GAMESCOM 2009 – КРУПНЕЙШЕЕ ИГРОВОЕ ШОУ ЕВРОПЫ

всё о компьютерных и видеоиграх

№10 (50) октябрь 2009

Gameplay

PC • X360 • PS3 • PS2 • PSP • WII • DS

www.journal-plaza.net

Assassin's Creed 2

Убей его нежно

Шанс получить PS3

смотри с.14

Uncharted 2: Among Thieves

Шангри-Ла ждет!

Немецкая готика **Risen**



Тема

ИГРЫ ДЛЯ ВЗРОСЛЫХ

ЭКСКУРС В ИСТОРИЮ



Ревью

BATMAN: ARKHAM ASYLUM

НЕСОМНЕННЫЙ ХИТ

www.journal-plaza.net

gameplay.com.ua

ITC PUBLISHING

4820044220051 10

ITC PUBLISHING

РЕДАКЦИЯ

Главный редактор
АННА ЗИНЧЕНКО
Редакторы
АЛИНА ЖИГУНОВА
АЛЕКСАНДР ПУШКАРЬ
ЯРОСЛАВ СИНГАЕВСКИЙ
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
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**, **№ 10 (50)**, октябрь 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 Паблішінг»
Издатель - «Видавничий Дім ITC»,
г. Киев, 2009 г.
В журнале используются материалы британского издания games™ с разрешения Progress Media Limited и Imagine Publishing.

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

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

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

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

Цена свободная

Тираж 20 000 экз.

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

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

© ООО «Видавничийм Дім ITC», 2009 г.
Все права защищены



Снова в школу

Нет, не подумайте, я не призываю тех из вас, для кого уже прозвучал последний школьный звонок, опять сесть за парту. Просто именно «снова в школу», или back to school, называют старт сезона активных продаж, в том числе и игр. Наступило золотое для геймеров и горячее для редакции время, когда потенциальные хиты начинают сыпаться на полки магазинов. Что особенно приятно - определенные изменения в составе участников рынка дистрибуции и продажи игрового ПО в Украине позволяют надеяться: в этом сезоне мы все же увидим большую часть актуальных новинок как для PC, так и для консолей. Причем появятся игры лишь с незначительной задержкой, а не по старинке - через несколько месяцев после выхода. Подробностей пока раскрывать не буду, в том числе чтобы не сглазить. Кроме того, достаточно скоро состоится запуск PSPgo и PlayStation 3 Slim, а также старт продаж Windows 7. Осень 2009-го обещает стать очень интересной.

А мы, разумеется, будем держать вас в курсе всех новостей игрового рынка Украины. Собственно, как делали это в каждом из уже пятидесяти номеров нашего журнала. Да, у Gameplay юбилей. И я не могу не поздравить со столь серьезной датой наших читателей. И тех, кто с нами с самого первого номера, и присоединившихся позже. Благодаря вам Gameplay состоялся, вы поддержали и продолжаете поддерживать нас в тяжелый для рынка украинской прессы период, для вас мы работаем и развиваем и журнал, и сайт (в планах - большое обновление *www.gameplay.com.ua*). Спасибо!

P.S. А еще мы начинаем настоящую геймерскую подписную кампанию. Присоединяйтесь.

Приятного чтения.

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

www.journal-plaza.net

Содержание

№ 10 (50)
октябрь 2009

www.journal-plaza.net



»ПРЕВЬЮ

Вместо Земли обетованной – цветущая Италия эпохи Возрождения. Вместо пыльных улиц восточных городов – площади и каналы Венеции. Смена декораций пошла Assassin's Creed на пользу. Уже сейчас сиквел смотрится намного интереснее оригинальной игры.

www.journal-plaza.net

с. 16 Assassin's Creed 2



»ПРЕВЬЮ

с. 22

Uncharted 2: Among Thieves

Страсть к сокровищам не дает Натану Дрейку покоя. Его новая идея фикс – поиск мистической Шамбалы, где якобы спрятан могущественный артефакт, способный исполнять желания. Приключения начинаются!



»ПРЕВЬЮ

с. 26

Risen

На далеком острове, где происходят катаклизмы, бушуют шторма, а в глубоких пещерах пробуждаются древние боги, терпит крушение корабль с неучтенным пассажиром на борту. Разумеется, судьба острова, да и, пожалуй, всего мира заодно, отныне оказывается в руках безродного оборванца, за которого нам и предстоит играть.

Новости

6 Кратко
10 Новости киберспорта
12 Обратная связь

Превью

16 Assassin's Creed 2
22 Uncharted 2: Among Thieves
26 Risen

Тема

30 Репортаж с GamesCom 2009
34 Об индустрии эротических игр. Коротко
40 Космические пираты – интервью с Mynxee

Рецензии

46 Batman: Arkham Asylum
50 Fat Princess
51 Tales of Monkey Island: Chapter 2 – The Siege of the Spinner Cay
52 Wolfenstein
54 The King of Fighters XII
55 Fight Night Round 4
56 Wallace & Gromit's Grand Adventures Episode 3 – Muzzled!
57 Wallace & Gromit's Grand Adventures Episode 4 – The Bogey
58 Shin Megami Tensei: Devil Survivor
60 The Bigs 2
61 Wii Sports Resort
62 Fossil Fighters
62 Klonoa
63 Professor Layton and the Diabolical Box
63 Let's Tap
64 День Победы III
66 The Conduit
67 Star Ocean: The Last Hope

68 Галерея

Hardware

74 Samsung R720
74 HP Pavilion dv7-1190er
75 ATI Radeon HD 4730
76 Sharp LC32DH77E
76 ASUS W90Vp
77 NEC MultiSync E222W
77 Logitech G13 Advanced Gameboard
77 Lian Li Armorsuit PC-P60
78 Компьютер месяца

80 Top 5 октября

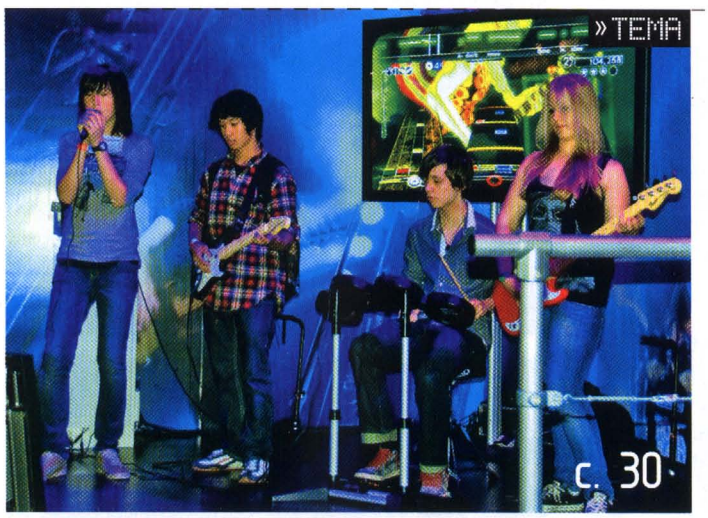


Об индустрии эротических игр. Коротко

»ТЕМА

с. 34

Мы незаслуженно обходили стороной этот занимательный жанр. Признаем и раскаиваемся. Хентайные игры примечательны не столько и не только тем, о чем написаны тонны книг, в том числе и для младшего школьного возраста. В творениях японских разработчиков есть и история, и сюжет, и сильные характеры, и герои без страха и упрека. Ну и секс, разумеется, куда ж без него.



»ТЕМА

Репортаж с GamesCom 2009

с. 30

В этом году мы не поехали в тихий Лейпциг, потому что Games Convention там больше не проводят. Но совершенно невозможно было оставить вас без репортажа с крупнейшей европейской выставки, которая теперь называется GamesCom и проходит в отнюдь не провинциальном Кельне. Успешным ли оказалось новое начинание? Читайте в репортаже Сергея Галёнкина.



»РЕЦЕНЗИИ

Batman: Arkham Asylum

с. 46

Кристофер Нолан своим «Темным рыцарем» сломал рейтинг IMBD, а Rocksteady Studios, выпустив всего лишь второй проект, уложила на обе лопатки Metacritic. А что Бэтмен, спросите вы? Он занят, опять играет в салочки с Джокером и группой других не очень приятных и психически нездоровых личностей. Весело им там. Присоединяйтесь.

www.journal-plaza.net

Игры в номере

Age of Conan: Rise of the Godslayer	71
Assassin's Creed 2	16
Batman: Arkham Asylum	46
Castlevania: Lords of Shadow	71
Drakensang: The River of Time	70
Fat Princess	50
Fight Night Round 4	55
Fossil Fighters	62
Klonoa	62
Let's Tap	63
Mass Effect 2	68
Metal Gear Solid: Peace Walker	70
Napoleon: Total War	70
Professor Layton and the Diabolical Box	63
RAGE	69
Risen	26
Shin Megami Tensei: Devil Survivor	58
Singularity	68
Star Ocean: The Last Hope	67
Tales of Monkey Island: Chapter 2 - The Siege of the Spinner Cay	51
The Bigs 2	60
The Conduit	66
The King of Fighters XII	54
Tony Hawk: Ride	69
Uncharted 2: Among Thieves	22
Wallace & Gromit's Grand Adventures Episode 3 - Muzzled!	56
Wallace & Gromit's Grand Adventures Episode 4 - The Bogey	57
Wii Sports Resort	61
Wolfenstein	52
World of WarCraft: Cataclysm	69
День Победы III	64













www.journal-plaza.net

СМОТРИ НА ДИСКЕ Gameplay

DVD

№ 10 (50)
октябрь 2009



Игры

Shareware-игры
Бильбо
Сприлл и Ричи. Приключения во времени
Магнат отелей
Магическая энциклопедия. Лунный свет
Мини-гольф. Чемпионат
Зачарованные острова
Зачарованная Катя и тайна пропавшего мага

Демонстрационные версии
Mini Ninjas
Majesty 2: The Fantasy Kingdom Sim

Патчи

Wolfenstein v1.1

Видеоролики

Мультиплатформа
Assassin's Creed II
Batman: Arkham Asylum
Battlefield: Bad Company 2
Brutal Legend
Call of Duty: Modern Warfare 2
Crysis 2
Dante's Inferno
Dark Void
Colin McRae: DiRT 2
FIFA 10
Just Cause 2
Mafia II
Mass Effect 2
Need for Speed Nitro
Need for Speed Shift
Operation Flashpoint 2: Dragon Rising
RAGE
Raven Squad: Operation Hidden Dagger
Section 8
Serious Sam HD
Singularity
Tales of Monkey Island: Episode 2
The Saboteur
Tony Hawk: RIDE
WET
Wolfenstein

PC
Champions Online
Command & Conquer 4: Tiberian Twilight
Diablo III
EVE Online
Guild Wars
Guild Wars 2
Majesty 2: The Fantasy Kingdom Sim
Napoleon: Total War
Silent Hunter 5
S.T.A.L.K.E.R.: Зов Припяти
StarCraft II
The Sims 3: World Adventures
Twin Sector
Warhammer 40 000: Dawn of War II – The Last Stand
World of WarCraft: Cataclysm

DS
Scribblenauts

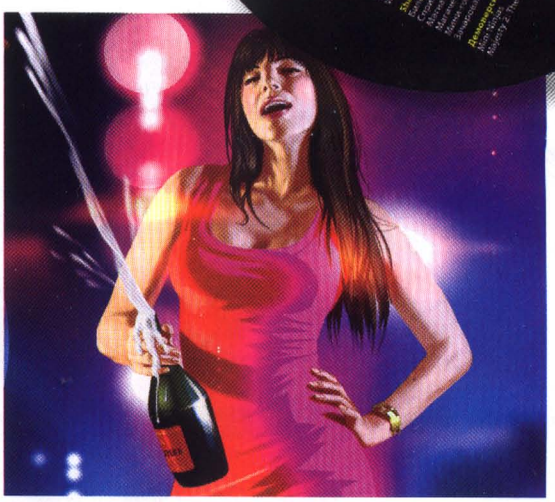
Wii
Contra ReBirth
Rabbids Go Home

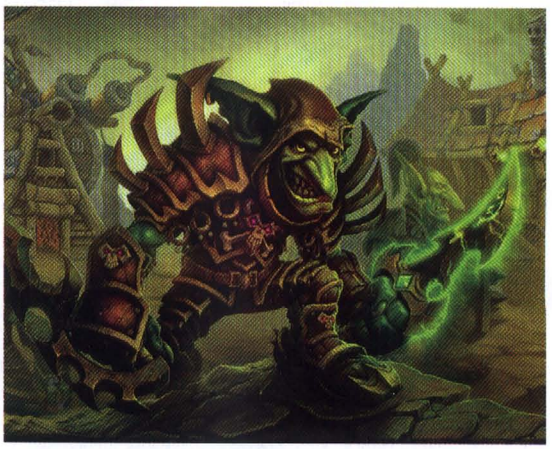
X360
Halo 3: ODST
Grand Theft Auto IV: Ballad of Gay Tony
South Park Let's Go Tower Defense Play!

Коллекция обоев из популярных игр

Утилиты и программы на все случаи жизни









«Издательский Дом ITC», редакция журнала Gameplay, составители диска и разработчики программных продуктов, находящихся на нем, не несут ответственности за те проблемы, которые могут возникнуть при их использовании. «Издательский Дом ITC» и редакция журнала Gameplay не осуществляют техническое сопровождение и не отвечают на вопросы, связанные с функционированием программных продуктов, размещенных на диске. Техническая поддержка предоставляется соответствующими службами компаний-производителей этого ПО.
Все программы, помещенные на диск, проверены антивирусным ПО.
«Gameplay-DVD, октябрь 2009» является неотъемлемой составляющей журнала Gameplay, № 10 (50), 2009 и продаже отдельно от журнала не подлежит.

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

Xbox 360: еще дешевле



В ответ на выпуск PlayStation 3 Slim компания Microsoft снизила цены на свои консоли. Топовая модель Xbox 360 Elite с HDD объемом в 120 ГБ теперь стоит на $100 дешевле. Правда, уценка не лучшим образом сказалась на комплектации устройства: вместо HD-кабеля в коробку кладут обычный AV-коннектор. Тем не менее это не смутило, например, жителей Великобритании, где спрос на Xbox 360 Elite после изменения цифр на ценниках увеличился на 43%.

Европейский рейтинг продаж игр

Wii

№	Название	Издатель	Разработчик
1	Wii Fit	Nintendo	Nintendo
2	Wii Sports Resort	Nintendo	Nintendo
3	Mario Kart Wii	Nintendo	Nintendo
4	Guitar Hero 5	Activision Blizzard	Vicarious Visions
5	The Beatles: Rock Band	Electronic Arts	Harmonix
6	Ashes Cricket 2009	Codemasters	Gusto Games
7	EA Sports Active	Electronic Arts	EA Canada
8	Cursed Mountain	Koch Media	Sproing Interactive
9	Tiger Woods PGA Tour 10	Electronic Arts	EA Tiburon
10	Colin McRae: DiRT 2	Codemasters	Sumo Digital

DS

№	Название	Издатель	Разработчик
1	Dr. Kawashima's Brain Training	Nintendo	Nintendo
2	Professor Layton and the Curious Village	Nintendo	Level-5
3	Mario Kart DS	Nintendo	Nintendo
4	42 All-Time Classics	Nintendo	Agenda
5	New Super Mario Bros.	Nintendo	Nintendo
6	Mystery Stories	Avanquest	cerasus.media
7	Pokemon Platinum	Nintendo	Game Freak
8	Classic Word Games	Ubisoft	Ubisoft Montreal
9	Club Penguin: Elite Penguin Force	Disney Interactive Studios	1st Playable
10	G-Force	Disney Interactive Studios	Keen Games

X360

№	Название	Издатель	Разработчик
1	Colin McRae: DiRT 2	Codemasters	Codemasters
2	Guitar Hero 5	Activision Blizzard	Neversoft
3	Batman: Arkham Asylum	Eidos	Rocksteady Studios
4	The Beatles: Rock Band	Electronic Arts	Harmonix
5	IL-2 Sturmovik: Birds of Prey	505 Games	Gaijin Entertainment
6	Call of Duty 4: Modern Warfare	Activision Blizzard	Infinity Ward
7	Fight Night Round 4	Electronic Arts	EA Canada
8	Tiger Woods PGA Tour 10	Electronic Arts	EA Tiburon
9	Section 8	South Peak Games	Timegate Studios
10	Grand Theft Auto IV	Take-Two	Rockstar North

PS3

№	Название	Издатель	Разработчик
1	Batman: Arkham Asylum	Eidos	Rocksteady Studios
2	Colin McRae: DiRT 2	Codemasters	Codemasters
3	Guitar Hero 5	Activision Blizzard	Neversoft
4	The Beatles: Rock Band	Electronic Arts	Harmonix
5	IL-2 Sturmovik: Birds of Prey	505 Games	Gaijin Entertainment
6	Call of Duty 4: Modern Warfare	Activision Blizzard	Infinity Ward
7	Fight Night Round 4	Electronic Arts	EA Canada
8	Call of Duty: World at War	Activision Blizzard	Treyarch
9	Tiger Woods PGA Tour 10	Electronic Arts	EA Tiburon
10	Call of Juarez: Bound in Blood	Ubisoft	Techland

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

Геймер по-американски



Аналитическая компания Nielsen провела исследование североамериканского рынка игровых консолей и обнаружила несколько занятных деталей. Так, больше всего времени заокеанская аудитория посвящает Xbox 360, а минимальное внимание уделяет Nintendo Wii. Возраст геймеров неуклонно увеличивается: сегодня люди, которым стукнуло 25-34 года, видеоиграми интересуются не меньше, чем в 18-24 года. При этом, несмотря на пресловутый кризис и падение продаж, в текущем году играют активнее, чем в прошлом.



«WarCraft-журнал»

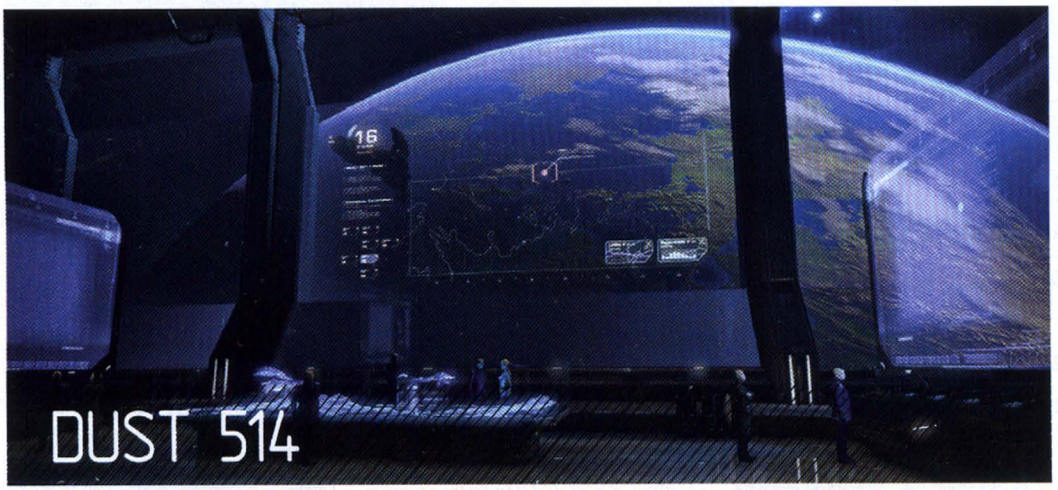
Известный издатель Future (T3, Total Film, Nintendo Power и т. д.) и великая Blizzard решили начать выпуск бумажного журнала, посвященного World of WarCraft. Идея в принципе не нова. Когда-то, например, выходило печатное издание о RF Online, а поклонники EVE Online каждые три месяца получают возможность купить свежий тематический E: ON Magazine. «WarCraft-журнал» также будет ежеквартальным. Подписка на год обойдется в 34,95 евро, на два - в 61,25 евро. Обещают массу любопытных материалов и всевозможной инсайдерской информации. Дебютный 148-страничный выпуск посвятят юбилею World of WarCraft - ей исполняется пять лет.

www.journal-plaza.net



Поднять перископ!

Ubisoft анонсировала пятую часть сериала Silent Hunter, посвященного нелегкой и полной опасных приключений жизни подводников. Нам вновь предложат опробовать себя в роли капитана немецкой субмарины периода Второй мировой. При этом обещают и динамическую кампанию, и новые принципы боевого взаимодействия с союзниками, и улучшенный интерфейс, у которого будет специальный упрощенный режим для новичков. В качестве десерта – услада для глаз: захватывающая кинематографичная картинка. Отметим, что игру создает Ubisoft Romania, известная не слишком удачной Silent Hunter 4. Оценить творение румын мы сможем в начале следующего года.



DUST 514

Компания CCP, создательница EVE Online, наконец-то приподняла завесу над тайной ее консольного проекта. DUST 514 – это не просто онлайновый шутер в сеттинге EVE (как думали многие), а микс из FPS и RTS, непосредственно связанный со своей прародительницей. Вместо абстрактных боев нам предложат сражения за планеты, находящиеся в звездных системах популярной космической MMORPG. Таким образом аудитория DUST 514 сможет влиять на расстановку сил во вселенной EVE. Звучит очень заманчиво и не менее рискованно. Подробности игры все еще неизвестны, равно как и целевые платформы, и дата выхода.

Новая сказка Питера

Вполне ожидаемый анонс: Lionhead, студия Питера Молиньё, сообщила, что займется созданием третьего проекта серии Fable. Вместо личины героя (или антигероя, если вы предпочитаете быть плохишом) вам предложат роль короля или королевы. Стартовав в качестве особы голубых кровей, вы начнете продвигаться по карьерной лестнице и вербовать все больше последователей, чтобы в конце концов самолично взгромоздиться на трон. Традиционно для Fable свой путь разрешат отметить благими или нехорошими делами. Триквел выйдет в 2010 году в версии для Xbox 360.



Парой строк

Работа над ошибками. В прошлом номере журнала, в разделе новостей (см. сообщение о гибели Enix в новостях киберспорта и репортаж с пресс-конференции компании «Укртелеком» под названием «Город развлечений») два раза была допущена досадная ошибка – перепутан месяц, вместо августа указан сентябрь. Приносим наши извинения.

Aliens vs. Predator, известная игровая серия, пополнится новым проектом в феврале следующего года. Новая AVP выйдет на PC, PS3 и X360.

The Chronicles of Spellborn, довольно интересная фэнтезийная MMORPG, рецензию на которую вы могли прочитать в одном из прошлых номеров Gameplay, отныне стала полностью бесплатной.

God of War Collection – сборник из двух первых частей God of War в версии для PS3 (выше разрешение картинки и поддержка трофеев) – выйдет в конце этого года в Америке.

Ходят слухи, что разработка таких ожидаемых проектов, как Beyond Good and Evil 2 и Deus Ex 3, остановлена.

Сиквел Okami, игра под названием Okamiden, уже разрабатывается для Nintendo DS. Все нюансы оформления и геймплея оригинального проекта, как обещают, будут сохранены.

Earthworm Jim возвращается. Легендарную игру собираются выпустить еще раз в новом виде для XBLA, PSN, WiiWare и iPhone.

Мифический MAG, многопользовательский шутер (на карте до 256 человек одновременно!), создающийся эксклюзивно для PS3, обещают завершить в январе 2010-го.

Electronic Arts зарегистрировала новые торговые марки для проектов Populous, Theme Park, Road Rash (!) и Wing Commander. Кажется, компания решила взяться то ли за возрождение классики, то ли за ее переиздание (как в случае с The Secret of Monkey Island: Special Edition).

Battlefield 1943 появится на PC аж в начале следующего года.

