовсе не обязательно, – достаточно просто быстро бегать! Таким образом, можно собирать квестовые предметы и даже воровать содержимое сундуков прямо на глазах неприятелей. За вами, конечно, ментально вырастет длинный хвост из разъяренных мобов, но если вы готовы смириться с глупостью такого игрового процесса, то времени сэкономите преизрядно.

Визуальная часть игры ничем не лучше геймплейной. Если бы «Сердце вечности» вышло лет шесть на-

зад, то графику с натяжкой назвали бы симпатичной. Даже первая «Готика» местами выглядела красивее – в ней не было столь ужасных спецэффектов и анимации. А задний фон вызывает ностальгию по Half-Life – статичная картинка с кошмарным сжатием, символизирующая местность на горизонте, уже много лет нигде не встречается. Послулив жестокость и зональную систему повреждений, нас тоже обманули, увы.

Словом, как ни прискорбно, но лучше бы эта игра и не выходила вообще, оставшись замороженной в веках. Не так обидно было бы за рухнувшие надежды. Зато можно смело сказать – компания UDC все-да доводит начатое дело до конца...

ОЦЕНКА

**Идея** Помесь Gothic и Blade of Darkness

**Графика** Образца 2003 года

**Звук** Отвратительная озвучка и более ничего примечательного

**Игра** Разбитые вдребезги мечты

ИТОГ

7/5

Зато в игре есть большущий мир, открытый с самого начала

# Battlefield 1943

PC / X360 / PS3

**Дата выхода** III квартал 2009

Серия Battlefield вновь возвращается к теме Второй мировой, правда, со смещением эпицентра боевых действий на тихоокеанские острова. Нам традиционно обещают новые виды оружия и техники, мультиплеер на 24 человека, а также обновленную и стократ улучшенную графику. Одной из главных особенностей станет полная разрушаемость окружения. Начав войну в густых пальмовых зарослях, уже после пары авианалетов игроки обнаружат себя среди одиноких пеньков, за которыми не очень-то спрячешься.



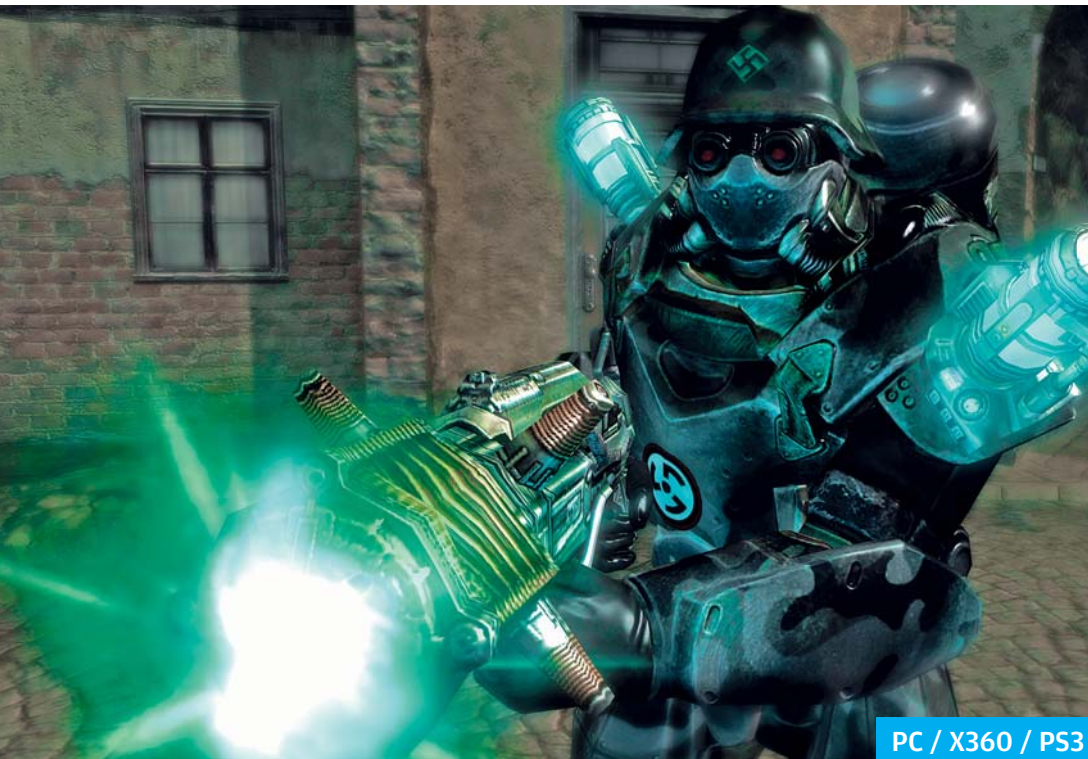
# Wolfenstein

**Дата выхода** 2009

Агент Вильям Би Джей Блакковиц в очередной раз вернется в замок Wolfenstein, раскроет зловещие планы фашистов и предотвратит завоевание мира. Немецкие ученые открыли портал в параллельное измерение, выпустив оттуда много нехорошего. Для того чтобы остановить вторжение, обычного оружия будет недостаточно, и Вилли предстоит овладеть некоторыми сверхъестественными способностями.