Европейский рейтинг продаж игр

PSP

№	Название	Издатель	Разработчик
1	Dissidia: Final Fantasy	Square Enix	Square Enix
2	Soulcalibur: Broken Destiny	Ubisoft	Project Soul
3	Monster Hunter: Freedom Unite	Capcom	Capcom
4	Colin McRae: DiRT 2	Codemasters	Sumo Digital
5	Resistance: Retribution	Sony	SCEA Bend
6	FIFA 09	Electronic Arts	EA Canada
7	Ben 10: Alien Force	D3Publisher	Monkey Bar Games
8	IL-2 Sturmovik: Birds of Prey	1C Company / 505 Games	Dynamic Systems
9	Harry Potter and the Half-Blood Prince	Electronic Arts	EA Bright Light
10	Need for Speed Undercover	Electronic Arts	Piranha Games

PC

№	Название	Издатель	Разработчик
1	Championship Manager 2010	Eidos	Beautiful Game Studios
2	The Sims 3	Electronic Arts	The Sims Studio
3	Empire: Total War	SEGA	Creative Assembly
4	World of WarCraft: Wrath of the Lich King	Activision Blizzard	Blizzard Entertainment
5	Champions Online	Atari	Cryptic Studios
6	Wolfenstein	Activision Blizzard	Raven Software
7	Warhammer 40 000: Dawn of War II	THQ	Relic
8	The Sims 2: Double Deluxe	Electronic Arts	Maxis
9	Section 8	South Peak Games	Timegate Studios
10	Fallout 3	Bethesda Softworks	Bethesda

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

Рейтинг продаж Yakaboo.ua

PC

№	Название	Издатель	Разработчик
1	«Антология S.T.A.L.K.E.R. – Серебряное издание»	GSC World Publishing	GSC Game World
2	Aion. Код предварительного заказа	NCsoft	NCsoft
3	Call of Duty 4: Modern Warfare	«Новый Диск»	Infinity Ward
4	Wolfenstein	«1С»	Raven Software / Endrant Studios
5	World of WarCraft	Vivendy Games	Blizzard
6	Grand Theft Auto IV	«1С»	Rockstar North / Rockstar Toronto
7	Tom Clancy's H.A.W.X.	GFI / «Руссобит-М»	Ubisoft Bucharest
8	«S.T.A.L.K.E.R.: Чистое небо»	GSC World Publishing	GSC Game World
9	Bionic Commando	«1С»	GRIN
10	«Ледниковый период 3: Эра динозавров»	«1С»	Eurocom Entertainment Software

PS3

№	Название	Издатель	Разработчик
1	Guitar Hero: Aerosmith	Activision	Neversoft Entertainment
3	The Darkness	Take-Two	Starbreeze Studios
2	SBK: Superbike World Championship	Black Bean Games	Milestone
4	Need for Speed Undercover	Electronic Arts	EA Black Box
5	Tom Clancy's H.A.W.X.	Ubisoft	Ubisoft Bucharest
6	Star Wars: The Force Unleashed	LucasArts	LucasArts
7	Tony Hawk's. Proving Ground	Activision	Neversoft Entertainment
8	MotorStorm	Sony	Evolution Studios
9	WWE: Legends of Wrestling	THQ	THQ
10	Conan	THQ	Nihilistic Software

PSP

№	Название	Издатель	Разработчик
1	Test Drive Unlimited	Atari	Eden Games
2	Virtua Tennis 3	SEGA	Sumo Digital
3	Eragon	Vivendi Games	Amaze Entertainment
4	WipEout Pure	Sony	SCE Studios Liverpool
5	WWE SmackDown vs. RAW 2009	THQ	Yuke's Media Creations
6	The Simpsons Game	Electronic Arts	Rebellion
7	Juiced 2: Hot Import Nights	THQ	Juice Games
8	SpongeBob SquarePants: The Yellow Avenger	THQ	Tantalus
9	Sonic Rivals	SEGA	Backbone Entertainment
10	Harry Potter and the Goblet of Fire	Electronic Arts	EA UK

www.yakaboo.ua



PS3: тоньше, но шире!

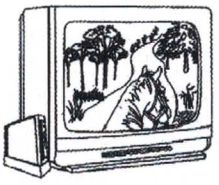
Секрет полишинеля раскрыт - Sony наконец-то представила официально Slim-версию PlayStation 3, «шпионские» изображения которой достаточно давно и часто мелькали в различных новостных лентах. Изменения, как и предполагалось, косметические: устройство стало ниже, но разрослось в ширину и оснащено теперь более емким HDD в 120 или 250 ГБ. Вес и энергопотребление консоли уменьшились, а вместе с ними упала и цена - за PS3 Slim в Европе просят 299 евро. Появление новинки кое-где сопровождалось настоящим ажиотажем. Так, в Великобритании реализация PS3 Slim по сравнению с обычной версией устройства выросла в 11 раз. Что уж говорить о Японии, где в первый же день разошлось 150 тысяч приставок (для справки: только за два дня продаж оригинальной PS3 в Стране восходящего солнца купили 88 тысяч консолей).



Как увеличить мозг?

Ответ на вопрос, содержащийся в заголовке данной новости, очень прост: играйте в тетрис! Американская научная группа Mind Research Network при поддержке компании Blue Planet Software (ей принадлежат права на торговую марку Tetris) провела исследование на тему влияния знаменитой игры на работу и развитие головного мозга человека. Выяснилось, что регулярные упражнения (испытуемые уделяли игре примерно полтора часа в неделю) вызывают утолщение левой лобной верхней извилины и еще одной над ней и изменяют активность коры правого полушария. Правда, последствия этих трансформаций пока еще не выяснены. Ждем шокирующих результатов!

Смелые фантазии



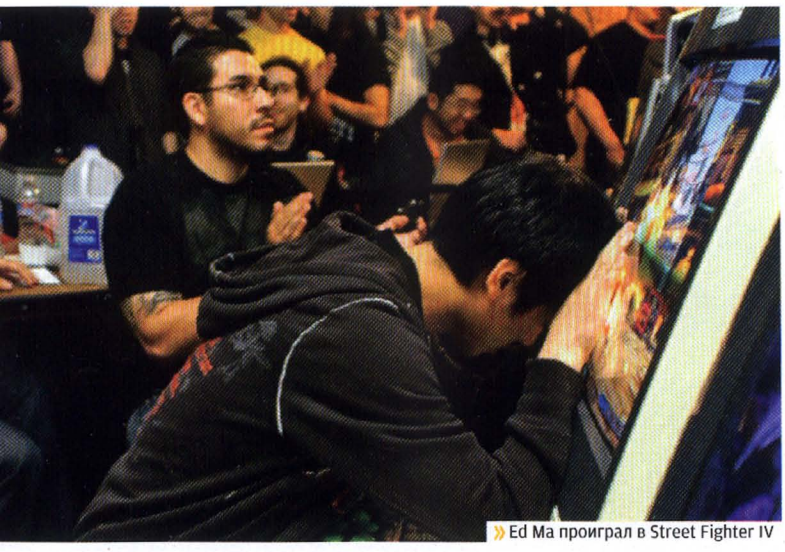


Похоже, Nintendo окончательно решила увеличить продажи Wii не благодаря созданию хороших игр, а за счет непрерывного выпуска новой (и все более неожиданной) периферии для нее. Компания запатентовала так называемый Nintendo Bouncy Seat, представляющий собой эдакий надувной мешок, внутрь которого вставляется Wiimote. Предполагается, что игрок будет сидеть на этой «подушке» сверху, прыгать на ней и наклоняться в разные стороны. Можно только представить, какие перспективы открывает такое изобретение.

www.journal-plaza.net

Новости киберспорта

Виктор Анохин



» Ed Ma проиграл в Street Fighter IV

Четвертый сезон Intel Extreme Masters открыл не кто иной, как Владимир Кличко

УКРАИНСКИЕ ОТБОРОЧНЫЕ WCG

Свершилось то, чего так долго ждали многочисленные поклонники World Cyber Games. Завершились отборочные в семи крупнейших городах Украины. Сотни геймеров могли сделать первый шаг навстречу мечте - поездке на гранд-финал Всемирных киберспортивных игр. Давайте посмотрим на результаты квалификационных турниров.

На соревнованиях в Днепропетровске квоты по Counter-Strike взяли ветераны pro100 и сборная who is who. По сути, обе команды укомплектованы игроками вышеназванного харьковского клана pro100 и слегка разбавлены приглашенными стрелками. В столицу на турнир по WarCraft III поедут Snake и MYR. В номинации FIFA 09 первое место занял известный прогеймер 4K^BlooD, второе - AdreNaLinE. В дуэлях по StarCraft тоже было жарко, ну а в Киев отправятся hanniGan и paiNie.



» Лучшая фотография по версии eSports Awards: Fly на седьмом небе

В Донецке путевки на финал получили Counter-Strike-команды csc.Arena и LG13. В WarCraft III всех разгромил Sonik. Вторая квота в этой номинации у игрока с ником Happo. Донецкие ценители виртуального футбола в комьюнити не слишком известны, а защищать честь города в украинском финале по FIFA предстоит Prince и winogradow. В StarCraft лучше всех оказались KycT и St)Klyaksa(, Agressor же остался не у дел.

Одесса. В номинации Counter-Strike квоту взяли ветераны отечественного CS-движения - команда Maverick. Вторая - у ребят из maybe. Ketanov и Alligator победили в турнире по WarCraft III, а лучшим в StarCraft миллионный раз подряд оказался White-Ra. Вместе с ним на финал в Киев поедет p1pa. Играть в FIFA 09 одесситы доверяют MiOrocky и baom.

Совсем немного народу пришло на квалификации в Днепропетровске, однако количество в этом случае компенсировано качеством. На украинский финал поедут Marwin и Mag1steR (StarCraft), AESIR.ser и RID.Cybermouse (WarCraft III), а также Rafael и Kr. Leon (FIFA). Команды-ветераны HR и State 21 вполне закономерно оказались лучшими в номинации Counter-Strike.

Львов. Главная здешняя номинация - FIFA 09. Организаторы WCG UA отдали львовянам аж три квоты и не прогадали: все победители - PinCho|Yozhyk, Yustas и Chud1k - смогут достойно выступить как на украинском, так и на мировом финалах. В номинации Counter-Strike билет на поезд завоевали знаменитые в прошлом команды NumbazZ и TreezZ. Лучшим в StarCraft стал DIMAGA, в 2008 году защищавший честь страны на гранд-финале в Кельне. Второе место занял не уступающий ему по силе Jersey.

В Симферополе на турнир по WarCraft III пришло всего три игрока. Зато все они по счастливой случайности оказались настоящими профи. В Киев поедут Shock и Majestic, а вот Maloy останется дома. В дисциплине FIFA чемпионами стали Karen.R и Juve. Среди старкрафтеров лучшими признаны Fraer и HappyZerg. Путевки на украинский финал по Counter-Strike получили команды JE и Impossible.

И наконец, отборочные в столице. Почти пять десятков любителей футбола пытались завоевать квоту в дисциплине FIFA 09. Однако успех ждал лишь самых опытных: Walkman.C-Club, Nelson и Fanjke. Остальным «отцам», а в их числе Koeman, SnoOk, Da-da, Strim и Master, на сей раз не повезло. В StarCraft лучшими оказались Vasilisk, stilet и Alf. Нельзя не отметить присутствие таких ветеранов, как Enemy, Leon, Perchik, FT.Land и k7.Stels. Для некоторых это уже пятая попытка пробиться в украинский финал. Квоты в WarCraft III взяли Bly, Fix, Tresh и Olala. Звездный HoT среди претендентов замечен не был. И конечно же, зубодробительные киевские отборочные по Counter-Strike, где конкуренция предельно высока. После продолжительных боев из 30 команд осталось лишь четыре, а в список финалистов попали A-Gaming, KerchNET, party и spray'n'pray.

Следующая остановка - украинский финал. Надеемся, что, как и в прошлом году, наша страна выставит на мировую арену действительно боеспособную сборную. Репортаж с главного киберспортивного чемпионата Украины читайте в следующем номере журнала.

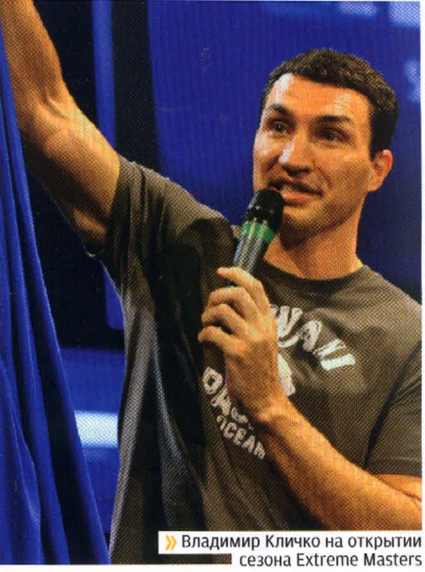
ESPORTS AWARD

Самые престижные награды в киберспорте наконец нашли своих обладателей. В списке номинантов были и украинские игроки, однако на финальных этапах голосования нужного количества очков они не набрали.

Абсолютным победителем конкурса можно считать шведа Кристофера «GeT_RiGhT» Алесунда (Christopher Alesund). Он отхватил сразу два титула: «Лучший игрок года» и «Лучший игрок года в номинации Counter-Strike». Кроме того, его коллектив Fnatic назвали «Лучшей командой года». Королями Counter-Strike 1.6 признали шведов.

Варкрафтером № 1 стал Мануэль «Grubby» Шенкойцен (Manuel Schenkhuizen). Несмотря на не самые высокие результаты непосредственно в WarCraft III, Мануэль продолжает радовать поклонников своими похождениями. К слову, победитель на вручении награды не присутствовал. Он находился в США на BlizzCon, где сделал предложение руки с сердца своей возлюбленной - сингапурской красотке и по совместительству прогеймеру Кассандре (Cassandra «PpG» Ng), с которой познакомился на гранд-финале WCG в 2005-м. Таким образом, миф об отсутствии личной жизни у прогеймеров можно считать развеянным.

Новичком года стал испанец Педро Морено «LucifroN» Дюран (Pedro Moreno Durán). Действительно, еще год назад об этом



» Владимир Кличко на открытии сезона Extreme Masters

пареньке с внешностью Гарри Поттера в мире профессионального WarCraft никто не слышал. А сейчас LucifroN покоряет практически любые европейские турнирные высоты и посматривает в сторону Азии.

Немного о консолях. Главным виртуозом геймпада был признан Эрик «Snip3down» Врона (Eric Wrona), играющий в Halo 3. Лучшая консольная команда - американцы Str8 Rippin. Приз в номинации «Игра года» отдали многообещающему online-шутеру Quake Live!

И наконец, самая необычная номинация - лучшая фотография года. В финале конкурса среди пяти отобранных снимков фигурировала и работа известного украинского киберспортивного деятеля Геннадия «Vegas» Веселкова. Но наивысшей оценки было удостоено фото Fly100% enjoys unique PGS victory, сделанное во время церемонии награждения китайского мастера Fly100% на финале PGL.

ФИНАЛЫ EUROPEAN NATIONS CHAMPIONSHIP

В этот раз финалы Чемпионата Европейских Наций прошли в рамках выставки GamesCom в Кельне. Сборная Украины по FIFA ехала туда с одной целью: победить сборную Германии и получить наконец титул чемпионов Европы. Решающий поединок состоял из двух спарринг-сеансов. Первый наши проиграли с общим счетом 12:8. А дальше - полный разгром. Из 10 матчей команда Украины смогла выиграть лишь один, и в итоге, как и в 2007-м, заняла второе место. Ну а немцы снова чемпионы.

В дисциплине Counter-Strike до плей-офф дошли сборные Франции, Швеции, Польши и Германии. В составе каждой команды были профи, и вся интрига соревнований заключалась в том, смогут ли эти звезды показать хороший уровень игры. В первом полуфинале немцы довольно легко обошли поляков, а шведы с трудом одолели французов. Финал 2009-го напоминал прошлогодний: шведы не дали ни единого шанса сборной Германии и успешно отстояли титул самой сведущей в Counter-Strike нации. В матче за третье место свою команду спас поляк Neo. А в Counter-Strike: Source лучше всех на нашем континенте играют все же немцы, сразу за ними идут французы.

Чемпионский титул в дисциплине WarCraft III разыграли сборные Дании и Голландии. В отсутствие Grubby голландцы первого места так и не получили.

ВЛАДИМИР КЛИЧКО ОТКРЫВАЕТ НОВЫЙ СЕЗОН EXTREME MASTERS

Extreme Masters - это популярнейшая серия турниров от ESL и Intel. Все, кто хоть немного интересуются электронным спортом, слышали об этих соревнованиях. Четвертый сезон Intel Extreme Masters открыл не кто иной, как Владимир Кличко. Оказывается, Кличко-младший не так уж и далек от компьютерных игр. Он признался, что иногда поигрывает в виртуальный бокс и ему очень импонирует отсутствие синяков после боя.

Общий призовой фонд соревнований составит полмиллиона долларов. Эта сумма будет разыграна на четырех крупных турнирах: в начале октября - Global Challenge Chengdu (китайские киберспортсмены в предвкушении), в ноябре - американский финал, затем зимние каникулы, после чего в феврале 2010-го нас ждет еще один финал, но уже азиатский. И наконец, в марте будущего года пройдут грандиозные европейский и всемирный финалы.

EUROPEAN NATIONS CHAMPIONSHIP 2009

Место	Команда	Приз, евро
	Counter-Strike 1.6	
1	Швеция	4000
2	Германия	2000
3	Польша	1500
4	Франция	1000
	Counter-Strike: Source	
1	Германия	2000
2	Франция	1000
3	Италия	–
4	Великобритания	–
	FIFA 2009	
1	Германия	2000
2	Украина	1000
3	Австрия	–
4	Румыния	–
	WarCraft III	
1	Дания	2000
2	Голландия	1000
3	Германия	–
4	Швеция	–

Подарунок
тільки для читачів від Yakaboo
"Домашній ПК" та Gameplay

15 грн. знижки
на перше замовлення
в Інтернет-магазині
www .yakaboo.ua



Термін дії пропозиції – до 31.10.2009

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 3830443334

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

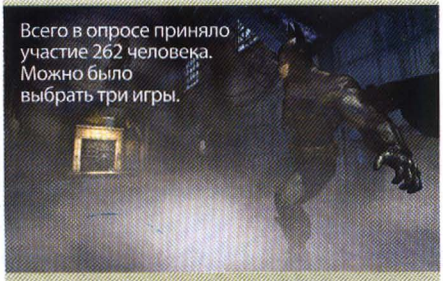
(044) 503-70-69 Yakaboo
deeply cool entertainment

Голосования

ИГРА АВГУСТА

1.	Batman: Arkham Asylum	63%
2.	Wolfenstein	39%
3.	Fallout 3: Mothership Zeta	18%
4.	Gears of War 2: All Fronts Collection	12%
5.	Shadow Complex	11%
6.	Mass Effect: Pinnacle Station	8%
7.	Tales of Monkey Island: Chapter 2 – The Siege of the Spinner Cay	6%
8.	Fat Princess	4%
9.	Dissidia: Final Fantasy	4%
10.	Teenage Mutant Ninja Turtles: Turtles in Time Re-Shelled	4%
11.	Marvel vs. Capcom 2	4%
12.	Trials HD	4%
13.	Watchmen: The End is Nigh Part 2	3%
14.	Warriors Orochi 2	3%
15.	G.I. Joe: The Rise of Cobra	2%
16.	Madden NFL 10	2%
17.	Raven Squad: Operation Hidden Dagger	2%
18.	Professor Layton and the Diabolical Box	2%
19.	BlazBiue: Calamity Trigger	1%
20.	Cursed Mountain	1%
21.	Harvest Moon: Frantic Farming	1%
22.	Hearts of Iron III	1%
23.	Heroes Over Europe	1%
24.	Infernal: Hell's Vengeance	1%
25.	Mana Khemia 2: Fall of Alchemy	1%
26.	Phantom Brave: We Meet Again	1%
27.	Puzzle Bobble Galaxy	1%

Всего в опросе приняло участие 262 человека. Можно было выбрать три игры.



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

Наши читатели пишут

WORLD OF WARCRAFT ПРОТИВ AION: ОЦЕНИВАЕМ СТИЛЬ И СЧИТАЕМ ПОЛИГОНЫ

Ресурс PC Games Hardware решил сравнить графику World of WarCraft и только-только выходящей Aion. Напомню, что WoW вот-вот исполняется пять лет. Конечно, картинку правили косметическими патчами, но годы-то все равно берут свое. Или нет?

Глупости, право слово. Это даже не спортивно.
GeraltNBF

Конечно, Aion сейчас выглядит лучше, чем любая другая MMOG (как когда-то было с Lineage 2), но стиль WarCraft мне нравится больше.
brenor

У Aion движок очень хорошо оптимизирован, у меня на средне-высоких настройках не тормозит (PC уже в 2008 году был средним, если не хуже), при том что WoW тормозил в Нордсколе довольно ощутимо.
Dorrien

Если бы в Blizzard рисовали все это сейчас, Aion никакой крайтек не помог бы.
А вообще, посмотрим, что получится из этой сборной MMO-солянки.
Highway Star

Aion пока доставляет, но боюсь, контент через пару недель игры просто кончится, как-то маловато локаций.
По графике Prius гораздо красивее «Айона», тормознее, правда...
Tachibana

Да, «Айон» красивее, но как показывает практика, графика редко спасает. А у WoW замечательный геймплей. Так вот, геймплей и надо сравнивать. Разве графика столь важна в MMOG? :)
Yomancat2008

Интересно, где лучше графика - в Wing Commander или X3?
Midrane

МУЗЫКАЛЬНАЯ ШКОЛА ПРОТИВ ROCK BAND

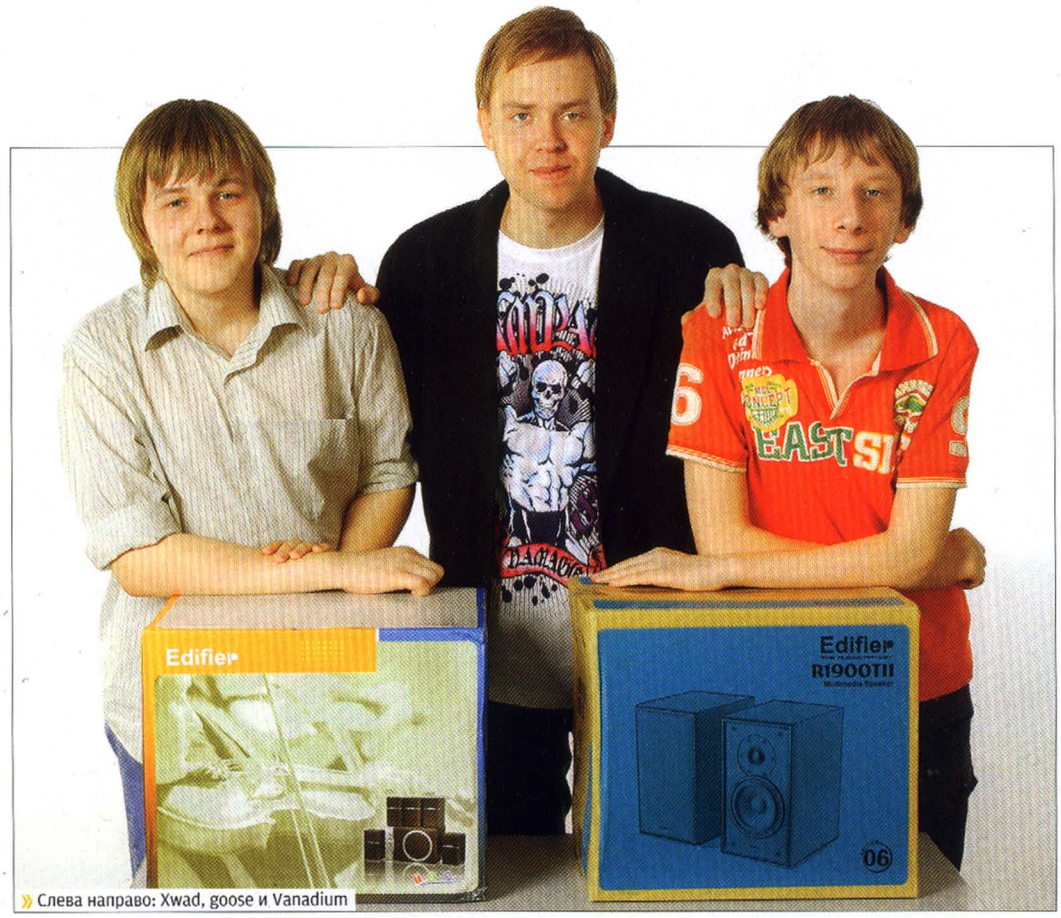
О поступившей в продажу The Beatles: Rock Band говорят все. Вот даже на «Корреспонденте» появилась заметка, упоминающая релиз, причем в негативном свете. Речь в ней о том, что-де музыкальные проекты вроде Guitar Hero и Rock Band отбивают у их аудитории желание учиться играть на настоящих музыкальных инструментах. Так считает и участник Pink Floyd Ник Мейсон: «Меня бесит, когда мои дети играют в эти игры, если бы они столько же времени бренчали на обычной гитаре вместо нажимания кнопок, то были бы уже виртуозами». Классический пример подмены теплого мягким. Если у ребенка есть интерес к музыке, Rock Band только усилит его. Если нет - никакие музыкальные школы и родительские строгости не превратят дитя в музыканта.

Вообще-то нажимать на клавиши куда проще, чем зажимать струны, да и гораздо безболезненней. Плюс, если в Guitar Pro можно сразу исполнять суперсложные композиции, то с настоящим инструментом пройдет не один год, пока получишь тот же результат. Да и фана нет. Учитывая психику детей и леность современного поколения (связанную с механизацией и прочим), можно согласиться с Ником. Хотя по поводу виртуозов - это он либо приукрасил, либо так переврали наши переводчики, да.
Dantrag

ИМХО, у человека должна быть предрасположенность к музыке, чтобы играть на настоящих инструментах. On the other hand никакой предрасположенности для игры в GH/RB не нужно, так что слова Ника Мейсона - старческий маразм.
Quadrant44

Нет, нужно всего лишь желание (мотивация). Чем сильнее желание, сохраняемое на протяжении длительного периода обучения, тем лучше результат. Проще говоря, сколько времени ты потратил, настолько и продвинулся.
Dantrag

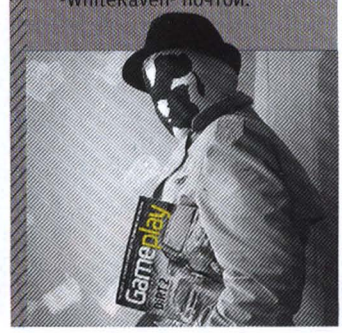
В GH или Rock Band необязательно играть только потому, что это легче, чем обычная гитара. Я уже 2 года играю в StepMania на клавиатуре, мне это просто интересно. То же касается и Frets on Fire, и GH.
Ритм-игры развивают реакцию как таковую. Но на данном этапе именно дети забывают, что есть настоящий инструмент, и в этом я с автором согласен.
Ни одна игра не заменит гитару, она не обучит ни одному элементарному аккорду. Что очень плохо. Как по мне, именно таким игровым



» Слева направо: Xwad, goose и Vanadium

КОНКУРС ИГРОВОГО КОСПЛЕЯ. УРА ПОБЕДИТЕЛЯМ!

Работы именно этих ребят посетители сайта Gameplay признали лучшими. За великолепное перевоплощение для конкурса игрового косплея Xwad и Vanadium получили технику от компании Edifier. A goose – подписку на Gameplay на первое полугодие 2010-го. Наушники же Edifier H800 и гарнитура Edifier K560 уехали к -WhiteRaven- почтой.



способом можно было бы дать минимальную базу и заинтересовать ребенка.

Ведь самостоятельно нелегко осваивать инструмент, особенно без посторонней помощи. Хотя, было бы желание...

Serafim

КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ – ОРУДИЕ САТАНЫ

Появилась организация, которая собирается сражаться с компьютерными играми по всей территории СНГ. Это объединение православных женщин, и по аналогии с известным Комитетом солдатских матерей ее назвали «Матери против компьютерной наркомании». В первом же «пресс-релизе» они утверждают:

«...тысячи детей, сутками просиживая в компьютерных клубах, при полном попустительстве взрослых гибнут нравственно и духовно.

... игры "нового поколения" не только небезопасны для здоровья детей, но и являются страшным и мощным психотропным оружием, поражающим податливую детскую психику.

Пребывая большую часть суток в виртуальном мире в виде киберга, ребенок сам становится психическим мутантом».

Вообще-то редкий случай, когда текст можно цитировать с любого места, а смысл от этого не меняется. На данный момент организация планирует отстаивать свои идеи с помощью СОБОРНОГО МОЛИТВЕННОГО СТОЯНИЯ (именно большими буквами) и привлечения новых членов.

И это не первое объединение «Матерей против игр». 7 лет назад планету познакомили с американской MAVAV, про которую Penny Arcade даже нарисовали неплохой комикс. Там тоже витал призрак неолуддизма и прямолинейной духовности, но MAVAV делали ради шутки. Чтобы позабавить общественность. У этих же – серьезные лица.

Сидишь, играешь, никого не трогаешь, а тут «СОБОРНОЕ МОЛИТВЕННОЕ СТОЯНИЕ»... Ужас, это слишком жестоко.

Denadan

Не знаю про «Матерей против игр» и т. д., но я поддерживаю попытки государства бороться с зависимостью от компьютерных игр. Как и с любой другой зависимостью, которая отрицательно влияет на развитие общества.

SnegoviK

Ему, государству, сначала другие, более насущные проблемы решить бы не мешало :) В спокойном цивилизованном обществе пусть борются. Надо же как-то жизнь разнообразить. Но в дикой Украине...

Cray

Я не имел в виду конкретно Украину. Совершенно согласен.

Тем не менее мне кажется, что даже в цивилизованных странах этому вопросу не уделяют достаточно внимания. Кроме нескольких скандальных программ (которые скорее заставили игроков ополчиться против государства, вместо того чтобы задуматься), серьезных попыток внести ясность в представление людей о том, что такое компьютерная игра, как она может помочь и навредить человеку, не было.

SnegoviK

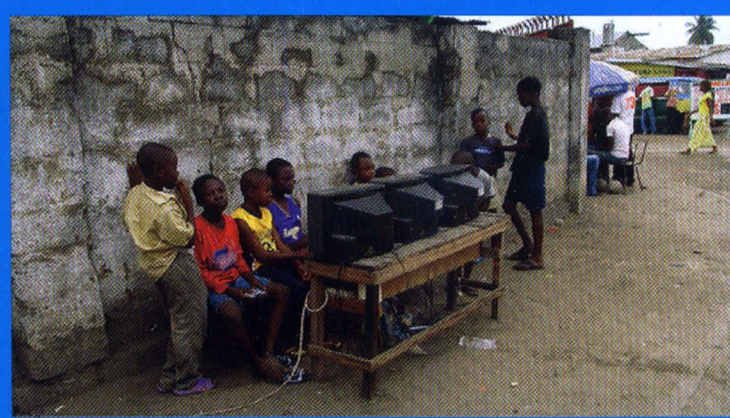
Юридически у нас далее хождения по площадям и улицам с митингами это не продвинется.

А дети... Правильно, пусть идут на улицу: подышат свежим воздухом, клеем, марафетом. Крайности? Вот вам и клин клином...

ampolyros

ГЕЙМЕРЫ В КОНГО

Просто фото: так сказать, уличный игровой клуб. Три телевизора, к которым (судя по геймпаду в руках пацана в красной майке), кажется, подключены PlayStation 2. Место действия: Демократическая Республика Конго.



Gameplay

ПОДПИСКА 2010

АКЦИЯ!



Подписавшись на журнал Gameplay на 2010 год, вы можете стать обладателем одной из игровых консолей от GameStop, официального дистрибьютора PlayStation в Украине.

В акции принимают участие:

Sony PlayStation® 3: BUZZ! Сокровища нации



Sony PlayStation®Portable: Final Fantasy Dissidia

Sony PlayStation®Portable: Loco Roco 2

Sony PlayStation®Portable: Motorstorm Arctic Edge

3 консоли Sony PlayStation®Portable

УСЛОВИЯ УЧАСТИЯ

В акции может принять участие каждый, кто до 15 декабря 2009 г. оформит подписку на журнал Gameplay:

- через редакцию или почтовое отделение – на год
- через службу курьерской доставки – на полгода

и до 25 декабря пришлет оригинал подписного абонемента по адресу: «Издательский Дом ITC», Красно-звездный просп., 51, Киев, 03110. Желательно оставить себе ксерокопию абонемента.
В случае если подписка оформлена через службу курьерской доставки, необходимо выслать по факсу:
(044) 496-3469, 270-3891
или по почте копии платежного поручения и бланка-заказа на подписку.
Подписчики через издательство (включая интернет-платежи) участвуют в акции автоматически.

ПОДПИСНОЙ ИНДЕКС В КАТАЛОГЕ ИЗДАНИЙ УКРАИНЫ:
Gameplay без DVD – 92494
Gameplay с DVD – 92493
Комплект «Домашний ПК» с DVD + Gameplay с DVD – 94938

GameStop
www.gamestop.com.ua

Подведение итогов акции состоится в январе 2010 года. Результаты будут опубликованы в Gameplay № 3

КАК ОФОРМИТЬ ПОДПИСКУ

1. Через наше издательство на веб-сайте: *www.itcpublishing.com/podpiska*
2. Через наше издательство, заказав счет на подписку по телефону или e-mail (044) 331-04-09, (044) 496-34-69 sveta@itc.ua, oksana@itc.ua
3. В любом отделении связи по «Каталогу изданий Украины»
4. Через специализированные службы курьерской доставки: *www.itcpublishing.com/dostavka*

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

VISA Electron VISA MasterCard

Или через системы интернет-платежей WebMoney и Portmone

WebMoney portmone.com

ПРЕВЬЮ

» Путешествия в будущее и материализация духов

В этом разделе

16 Assassin's Creed 2
22 Uncharted 2: Among Thieves
26 Risen

Assassin's Creed 2

Встречи с историческими личностями, экономическая система, усовершенствование оружия, дополнительные задания и многое другое... Разработчики Assassin's Creed 2, кажется, постарались сделать все, чтобы проект никто не назвал скучным, как это было в случае с оригинальной игрой.

с. 16

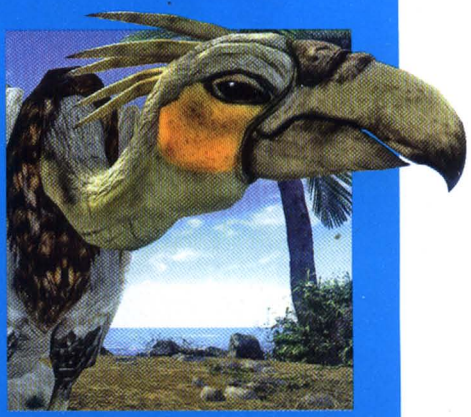
Uncharted 2: Among Thieves

Казнить нельзя, помиловать! Пропустить нельзя, играть! Каждый новый проект Naughty Dog непременно стоит нашего внимания. А уж если речь зашла о сиквеле Uncharted – то и подавно.

с. 22

Risen

Даже расставшись с брендом Gothic, разработчики из Piranha Bytes все равно создают очередную «Готику». И пусть нас ждут совершенно новые история, герои и место действия, черты любимой серии в Risen очень заметны.



с. 26



ПАСПОРТ

Жанр action / adventure
Разработчик Ubisoft Montreal
Издатель Ubisoft
Дистрибьютор в Украине «Софтпром» (PS3)
Дата выхода 20 ноября 2009
Сайт www.assassinscreed.com

Ubisoft Montreal Одна из самых крупных студий в мире, старающаяся ежегодно радовать аудиторию несколькими громкими хитами. В портфолио компании значатся такие сериалы, как Splinter Cell и Prince of Persia.
Игры Peter Jackson's King Kong, Assassin's Creed, Far Cry 2, серии Prince of Persia, Tom Clancy's Splinter Cell
Сайт www.ubi.com

> Мы хотим, чтобы в Assassin's Creed 2 игрок эволюционировал вместе с Эзио



Assassin's Creed 2

Кирилл Токарев

СМОТРИ НА ДИСКЕ Gameplay

Трущобы Флоренции

Assassin's Creed, как и некоторые последние релизы Ubisoft, оказалась спорной игрой. Но несмотря на свои недостатки, проект разошелся тиражом в восемь (!) миллионов копий.

Теперь уже можно сказать, что Assassin's Creed была заделом на будущее. Разработчики сочинили интригующий сюжет и построили декорации невероятной красоты, каким позавидовали бы и режиссеры исторических драм. В принципе удачно поэкспериментировали с паркуром, превратив его на некоторое время в модный тренд. Протестировали новые технологии. Но вот про геймплей забыли. Все происходящее было настолько нудно, однотипно и однообразно, что многие забрасывали прохождение, едва ознакомившись со вступлением.

Но, как заметил один из представителей Ubisoft: «Кому-то игра все-таки понравилась». Действительно, вот вам и баснословные (для не слишком-то интересного проекта) цифры продаж в качестве доказательства. Ubisoft Montreal, воодушевленная успехом своего творения в рознице, взялась за сиквел.

Если вы все-таки добрались до финала первой части игры, то знаете, что концовка содержала совершенно очевидный намек на продол-

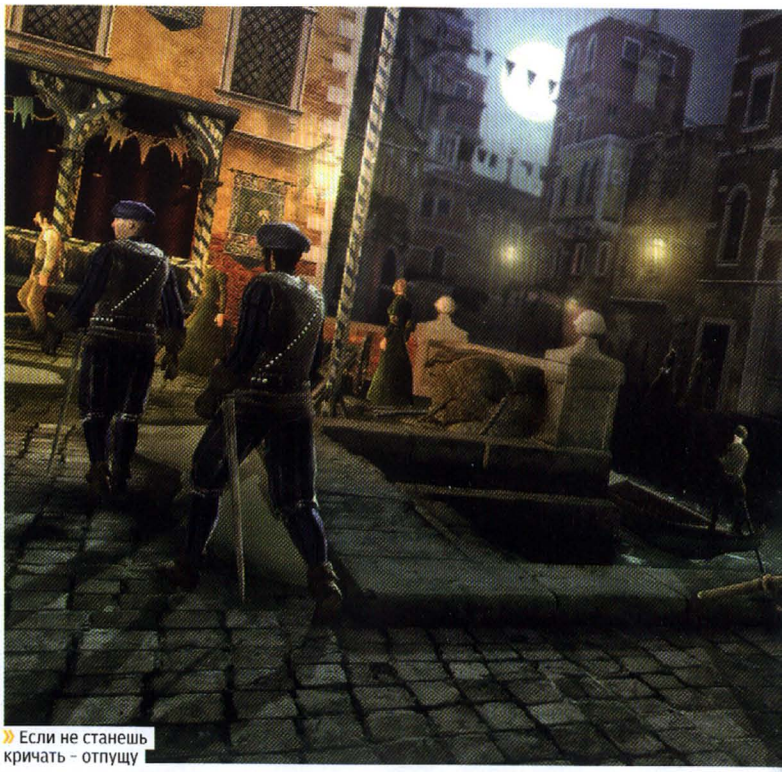


» Вира! Майна!

Интересно, что герою возьмется помогать сам Леонардо да Винчи



» Не бойтесь, больно не будет...



» Если не станешь кричать – отпущу

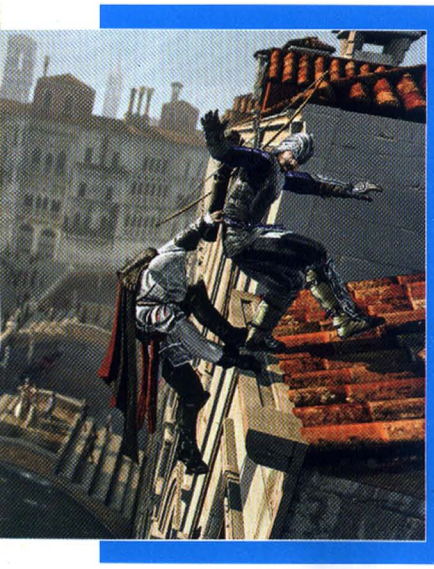
жение истории. В Сети даже ходили фантастические слухи о месте и времени предполагаемых будущих событий, вплоть до гипотезы об участии героев в знаменитой Великой французской революции. На самом же деле действие Assassin's Creed 2 разворачивается на несколько веков раньше. Вот что говорит продюсер Assassin's Creed 2 Себастьян Пуэль (Sebastien Puel):

«Нас всегда интересовали переходные этапы в истории человечества. Периоды, когда все в мире меняется. Вот, например, третий Крестовый поход был очень удачной темой, потому как именно это событие определило баланс сил между прогрессом и религией на несколько столетий вперед. Для Assassin's Creed 2 мы хотели найти не менее значимую тему – так пришла идея перенести действие в эпоху итальянского Возрождения. Удивительное было время: гении во всех областях человеческой деятельности радикально изменили сам взгляд на мир, поставив во главу угла не Бога, а человека. В живописи появилась перспектива, зарождались военная дипломатия, банковская система и многое другое. Макиавелли, Леонардо да Винчи и Медичи – вот имена итальянцев из числа тех, которые реформировали всю мировую культуру. Но это еще и очень жестокие времена с войнами, предательствами, убийствами. Мы решили, что будет исключительно интересно продемонстрировать темную сторону Ренессанса, иначе взглянуть на известные события.



» Утренняя пробежка

Деньги разрешено тратить не только на куртизанок, но и на улучшение арсенала



ИНТЕРВЬЮ С ПРОДЮСЕРОМ ASSASSIN'S CREED 2 СЕБАСТЬЯНОМ ПУЭЛЕМ

Gameplay Assassin's Creed стала настоящим хитом. Как вы думаете, каковы основные причины успеха?

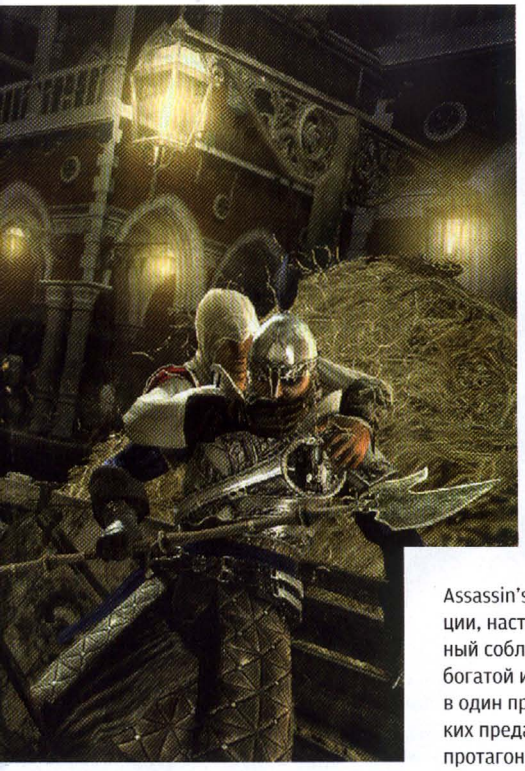
Себастьян Пуэль Думаю, игра давала геймерам абсолютно новый опыт: путешествие по городам, захватывающие дух виды, ощущение полной свободы. Кроме того, наша команда иначе подошла к подаче сюжета – получилось интригующе.

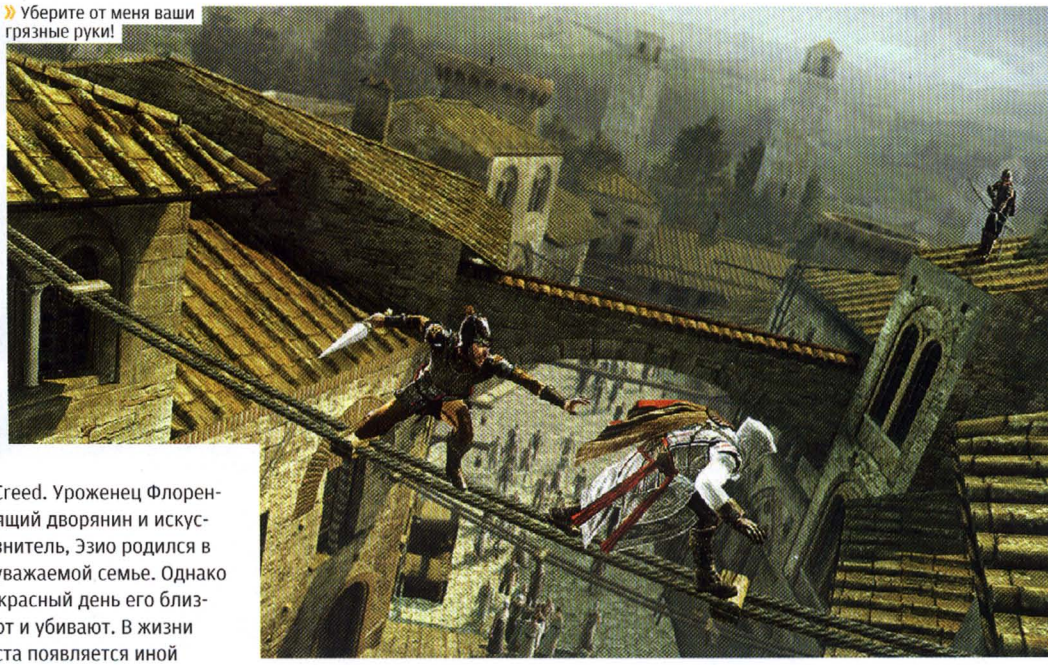
Gameplay Вы выбрали очень интересный (прежде всего с точки зрения визуальной составляющей) сеттинг для сиквела. Какие итальянские достопримечательности мы сможем увидеть в игре?

Себастьян Пуэль Например, кафедральный собор во Флоренции, знаменитые каналы и дворцы исторической части современной Венеции. Надо сказать, что в самом начале работы над проектом мы отправили небольшую группу сотрудников в Италию для сбора различных материалов. Поэтому аутентичность будет очень высокой.

Gameplay Какие исторические личности встретятся нам во время прохождения?

Себастьян Пуэль В первую очередь упомяну Леонардо да Винчи. Для Эзио он одновременно и друг, и наставник, и оружейник. Игрок может также рассчитывать на аудиенцию с Медичи и Макиавелли... Когда мы работали над подготовкой сюжета, то были поражены, какое обилие захватывающих историй таят в себе подлинные документы эпохи. Тогда между влиятельными лицами плелось столько интриг, что нам даже выдумывать ничего не пришлось. Например, именно во времена Ренессанса началось формирование больших итальянских кланов, которые стали прообразом современной мафии. Мы гордимся тем, что Assassin's Creed 2 может служить





» Уберите от меня ваши грязные руки!

Судя по отзывам пользователей на форумах и выставках, мы не прогадали».

Выбранный временной отрезок позволил разработчикам модифицировать подход к игровому процессу, изменить подачу сюжета, внести массу кардинальных инноваций, которые должны сделать игру менее монотонной. Завязка, впрочем, осталась прежней. В попытках выяснить местоположение одного важного артефакта ученые вновь копаются в генетической памяти Дэсмонда (Desmond Miles – потомок древнего клана убийц). Но на сей раз нам предстоит встреча с другим его предком – человеком по имени Эзио Аудиторе да Фиренце (Ezio Auditore da Firenze).

Биография нового героя радикально отличается от истории Альтаира (Altair) из оригинальной Assassin's Creed. Уроженец Флоренции, настоящий дворянин и искусный соблазнитель, Эзио родился в богатой и уважаемой семье. Однако в один прекрасный день его близких предают и убивают. В жизни протагониста появляется иной смысл – месть. Он сдерживает свой крутой нрав, обучается навыкам ассасина, совершенствует их и постепенно все ближе подбирается к предателям. При этом Эзио еще и узнает детали некоего мирового заговора. «Мы хотим, чтобы в Assassin's Creed 2 игрок эволюционировал вместе с Эзио. Они должны сообща переживать главные сюжетные повороты».