Помимо невероятно красивой графики, ожидаются также элементы свободного геймплея. Вместо цепочки миссий и линейного прохождения нам предоставят большой город с кучей квестодателей, неизведанных районов и мрачных подземелий.

PC / X360 / PS3





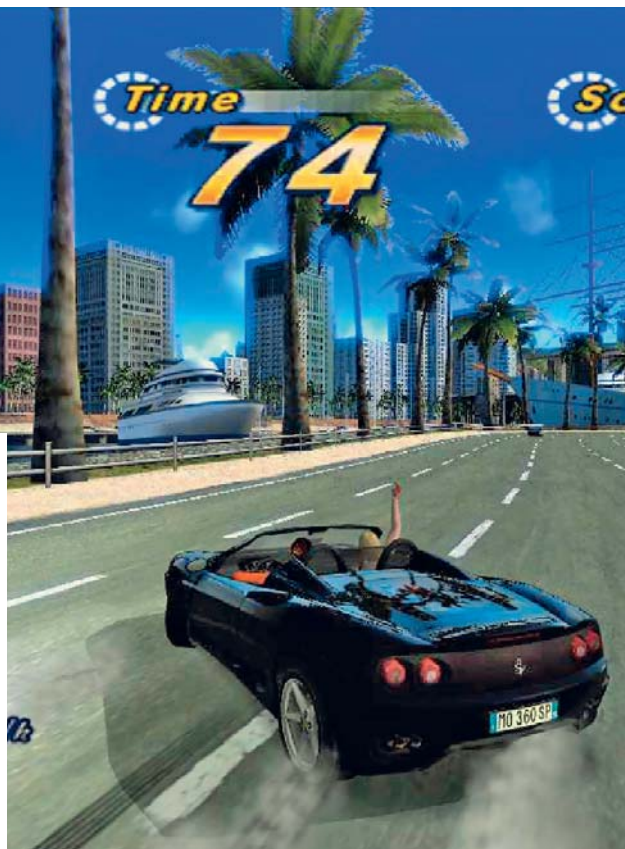
# OutRun Online Arcade

X360 / PS3

**Дата выхода** апрель 2009

Эта серия гонок, как никто другой, оправдывает звание «гоночной аркады». Поведение здешних автомобилей на дорогах противоречит всем известным законам физики, они замечательно управляются в заносе, четко держат курс вперед и практически не снижают скорость при столкновении с препятствиями. В OutRun играют не для того, чтобы ощутить себя за рулем, нет. Это просто яркое, фееричное и красочное соревнование, которое лучше всего смотрится в зале игровых автоматов, куда хорошо ввалиться шумной компанией и под шутки и колкие комментарии выяснить, кто же из присутствующих водитель № 1.

А вскоре этим можно будет заняться, даже не вставая с дивана, – новая инкарнация OutRun ориентирована на баталии через сеть.



## Crimson Gem Saga

**Дата выхода** 26 мая 2009

Приключения могут начинаться по-разному. Например, с черной полосы в жизни, когда все идет наперекосяк и валится из рук. Пытаясь выкарабкаться из череды неудач, юный Киллиан фон Рохкофф оказывается втянутым в эпическую заварушку вокруг древнего артефакта. Разумеется, именно ему и предстоит решить исход многовековой войны.

PSP

## Wallace & Gromit's Grand Adventures

**Дата выхода** 2009

Первый эпизод приключений незадачливого изобретателя Уоллеса и его эрудированного пса Громита не так давно вышел в свет и собрал немало положительных отзывов. Впереди еще три. Если разработчикам удастся удержать их на столь же высоком уровне, золотой фонд квестов пополнится новым названием. К счастью, после блистательного возрождения серии Sam & Max в студию Telltale Games как-то верится.



PC / X360



# COMPUTEX



# TAIPEI

***JUNE 2-6, 2009***

[www.ComputexTaipei.com.tw](http://www.ComputexTaipei.com.tw)

**WORLD'S LEADING ICT PROCUREMENT PLATFORM**  
**WiMAX on the Move**

Organizers:



Taiwan External Trade Development Council  
[www.taipeitradeshows.com.tw](http://www.taipeitradeshows.com.tw)



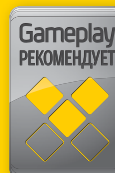
Taipei Computer Association  
[www.computex.biz](http://www.computex.biz)

# Hardware

» Эти занимательные железки

В этом разделе

- 74 Быстрее, больше, дешевле – HDD до 1 ТБ
- 76 Gigabyte GM-M8000
- 76 Logitech G19 Gaming Keyboard
- 76 Sapphire HD 4850 X2 1GB
- 77 Microsoft SideWinder X6 Keyboard
- 78 Компьютер месяца



Знак «**Gameplay рекомендует**» получают только лучшие в своем классе устройства и устройства с оптимальным соотношением цена/производительность. Такие продукты являются главными претендентами на покупку.