Происходящие события, кстати, будут показывать с двух точек зрения. Первая принадлежит Эзио, который понимает лишь часть получаемой им информации. Вторая – это позиция Дэсмонда. Он (как и вы) знает намного больше. Таким образом начнут складываться кусочки общей картины исторического триллера.

Но история историей, а что же на счет предполагаемых миссий, в оригинальной игре навевавших смертельную скуку? Авторы решили исправить ситуацию следующим образом:

«Мы разработали шестнадцать типов заданий, которые к тому же переплетаются между собой. Например, в рамках одной миссии вас могут сначала попросить напасть вместе с напарником на стражников, потом понадобится дотащить раненного союзника до убежища, а затем – догнать и наказать врага, едва не убившего вашего товарища. Выполнять одну и ту же последовательность действий игроку не придется никогда».

Добавлю, что часть сюжетных заданий сделают более динамичными, заставляя игрока быстро реагировать на изменяющие обстоятельства, – например, разводной мост, используемый для отступления, может оказаться поднятым или спасительные ворота захлопнутся у Эзио перед носом. Некоторые же миссии, наоборот, потребуют терпения.

> Если Эзио станет известным, его будут быстрее обнаруживать в толпе



» Ихтиандр, к бою!



настоящим источником исторической информации.

Gameplay В Assassin's Creed действия игрока так или иначе сводились к убийствам. Это, конечно, объяснимо тематикой проекта, но тем не менее хотелось бы большего разнообразия. Изменится ли ситуация в сиквеле?

Себастьян Пуэль Задания однозначно станут разнообразнее. Мы постарались улучшить как структуру игры в целом, так и систему миссий в частности. Некоторые NPC попросят убить кого-то, другие пожелают, чтобы вы просто защитили невинных (опять же убийствами? – *Прим. ред.*), третьи отправят вас в погоню за кем-то и т. д.

Gameplay Толпа все так же служит лучшим укрытием для нашего героя?

Себастьян Пуэль Да, в большинстве случаев толпа – ваш основной союзник, в ней легко затеряться. Главное только – не пугать людей.

Gameplay Какие виды транспорта окажутся в нашем распоряжении?

Себастьян Пуэль Прежде всего, Эзио полагается на самого себя (т. е. на свои ноги и выносливость). Конечно, без лошадей дело не обойдется: мы разрешим как ездить верхом, так и кататься на повозке между городами. Будет еще летающая машина, придуманная Леонардо да Винчи, с ее помощью герой сможет проникать в хорошо защищенные укрытия. Запланировали мы и миссии, в которых нашему убийце нужно стать гондольером, чтобы добраться до жертвы, находящейся в море. На больших лодках вы даже сможете доплыть до другого региона, правда, управлять такими судами не разрешается.

Gameplay К слову, о лодках и воде. Эзио умеет плавать. Как это повлияет на геймплей?

ения и внимания - придется зада- и решать максимально незаметно, препятствия устранять бесшумно. таких ситуациях пригодятся прицы с ядом: подобной «прививой» вы дезориентируете свою жерву, сделав ее на какое-то время еззащитной.

Помимо сюжетных заданий нам риготовят и необязательные поочные поручения, выполнение оторых поощряется некими награвами и дополнительной сюжетной нформацией. Посмотрим, насколько оригинальными они окажутся, отя уже известно, что ряд второтепенных миссий представляет обой путешествие по подземельям стиле Prince of Persia (то есть с билием акробатики).

В Assassin's Creed 2 не забыт и наковый для сериала паркур. Эзио, как и Альтаир, легко бегает о стенам и карнизам архитектурых шедевров. Особенных инноваий мы тут не увидим, если не итать возможности ходить по атянутым веревкам и использоать подвесной декор для плавных оворотов за угол зданий. Отмим, что постройки стали намного асштабнее, поэтому пробежки на ысоте нескольких метров над емлей должны оставить неизгладимое впечатление. Особенно учиывая тот факт, что перед вами ткроются великолепные виды ородов. Да, именно городов, во ножественном числе:

«Помимо Флоренции можно будет посетить Венецию (мы показывали ее на E3 2009), но и это лишь крошечная часть мира Assassin's Creed 2. Так, вас ждет путешествие по Тоскани, итальянской провинции, славящейся своими живописными и плодородными землями, с визитом в городки Сан-Джиминьяно и Форли».

При этом, если верить словам продюсера, по насыщенности игрового мира различными интересными объектами (и связанными с ними квестами) сиквел составит достойную конкуренцию иным представителям жанра RPG.

А вот боевая система не претерпела таких значительных инноваций, как структура миссий. Разве что Эзио научат выхватывать оружие из рук противника. Никто не запретит, скажем, вырвать у охранника копье и проткнуть им его прежнего хозяина. А выдвигающиеся ножи теперь способны одновременно поразить насмерть сразу двоих оппонентов. Вообще средств устранения злодеев в игре стало намного больше:

«Оружие можно разделить на четыре типа: мечи, кинжалы, молоты/булавы и двуручные орудия (топоры и мечи). У каждого, разумеется, есть свои особенности, так, алебардой наносятся круговые удары, а топор способен оглушить противника. Доступ к новым видам оружия будет открываться по мере прохождения».

Интересно, что герою возьмется помогать сам Леонардо да Винчи (любопытно, правда, с какой это стати?). Именно благодаря ему в арсенале появятся дымовая шашка, позволяющая выбраться из окружения, и даже однозарядный пистолет, поражающий врага на большом расстоянии. Вспомогательным средством служат и деньги. Эзио может бросать монеты, чтобы отвлечь внимание толпы. Порой это критически необходимо:

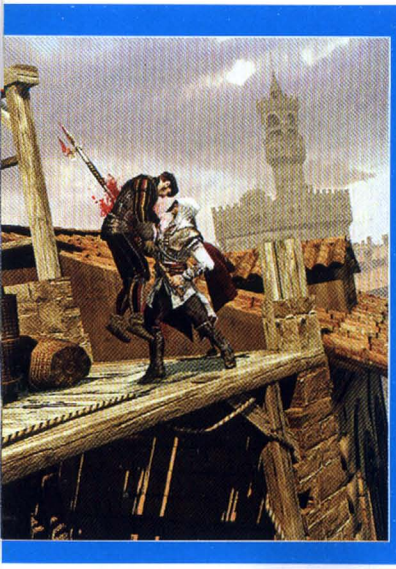
«Если Эзио станет слишком известным, его будут чаще и быстрее обнаруживать в толпе, несмотря на все попытки спрятаться. Причем на героя начнут обращать внимание не только стражники, но и простые прохожие. Существует несколько способов избавиться от излишнего интереса окружающих и вновь обрести желанную анонимность: убить свидетелей преступления, подкупить стражников, сорвать со стен плакаты со своим изображением... Наконец, при желании некоторые задания перекладываются на плечи других людей, входящих в три масштабные группировки: воров, куртизанок и наемников».


» Ну зачем же так жестоко?

Во время прохождения вы встретитесь с лидерами каждой из вышеупомянутых «организаций» и попробуете найти общий язык. Действует простое правило - услуга за услугу. Вы проворачиваете ради них пару делишек и получаете в ответ возможность нанимать представителей той или иной фракции - они будут беспрекословно следовать за вами и выполнять отданные приказы. Помощники обладают специфическими умениями, которые используются для манипулирования противником. К примеру, куртизанки смогут запросто отвлечь целую группу стражников.

Как нетрудно догадаться, за подобные услуги придется расплачиваться звонкой монетой. Деньги добываются несколькими способами. Во-первых, вы зарабатываете средства, выполняя миссии или обнаруживая сокровища, припрятанные в укромных уголках города. Во-вторых, выуживаете кошельки из карманов прохожих (это чревато, можно попасться). В-третьих, никто не запрещает собирать наличность с трупов поверженных стражников и продавать награбленное. Деньги разрешено тратить не только на куртизанок, но и на улучшение и расширение арсенала Эзио.

Совершенно очевидно, концепция в целом не изменилась. Assassin's Creed 2 очень напоминает первую часть, однако теперь разработчики всерьез озаботились не только красивой графикой и интригующим сюжетом, но и вспомнили наконец-то про важность интересного, разнообразного геймплея. Потенциально хороших идей, призванных не дать игроку заскучать, в сиквел заложено достаточно. Осталось только на деле проверить, как они будут реализованы.



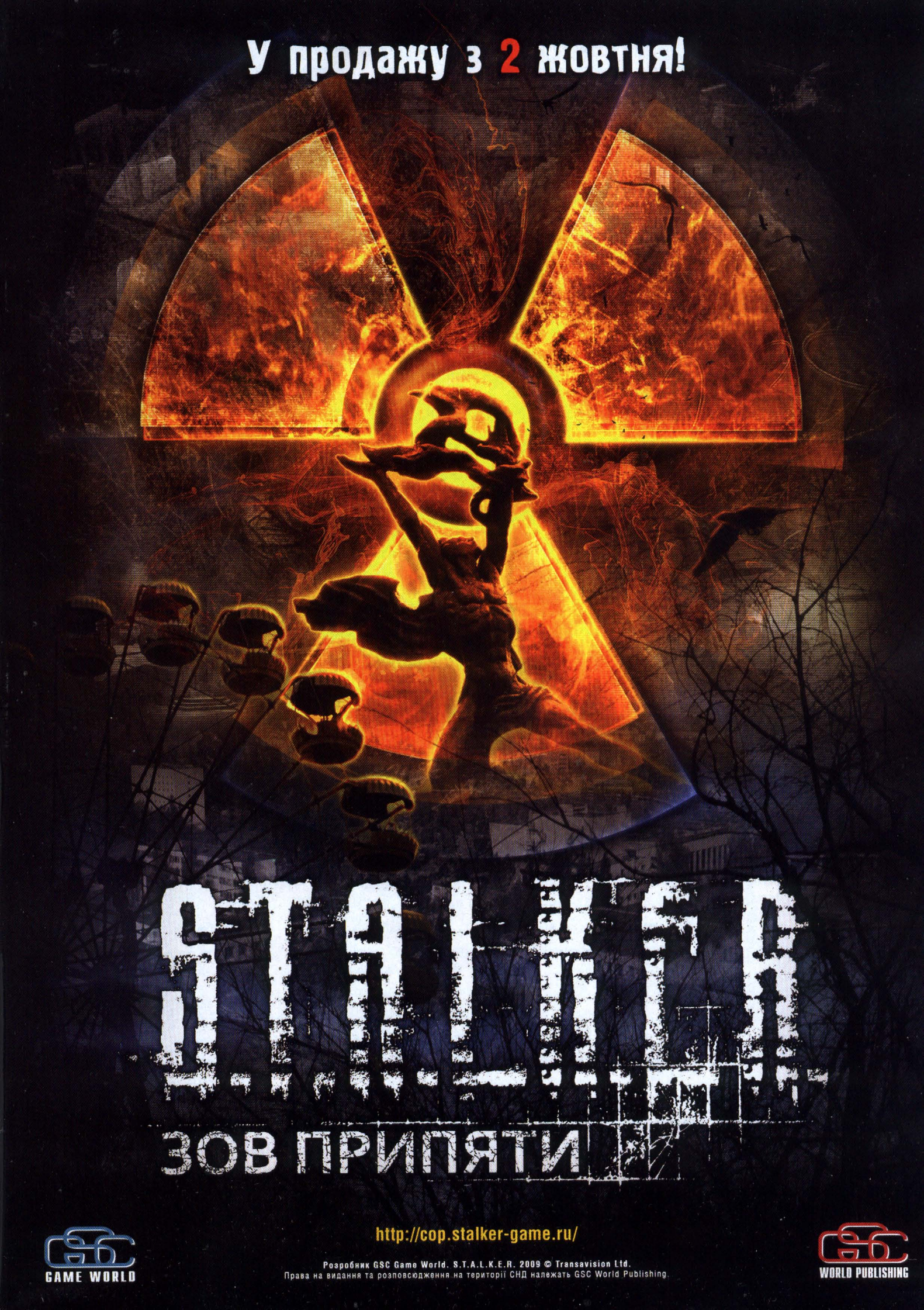
Себастьян Пуэль Сложно сделать игру про Венецию, лишив героя умения плавать. Но каких-то особенных нюансов геймплея (вроде подводных локаций), связанных с этой возможностью, мы не предусматриваем. Да и венецианские каналы вообще-то не предназначены для плавания.

Gameplay Враги в Assassin's Creed были практически бессильны перед Альтаиром, что делало игру еще более скучной. Успокойте и скажите, что в сиквеле нас ждет настоящий challenge.

Себастьян Пуэль Рассчитывайте на три вида врагов: ополчение, элиту и лидеров, причем каждый из них делится на подвиды. Скажем, рядовые представители ополчения - это типичные вояки-салаги, хотя среди них могут оказаться и более умелые и опасные бойцы. Группы стражников управляются лидерами соответствующего звания. Но больше всего стоит опасаться элиты, представленной так называемыми толстяком, досмотрщиком и ловкачом. Толстяк - чистая грубая сила. Его тяжелое оружие способно раздавить героя первым удачным ударом. Ловкач отлично бегает и готов долго преследовать протагониста, а досмотрщик легко вычислит Эзио в толпе.

Gameplay В Assassin's Creed многие игроки провели немало времени в попытках узнать секреты лаборатории, в которой держат Дэсмонда. Планируете ли вы расширить «современную» составляющую игры?

Себастьян Пуэль Да, потому как Assassin's Creed - это история Дэсмонда. Герой вновь погрузится в изучение жизни своих предков, но теперь у него другая цель. Действие в настоящем станет гораздо динамичнее, появится action. Да и вообще, Дэсмонду в Assassin's Creed 2 отводится более весомая роль. Будет интересно!


У продажу з 2 жовтня!
S.T.A.L.K.E.R.
ЗОВ ПРИПЯТІ
http://cop.stalker-game.ru/
GSC GAME WORLD
GSC WORLD PUBLISHING
Розробник GSC Game World. S.T.A.L.K.E.R. 2009 © Transavision Ltd.
Права на видання та розповсюдження на території СНД належать GSC World Publishing.



Uncharted 2:

ПАСПОРТ

Жанр action / adventure
Разработчик Naughty Dog Software
Издатель Sony
Дистрибьютор в Украине GameStop
Дата выхода 13 октября 2009 года
Сайт www.us.playstation.com/uncharted/

Naughty Dog Software Эта чудесная команда начинала свой путь под вывеской JAM Software. Горячо любима миллионами геймеров за отличные игры, а руководством Sony – за умение выжать все соки из любой модели PlayStation (говорят, именно по этой причине Sony и приобрела Naughty Dog в 2001 году).
Игры Dream Zone, Way of the Warrior, Uncharted: Drake's Fortune, серии Crash Bandicoot, Jak, Jak and Daxter
Сайт www.naughtydog.com



» За десять точных попаданий — приз

> Дрейк спустится под землю, дабы исследовать таинственные пещеры с древними механизмами

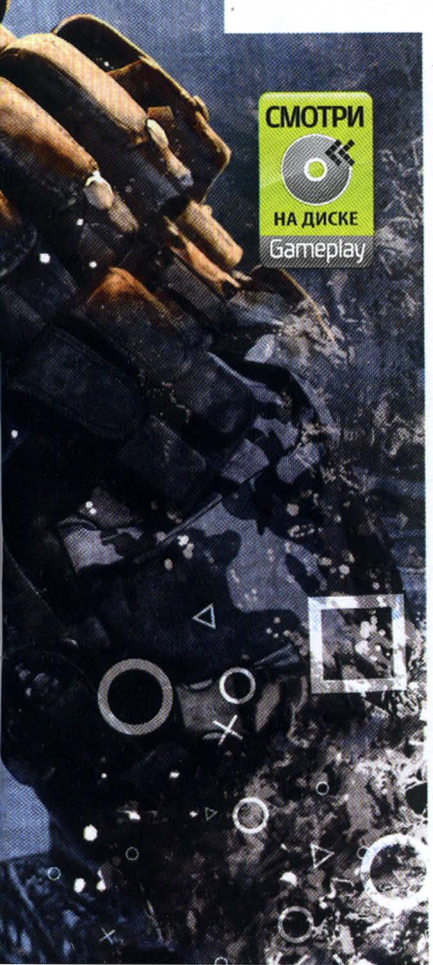
Among Thieves

Ярослав Сингаевский



В поисках Шамбалы

Оригинальная Uncharted: Drake's Fortune – чертовски хорошая игра. Эти слова подтверждает то, что за прошедшие с момента релиза два года она ничуть не утратила своей актуальности и привлекательности. Есть шанс, что сиквел окажется еще лучше.



На дворе 1292-й. Итальянский купец и первооткрыватель Марко Поло собирается отбыть из Китая в составе внушительного флота из четырнадцати кораблей. Спустя полтора года Поло прибывает в родную Венецию на... единственном и изрядно потрепанном судне, оставшемся от великолепной эскадры. При этом о событиях, происшедших во время путешествия, не было сказано практически ни слова.

Понятное дело, есть множество скептиков, подозревающих Марко Поло в умышленном сокрытии некоей страшной тайны. Живущий уже в нашем времени Натан Дрейк (Nathan Drake), протагонист Uncharted, также придерживается подобного мнения. Есть намеки на то, что знаменитый итальянец обнаружил местоположение мифической страны Шамбалы, спрятанной где-то в Гималаях. Там находится уникальный священный камень, исполняющий желания. Эта штучка потенциально оценивается в огромное число хрустящих банкнот – какой же охотник за сокровищами (коим Натан и является) устоит перед искушением?

Больше о сюжете, по сути, сказать нечего – разработчики традиционно предпочитают не портить наперед удовольствие от прохождения. Известно только, что Дрейк побывает в Непале, прокатится на поезде (естественно, не без приключений) из Катманду к подножию Гималаев, спустится под землю, дабы исследовать таинственные пещеры с древними загадочными механизмами, построенными, видимо, смиренными буддистскими послушниками.

Многие поклонники оригинала наверняка заметили, что в сиквеле Натан стал менее веселым и разго-



» Ну и где сокровища?!



» Простых путей не ищем

ворчивым – это объясняется намерением сценаристов сконцентрироваться на неких темных подробностях его прошлого. Главное, чтобы не перестарались, ведь общее ироническое настроение Drake's Fortune так удачно выделяло ее среди прочих аналогичных игр.

Сопровождать героя в путешествии будет новая напарница Хлоя Фразер (Chloe Frazer) – бойкая австралийская девица, посвятившая свою жизнь поиску различных артефактов. Разумеется, к ней Натан станет испытывать не только профессиональный интерес, хотя сложатся ли у них отношения, сказать не берусь. В конце концов харизматичная Елена (Elena) из Drake's Fortune тоже никуда не делась (она по-прежнему одержима съемкой для телевидения сенсационных материалов), а ее с Дрейком связывает немало самых разных событий. Подобное не забывается. Так что не удивлюсь, если однажды госпожа Фразер трагически... ну, скажем, свалится в пропасть или падет жертвой какого-нибудь зловещего проклятья древнего монаха, а Натан найдет утешение в объятиях своей старой знакомой.

А вот новый антагонист Зорин Лазаревич (Zorin Lazarevic) скорее всего не раз и не два восстанет из мертвых. Военный преступник, объявленный в розыск после конфликта на Балканах, однажды уже успешно прикидывался убитым – именно таким способом ему удалось избежать правосудия. Теперь психопат Зорин хочет найти пресловутый священный камень, способный гарантировать власть, могущество и процветание на многие лета. Ради этой цели злодей готов послать на верную гибель солдат своей достаточно многочисленной армии (вы уже понимаете, кто именно станет отправлять бойцов в «страну вечной охоты»).

К слову, проходить Uncharted 2: Among Thieves можно будет не только в привычном стиле «убей их всех», но и изображая бесшумного убийцу, – разработчики решили внести в геймплей некоторые stealth-элементы. Зрение противников ограничили зонами видимости, научили врагов реагировать на подозрительные звуки и силуэты. Негодяи также способны координировать действия и звать своих на подмогу в случае опасности. Самое же приятное в том, что никто не заставляет играть в некий клон Metal Gear Solid или Splinter Cell. Хотите – по старинке кладите штабелями всех налево и направо. Выбор за вами.

Как десерт после увлекательного (пожалуй, можно не сомневаться) *single* – сетевой режим, вокруг которого в последнее время немало разговоров. Многопользовательские сражения сами по себе являются новинкой для Uncharted, а вкупе с фирменной акробатикой они, наверное, станут еще интереснее. Нам предложат традиционный *Deathmatch* (командами пять на пять участников), местную вариацию *CTF* под названием *Plunder* (вместо флагов будем таскать драгоценные статуи) и кооперативный режим *Gold rush*, в котором небольшой (2–3 человека) отряд игроков должен разыскать и доставить в нужное место сокровище. В последнем случае вам противостоят AI-оппоненты, при этом погибший персонаж (после тяжелого ранения у напарников есть шанс спасти неудачника – как в Left 4 Dead) выбывает до начала следующего раунда. А смерть всей компании, разумеется, станет проигрышем. В игре будут еще два сетевых режима, о которых пока ничего не известно. Конечно же, ожидается скачиваемый контент – новые карты, оружие и прочие приятные дополнения.

Останавливаться подробно на графической и технологической составляющих проекта попросту не хочется. Naughty Dog Software давно зарекомендовала себя в качестве студии, умело обращающейся с предоставленными ей техническими возможностями. По словам одного из сотрудников, Uncharted: Drake's Fortune использовала лишь 30% мощностей PlayStation 3, сиквел же постарается выжать из консоли все соки. Выглядит игра здорово, а отлично срежиссированные кат-сцены и вовсе производят впечатление классного приключенческого фильма.

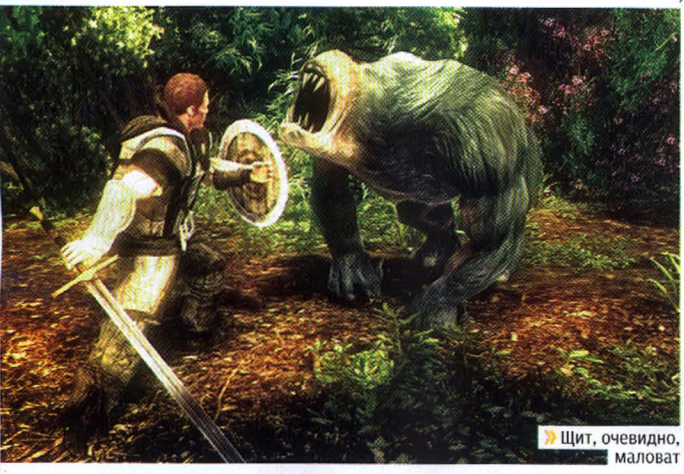
Uncharted 2: Among Thieves заочно относится к разряду игр, которые не стоит пропускать ни в коем случае. Naughty Dog Software – опытная команда, так что многие наперед зачисляют сиквел в число безоговорочных хитов. Вопрос только в том, насколько продолжению удастся превзойти оригинал.


» Гюльчатай, открой личико!

> Разработчики решили внести в геймплей некоторые stealth-элементы


» Проходите, не оглядывайтесь

Risen



» Щит, очевидно, маловат

Михаил Половко

Уже не Спящий

На далеком острове пробудился вулкан, и последствия не заставили себя ждать. Как грибы после дождя начали появляться храмы древних богов, джунгли и болота наводнились плотоядными монстрами, жаждущими испить крови островитян. Могущественная организация, известная как Инквизиция, выслала полный корабль войск для урегулирования ситуации. По счастливому стечению обстоятельств на нем же оказался и наш главный герой...



» В лесной чащобе может прятаться что угодно



» То ли волк, то ли кабан. А судя по ушам – так и вовсе медведь

Отдав права на разработку четвертой части саги Gothic фирме Spellbound, Piranha Bytes вернулась к своему фирменному стилю. Сходство Risen с ранними играми серии видно невооруженным глазом: безымянный герой без прошлого, живой мир на ограниченном участке суши, квесты с множественными вариантами решения. Причем от выбора способа решения той или иной задачи будет зависеть не только сиюминутный результат, но и дальнейшее развитие сюжета. Однако обо всем по порядку.