# Анзрейд – быстрее, больше, дешевле – HDD до 1 ТБ

Продукт предоставлен компанией ASBIS, asbis.ua



\$130



## Hitachi HDT721010SLA360 (1000 ГБ)



> HDD

Данный винчестер принадлежит к новой линейке жестких дисков Hitachi для настольных систем – Deskstar 7K1000.B. В ее состав входят накопители емкостью от 160 ГБ до 1 ТБ, но в нашей стране пока доступны лишь устройства начального уровня объемом 160 и 320 ГБ, а также топовые модели, к которым относится и объект обзора.

Новый трехдисковый HDT721010SLA360 – очевидный рекордсмен по скорости копирования мелких файлов. Ему требуется всего 120 секунд, чтобы перенести 100 тыс. файлов с одного раздела на другой. Похвастаться похожими рекордами удалось лишь накопителям от Samsung. С крупными файлами диск работает тоже очень неплохо, а результаты тестов в PCMark05 – из числа лучших среди моделей-конкурентов.

Продукт предоставлен компанией ASBIS, asbis.ua

\$140



## Seagate ST31000333AS (1000 ГБ)



> HDD

В серию накопителей Barracuda 7200.11 сейчас входят две модели объемом 1 ТБ: четырехпластинная ST31000340AS и более новая трехпластинная – ST31000333AS, которая и была включена в данный обзор. Линейная скорость чтения в начале диска превышает 120 МБ/с, а средняя составляет 95,1 МБ/с – это очень серьезный потенциал, и, возможно, использован он пока не в полной мере.

Следует отметить, что новые накопители Seagate уже заметно лучше справляются с задачей копирования мелких файлов, чем их предшественники, однако все еще уступают по данному параметру дискам конкурентов.



## Samsung HD642JJ (640 ГБ)

> HDD

Продукт предоставлен компанией Samsung, samsung.ua

\$83



Накопители объемом 640 ГБ стали настоящим хитом 2008 года. Стоя заметно дешевле терабайтовых моделей, эти диски оснащены магнитными пластинами повышенной емкости (320 ГБ) и соответственно имеют увеличенную скорость передачи данных. HD642JJ великолепно справляется с небольшими файлами, конкуренцию ему составляют лишь 500-гигабайтовая модель Samsung и Hitachi HDT721010SLA360. Безусловно, это заслуга удачной прошивки. В синтетических тестах по производительности данное устройство обходит диски с 250-гигабайтовыми пластинами, однако новые модели зачастую оказываются еще быстрее. Все же год – немалый срок для винчестера. В целом HD642JJ универсален, экономичен и довольно тих в работе, кроме того, имеет отличное соотношение цена/объем.



## Seagate ST3500418AS (500 ГБ)

> HDD

Продукт предоставлен компанией ASBIS, asbis.ua

\$70



Первый жесткий диск с емкой 500-гигабайтовой пластиной. В отличие от еще только анонсированных продуктов конкурентов новинка серии Barracuda 7200.12 уже появилась в продаже на украинском рынке. Производитель воспользовался преимуществами однопластинного дизайна, предложив данный накопитель в корпусе толщиной до 20 мм. Благодаря увеличенной плотности записи средняя линейная скорость модели превысила 100 МБ/с, а минимальная не опустилась ниже 65 МБ/с. Накопитель в целом оставляет довольно приятное впечатление. Возможно, с копированием файлов он справляется не так быстро, как хотелось бы, хотя и заметно лучше представителей серии Barracuda 7200.11, однако по совокупности тестов PCMark05 результаты этого HDD весьма хороши.

Вероятно, кому-то может показаться, что усовершенствование жестких дисков проходит не столь стремительными темпами, как, например, видеокарт или центральных процессоров, которых за год иногда успевает смениться несколько поколений. Тем не менее такая неторопливость лишь мнимая. Производительность и объемы накопителей увеличиваются, а цены неизменно снижаются. Скажем, за прошедший 2008-й стоимость хранения данных уменьшилась почти вдвое.