Едва наш протеже приходит в сознание на берегу, как его тут же затягивает в водоворот событий. Он узнает, что из-за происшествий на острове все местные поселения наглухо отгородились от окружающего мира. Дабы попасть в один из таких городов, герой должен либо иметь определенный статус в какой-нибудь из фракций, либо подкупить охрану, либо же найти альтернативный способ проникнуть внутрь, например, отыскав лазейку в заборе. А раз уж наш безымянный страдает амнезией и лишен всех навыков и сбережений, ему ничего другого не остается, кроме как вооружиться любой попавшейся под руку палкой и идти избивать несчастных крыс ради опыта и первых звонких монет.

Традиционно для Piranha Bytes генерации персонажей в Risen нет и в помине. Впрочем, ее отсутствие еще не означает, что мы лишены выбора. Игрок берет под свое крыло неопытного паренька и лепит из него такого героя, какого душа пожелает. По аналогии с серией Gothic класс героя определяется фракцией, в которую тот вступит по ходу игры. Так, в Risen будет три группировки – маги, повстанцы и Орден Инквизиции, каждая со своими преимуществами и ограничениями.

Инквизиция контролирует весь остров. Она запретила людям покидать поселения и перемещаться по джунглям. Нарушивших закон немедленно отправляют в крепость, расположенную в жерле вулкана. Впрочем, Орден не настолько плох, как может показаться на первый взгляд. Все эти меры направлены на предотвращение гибели людей в диких чащах. Инквизиция больше других желает разобраться с катаклизмом, угрожающим крохотному клочку суши посреди океана.

Класс героя определяется фракцией, в которую тот вступит по ходу игры

В противовес Ордену выступают повстанцы, чья цель – избавить остров от диктатуры инквизиторов. Отстроив свой лагерь на топких болотах, ополченцы стараются всячески помешать Ордену. При этом они не брезгуют разбоем и убийствами, используя полученные деньги на благо своих людей.

Маги же – самая неприметная гильдия в Risen. Они ни с кем особо не общаются, не любят Инквизицию, которая старается ограничить их деятельность, и блюдут свои личные цели относительно вулкана и острова.

В процессе игры герой обязан будет примкнуть к одной из фракций. Какую бы гильдию он ни предпочел, отношения с двумя другими окажутся натянутыми. Естественно, выбор определит характер последующей игры. В принципе это означает, что Risen можно пройти минимум трижды и проследить сюжетные линии за каждую из фракций.

Игровой мир здесь невелик, по размерам примерно такой же, как в Gothic 2. И это скорее плюс, чем минус, ведь небольшой клочок суши, где каждый квадратный метр хоть что-нибудь да значит, гораздо лучше, чем огромные, но пустые и однообразные локации. Вдобавок игры Piranha Bytes всегда славились своими персонажами – живыми, оригинальными и интересными. Разработчики нарисовали уйму лиц, бород, усов и причесок, привлекли множество актеров для озвучки и даже ввели несколько различных анимаций походки, так что встретить двух одинаковых островитян не удастся.

Как и в серии Gothic, у всех здесь свой распорядок дня, и можно будет наблюдать персонажей в процессе пробуждения, работы, а по вечерам и отдыха.

Немало опыта, денег и полезной сюжетной информации герой начнет получать, общаясь с NPC. Однако не с каждым из них позволено запросто побеседовать – в мире Risen царит социальное расслоение. Влиятельные люди не станут разговаривать с грязным нищебродом, коим и является герой на начальных стадиях игры.

Нам обещан качественный искусственный интеллект не только у человеческих персонажей, но и у монстров. Они будут сбиваться в

ПАСПОРТ

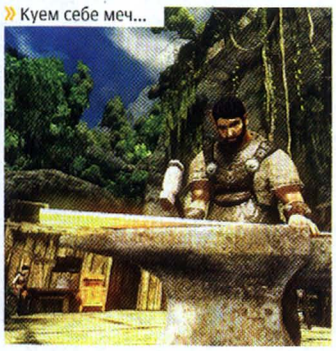
Жанр action / RPG
Разработчик Piranha Bytes
Издатель Deep Silver
Издатель в СНГ «Новый Диск»
Дата выхода 2 октября 2009
Сайт risen.deepsilver.com

Piranha Bytes Немецкая контора Piranha Bytes основана в 1997-м. Спустя четыре года она выпустила дебютный проект Gothic, который был весьма радушно принят публикой. Из-за юридических и административных проблем в 2002-м компания реорганизовалась, оставив за собой права на все свои разработки.
Игры серия Gothic
Сайт www.piranha-bytes.com

В течение игры герой подберет себе напарника для прикрытия тыла


» Неужто тибериум?


» Магия льда не даст даже приблизиться к герою


» Куем себе меч...


» ...и затачиваем его



стаи, караулить добычу, атаковать со спины. Разработчики приводят в пример голодную волчью стаю, которая любым способом попытается сожрать героя, едва увидев его. Однако если встретившийся волк сыт или занят поеданием чьего-то трупа, то животное не обратит на нас никакого внимания.

О разнообразии бестиария Risen можно не волноваться - художники нарисовали огромный зоопарк оригинальных тварей. А вот неоднородность рядов противника стоит упомянуть отдельно. Теперь нападающей шайкой может руководить главарь, вырубив которого игрок получит определенное преимущество. Вражеские отряды будут состоять из разномастных бойцов, действующих в связке. Скажем, лучники наверняка окажутся под прикрытием рукопашников со щитами, мешающих быстро устранить главную угрозу.

Кроме кровожадных монстров, в Risen встретятся и разумные расы, с которыми можно мирно жить и сотрудничать. В пример разработчики приводят низкорослых гоблиноподобных существ. Они поголовно страдают клептоманией и тащат все, что плохо лежит. В жилищах этих карликов порой обнаруживаются ценнейшие вещи. И по заверениям авторов, игрок будет их не только грабить, но и общаться с ними, возможно, даже торговать и брать задания.

В течение игры герой подберет себе напарника для прикрытия тыла в тяжелых ситуациях. Естественно, компаньоны будут разных классов и с разными умениями. Брутальному воину-повстанцу, полагающемуся лишь на грубую силу в ближнем бою, вполне разумно взять в свою команду мага или лучника, в то время как бойцу дистанционного фронта не повредит кто-нибудь, способный задерживать врагов на ближних подступах.

Добрая половина игры пройдет под землей, где нас встретит огромное количество пещер. В катакомбах герой найдет целые сообщества NPC, уникальных монстров и кучу новых способов заполучить драгоценный опыт.

Уровень сложности разрешат регулировать прямо по ходу игры. Чем он выше, тем сильнее атакуют противники и тем слабее защита героя. Будет ли эта опция затрагивать другие стороны геймплея, вроде отношения NPC к герою, пока неизвестно.

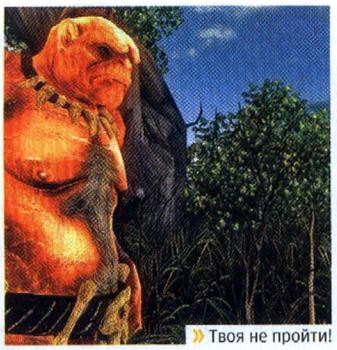
Систему торговли обещают простую, как в Gothic 3, - предметы продаются и покупаются за золото. Инвентарь сделают безразмерным, а чтобы ориентироваться в нем было легче, все предметы разделят на категории.

Зато боевая система Risen окажется куда сложнее и будет основана на непосредственном участии игрока в нанесении каждого удара. Как и в серии Gothic, дуэль двух


» Пустите погреться?

Похоже, Risen собирается воплотить в себе все то, за что игроки так полюбили серию Gothic





» Твоя не пройти!



» Нет приятнее занятия, чем в носу поковырять

Кроме кровожадных монстров, в мире Risen встретятся и разумные расы

персонажей выглядит как последовательность выпадов и блоков. Вариант «щелкни по врагу и наслаждайся боем» в Risen не сработает - исход сражения решат навыки фехтования игрока. Для пущего веселья создатели обещают ввести систему комбоударов, постепенно усложняющихся по мере роста мастерства.

Типов вооружения в игре предполагается не слишком много. В ближний бой вступаем с мечами, топорами и посохами, а любителям пострелять достанутся луки и арбалеты. Каждая разновидность прокачивается отдельно, так что к выбору арсенала придется подойти тщательно. Желающие орудовать сразу двумя мечами будут довольны - это умение в игре тоже есть. А из средств защиты в наличии доспехи, щиты и шлемы.

Не остались без внимания и любители поколдовать. Risen предложит своим игрокам внушительный набор заклинаний, записанных в одноразовые свитки и «вечные» руны. Как и в Gothic, последние доступны только магам, остальным придется довольствоваться пергаментом. Впрочем, свитки с заклинаниями можно создавать самому, да и рыцарям Ордена знакома кое-какая магия.

Помимо привычных каждому игроку огненных шаров, лечения и превращения, в Risen обнаружится несколько необычных заклинаний. Так, игрок может магическим способом заставить противника забыть былые обиды. А искусство левитации позволит герою попасть в труднодоступные места.

Ролевая система недалеко ушла от своей предшественницы. Хилый в начале игры герой постепенно накапливает опыт и поднимается на новые уровни. Соответственно растет и количество здоровья, а вот разнообразными умениями нужно овладевать с помощью наставников за деньги и услуги.

Среди доступных навыков значатся алхимия, добыча руды, начертание свитков, акробатика, подкрадывание и множество других, знакомых нам по серии Gothic. Что-то придется прокачивать долго и упорно, а что-то - однажды выучить и применять всю игру, как, например, снятие шкур.

Истинным манчкинам будет приятно узнать, что в Risen нет предела уровней - хватило бы опыта.

Фанаты Gothic 2 помнят скрытую цепочку квестов, благодаря которой герой обретает мастерство вора. Piranha Bytes обещает воссоздать в Risen эту важную часть геймплея. После определенного обучения наш протеже сможет вскрывать замки и обчищать карманы зазевавшихся прохожих. Взлом, к слову, будет выполнен в традиционном виде мини-игры с отмычками. Впрочем, дверь далеко не всегда окажется единственным путем внутрь помещения.

Разработчики утверждают, что тихое перемещение в их новом проекте не будет уступать лучшим представителям жанра stealth. Как именно они его намерены реализовать, пока неясно - известно лишь, что от традиционных «индикаторов заметности» решено было отказаться и игроку придется следить за реакцией окружающих персонажей.

Как и во многих современных RPG, заработать звонкую монету можно не только уничтожением нечисти, но и мирными профессиями. Среди доступных для изучения ремесел значатся ковка оружия, алхимия, добыча шкур и, скорее всего, кое-что еще. Герой быстро приноровится создавать, продавать и использовать вещи собственного производства.

Прошли те времена, когда для пополнения здоровья наш персонаж ел все, что оказывалось под рукой. В Risen он ни в коем разе не согласится отведать мясо животного, пока оно не будет приготовлено. Разработчики не ставили перед собой цели сделать кулинарный симулятор, однако несколько интересных рецептов в игру все же планируют ввести. Вдобавок, если постоянно употреблять одну и ту же пищу, есть шанс повысить какую-то из характеристик героя.

Игра может похвастаться рейтингом Mature - помимо рек крови и свободно употребляемого алкоголя здесь встретится самый настоящий бордель в портовом квартале, такой же, как был в Хоринисе в Gothic 2. В нем разрешается поразвлекаться с куртизанками и даже получить за это немного опыта. Не поспоришь, логично.

А что касается фанатов Fallout 2 и их любви к убийству виртуальных детей, так разработчики заявляют - детей в Risen не будет вообще. Даже у монстров.

Саундтреком проекта занимается неизменный Кай Розенкранц (Kai Rosenkranz), автор прекрасных композиций саги Gothic. Его эксперименты с народными инструментами и акустической гитарой всегда создавали великолепную атмосферу. Что-то подобное мы услышим и в Risen.

За визуальную часть отвечает самописный движок. Нам обещана поддержка всех возможностей DirectX 10, но для запуска игры достаточно и девятой версии. Здесь будут динамическая смена дня и ночи, погодные эффекты, реалистичная вода - вполне обыденный набор современного блокбастера. Зато художники хорошо поработали над визуализацией боя. Как только два персонажа кидаются друг на друга, у них в ногах сразу поднимается облако пыли, от мечей летят искры, брызжет кровь...

Похоже, Risen собирается воплотить в себе все то, за что игроки так полюбили серию Gothic. И кто, как не Piranha Bytes, сумеет реализовать это на достойном уровне. Смеем надеяться, проект избежит участи Gothic 3 и в нем не окажется ни критических багов, ни логических несостыковок в геймплее и сюжете. Впрочем, убедиться в том, что наши волнения напрасны, мы сможем совсем скоро, ведь выход проекта в свет уже не за горами.



» Обитатели пещер не всегда дружелюбны

GamesCom 2009





» Как стать звездой?

Сергей Галёнкин

Крупнейшая игровая выставка Европы традиционно проводится в Германии. Англия, увы, оказалась не слишком привлекательным местом: добираться до островного государства не так удобно, цены высокие, погода плохая. Поэтому после закрытия ECTS все громкие европейские анонсы вот уже много лет являли миру в Лейпциге, а с нынешнего года – в Кельне.





ЧТО СЛУЧИЛОСЬ С GAMES CONVENTION?

До GamesCom главной европейской выставкой была Games Convention, проходившая ежегодно в Лейпциге - репортажи с нее публиковались и в Gameplay. Однако в 2008-м стало очевидно, что небольшой Лейпциг не может вместить всех желающих посетить мероприятие. Тогда игровые издатели приняли решение перенести место действия в более крупный и удобный Кельн.

Выставка действительно давно переросла Лейпциг. Чтобы получить номер в нормальном отеле, необходимо было бронировать место за семь-восемь месяцев, иначе селиться приходилось на окраине, а то и вовсе в соседнем Халле. Небольшой аэропорт тоже с трудом справлялся с потоком пассажиров, а занять вечером в пятницу столик в кафе оказывалось совершенно невозможно.

Однако Games Convention не исчезла, теперь она целиком и полностью посвящена MMOG. Несмотря на успехи Blizzard и NCsoft, оптимисты полагают, что рынок многопользовательских игр находится в самом начале пути, и не исключено, что через несколько лет Games Convention вырастет до своих прежних размеров и будет посвящена исключительно онлайновым развлечениям.

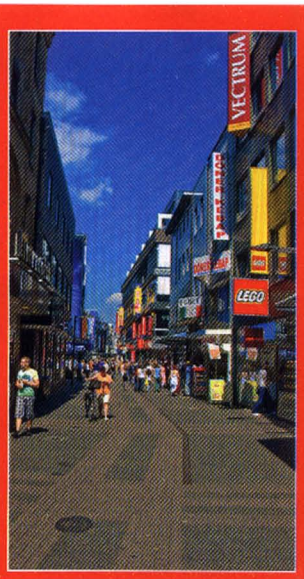
Выбор страны оказался правильным не только потому, что доехать до Германии проще. В 2009-м она, обойдя лидировавшую ранее Англию, была признана самым крупным игровым рынком Европы. Британская игровая индустрия пострадала из-за нескольких серьезных банкротств дистрибьюторов и розничных сетей, затяжной ценовой войны и падения курса фунта. Германия же пережила кризис относительно безболезненно (хотя без демпинга не обошлось). А основной проблемой местных компаний все-таки считается не пошатнувшаяся экономика, а правительство с его идеями о запрете жестоких игр.

GamesCom 2009 прошла под неофициальным лозунгом «Больше, но дешевле». Помещения выставочного центра в Кельне позволили развернуться даже далеко не крупным компаниям. Кроме традиционной троицы Sony, Microsoft, Nintendo и тройки ведущих независимых издателей (Activision Blizzard, Electronic Arts, Ubisoft), весьма внушительно выглядели стенды Bethesda, Square Enix, SEGA, а также других студий куда меньшего масштаба. Особенно хотелось бы отметить издателя онлайновых игр GOA (подразделение France Telecom), который в этом году активно рекламировал League of Legends: Clash of Fates.

> В планировке стендов чувствовалось стремление сделать акцент на возможность поиграть в игры, а не поглазеть на девушек-моделей

Отмечу, что всевозможных мероприятий стало заметно меньше. Территория вокруг выставочного центра откровенно пустовала, ничего, подобного прошлогоднему псевдосредневековому поселению Gothic 3, не было и в помине. Да и в планировке самих стендов чувствовалось стремление сделать акцент на возможность поиграть в игры, а не поглазеть на девушек-моделей и шоу. Наверное, оно и к лучшему - больше людей смогли попробовать предполагаемые хиты. Однако ощущения праздника, как в прошлом году, не возникло.

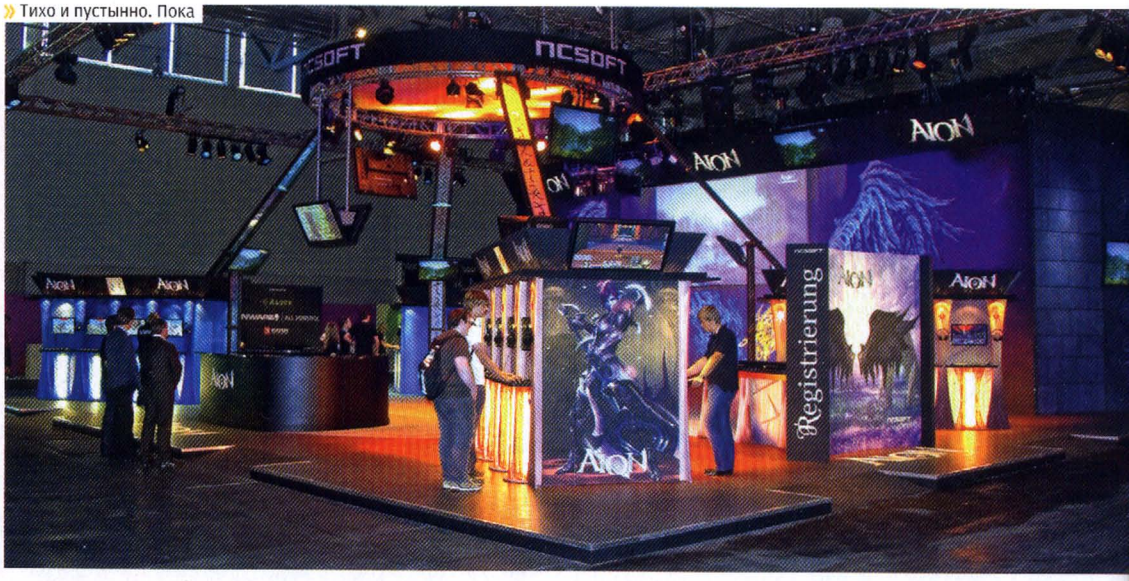
В дни Games Convention Лейпциг превращался в игровую столицу мира: на улицах - множество специализированной рекламы, промоутеров и мероприятий, а вокзал воспринимался как еще один выставочный павильон с моделями и демостендами. В Кельне же о том, что в разгаре игровая выставка, можно было догадаться, лишь увидев объявления о продаже билетов в местных специализированных магазинах. Наружной рекламы продуктов наблюдалось очень мало, только постеры Need for Speed Shift, сделанные совместно с BMW, сооб-



КЕЛЬН

Нам Кельн известен в первую очередь как город, где был изобретен одеколон. Слово «одеколон», собственно, и означает «вода из Кельна». Разделенный рекой на две неравные части, он чем-то похож на Киев. На одном берегу исторический центр, офисы, магазины. На другом - спальные районы, заводы, выставочный центр. Мне повезло - удалось погулять по Кельну в сопровождении коллеги, который здесь вырос. Потому вместо классических туристических пабов с изысканно вежливым персоналом мы посещали традиционные места, где ужинают немцы, а меню на английском нет и в помине.

Забавно, что обслуживание в таких заведениях нарочито грубоватое. Это вообще визитная карточка Кельна, местные жители гордятся тем, что не лебезят перед приезжими, не обманывают их фальшивыми улыбками, а ведут себя достойно. Меня заранее предупредили - ни в коем случае не заказывать темного пива, только местное светлое. Темное - фирменный напиток Дюссельдорфа, жителей которого в Кельне недолюбливают за, не поверите, чрезмерную серьезность и напыщенность. Когда я попросил минеральную воду, кельнер (и по совместительству владелец паба) предложил мне заодно заказать и молока. А услышав слово «чай», разразился тирадой про нынешнюю молодежь, неспособную ценить полезное для здоровья пиво, а вместо него пьющую всякую гадость. Он, разумеется, шутил.



» Тихо и пустынно. Пока

GamesCom оказалась достойной заменой Games Convention

щали о появлении BMW X3 в новой части серии. Обычная публика играми не интересуется. Как сказал мне один местный житель: «Да что ваши игры. Приезжайте к нам на выставку мебели или сладостей - это действительно события! Весь город в рекламе, новую мебель прямо на улицах демонстрируют, а конфеты просто так раздают!» В общем, в Лейпциге игровые компании чувствовали себя хозяевами. В Кельне - гостями.

Тем не менее GamesCom оказалась успешнее, чем Games Convention. Кельн большой город, и даже несмотря на начавшийся уже учебный год (здесь это происходит раньше), выставку посетило рекордное число геймеров - 245 тысяч против 203 тысяч в прошлом году в Лейпциге. Вспомните еще о меньших расходах на участие в GamesCom для многих компаний: скажем, немецкий офис Electronic Arts находится здесь же, что означает существенную экономию на транспортных расходах и проживании сотрудников, и вы поймете, что в Кельне выставка проходит не в последний раз.

Хотя из Украины добраться в Кельн значительно проще, чем в Лейпциг, представителей нашей страны оказалось до обидного мало: всего лишь Creoteam и GSC Game World. Украинских стендов не было вовсе, в то время как Иранская ассоциация разработчиков игр, например, присутствовала. Российские издатели традиционно выставлялись в бизнес-центре, но «1С» построила очень неплохой стенд в павильоне, на котором демонстри-



» Правильный способ играть в автосимуляторы



ПАРТИЯ ПИРАТОВ

Появившаяся впервые в Швеции Партия пиратов активно включилась в предвыборную борьбу за места и в немецком парламенте. Нужно отметить, что вообще политической рекламы на улицах Кельна было очень много, а один раз я даже попал на встречу кандидата с избирателями. Разительный контраст, кстати, с подобными украинскими мероприятиями - без охраны, без прессы, человек с плаката негромко разговаривал с группой сограждан.

Так вот, Партия пиратов в дни GamesCom была наиболее активной. Они не только разместили наружную рекламу и организовали промоутеров, которые раздавали публике листовки с информацией об этой организации. Они устроили настоящий рок-фестиваль, проходивший каждый вечер по окончании GamesCom.

Вообще Партия пиратов пиратство не пропагандирует. Скорее, это классическое общество по защите

ровали IL-2 Sturmovik: Birds of Prey, «King's Bounty: Принцесса в доспехах», «Магию крови: Время теней» и «Дальнобойщиков 3».

Стенды производителей консолей особой оригинальностью не отличались. Ключевым моментом, как я уже говорил, была возможность опробовать их игры. Скажем, Microsoft демонстрировала всем желающим Forza MotorSport 3 и Lips, причем первая работала на приставке с тремя подключенными мониторами, что выглядело очень впечатляюще. Halo 3: ODST, ее рейтинг «16+», показывали за закрытыми дверями – особенности немецкого законодательства. Стенд Games for Windows, который и раньше не радовал разнообразием, в этом году был полностью посвящен Windows 7. Операционная система, конечно, замечательная, но выставка все-таки про игры.

Sony в очередной раз использовала проверенную концепцию: разбитый на две части (для взрослых и детей) стенд был выполнен в виде детской площадки – с лавочками, качелями и стенкой для граффити. На качелях, впрочем, имелась табличка «Не садиться», а стенку регулярно обклеивали новыми листами, убирая оставленные ушлыми посетителями надписи и рисунки. И правда, не очень логично, когда в экспозиции PlayStation 3 красуется размашистое «Xbox 360 rules». Кстати, в части продвижения своей Gran Turismo 5 компания таки обошла Microsoft. Поиграть предлагали в настоящем автомобиле, причем управлять виртуальной машиной можно было посредством руля и педалей. Конечно, что бы там ни говорила пиар-служба, спутать упражнения в Gran Turismo 5 с реальной ездой нельзя, но играть так все же веселее, чем просто сидя в кресле перед телевизором.


» Хозяйка зверинца

GamesCom 2009 прошла под неофициальным лозунгом "Больше, но дешевле"

Nintendo тоже не стала изобретать велосипед и выдержала свой стенд в фирменном белом цвете. Но он казался лишь дополнением к замечательной экспозиции SEGA, посвященной игре Mario & Sonic at the Olympic Winter Games. Дизайнерам удалось организовать настоящий кусочек зимы посреди августовской жары. Кроме новогодней елки, Санта-Клаусов и Снегурочек внимание привлекали огромные шары с искусственным снегом, в которых специально обученные модели демонстрировали игру. И только дисплей с роликами Bayonetta и Alpha Protocol выбивался из общего карамельного стиля.

У независимых издателей стенды также были сугубо функциональными. Ubisoft ограничилась демозонами для своих игр, а вот Electronic Arts и Activision Blizzard старались-таки делать шоу: первая катала счастливчиков на всамделишном военном вертолете, а вторая организовала выступление скейтбордистов. Хотя самая большая очередь все равно стояла к скучному-прескучному стенду Blizzard, украшенному логотипами World of WarCraft, Diablo III и StarCraft II с бесконечными рядами компьютеров. Этой компании не нужно нанимать ряженых, чтобы привлечь посетителей.

Из удивительного на выставке больше всего запомнился симулятор управления комбайном для Wii и Nintendo DS да еще стенд немецкой армии с настоящим бронетранспортером. Кадровые офицеры, работавшие на нем, смотрели на окружающий их хаос с некоторым недоумением. Видимо, им действительно было сложно представить, что кто-то бросится записываться в ряды военных, получив бесплатную футболку. Но записывались же! Все-таки недаром армия США уже много лет спонсирует киберспортивные турниры, участвует в E3 и выпускает собственную пропагандистскую игру.

В общем, GamesCom оказалась достойной заменой Games Convention и, несмотря на финансовые проблемы, затронувшие нашу любимую индустрию, прошла с размахом. Самое большое игровое шоу планеты стало еще лучше.



» Битлы вечны!

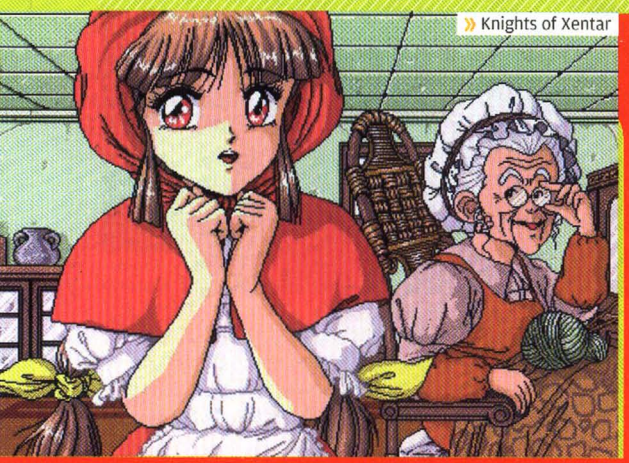

» Внезапно. Трактор

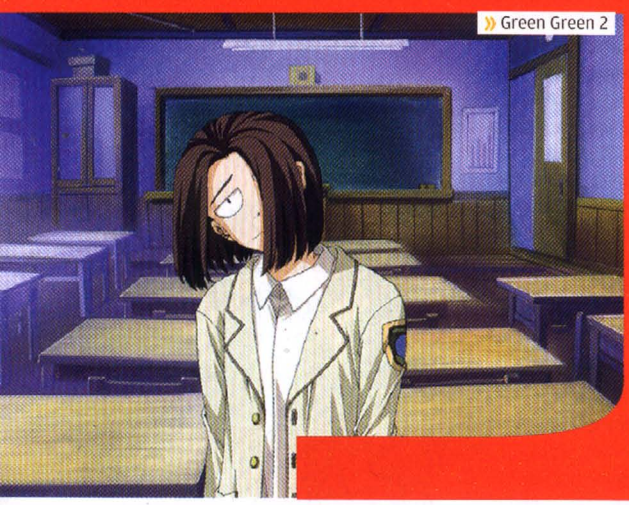


прав потребителей – ее организаторы борются против запрета жестоких игр, против вмешательства правительства в частную жизнь, против попыток придать обмену файлами статус уголовного преступления. Несмотря на столь яркое название, компьютерное пиратство они не поддерживают, но выступают за изменение концепции авторского права в соответствии с требованиями современного общества. Действительно, когда мать четверых детей приговаривают к штрафу в два миллиона долларов за две дюжины песен, видео с ребятишками, поющими песни, удаляют с YouTube, а внук сводной сестры Джона Диллинджера требует с Electronic Arts несколько миллионов долларов за использование имени известного гангстера в качестве названия одного из видов оружия, понимаешь: что-то надо менять. Но это тема для отдельной статьи.

Хентай – занимать

Тарас Касприк


» Knights of Xentar


» Green Green 2

Запретный плод всегда сладок. Подтверждение тому получено уже в глубокой древности, когда небезызвестная Ева соблазнилась яблоком и таки съела его (без соблюдения элементарных санитарно-гигиенических норм, между прочим). Вот с тех пор человечество и тянется ко всякому. И чем больше нельзя, тем сильнее хочется. Одной из самых спорных тем в современном обществе, особенно в последнее время, является эротика. Хотя трудно не заметить, как с экранов телевизоров, обложек журналов и дисков на нас глазеют девицы, не отягощенные избытком одежды. Парадокс. С одной стороны, явление, которого не было в СССР, теперь повсюду, с другой – оно все еще подпадает под определение «запретный плод». А на таких вещах, как правило, умелые люди делают деньги.

Для человека, далекого от мира игр на PC, весь технологический прогресс в сфере цифровой эротики закончился на интерактивных фильмах с участием именитых актрис взрослого кино, в которых дам можно поворачивать и так и эдак. Но эта функциональность блекнет в сравнении с тем, что могут предложить современные развлечения для взрослых. Большая часть подобных игр родом из Японии, соответственно, называют их хентайными (по аналогии с эротическими мультипликационными фильмами, производимыми тоже в Стране восходящего солнца).

Зарождение индустрии хентайных игр относится к далеким 80-м годам прошлого века. Японские компании, среди которых были такие монстры, как Sony, NEC и Sharp, в попытках конкурировать с гайдзинским IBM PC выпускают на внутренний рынок компьютеров для дома свои разработки. На Западе данные уст-


» Kurohime

ПЕРСОНАЖИ В ХЕНТАЙНЫХ ИГРАХ, ИЛИ КТО ЕСТЬ КТО

Поскольку в подобные игры играют в основном мужчины, то протагонист тоже относится к сильному полу. Обычно это школьник (в процессе локализации стремительно взрослеющий и превращающийся в студента). Гарем же, как правило, состоит из женских типажей на любой вкус. Однако запустив визуальную новеллу, вы, скорее всего, обнаружите там следующих девушек.

Студенка, комсомолка, спортсменка и, само собой разумеется, просто красавица. Занимается каким-либо силовым видом спорта или же боевыми искусствами, если действо разворачивается в средневековье. Остра на язык, за словом в карман не лезет. И слона на скаку остановит, и в пагоду горящую войдет, и даже кран на кухне починит, когда возникнет такая необходимость. В общении с протагонистом чрезвычайно активна, нередко склоняет того к интиму силой. Иногда в самый неприличный момент обнаруживает тонкую ранимую натуру. Вдруг.

Тургеневская девушка (да простит меня Иван Сергеевич). Потрясающей скромности барышня, краснеющая при первом же удобном случае. Не вылезает из библиотек, часто носит очки и среди всех встречающихся героинь выделяется самым большим бюстом. На тесный контакт соглашается крайне неохотно, но, войдя во вкус, может дать фору конкуренткам, порой вместе взятым.

Вечная лолита. В зависимости от видения разработчиков изображается или невинным ангелочком, или маленьким чертенком. Поведение соответствующее и неизменно провокационное. Крайне любознательна, что и приводит ее в постель к протагонисту. Именно из-за таких вот девиц при издании игр на Запа-

ная физиология



» Viper Series

ройства не преуспели, там безраздельно господствовали Commodore и Amiga, но в истории все же останутся имена MSX, Sharp X1 и NEC PC-8801. Последняя платформа особенно важна для данного материала – именно на ней был дан старт направлению «игры для взрослых». Ведь подобное чудо техники, не оборудованное устройством для воспроизведения звука и с экраном, отображающим всего шестнадцать цветов, надо было продавать. А поскольку тяга человечества к запретному плоду неискоренима, стоит ли удивляться тому, что выбрали столь необычный способ? Экран NEC PC-8801 не позволял использовать фотореалистичные изображения, однако его вполне хватало для вывода рисунков, довольно простых по сегодняшним меркам. Но вспомним – то было время дискет, а на них помещалось совсем немного информации. Конечно, после того как FM-7 не удалось потеснить на рынке PC-8801, Fujitsu добавила своему детищу CD-ROM-привод. Правда, он работал медленно и сколь-нибудь заметно популярность устройства не увеличил.

Первых представительниц жанра «эротическая игра» таковыми можно назвать лишь с большой натяжкой. Собственно игры там не было, пользователь просто читал сообщения и разглядывал нарисованную девицу, которая в конце концов отдавалась протагонисту. О какой-либо интерактивности речь вообще не шла. Так не могло продолжаться долго. Цена на подобные развлечения доходила до 70–80 долларов США, а поскольку журналы и фильмы для взрослых предлагали то же самое, но с картинкой лучшего качества и за меньшие деньги, начался спад продаж. Вот тогда появилась Chaos Angels – первая эротическая ролевая игра. Разработчики добавили бои и систему развития персонажа, ну а в перерывах между приключениями герой, как и ранее, развлекался с девочками. К действу прикрутили сюжет, что позволило говорить о настоящем прорыве в жанре.

О Chaos Angels слышали и помнят лишь настоящие ценители, забвению способствовало и то, что продукт с этим названием выпустили всего один. В отличие от саги Dragon Knight, насчитывающей с полдесятка игр плюс аниме по мотивам. Геймерам, не владеющим японским, наверняка знакома третья часть, которую Megatech Software издала на английском как Knights of Xentar. Она примечательна еще и тем, что вышла в двух вариантах: для несовершеннолетней аудитории и для тех, кому уже исполнилось 18. Кстати, это один из лучших примеров грамотной цензуры в истории эротических игр. Девушки, в версии для игроков младше 18, свои прелести прикрывали либо одеждой, либо «случайно» принимали более скромные позы перед камерой. Похожий прием использовался в вышедшем годом ранее двухмерном файтинге Metal & Lace: The Battle of the Robo Babes. Здесь сражались огромные мехи, управляемые прекрасными барышнями. И с каждой победой на арене на даме оставалось все меньше и меньше одежды. Игра также распространялась в двух версиях, с оригинальными изображениями и перерисованными. Не сравнить с теми ужасными квадратами, портящими и композицию, и колорит, скажем даже, всю художественность творения.

Но вернемся в 1992-й, когда растущее недовольство игроков вынудило Elf, одного из ведущих разра-

> NEC PC-8801 особенно важна для этого материала – именно на ней был дан старт направлению "игры для взрослых"

де на коробках пишут: «Все изображенные в игре персонажи являются совершеннолетними».

Наставница. Самая старшая и опытная девушка. Очень переживает за протагониста, а поэтому берет его сексуальную жизнь под личный контроль. Всегда собрана, спокойна и не паникует, если что пойдет не так. Часто состоит с героем в отдаленном родстве, о чем тот узнает последним.

Разумеется, этим скромным списком охотничьи угодья в хентайных играх не ограничиваются. Девушки там водятся разные, интересные. Вот только «обычные» здесь редкие гостьи – у каждой героини должна быть какая-нибудь особенность.

> Первые "эротические игры" таковыми можно назвать лишь с большой натяжкой. Собственно игры там не было, пользователь просто читал сообщения и разглядывал нарисованную девицу



MEGATECH SOFTWARE

Год основания Megatech Software доподлинно неизвестен. Различные источники утверждают, что она появилась не то в 1991-м, не то в 1992-м. Издав лишь четыре игры, небольшая калифорнийская компания, открывшая Западу мир японских эротических игр, тихо ушла со сцены в конце 90-х. Ее официальный сайт просуществовал без изменений до середины 2000 года, после чего там разместили рекламную страничку, предлагавшую купить это доменное имя всего за $399.




» Knights of Xentar

В конце 90-х хентайные игры портируют на консоли, причем версии дорабатывают

ботчиков в индустрии, разнообразить свои продукты новыми элементами. В результате появился Dokyusei (в переводе с японского «одноклассники») – первый симулятор свиданий, установивший стандарты для всех подобных проектов на многие годы вперед. При встрече с персонажем противоположного пола (в нашем случае это девушки) протагонист не сразу прыгал в постель или кусты, а завязывал разговор. И от того, какие варианты ответов мы выбирали, зависел конечный результат. Девушек предлагали несколько, и при желании можно было начать сначала, но пойти по новому пути. Неудивительно, что Dokyusei завоевала огромную популярность и даже удостоилась экранизации. Кстати, эротический мультфильм выпустили и в США под названием End of Summer, а вот игра до сих пор существует только на японском языке. Учитывая ажиотаж, увидел свет и сиквел Dokyusei, также перенесенный на видео.



» Dokyusei 2

В том же 1992 году случается еще одно важное для индустрии событие. На англоязычном рынке была представлена японская игра для взрослых. Неизвестная до тех пор компания Megatech Software решается издавать подобные продукты на территории США. Первой непристойной весточкой из Страны восходящего солнца стала Cobra Mission: Panic in Cobra City. Игровой процесс тут довольно незатейлив: герой перемещался по городу, собирал улики, рисковал попасть под поезд и периодически подвергался нападениям как бандитов, так и прекрасных дам. И если первых ему приходилось усмирять при помощи оружия, то со вторыми все было гораздо веселее. При достаточном везении общение с барышней завершалось сексом, но она вполне могла обидеться и оставить протагониста ни с чем.

Примерно в то же время начинает набирать популярность поджанр хентайных игр, известный как «визуальная новелла». Он возвращал геймплей к исходной точке, сводя к минимуму участие игрока. От вас требовалось лишь нажимать кнопку для получения нового текстового блока. Но были и свои плюсы, обусловленные неминуемым техническим прогрессом. Прежде всего улучшилось качество графики, а за ней и звука. Встречают ведь по одежке?

Приятно, что работы в других направлениях не прекращались. Год 1993-й ознаменовался выпуском англоязычной версии Princess Maker 2, в которой игроку отводилась роль воспитателя юной красавицы. И хотя на первый взгляд там не было никаких непристойностей, за исключением весьма откровенного платья и возможности работать в баре, но при желании и внимании в игре обнаруживалась обнаженная натура и еще много всего интересного. Вот вам и симулятор воспитателя. Если уж говорить об играх, вышедших в 90-х, нельзя не вспомнить невероятно популярную To Heart – проект, несколько нехарактерный для японского рынка развлечений для взрослых. Нам подарили весьма романтичную историю, а сюжет, пусть и с элементами научной фантастики, рассказывал о вполне обычных персонажах. To Heart понравилась аудитории и дала импульс для фанатского творчества. Кроме того, игру переиздали для PSX и сняли по ее мотивам одноименное аниме. Чем не показатель признания? В 1997 году выходит The Maid's Story, игра в духе Princess Maker, пусть не такая многовариантная, зато для взрослых. Да и девушек там было аж три. Геймплей несколько упростили, и необходимость особо внимательно следить за подопечными отпала. Правда, вы все равно могли остаться без денег или вообще поссориться с барышнями, если совсем уж пренебрегали своими обязанностями.

Приблизительно тогда же, к сожалению, ныне почившая в бозе компания Sogna порадовала поклонников жанра серией Viper. В отличие от повсеместно использовавшихся статичных изображений, игры Sogna могли похвастаться наличием ани-


» Green Green 2



» Kimi ga Nozomu Eien

мации. Надо ли говорить, что они стали невероятно популярны в Японии. Всего серия насчитывает более двадцати продуктов, среди которых не только приключенческие, а даже такая экзотика, как настольная игра с фишками. Выпустили и аниме Viper GTS о похождениях парня Огавы (Ogawa) и трех призванных им суккубов.

Год 1999-й стал годом Kanon. Оригинальная игра не содержала элементов, требующих возрастных ограничений, но через пять лет на рынке появился и хентайный ее вариант, названный... Standard Edition. Kanon с легкостью обошла прежних лидеров Dokyusei и To Heart благодаря сентиментальной истории о поиске второй половинки. Игру портировали на Dreamcast, PlayStation 2, позже вышли версии для PSP и мобильных телефонов. На волне популярности нарисовали два сезона аниме, напечатали мангу и записали несколько дисков с музыкой. В различных рейтингах хентайных и не очень игр из Японии Kanon с завидной регулярностью занимает первое место. А еще Kanon – хороший пример того, как хитрые дельцы выманивают деньги у скупающих все подряд поклонников. Сначала обычная версия, затем с дорисованными эротическими сценами, потом добавили слотов для сохранения, а после заменили вступительную песню и озвучили-таки протагониста. То же с версиями для консолей. И число проданных копий, приближающееся к полумиллиону, уже не кажется фантастической цифрой. Даже в столь специфическом жанре, как визуальная новелла.

В конце 90-х хентайные игры портируют на консоли, причем версии дорабатывают, например озвучивают персонажей. Ведь и PSX, и SEGA Saturn воспроизводили звук, и весьма качественно, а PC в те времена этим похвастаться не могли. За средней паршивости карту Gravis Ultrasound просили около сотни долларов, что повергало в уныние, если вспомнить стоимость самого PC. Консоли же были оборудованы встроенными звуковыми чипами и продавались по умеренной цене. Издатели эротических игр не хотели упускать эту аудиторию. Вот только все интересное при портировании вырезали по соображениям цензуры. Дабы компенсировать столь недостойный поступок, игрокам подсовывали то новых героев, то целые сюжетные линии или даже мини-игры. Справедливости ради скажу, что проекты зачастую совсем не страдали от отсутствия сексуальных сцен, ведь основной акцент при разработке делали на отношениях между персонажами и сюжете. Men at Work, Dvine LUV, To Heart, Princess Maker 2, Knights of Xentar, Green Green или даже не такая уж и старая Kimi ga Nozomu Eien – все это в прошлом эротические игры разных жанров, «пострадавшие» от шаловливых ручек цензоров при портировании на PSX, PS2, SEGA Saturn и 3DO Interactive Multiplayer.

Приблизительно в то же время хентайные игры начали активно экранизировать. При переносе на видео совсем уж

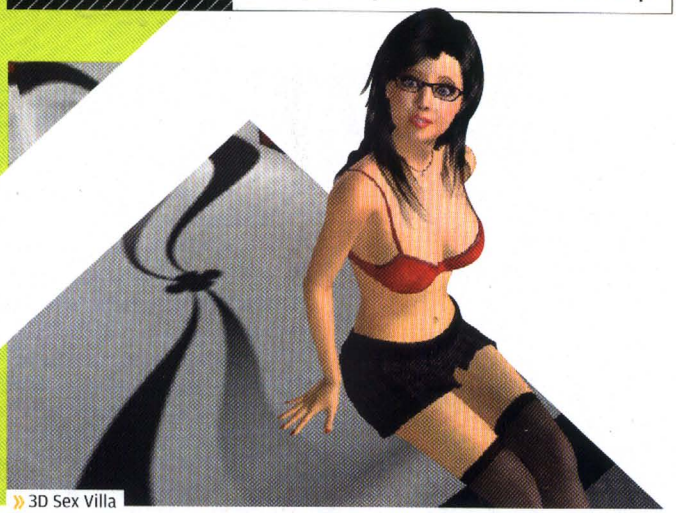
> Проекты зачастую совсем не страдали от отсутствия сексуальных сцен





» Viper Series





» 3D Sex Villa



» Sexy Beach 3

ВЛИЯНИЕ ЗАПАДА

В США и Европе, в отличие от Японии, изобилия на рынке эротических игр не наблюдалось. Согласитесь, несерьезно относить к этому типу секс-тетрисы и клоны Arcanoid и Qix, куда вклеили фото раздетых девиц. Да, были совсем древние текстовые квесты для взрослых. Да, следует вспомнить Teresa: House Guest и обе части Vida X, в которых использовали фотографии моделей. Особых усилий от игрока подобные проекты не требовали, и сегодня они представляют интерес разве что для коллекционеров. Кстати, главная и единственная героиня игры Vida X снималась в порнофильмах и участвовала в ТВ-шоу Electric Blue.

Man Enough продавалась как «первое и единственное интерактивное приключение от первого лица» и распространялась аж на двух компакт-дисках. Но наиболее интимным моментом там оказалась сцена прогулки на автомобиле. Сериал Leisure Suit Larry от легендарной Sierra тоже предлагал игрокам окунуться в волнующий мир секса, но так как Ларри всем встречным девицам мог говорить исключительно непристойности, то и романтического продолжения этих знакомств не следовало.

А вот из незаслуженно забытых dating sim стоит упомянуть Grin & Bare: Dating Game, сделанную по мотивам одноименной серии комиксов. Здесь были довольно симпатичные рисунки и ряд вопросов, на которые нас просили ответить. Видимо, последние показались аудитории слишком сложными. Из более новых игр, обещавших погружение в пучину разврата, на ум приходит разве что сериал о фигуристой Луле (Lula), созданный немцами из Interactive Strip, хотя там все равно ничего эдакого не показали. При желании можно еще вспомнить дилогию Singles и Playboy: The Mansion, на них мы возлагали вполне определенные надежды, но они, увы, не оправдались. Геймеры получили кукольный домик в первом случае и экономический симулятор во втором. Из проектов не столь известных вспоминается продукция Redfire Software (в девичестве та самая Interactive Strip). Juicy Pussy Club, Babewatch и Airline 69 – первая с живыми актерами, две других рисованные – может, они кому-то и придутся по душе. Но все попытки разработчиков США и Европы меркнут перед детищем ThriXXX Games со звучным названием 3D Sex Villa. Игра не распространяется на традиционных носителях, так что внушительные гардероб и арсенал «гимнастических» упражнений пользователи пополняют исключительно через Интернет. А сюжет там лишь для галочки, из разряда «сантехник пришел починить телевизор» или «купил я сегодня фотоаппарат, да и похвастался соседке».

Дамы в 3D Sex Villa приятно округлы, вот только грудь у вашей избранницы колышется не так волнующе, как у героинь в современных японских разработках. Есть и модификации, использующие тот же движок, например Hentai 3D (акцент на волосы феерических цветов и тентакли), Fetish 3D (большой выбор нарядов из латекса, масок, хлыстов и прочих BDSM-радостей) или Virtually Jenna, главную роль здесь исполняет порнозвезда Дженна Джеймсон, присутствуют и ее коллеги. А для совсем уж отчаянных добрые разработчики могут предложить 3D Gay Villa. Эта индустрия максимально предупредительна по отношению к своим клиентам – за ваши деньги любой каприз.

> В Virtually Jenna главную роль исполняет Дженна Джеймсон



непристойные сцены опять же вырезали. Исключения делали только для так называемого «фансервиса»: мелькнувшее из-под юбки героини нижнее белье, фокус камеры на чашке лифчика, случайные попадания протагониста в женскую душевую и тому подобные моменты. Первой ласточкой стала Nightwalker: The Midnight Detective, все еще довольно популярная сегодня. Кто бы мог подумать, что в основе сериала лежит хентайная игра? О To Heart уже упоминали, да и названия Comic Party, Welcome to Pia Carrot, Green Green, Shingetsutan Tsukihime, Raimuiro Senkitan, Popotan или Yami to Boshi to Hon no Tabibito наверняка известны поклонникам японской анимации. Однако далеко не все слышали о первоисточниках, и порой расстраиваются, узнав, что их любимая Kimi ga Nozomu Eien не что иное, как хентайная игра.