Продукт предоставлен компаниями Western Digital, [www.wdc.com](http://www.wdc.com), ASBIS, [asbis.ua](http://asbis.ua), ERC, [www.erc.ua](http://www.erc.ua)

\$85

## Western Digital WD6401AALS (640 ГБ)

> HDD

Наиболее производительные накопители WD для настольных PC объединены в линейке Caviar Black. На текущий момент в ней находятся четыре модели объемом от 500 до 1000 ГБ. Характерные особенности этих дисков – контроллер с увеличенной мощностью, 32 МБ кеш-памяти и система StableTrac, предполагающая закрепление вала электродвигателя с обеих сторон для уменьшения вибрации.

Двухпластинный WD6401AALS демонстрирует отличные результаты в общем тесте производительности в PCMark05, а также великолепно справляется с копированием больших файлов. Короче говоря, продукт очень достойный. К преимуществам данного HDD можно еще отнести чуть меньший нагрев накопителя во время работы, чем у трехдисковых моделей.



Gameplay  
РЕКОМЕНДУЕТ

Продукт предоставлен компанией Western Digital, [www.wdc.com](http://www.wdc.com)

\$132

## Western Digital WD10EADS (1000 ГБ)

> HDD

Новый терабайтовый HDD из экономичной серии Caviar Green в отличие от предшественников (моделей AACs) оснащен 32 МБ кеш-памяти. Конечно, со средней линейной скоростью чтения 71,5 МБ/с сложно рассчитывать на высокие результаты в тестах производительности. Тем не менее снижение быстродействия не столь велико, как того можно было бы ожидать. Увеличенный объем кеш-памяти и хороший микрокод позволили частично компенсировать снижение скорости вращения шпинделя до 5400 об/мин. И в некоторых дисциплинах данному накопителю удается на равных соперничать с «семибтышниками». WD10EADS очень тих в работе – это отличный вариант на тот случай, если нужен не быстрый системный HDD, а емкий для хранения информации.



Gameplay  
РЕКОМЕНДУЕТ



## Western Digital WD7501AALS (750 ГБ)

> HDD

Продукт предоставлен компанией ASBIS, [asbis.ua](http://asbis.ua)

\$105

В WD7501AALS мы видим не очень часто встречающуюся конфигурацию с непарным количеством головок чтения/записи. В данной модели установлены три пластины, однако используются лишь пять рабочих поверхностей из шести. Очевидно, в этой ситуации для 750-гигабайтового HDD нужны диски емкостью 300 ГБ. Наверняка в нашем случае производитель применяет адаптивное форматирование, которое позволяет получить необходимый результирующий объем.

Стоит отметить удачную firmware модели. К тому же WD7501AALS лучший среди многих HDD от WD по показателю минимального времени поиска в тесте на копирование мелких файлов.



## Western Digital WD1001FALS (1000 ГБ)

> HDD

Продукт предоставлен компанией Western Digital, [www.wdc.com](http://www.wdc.com)

\$135

Флагман линейки Caviar Black объемом 1 ТБ. По общим показателям производительности данная модель слегка уступает новым HDD. Это можно объяснить тем, что WD1001FALS выпущен девять месяцев назад, тогда как 640- и 750-гигабайтовые модели Caviar Black сошли с конвейера совсем недавно. Вероятно, за минувший период были внесены изменения в прошивки накопителей, увеличившие их производительность.

Немного большее время поиска, чем у дисков WD меньшей емкости, отразилось на результатах в PCMark05. При этом устройство отлично показало себя в тесте с копированием файла объемом 8,3 ГБ. В целом данный жесткий диск оставляет приятное впечатление.

# Gigabyte GM-M8000

Игровая мышь



\$74

Продукт предоставлен представительством Gigabyte в Украине, [www.gigabyte.ua](http://www.gigabyte.ua)

Компания Gigabyte давно имеет в своем ассортименте линейку PC-периферии, но серия манипуляторов и аксессуаров Ghost, ориентированных на геймеров, появилась в числе этих устройств лишь недавно. Проба пера на данном поприще получилась весьма впечатляющей.

У Gigabyte GM-M8000 агрессивный техногенный дизайн, чем-то напоминающий смещение стилей Logitech G5 и манипуляторов Cyber Snipa. Контроллер крупноват, так что может не подойти детям и игрокам с маленькой ладонью. Эргономичная форма и прорезиненные вставки подразумевают использование хватки «ладонь», хотя здесь допустим и вариант «коготь». Устройство отлично лежит в руке, все кнопки находятся в зоне досягаемости и весьма информативны, а вот колесо прокрутки излишне тугое и вялое. Gigabyte GM-M8000 тяжеловата, но благодаря удачной развесовке во время игры этого не ощущаешь.

Ножки контроллера малы, а значит, надо внимательнее подбирать коврик, причем лучше пластиковый. Зато в комплект поставки входят и грузики-утяжелители, и сменные ножки, что приятно.