Если решились провести досуг за подобным проектом, не ждите от сюжета каких-либо откровений (особенно если вы не чураетесь художественной литературы любого жанра). Да, декорации отличаются и завязка порой радует, но поиграв несколько часов, замечаешь, что игра недалеко ушла от классического немецкого фильма о любви. Того самого, в котором сюжет существует только для беглого знакомства с участниками постельных сцен. То родители



» Oppai Slider

В Японии вся эротическая продукция подвергается цензуре

оставляют героя одного, после чего их дом превращается в уютный бордель. То снова уезжают, а бедного мальчика определяют пожить у родственников, где его ждет выводок девиц, половозрелых и не очень. Или в новую школу переведут, а так как в мужском общежитии мест уже нет, счастливчика селят в женское. В общем, уже в самом начале парню крупно везет.

В силу того что хентайных игр на английский переведено немного, любая, где сценаристы отходят от перечисленных выше схем, сразу же записывается поклонниками в шедевры. Например, Three Sisters' Story и True Love фаны до сих пор считают непревзойденными. В первой главный герой мстил за смерть отца, но, проникнув в окружение злейшего врага, влюблялся в одну из его дочерей. И перед игроком вставал вопрос, что же делать в финале? A True Love подняла стандарты жанра dating sim на недосягаемую высоту, предложив геймерам диалоги и систему развития персонажа. Каждый игровой день мы составляли расписание для героя (от занятий зависело, какие из его характеристик улучшались). С наскока завоевать девушку не разрешали, требовалось соответствовать ее представлениям о прекрасном принце. Поскольку дам насчитывалось с десяток, то завалить первое прохождение никто еще не смог. Зато соблазняя определенную избранницу, надо было действовать с умом, тщательно рассчитывая время. Чтобы и штангу потаскать, и порисовать, и денег заработать, и подарок купить, да еще и на свидание не опоздать.

А вот на японском рынке ситуация получше. Кроме незатейливых эротических приключений, у них встречаются и детективы, и драмы, и триллеры и многое другое. Но лишь крохи из всего этого изобилия переводятся на английский язык. Причем фанатами. Несмотря на существующий спрос, компании не спешат связываться с подобными произведениями. Ведь нет гарантии, что затраты на локализацию окупятся, – аудитория все-таки малочисленна. И тогда работу берут на себя энтузиасты, у которых не всегда есть достаточно времени и ресурсов. Естественно, порой группа локализаторов не доводит проект до ума.

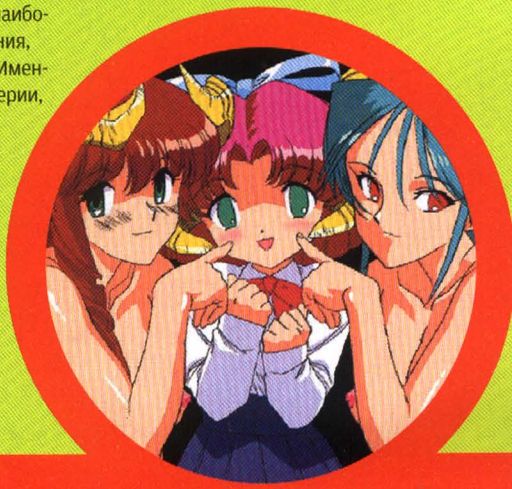
Век XXI ознаменовался ростом количества хентайных игр, использующих трехмерную графику. Вот только результаты гонки технологий часто оставляли желать лучшего. Большинство проектов могли похвастаться лишь наличием 3D-картинки как таковой, о том, чтобы она была еще и красивой, речь даже не шла. Пока персонажи бродили по улицам, разговаривали или сражались, от части графических недостатков нас отвлекало само действо либо же они скрывались одеждой. Но стоило героям раздеться... Сегодня нельзя без содрогания смотреть на персонажей Dancing Cats или первых частей Des Blood, например. Со временем качество графики улучшилось и, играя в какую-нибудь Ai Game 3 либо Sexy Beach 3, разницу замечаешь невооруженным глазом. А ведь это еще не предел. Неизвестно, в чью светлую голову пришла идея использовать в таких продуктах cel-shading, но он молодец. Игры, созданные с применением данной технологии, выглядели как мультфильмы, и аудитория восприняла их на ура. Интересующимся стоит ознакомиться с Maiden Breeder или Love Death: Realtime Lovers от Tea Time. Публика встречает подобные проекты настолько хорошо, что даже компания Illusion, лидер на японском рынке хентайных игр, в 2007 году выпустила SchoolMate. Это первый продукт Illusion в повествовательном жанре, раньше она могла похвастаться только симуляторами подружки (Ai Game, Sexy Beach), action (A-GA, Des Blood) или неоднозначным сериалом Biko Biko. Кстати, на сегодняшний день Illusion, расположенная в Иокогаме, – наиболее известная японская компания, создающая эротические игры. Именно она ответственна за такие серии, как Oppai Slider, Battle Raper и Sexy Beach. Пока отличается нежеланием продавать свои творения за пределы Японии.

Таких игр на английский переведено немного



» Utawarerumono

Пожалуй, на этом мы и завершим краткую экскурсию в мир интерактивных эротических игр. Преодолев путь длиной в несколько десятилетий, хентайные игры изменились. Индустрия выросла из четырехцветного платьица и сейчас щеголяет роскошными полноцветными нарядами, будоражащими воображение не хуже фильмов студии Elegant Angel. Многих компаний уже нет на рынке, их место заняли другие, более молодые, использующие новые технологии и развивающие индустрию. Можно только догадываться, что ждет нас в будущем.





ДЕВУШКА, ПРИКРОЙТЕСЬ!

В Японии довольно суровые законы, и вся эротическая продукция, предназначенная для внутреннего распространения, подвергается цензуре различной степени строгости. Не миновала эта участь и игр, большая часть которых, как мы знаем, не издается за пределами страны. Если в 2D-адвентюрах, чтобы нейтрализовать цензуру, требовалось затратить немало сил и времени: сначала надо было расшифровать файлы, а затем перерисовать откровенные элементы, то в 3D-играх все куда проще (за исключением заранее отрендеренных сцен). Нужно лишь натянуть соответствующую текстуру. Таким способом игроки не только избавились от надоедливых радужных квадратиков, а и получили возможность творить. Как вам идея украсить свою идеальную девушку татуировкой или сделать ее кожу синей в розовую полоску?

www.journal-plaza.net



HELLCATS Одна из наиболее известных пиратских корпораций в EVE Online. Промышляет охотой на одиноких пилотов, регулярно проводит групповые вылеты и соревнования. Чтит выкупы и правила дуэлей.

www.journal-plaza.net

Мупхее: «Пиратство – самое веселое занятие в EVE Online!»

EVE Online, выпущенная в 2003 году исландской компанией CCP Games, даже через шесть лет после релиза остается единственной по-настоящему успешной космической MMORPG. За прошедшее время игра несколько раз сильно изменялась (по сути, процесс ее модификации бесконечен), в геймплей вносились те или иные исправления и дополнения, проект в целом стал гораздо дружественнее по отношению к новичкам. Но EVE Online по-прежнему считается одним из самых хардкорных развлечений – большинству попросту не хватает терпения разобраться в происходящем, к тому же многие наивно желают видеть в EVE этакую World of WarCraft в космосе, даже не пытаясь изучить отличную от WoW игровую механику. Тем удивительнее встретить в подобной MMORPG корпорацию (читай: гильдию), состоящую исключительно из женщин-пилотов. Называется она Hellcats, а возглавляет ее бессменный лидер и отчаянный пират, фурия космических масштабов Мупхее.

Gameplay Привет. Разговор у нас пойдет прежде всего о вашем виртуальном альтер эго, но сперва хотелось бы услышать пару слов о настоящей Мупхее. Кто она? Сколько ей лет? Где живет и чем занимается?

Мупхее В реальной жизни я замужем, живу на маленькой ферме в штате Виргиния (США). Работаю technical writer, а в свободное время занимаюсь абстрактным искусством и верховой ездой на мулах (считаю их намного более умными животными, чем лошади). По поводу возраста... Знаете, есть такая поговорка «50 is the new 30». Как мне кажется, по смыслу она мне очень подходит.

Gameplay Вы считаете себя геймером? Играете во что-то другое, кроме EVE Online?

Мупхее Я бы назвала себя олдскульным геймером. Мне нравятся pen & paper RPG, различные настольные игры, и просто обожаю... нет уж, скажем прямо, я настоящий фанат покера, а именно техасского холдема. Что же касается видеоигр, то EVE Online – мое единственное серьезное увлечение. Еще приглянулась MetaPlace (более кавайный вариант Second Life. – *Прим. ред.*), но это так, мимолетная забава.

Gameplay Чем же вас привлекла EVE Online?

Мупхее Комплексностью. Мне нравится, что EVE, по сути, представляет собой не линейную RPG (в стиле: пройди по цепочке квестов от первого до последнего уровня), а большую песочницу. Делаешь что хочешь! Я в этой песочнице играю уже свыше двух с половиной лет, и ни капли не надоело.

Gameplay Да, EVE Online вас сильно затянула. Со стороны родственников и друзей не было жалоб? Мол, променяли настоящую жизнь на виртуальную.

Мупхее Не буду отрицать, что EVE Online действительно затягивает. Иногда просто-таки разрываешься между игрой и собственной жизнью: и тут и там надо что-то обязательно успеть сделать вовремя. Сеттинг EVE к тому же очень реалистичен (конечно, в тех пределах реалистичности, которые возможны в научной фантастике), поэтому возникает явственное чувство вовлеченности в происходящее. Какие-то серьезные достижения в EVE Online начинаешь ставить в один ряд с успехами в настоящей жизни.

NEW EDEN

Вселенная EVE Online, называемая New Eden, состоит из более чем 5000 звездных систем, которые по рейтингу безопасности поделены на три типа. В High-sec (иначе – Empire Space, центр New Eden) вы можете чувствовать себя спокойно благодаря NPC-полиции CONCORD, готовой наказать любого нарушителя. Правда, эффективность ее деятельности не стопроцентна (иногда стражи закона просто не успевают вовремя прибыть на подмогу), но постоянное присутствие «Большого брата» удерживает лихие головы от активных действий. В Null-sec (они же легендарные «нули»), периферийных системах, порядок устанавливают альянсы игроков – без приглашения сюда лучше не соваться, непрошенных гостей встречают залпом из всех орудий. В Low-sec, этакой прослойке между Empire Space и «нулями», сосредоточена пиратская активность. Грозный CONCORD тут уже не имеет полномочий, и зачастую в подобных системах царит анархия. Тем не менее многих в «лоу-сек» привлекает возможность относительно легкой наживы.



В Hellcats принимаются игроки только женского пола. Максимальное количество пилотов в корпорации – 25 человек. Перед вступлением в ряды Hellcats каждая претендентка должна пройти многоэтапную проверку.



Gameplay А как люди, сами в EVE Online не играющие, описывают ваше хобби? У этого проекта очень много забавных прозвищ. Например spaceship game, my space girlfriend или «игра в таблицы», (внутриигровые меню действительно чаще всего выглядят как таблицы. - *Прим. ред.*).

Mynxee Большинство моих знакомых вообще не имеют ни малейшего представления ни о MMOG, ни об EVE Online, так что подобрать хоть какие-то определения не в их силах. В ответ на вопросы об игре я просто объясняю, мол, это отдаленно напоминает онлайновую версию Battlestar Galactica или Star Trek.

Gameplay За EVE Online прочно держится слава наиболее хардкорной MMORPG. Как состоялось ваше знакомство? Не оттолкнул ли проект своей сложностью?

Mynxee Это была любовь с первого взгляда. Я запустила EVE Online и тут же поняла - мое! К слову, 14-дневный trial до конца так и не доиграла - проплатила аккаунт уже на второй день, думаю, это о многом говорит. Что же касается сложности... Обычно, когда речь заходит о хардкорности данного проекта, имеется в виду бескомпромиссный PvP-режим. Но начинала я не в качестве PvP-пилота, а как обычный carebear (игрок, максимально заботящийся о безопасности своего персонажа и всеми силами избегающий конфликтов с другими игроками. - *Прим. ред.*). Так что обучение нюансам проходило постепенно. К тому же я очень скоро напросилась в члены небольшой корпорации - это был самый разумный поступок, совершенный мной в процессе овладения премудростями EVE Online. Мне очень помогли советами.

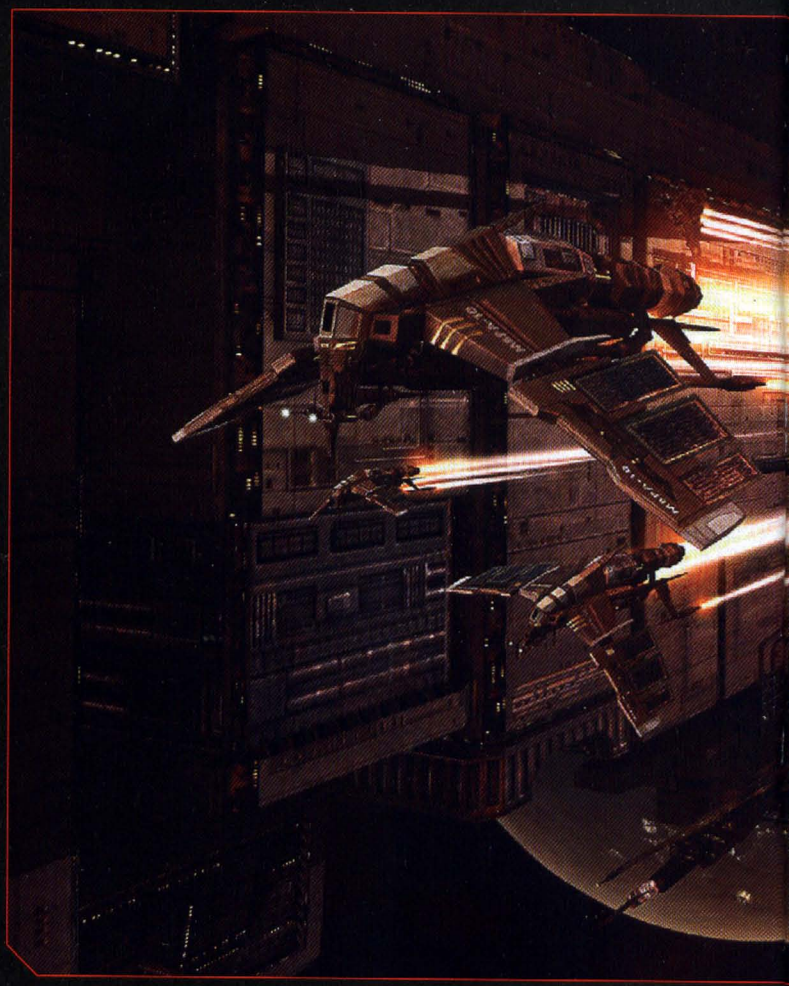


Gameplay А как возникла идея вашей корпорации Hellcats - исключительно женской пиратской команды?

Mynxee Изначально Hellcats создавалась безо всякой определенной цели - как корпорация для моих персонажей-альтов. Когда же активность главной гильдии, в которой состоял мой основной боевой пилот, практически сошла на нет, я решила попробовать себя в роли CEO новой организации. К тому времени я уже знала, что в EVE Online играет достаточное количество женщин, поэтому мне показалась интересной идея создания корпорации только для «слабого пола» (в кавычках, потому как воевать дамы умеют не хуже мужчин). Почему пиратская?.. Что за глупый вопрос? Пиратство - самое веселое занятие в EVE Online.

Gameplay И долго пришлось ждать первого добровольца... вернее первую доброволицу?

Mynxee Не помню точно, но нет, не очень. Набор начался в августе прошлого года, и с тех пор в корпорацию пришло достаточное количество пилотов. Конечно, не все остались. Но текучесть кадров - нормальное явление. Силой я никого не удерживаю.



Gameplay Нескромный вопрос: каков средний возраст пилотов Hellcats?

Mynxee Возраст пилотов где-то от 20 до 55 лет, средний, наверное, лет 35 или около того. Большая часть играющих живет в США и Европе.

Gameplay Вашу корпорацию вы бы характеризовали как хардкорную (с набором правил, регулярными акциями, вылетами и т. д.) или скорее казуальную?

Mynxee Жизнь Hellcats протекает в достаточно размеренном ритме. Особых заморочек у нас нет. Акции и вылеты проводятся по расписанию, но участие в них добровольное. Главное требование к пилотам - они должны быть пиратами, что подразумевает активные действия по отношению к другим игрокам, и обязаны уважать правило выкупа (в EVE Online пираты стараются не уничтожить жертву, а, образно выражаясь, загнать ее в угол, чтобы потребовать деньги в обмен на жизнь. Но далеко не все космические флибустьеры держат свое слово. - *Прим. ред.*).

Gameplay А как складываются отношения с другими пиратскими корпорациями? Не смотрят ли на вас косо, как на девчонок, занимающихся не своим делом?

Mynxee Со многими пиратами мы поддерживаем дружеские отноше-

> Возраст пилотов где-то от 20 до 55 лет, средний, наверное, лет 35 или около того



> Каждая девушка, желающая вступить в Hellcats, должна доказать принадлежность к женскому полу

ния, даже иногда устраиваем совместные рейды. А первоначальный скептицизм, вызванный мужским шовинизмом, исчезает, когда они видят, на что мы способны в бою. Поверьте, воюют девушки не хуже парней.

Gameplay Сегодня Hellcats довольно популярна. Уверен, мужчины неоднократно пытались попасть, может, даже обманом в ваши ряды. Было такое?

Mynxee Да, они пытались, и не раз. Наиболее успешной оказалась идея использования аккаунта своей подруги/жены, состоящей в Hellcats, чтобы полетать в компании девушек. Но таких «оборотней» мы быстро выводили на чистую воду и обладательницу аккаунта исключали из корпорации - чтобы подобные случаи в дальнейшем не повторялись.

Gameplay Каждая девушка, желающая вступить в Hellcats, должна пройти обязательное собеседование, используя VoIP-сервис Ventrilo, чтобы доказать принадлежность к женскому полу. Но даже при этом нет никаких гарантий: существуют же, например, изменяющие голос программы. У вас есть некая дополнительная процедура проверки?

Mynxee До конца я ни в ком никогда не уверена. И время от времени у меня возникают подозрения касательно тех или иных пилотов. Например, одна девушка всегда - и в VoIP-переговорах, и в текстовом чате - отвечала с очень большой паузой. Ее в итоге попросили покинуть корпорацию. Другая была то ли трансвеститом, то ли просто мужчиной, применяющим пресловутый софт для изменения голоса. Она тоже покинула ряды Hellcats, но по иной причине - слишком уж любила устраивать драмы и скандалы. Во всяком случае параноей мы не страдаем. В конце концов каждую подозрительную особу можно выдворить в любой момент.

Gameplay В продолжение женской темы. Не так давно была очень популярна тема необходимости притока девушек-разработчиков в индустрию. Мол, игры делаются мужчинами и для мужчин, а «женское начало» поможет привнести столь желанное разнообразие. А что думаете вы?

Mynxee Я отношусь к этой идее скептически просто потому, что проекты, которые позиционируют как продукты для женской аудитории, мне не нравятся. С индустрией и так все в порядке - я женщина и всегда могу найти среди условно мужских игр несколько привлекательных для себя. Хотя, конечно, приход в данный бизнес большего числа девушек-разработчиков, вероятно, стимулировал бы освоение некоторых рыночных ниш.

Gameplay А если бы вам представился шанс самой сделать игру, какой бы она была?

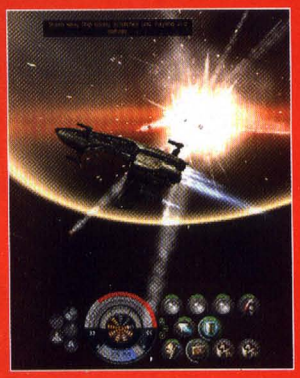
Mynxee Создала бы EVE Online, но с возможностью не только летать в космосе, а еще и ходить по станциям, играть в мини-игры, открывать магазины и т. д. (эту фишку уже давно обещают разработчики EVE, но что-то никак не соберутся реализовать. - *Прим. ред.*).

Gameplay Видеоигры, по вашему мнению, - это вид современного искусства или просто интерактивное развлечение?

Mynxee И то и другое, как мне кажется. Я не особо задавалась этим вопросом. Предпочитаю играть и получать удовольствие, а не анализировать.

Gameplay Спасибо за интервью. Может быть, хотите что-то пожелать в завершение нашим читателям и особенно читательницам?

Mynxee Хочу поблагодарить за предоставленную возможность рассказать немного о Hellcats. Если у вас возникло желание узнать побольше о корпорации да и об EVE Online вообще, приглашаю в свой блог, который называется Life in Low Sec (*lifeinlowsec.blogspot.com*).



ОПЫТ - СЫН ОШИБОК ТРУДНЫХ

Одна из главных особенностей EVE Online - специфическая система прокачки персонажа. Базируется она не на опыте и уровнях, а на реальном времени. Для овладения тем или иным умением (например, стрельбой из крупнокалиберных пушек) вам понадобится определенное количество часов/дней. Причем герой развивается, даже когда вы отключаетесь от сервера. Понятно, что power-leveling ввиду отсутствия экспы тут невозможен в принципе. У вас не получится просидеть за монитором недельку-две, докачавшись до «восьмидесятого», а потом подло ганкать «малышей». Многие при этом считают, что CCP Games поступила нечестно, - мол, при таком подходе неофитам никогда не сравняться по мастерству со старожилами EVE Online, играющими в нее уже несколько лет. Мнение ошибочное. Успех в EVE зависит прежде всего от сообразительности и знания нюансов геймплея, а не от банальной степени прокачки. Чтобы развеять возможные сомнения, те самые старожилы периодически устраивают «показательные выступления», демонстрируя, на что способен совсем еще молодой персонаж, летающий на дешевом и примитивно оснащенном корабле.

рецензии

» Потому что не все игры одинаково полезны

В этом разделе

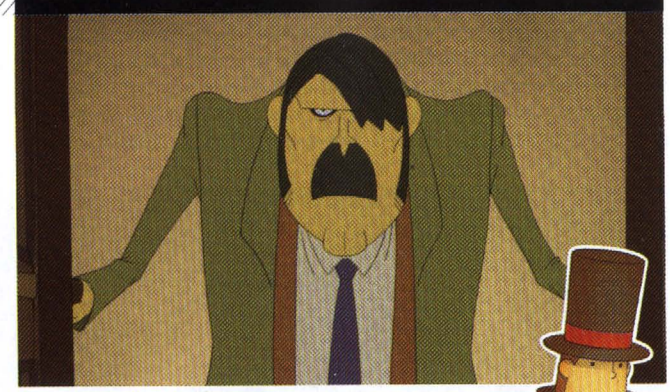
46 Batman: Arkham Asylum
50 Fat Princess
51 Tales of Monkey Island: Chapter 2 – The Siege of the Spinner Cay
52 Wolfenstein
54 The King of Fighters XII
55 Fight Night Round 4
56 Wallace & Gromit's Grand Adventures Episode 3 – Muzzled!
57 Wallace & Gromit's Grand Adventures Episode 4 – The Bogey
58 Shin Megami Tensei: Devil Survivor
60 The Bigs 2
61 Wii Sports Resort
62 Fossil Fighters
62 Klonoa
63 Professor Layton and the Diabolical Box
63 Let's Tap
64 День Победы III
66 The Conduit
67 Star Ocean: The Last Hope

Batman: Arkham Asylum

На игру, как из рога изобилия, льются лестные отзывы критиков и геймеров, ее тиражу рукоплещут издатели и разработчики. Она даже занесена в Книгу рекордов Гиннесса. Наконец-то Темный рыцарь получил достойную трехмерную, интерактивную историю о себе любимом. Ну и, конечно, без милашки Джокера не обошлось.