Мышь имеет встроенную память на три профиля, которые настраиваются с помощью фирменного ПО. Технология записи макросов показала нам несколько упрощенной, но тем не менее она здесь есть. Переключение профилей возможно на лету, при этом мерцающий логотип Gigabyte на верхушке меняет свой цвет.

Как механическая, так и оптическая системы мыши оставляют весьма приятное впечатление. Разрешение настраивается в широких пределах, причем отдельно для осей. Текущий же уровень индицируется сбоку контроллера.

В целом Gigabyte GM-M8000 очень удачный игровой продукт. Правда, цена его несколько высоковата.

# Logitech G19 Gaming Keyboard

Игровая клавиатура

Первое, на что обращаешь внимание, подключая клавиатуру Logitech G19 Gaming Keyboard, – ее усиленное питание. Здесь имеется свой БП, поскольку стандартного для USB напряжения в 5 Вт цветному LCD-дисплею явно не хватает. Как и G15, новинка оснащена небольшим экраном, только теперь уже полноцветным. Набор плагинов для мини-дисплея содержит привычные по G15 и акустике Z-10 приложения плюс новые программы. Функциональность просто

поражает: на экране можно просматривать слайд-шоу, видеоролики с YouTube, читать ленту новостей, выводить на него время, индикатор загрузки процессора, памяти и т. д. Список игр, поддерживающих дополнительный дисплей (где отображаются HUD, сообщения, количество патронов и жизни), не очень велик, однако большинство хитов в нем есть, и он постоянно расширяется.

Дизайн G19 и мыши G9 имеет много общего, оба устройства иде-

ально подходят друг к другу. В новой клавиатуре радует внутренняя подсветка клавиш. Собственно программируемых игровых клавиш 12, а учитывая наличие трех профилей, их число доходит до 36. Есть функция записи макросов на лету и утилита-профайлер для многих игр. G19 выдерживает более 10 одновременных нажатий кнопок (их клик в целом весьма информативен).

Logitech G19 Gaming Keyboard – уникальная игровая клавиатура, вот только стоит аж \$200.



\$200\*

\* ориентировочная цена

Продукт предоставлен представительством Logitech в Украине, [www.logitech.ua](http://www.logitech.ua)

# Sapphire HD 4850 X2 1GB

Видеокарта

В сегменте максимально производительных видеокарт компания AMD серьезную ставку делает на мультичиповые решения – адаптеры с несколькими GPU. Одним из них является Sapphire HD 4850 X2. Для данной модели инженеры разработали оригинальный дизайн печатной платы и системы охлаждения.

При хорошей оптимизации игр и драйверов Sapphire HD 4850 X2 часто опережает GeForce GTX 285, которая стоит заметно дороже, но в самых неблагоприятных условиях ее скорость может соответствовать таковой у Radeon HD 4850 с одним GPU. Впрочем, это довольно редкий случай, ведь разработчики драйверов достаточно внимания уделяют поддержке CrossFire.

Каждый графический чип на Sapphire HD 4850 X2 охлаждается отдельным не очень габаритным радиатором. Правда, эффективность кулера выводится на необходимый уровень лишь при увеличении воздушного потока, что достигается ростом числа оборотов вентиляторов. При этом под нагрузкой кулер шумит.

Sapphire HD 4850 X2 1GB – определенно интересное решение. Даже после анонса графических адаптеров на новом RV790 данная видеокарта останется в высшей лиге, предлагая достойную (хотя и «шумную») производительность за разумные деньги.

Продукт предоставлен компанией ASBIS, [www.asbis.ua](http://www.asbis.ua)

\$340



# Microsoft SideWinder X6 Keyboard >

> Игровая клавиатура

Как видно из названия, Microsoft SideWinder X6 Keyboard входит в возрожденную серию SideWinder. Впечатляющий дизайн этого устройства выдержан в том же ключе, что и мышей SideWinder. Подсветка клавиш двухцветная – основной блок и цифровая клавиатура горят красным, игровые макроклавиши – янтарно-желтым. Яркость меняется отдельным регулятором, расположенным рядом с контролем громкости. Оригинальна конструкция съемного блока цифровых клавиш – с помощью магнитного замка он присоединяется к любой из боковин клавиатуры.

Цифровой блок можно использовать в играх как восемнадцать дополнительных настраиваемых макроклавиш. Всего же таких кнопок на SideWinder X6 целых тридцать. Учитывая возможность создания с помощью ПО Microsoft IntelliType Pro до трех пользовательских профилей, общее коли-

чество макросов достигает девятиности! А ведь еще здесь имеется быстрая запись макросов прямо во время игры плюс специальный круиз-контроль, запоминающий нажатые клавиши (полезно при длительных перемещениях в MMO). Фирменное ПО позволяет настраивать значения всех кнопок, отключать ненужные и активировать автоматическую смену профилей под конкретные приложения.

У клавиатуры достаточно низкий профиль и небольшой ход клавиш. Нажатие мягкое (на любителя), но в целом тактильные ощущения очень приятные. Раскладка изменена незначительно, труднее всего привыкнуть к узким F-клавишам, которые сдвинуты на один шаг влево.

Microsoft создала великолепный продукт. И хотя цена SideWinder X6 Keyboard довольно высока, она полностью оправдана.



Продукт предоставлен компанией ERC, [www.erc.ua](http://www.erc.ua)

\$100

**hotline**  
знает где дешевле

## Новый раздел АВТО

шины –  
более 2000  
моделей



диски –  
более 1500  
моделей



автомобильное  
аудио и видео –  
более 1500  
моделей



а также  
GPS-навигаторы,  
сигнализации и пр.



Сравнивай, выбирай,  
обменивайся опытом

[www.hotline.ua/auto](http://www.hotline.ua/auto) – выбирать легко!



# Лучшие покупки

## Компьютер месяца

### «Бюджетный PC»

Компьютер, вполне подходящий для не слишком ресурсоемких игр

	Intel Pentium Dual-Core E5200 (2,5 ГГц, 2 МБ L2)	\$80
	AMD Athlon X2 7750 (2,7 ГГц, 2×1 КБ L2, 2 МБ L3)	\$80
	Материнская плата на чипсете Intel P35 Express	\$85
	Материнская плата на чипсете AMD 770	\$70
	Память 2×1 Гб DDR2-800	\$30
	Видеокарта Radeon HD 4670 512 МБ GDDR3	\$85
	Жесткий диск 500 Гб, кеш-буфер 16 Мб	\$65
	LCD-монитор 19", TN, DVI	\$150
	Привод DVD±RW Dual Layer, мультиформатный	\$30
	Корпус Middle Tower ATX 400 Вт	\$55
	Клавиатура, USB	\$10
	Мышь оптическая, USB	\$15
	Кулер, аксессуары	\$25
	Акустика 2.0	\$25

Суммы для PC на платформах: **Intel \$655 • AMD \$640**

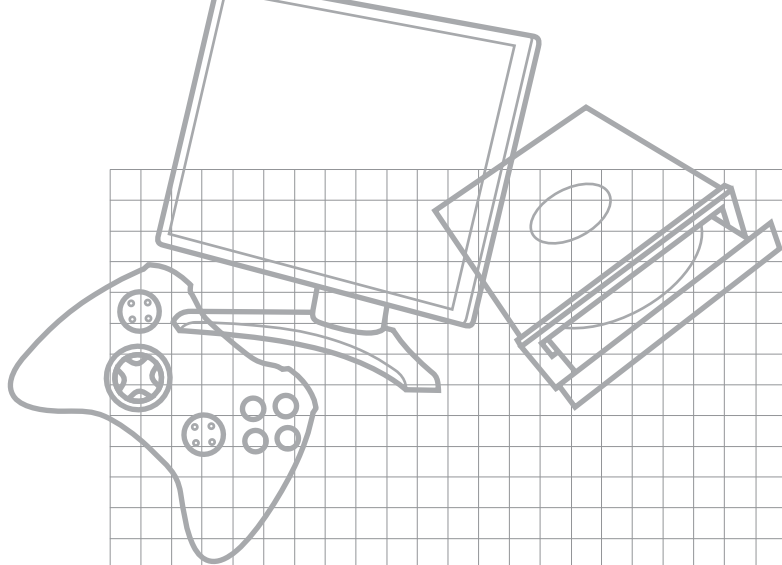
### «Оптимальный PC»

Заработает все! Правда, кое-что на средних настройках

	Intel Core 2 Duo E7400 (2,8 ГГц, 3 МБ L2)	\$135
	AMD Phenom II X3 710 (2,6 ГГц, 3×512 КБ L2, 6 МБ L3)	\$140
	Материнская плата на чипсете Intel P45, поддержка FSB > 2 ГГц	\$110
	Материнская плата на чипсете AMD 790GX	\$110
	Память 2×2 Гб DDR2-800	\$60
	Видеокарта GeForce GTS 250 1 Гб Radeon HD 4870 512 Мб	\$200
	Жесткий диск 640 Гб, кеш-буфер 16 Мб	\$80
	LCD-монитор 22", TN, DVI	\$280
	Привод DVD±RW Dual Layer, мультиформатный	\$30
	Корпус Middle Tower ATX 450 Вт	\$120
	Клавиатура, USB	\$15
	Мышь лазерная, USB	\$25
	Кулер, аксессуары	\$35
	Акустика 2.1	\$90

Суммы для PC на платформах: **Intel \$1180 • AMD \$1185**





## «Прогрессивный РС»

Ультимативная игровая станция

	Intel Core 2 Duo E8500 (3,16 ГГц, 6 МБ L2) AMD Phenom II X4 920 (2,8 ГГц, 4x512 КБ L2, 6 МБ L3)	\$200 \$220
	Чипсет Intel P45, поддержка FSB>2 ГГц Чипсет AMD 790GX	\$150
	Память 2x2 Гб DDR2-1066	\$100
	Видеокарта GeForce GTX 260 896 МБ 216 Core Radeon HD 4870 1 Гб	\$280
	Жесткий диск 1 Тб, кеш-буфер 32 Мб	\$135
	LCD-монитор 22", TN, DVI	\$400
	DVD+-RW Dual Layer, мультиформатный	\$30
	Аудиоплата 7.1 Sound Blaster X-Fi Xtreme Gamer	\$100
	Корпус Middle Tower ATX 500 Вт	\$160
	Клавиатура мультимедийная, USB	\$30
	Мышь лазерная, USB	\$70
	Кулер, аксессуары	\$55
	Акустика 5.1	\$130

Суммы для РС на платформах: Intel **\$1840** • AMD **\$1860**

## Достойной обновкой для «Оптимального РС» станет GeForce GTS 250, которая скорее является слегка освеженной GeForce 9800 GTX+

Несмотря на общемировые экономические катаклизмы, производители компьютерных комплектующих переходят в активную весеннюю фазу, представляя очень интересные новинки и не забывая снижать цены на модели, уже какое-то время находящиеся в продаже. На наш взгляд, это хороший повод прибархлаться, возможно, позволив себе приобрести те компоненты, которые ранее были неоправданно дороги.

Процессор Athlon X2 7750, всего месяц продержавшийся в «средней лиге», после некоторого уменьшения розничной цены стал достоянием «Бюджетного РС». Хотя здесь соперничать в производительности с Pentium Dual-Core E5200 ему будет ой как не просто даже в штатном режиме. А ведь двухъядерник от Intel, кроме того, заметно экономичнее и имеет больший потенциал для разгона.

Трехъядерные 45-нанометровые процессоры Phenom II X3 сразу после анонса забронировали себе места в «Оптимальном РС». Загадочная «триада», конечно, манит, но нам еще предстоит выяснить, удастся ли новинке составить должную конкуренцию закаленному в боях Core 2 Duo E7400, у которого меньшее количество ядер, зато работают они с большей эффективностью.

Материнские платы на чипсете AMD 790GX мы рекомендуем отнюдь не из-за наличия интегрированного видео, хотя и эта функция в ряде случаев может пригодиться в домашней системе. Первопричиной же является то, что южный мост данного набора логики (SB750) поддерживает технологию Advanced Clock Calibration (ACC), которая позволяет несколько улучшить разгон процессоров AMD Phenom и дает возможность поучаствовать в лотерее «разблокируем четвертое ядро у Phenom II X3». Шансы выиграть не нулевые, но удача здесь понадобится.

Достойной обновкой для «Оптимального РС» станет и GeForce GTS 250, которая скорее является слегка освеженной GeForce 9800 GTX+ с немного увеличенными частотами и переработанной печатной платой (владельцы компактных корпусов, берите на заметку), нежели принципиально новым адаптером. С началом продаж цены на доступные видеокарты заметно выше рекомендуемых, но это явление временное. В преддверии анонса от NVIDIA компания AMD сыграла на опережение, серьезно снизив стоимость Radeon HD 4870 512 Мб GDDR5, которая даже в розницу продается за \$180-200. И теперь HD 4850 с 512 Мб GDDR3 за \$150-160 уже не кажется таким заманчивым предложением, коим была еще месяц-два назад. Что касается видеокарт для «Прогрессивного РС», то здесь тоже планируются обновления. В ближайшее время ожидается анонс нового GPU RV790 и графического адаптера на его основе - ATI Radeon HD 4890, вот он и займет должную позицию в этой конфигурации, а до того момента наиболее мощным одночиповым решением от AMD остается Radeon HD 4870 с 1 Гб памяти.

Из достойных предложений от NVIDIA, подходящих для этой категории, мы по-прежнему отдаем предпочтение GeForce GTX 260 с 216 шейдерными процессорами. Прелесть данной видеокарты в том, что она хорошо поддается разгону, а самостельно повысив частоты ядра/памяти, можно получить производительность, практически равную таковой у GeForce GTX 285, которая стоит на \$150 дороже.

# Top 5

ждем в мае

## Герои с ушками и кибернетическими конечностями, полубоги, кораблики и виртуальные музыканты

Месяц май грозит быть теплым и солнечным не только по части погоды, но и в мире компьютерных игр. Список запланированных на него релизов впечатляет и радует знакомыми названиями.



01



### Batman: Arkham Asylum

Бэтмену постоянно мешают его принципы. Положительный герой никогда не убивает злодеев, предпочитая ловить их и сажать в тюрьму. Это, безусловно, гуманно, но ненадежно. Безумному гению Джокеру удалось вырваться из заточения, прихватив с собой обширный паноптикум злыдней, и Темному Рыцарю вновь предстоит начать охоту.

02



### Demigod

Трепещите смертные, ибо полубоги выходят на тропу войны! И горе тем, кто окажется у них под ногами, – эти громадины царапают спинами небосвод и почти не обращают внимания на то, что копошится где-то там внизу. Впрочем, многочисленный отряд мелкоты может и такую тушу одолеть, если навалится всем скопом. И только геймеры решат, кто же сильнее – большая армия или прокачанный герой.

03



### Battlestations: Pacific

Сплавив в причудливый гибрид аркадного симулятора и морскую стратегию, разработчики Battlestations: Midway собрали немалую армию поклонников и вскоре собираются порадовать ее выходом сиквела. Вторая часть привнесет в игру возможность десантирования на позиции противника, добавит нового оружия, техники и пять режимов мультиплеера.

04



### Bionic Commando

Герой старой платформерной аркады снова возвращается. Его предыдущее пришествие состоялось в ремейке Bionic Commando: Rearmed, но вскоре Capcom порадует поклонников и полноценным продолжением, которое переберется в честные три измерения, что в корне изменит игровой процесс. Надеемся, оно окажется ничуть не менее увлекательным, чем оригинал.

05



### Guitar Hero: Metallica

Серия Guitar Hero, похоже, собирается охватить всех популярных рок-музыкантов. И это, в общем-то, правильно, ведь одно дело стучать по клавишам под вялые треки малоизвестных исполнителей и совсем другое – зажимать под любимую музыку, чувствуя себя на сцене рядом с самим Джеймсом Хэтфилдом и выдавая Whiplash под восторженный рев толпы.

# СЕЗОН 3

FIFA 08

DOTA  
ALLSTARS

WARCRAFT

QUAKE III  
ARENA

CALL OF DUTY 4

COUNTER STRIKE

Масштабний ігровий проєкт:

- Національна Ліга з Комп'ютерних Ігор!
- Міжнародний Супер Кубок Комп'ютерних Ігор!
- тренувальні турніри для аматорів та професіоналів!

## ЛИГА КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР INTEL CHALLENGE



\* Переможці 2-го сезону проєкту

[www.cyberarena.tv](http://www.cyberarena.tv)  
ОФІЦІЙНИЙ САЙТ ТУРНИРУ

Партнер турніру

eletek.ua

Головні інформаційні  
партнери

Gameplay

ДОМАШНИЙ  
ПК  
www.dpk.com.ua

Інформаційні партнери

PCGAMER

ШПІЛЬ!  
ІГРОВА ІНТЕРНАЕТ-ПОРТАЛ

PROPLAY.RU

inside.ua

*Слідкуй за ЛКІ на національному  
телебаченні!*

мегаспорт  
ТЕЛЕКАНАЛ

Огляд центральних матчів  
на телеканалі «Мегаспорт»  
кожну п'ятницю та вівторок

*Дивись найцікавіші матчі в  
прямому ефірі!*

LIVE

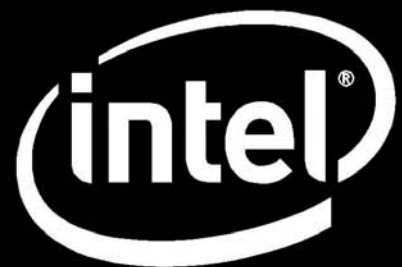
Радіо коментарі та відео-  
stream кожен день на  
офіційному сайті проєкту

*Шукай однодумців, збирай кома-  
нду, приймай участь змаганнях!*



Соціальна мережа для  
гравців та вболівальників,  
ігрові ладери та тренувальні  
турніри на офіційному сайті

Головний  
технологічний партнер



Ігровий центр

КИБЕРСПОРТ  
АРЕНА

Генеральний  
партнер

acer

Найлицензійніший постачальник програмного забезпечення для домашніх комп'ютерів

# 1С® МУЛЬТИМЕДІА

З питань партнерства звертатися: "1С Мультимедіа Україна" (044) 404-2636, info@games.1c.ua, http:// games.1c.ua

Світи King's Bounty  
чекають свого героя!



## King's Bounty® ПРИНЦЕССА В ДОСПЕХАХ

Продовження фентезійної саги King's Bounty  
від авторів Космічних Рейнджерів!



Усі інші знаки та торгові марки є власністю їх власників. © 2009 Фірма «1С». Усі права захищено. Виробництво в Україні ДП «Сврософтпром».

**KATAURI**  
INTERACTIVE