с. 46

Professor Layton and the Diabolical Box



Не зря владельцы Nintendo DS так ждали новых приключений профессора Лейтона. Необычно симпатичная графика, интригующая детективная история и, главное, множество задачек и головоломок. У Level-5 опять получился маленький шедевр!



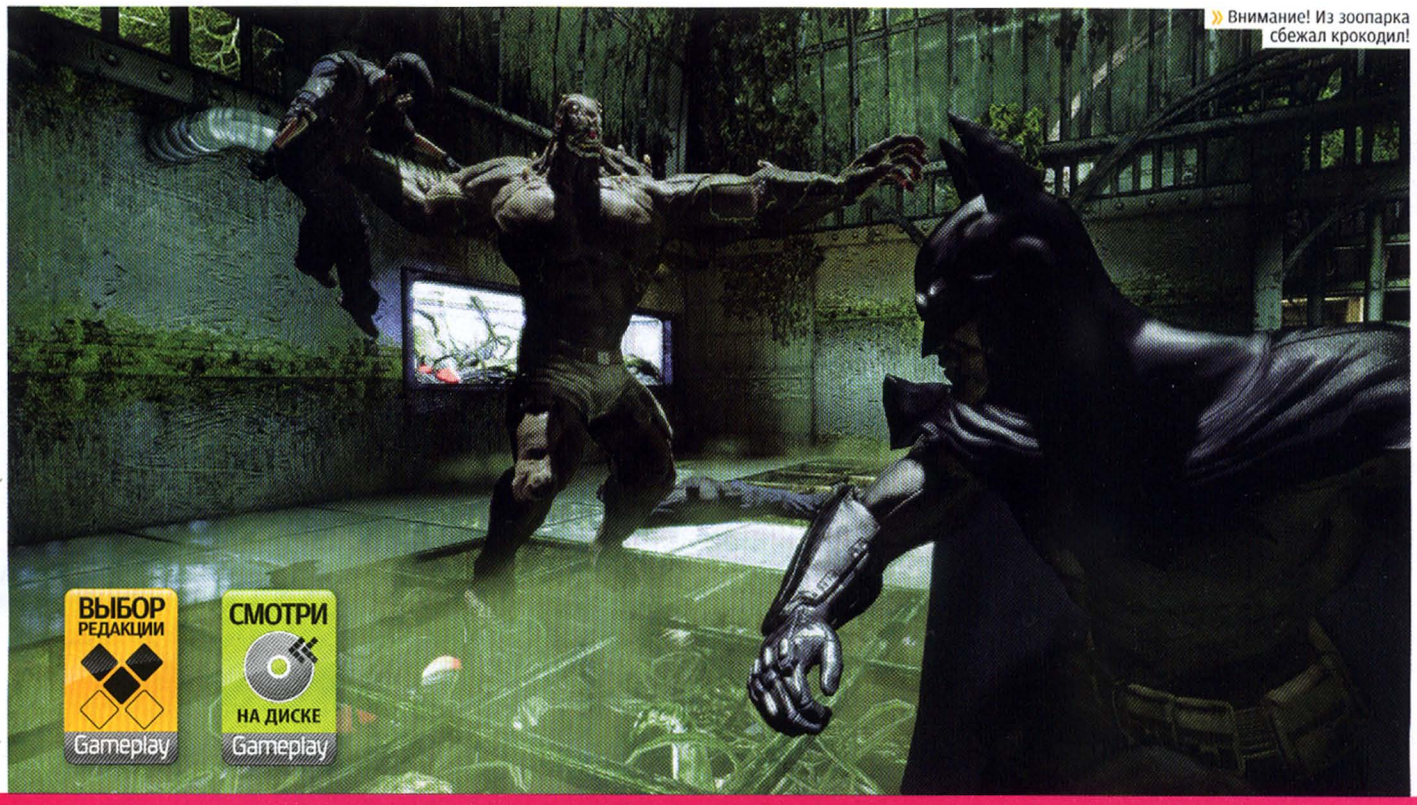
с. 63

Wolfenstein

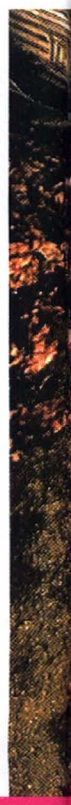
Все тот же Третий рейх, все те же оккультные науки и эксперименты с новым ужасающим оружием, все тот же Би Джей Блазковиц в роли главного героя, не боящийся ничего и никого.



с. 52



» Внимание! Из зоопарка сбежал крокодил!



Batman: Arkham Asylum

Любимый город будет спать спокойной

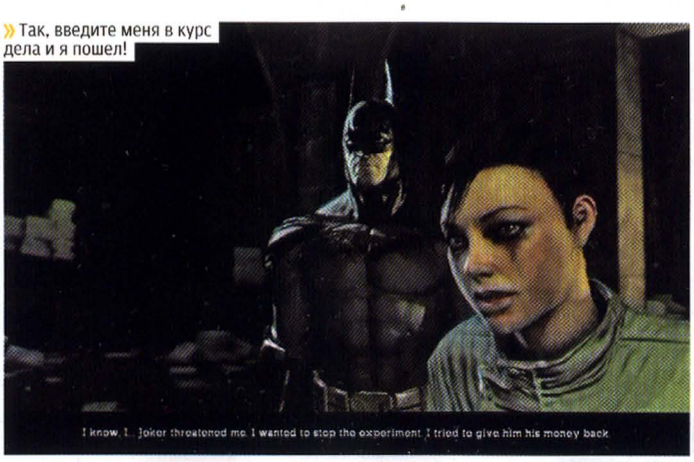
Брюс Уэйн выделяется из стройной бригады супергероев старой школы. Его вотчина мрачна, агрессивна, полна боли и пропитана тягучей, словно туман над Готэм-сити, атмосферой. Герой несет в себе бездну суровой харизмы, однако достойных игр с Темным рыцарем в главной роли у нас прискорбный минимум.

Александр Чепелев

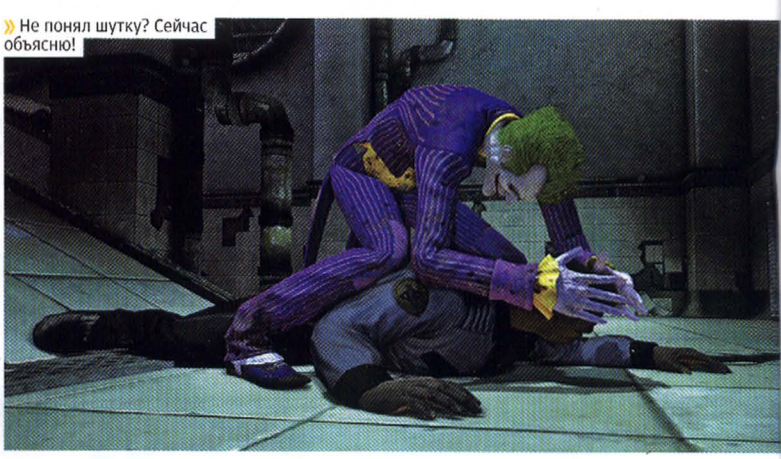
Вот, как ужас, летящий на крыльях ночи, спустилась Batman: Arkham Asylum, чтобы радикально исправить ситуацию. Это ошарашивающе жесткий, эффектный, стильный action. Такую игру о Бэтмене мы ждали очень давно.

Лейтмотив игры определяет место действия – на сей раз не привычные пованивающие подворотни Готэма, а лечебница Аркхам (Arkham), расположенная на острове. Здесь собраны наиболее отвратные преступники, встречавшиеся на пути Темного рыцаря. Завязка насмешливо-оптимистическая: Бэтмен в окружении полисменов транспортирует в бронированном фургончике закованного в кандалы Джокера. Самый экстравагантный террорист пойман и готов отправиться в теплую палату. Затянутый в черное герой лично сопровождает повозку с Джокером к месту назначения, проходит сканирование, и тут случается нечто вполне предсказуемое. Хитрюга Джокер элегантным движением ноги оглушает полицейских (они в игре на правах плюшевых мишек для битья) и, ухахатываясь, уносится прочь. Оказывается, умница Брюс угодил прямиком в ловушку, расставленную суперзлодеем, – огромный комплекс на острове заполнен подонками, мерзавцами, ворами и убийцами, которые жаждут подержаться за горло любимого борца с преступностью. А сам Джокер уселся за пульт управления и командует

» Так, введите меня в курс дела и я пошел!



» Не понял шутку? Сейчас объясню!





» Так началось тяжелое детство

Очень трудно не впасть в грех многословия, описывая местные красоты

этим пандемониумом. У него на коротком поводке премилая тусовка неадекватных личностей во главе с боевой подругой Джокера милашкой Арли Кин (Harley Quinn). А еще вот эти ребята комиссара полиции Гордона (Gordon) захватили... В общем, ночка в дурдоме предстоит веселая.

Batman: Arkham Asylum уже заняла теплое местечко в Книге рекордов Гиннесса как «Игра о супергерое, получившая самые высокие оценки критиков». И не зря. Здесь нет четкого разделения на миссии, нет миллиона дурацких дополнительных заданий, нет надуманности - вместо этого бойкость и цельная история. Лечебница Аркхам - мрачный комплекс, по которому можно свободно перемещаться. На карте ключевые точки обозначены восклицательным знаком, и когда герой прибывает туда, Джокер активирует очередную ловушку или дает возможность вызволить вопящих сотрудников тюрьмы.

Знайте - спасение утопающих еще никогда не было таким увлекательным. У Бэтмена кроме рельефных бицепсов и сурового взгляда есть куча прекрасных гаджетов. Например бэтаранг - гибрид сюрикена и бумеранга, незаменимая



» При борьбе с Бэтменом размер не имеет значения



» Мечта фетишиста!

вещь, если нужно зацепиться за выступы или оглушить противника. А заниматься этим придется часто. Нам не к лицу подобно Сэму Фишеру опасливо прятаться в тени. Порхать бабочкой, пардон, летучей мышью с горгульи на горгулью, пикировать на ничего не подозревающих противников и выключать их мощным ударом в челюсть - вот наш выбор. Впрочем, можно сначала оглушить их бэтарангом, а потом придушить, подняв в воздух, или подвесить за ноги. Здешний stealth агрессивный и самый увлекательный в мире!

Однако наиболее яркий и эффектный элемент Batman: Arkham Asylum - не сюжет и даже не напористый stealth, а бои. Этот простой, на первый взгляд мужицкий мордобой завораживает - Бэтмен бушует среди противников, одаривая толпу из шести человек мощными оплеухами, ударами ногой в пах и кулаком по черепу. Швыряет одного клоуна в другого, а третьему демонстративно ломает руку. И проделывает все с грацией олимпийского чемпиона по, скажем, спортивной гимнастике. Мы нажимаем лишь пару кнопок, а на экране герой показывает нам кунг-фу экстра-класса. Кстати, хрестоматийный удар ногой с разворота а-ля Чак Норрис и ломание конечностей разработчики смакуют, замедляя время и выбирая самые брутальные ракурсы. Рейтинг, впрочем, в Европе соответствующий.

Но с ходу бросаться мощной грудью на врагов все же не стоит, у тех могут оказаться заряженные дробовики. Поэтому здесь есть такая прекрасная вещь, как Batman's visor. Примечателен он тем, что позволяет видеть силуэты всех неживых и живых объектов, причем сквозь стены, а также показывает частоту сердцебиения противников и уровень их тревоги. Вдобавок помогает определить, которую из стен можно взорвать и за какой рубильник не мешало бы дернуть. Кроме того, на месте преступления недальновидные зло-



ПАСПОРТ

Жанр action
Разработчик Rocksteady Studios
Издатель Eidos Interactive
Издатель в СНГ «Новый Диск»
Сайт www.batmanarkhamasylum.com
Возраст 16+

Rocksteady Studios Лондонская студия Rocksteady Studios была основана в 2004 году, но пока выпустила лишь одну, но достаточно неплохую игру - Urban Chaos: Riot Response. Тем не менее Eidos Interactive доверила компании проект по громкой лицензии. И не ошиблась.
Игры Urban Chaos: Riot Response
Сайт www.rocksteadyltd.com



» И тут клоуны пожалели, что не уехали вместе с цирком


» Как, бэтменмобиль угнали?!



» Ах какая грация!

деи часто оставляют улики, дающие возможность выследить преступника. Сражения с боссами шикарны. Мы встретим и накостыляем таким закадычным недругам Бэтмена, как Виктор Зсасз (Victor Zsasz), Ядовитый Плющ (Poison Ivy), Бейн (Bane), упомянутой Арли Кин, Киллер Крок (Killer Croc), Человек-загадка (Riddler), да и другим тоже. Особенно гениален Пугало (Scarecrow) – местный эквивалент Фредди Крюгера. С ним сталкиваемся несколько раз, а моменты, когда он отправляет Бэтмена в адские кущи детских страхов, чуть ли не лучшие в игре.

Batman: Arkham Asylum проработана до мелочей. Пока мы вместе с Брюсом бродим по острову, из громкоговорителей доносятся садистские шутки Джокера. Если незаметно подкрасться к компании скучающих громил с битами, удастся услышать их болтовню – наивно-дерзкую, конечно, но и эти нелепо раскрашенные груды мяса понимают, что отправлены боссом на верную смерть. Здесь вообще миллион деталей, замечать которые очень интересно. Кстати, по уровню интеллекта клоуны для битья ничуть не уступают настоящим зомби – если в двух метрах от кого-то из них начать душить напарника, умник даже не повернется. Хотя манекены ведь не должны быть сообразительными, правда?

> Мы нажимаем пару кнопок, а герой показывает нам кунг-фу экстра-класса



» Разбег... Толчок!

Еще одна поварешка меда, как ни странно, – дополнительные режимы и бонусы. Они открываются по мере прохождения. Например, героя выбрасывают на арену с кучей врагов и включают таймер. Задача-минимум: побыстрее всех перебить. Результат, кстати, заносится в онлайновую таблицу рекордов. Из бонусов стоит отметить шикарно проработанные биографии героев и злодеев (есть даже любопытные интервью с некоторыми). Ну и загружаемые дополнения.

Очень трудно не впасть в грех многословия, описывая местные красоты. Batman: Arkham Asylum – по-настоящему эффектная игра, с выдержанным в духе оригинальных комиксов стилем. Здесь вам и роскошь барочной архитектуры, и гигантские затейливые люстры, и заплесневелые водостоки, и почти королевские залы. Да и персонажи живописны – подчеркнуто суровы, с квадратными подбородками и промасленными физиономиями (особенно ядовито выглядят злодеи). Музыка в игре темная, загадочная, немного волшебная, а озвучка просто звездная: маску летучей мыши примерил Кевин Конрой (Kevin Conroy), а клоунским гримом измазался Марк Хэмилл (Marc Hamill).

Batman: Arkham Asylum – настоящая бомба и, несомненно, один из лучших проектов года. Мелких недостатков просто не замечаешь, отвлекаясь на ярчайшие бои, шикарную режиссуру и восхитительно стильную графику. Парадоксально, когда игра по комиксам выходит на почти гениальный уровень, но тем не менее это факт!


» Улыбайтесь, господа!

ОЦЕНКА

Идея Создать хитовую игру про Бэтмена

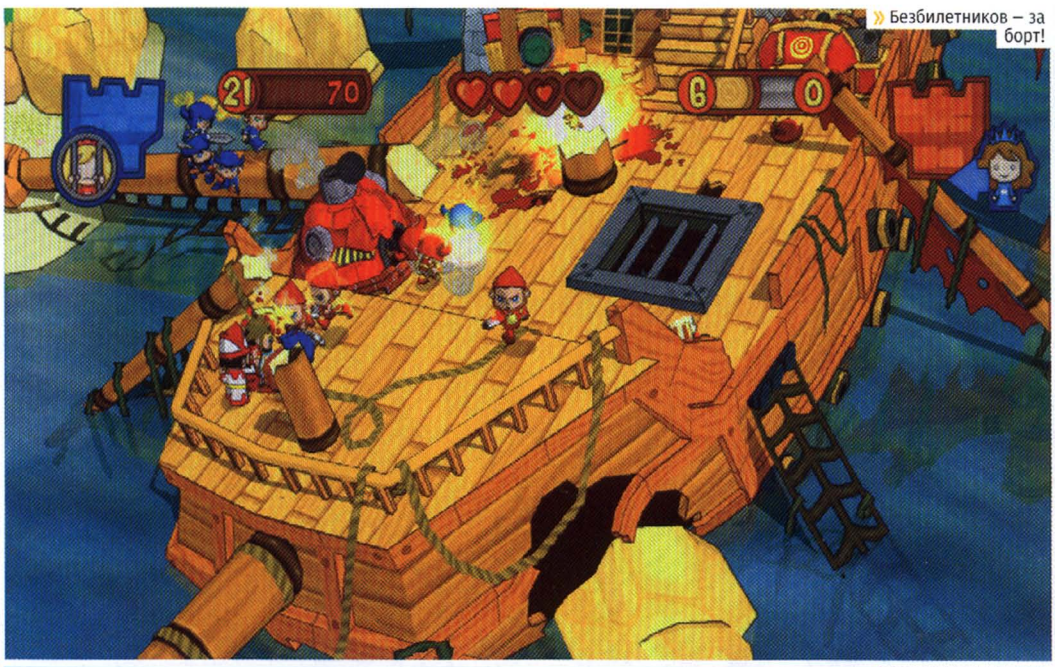
Графика Виртуозная

Звук Густой, готический

Игра Роковая

ИТОГ

4.5/5



» Безбилетников — за борт!



» Кровищу можно отключить. Но зачем?



» Абордаж



» Сейчас вернусь. Респаун тут быстрый

Fat Princess

• **Жанр** action • **Разработчик** Titan Studios • **Издатель** Sony
• **Сайт** www.us.playstation.com/PS3/Games/Fat_Princess • **Возраст** 16+

Ярослав Сингаевский

Сказочный переполох

Fat Princess – главный PSN-эксклюзив недавно закончившегося лета, многие, несмотря на радостную информационную шумиху, встретили с нескрываемым скепсисом.

Одно и понятно: глядя на хаотичное мельтешение, называемое авторами геймплеем, само собой напрашивалось предположение, что играть в это можно будет ну от силы полчаса. К счастью, все оказалось не настолько плохо. В Fat Princess действительно важна тактика, а случайные смерти и бестолковые на первый взгляд стычки происходят тут не чаще, чем, допустим, в любимой Team Fortress 2. Собственно, проект нередко так и именуют – TF2 в 2D.

Каждый сможет найти себе класс по вкусу: воин, стрелок, маг, священник и строитель (чтобы было понятнее, читайте: инженер). Названия говорящие, думаю, разъяснения не нужны. Уточню только, что все бойцы после стараний строителя обзаводятся дополнительным оружием. Так, например, стрелок в комплект к луку получает забавного вида дробовик. Плюющийся огнем посох мага начинает в качестве альтернативы файерболам замедлять, а то и вовсе замораживать врагов. Священник обретает возможность входить в темную форму (shadow priest – здравствуй, World of WarCraft), и тогда уже не лечит напарников, а высасывает жизненные силы из своих жертв. Дополнительные тактические преимущества дает и установка на картах некоторых объектов (катапульт или штурмовых лестниц, например). Поскольку апгрейд классов и возведение сооружений требуют ресурсов (определенного количества единиц дерева и камня), в начале каждого раунда первостепенную роль играют строители – их слаженные действия способны обеспечить блицкриг.

Вся эта суета происходит ради одной благородной цели – вернуть из вражеского замка свою принцессу (и, соответственно, не дать противнику похитить из вашей фортеции принадлежащую ему особу голубых кровей). То есть с точки зрения игровой механики Fat Princess – настоящий Capture the Flag, но с некоторыми нюансами. Главный – принцессы постоянно хотят есть, а их аппетит умеряют на короткое время только куски торта (появляются в окрестностях замка случайным образом). При этом чем больше десертов слопает красавица, тем толще она станет и тем труднее будет врагу унести пышку: герой, взваливший на свои плечи тяжелый груз, передвигается чуть быстрее улитки. Правда, ему на помощь могут прийти товарищи – компания тащит «добычу» намного быстрее. Номинально в игре есть и другие режимы: традиционно бессмысленный и беспощадный *deathmatch*, захват точек (в данном случае – башен) и даже футбол. Но все они не пользуются особой популярностью у геймеров – найти соответствующие серверы очень тяжело.

Речь о серверах я завел неспроста. Fat Princess – игра сетевая. Покупать ее ради почти условной однопользовательской кампании – глупая затея. Во-первых, single не демонстрирует все имеющиеся карты (их восемь), во-вторых, он с большой вероятностью надоест вам где-то на третьей-четвертой главе. Проблема в местном AI, который вытворяет что угодно, но только не то, чего вы желаете в данный момент. Не спасает даже команда *Help me!*, заставляющая напарников следовать за игроком. Все приходится делать самому: и камень таскать, и деревья рубить, и принцесс похищать...

А вот игра с живыми людьми, наоборот, увлекает. Пусть не хватает возможностей для коммуникации (общаться можно только при помощи гарнитуры), пусть сетевой режим до сих пор страдает из-за проблем с высоким пингом – все равно, запустив Fat Princess на пятнадцать минут, вы наверняка задержитесь у экрана дольше. Правда, не забудьте учесть, что больше всего людей в онлайне находится традиционно по вечерам. По утрам же найти себе компаньонов нелегко.

ОЦЕНКА

Идея Сказочный Capture the Flag

Графика Яркая, привлекательная и с кровищей

Звук Веселенький. Музыка, впрочем, слишком назойлива

Игра Неплохое сетевое развлечение

ИТОГ

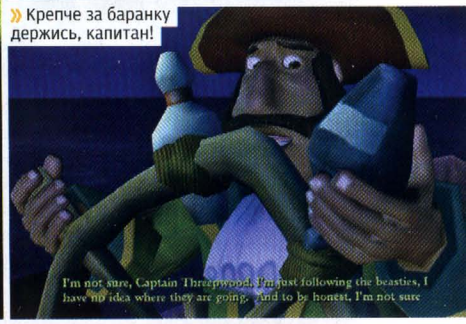
4



» Не думали, что они так быстро найдут друг друга



» Самое время порыбачить!



» Крепче за баранку держись, капитан!

Tales of Monkey Island: Chapter 2 – The Siege of the Spinner Cay

• **Жанр** adventure • **Разработчик** Telltale Games • **Издатель** Telltale Games • **Сайт** www.telltalegames.com • **Возраст** 12+

Кирилл Новотарский

Пиратские будни Новый эпизод приключений Гайбраша Трипвуда (Guybrush Threepwood) проходится на одном дыхании. Это, пожалуй, его главное достоинство.

Итак, Трипвуд на своем новом корабле The Screaming Narwhal (см. первый эпизод серии), едва покинув негостеприимные берега острова Flotsam, обнаруживает, что появившаяся благодаря его былым «стараниям» болезнь Pox of LeChuck начала активно распространяться по всему архипелагу. А раз Трипвуд заварил всю эту кашу, ему же ее и расхлебывать.

Герой прибывает в Spinner Cay, обитель беспечального народа merfolk, и там кроме своей потерявшейся жены неожиданно находит возможное решение проблемы. Оказывается, в мифологии местных жителей упоминается La Esponja Grande – гигантская губка, способная впитать темную энергию и избавить мир от страшной болезни. Правда, чтобы добраться до спасительной вещицы, нужно найти три легендарных артефакта, а также убедить вождя merfolk научить заклинанию для вызова древних морских существ (они укажут, где именно эта губка находится). Как мы знаем, Гайбраш Трипвуд с легкостью решает непосильные на первый взгляд задачи. Надо только ему немного помочь.

Завязка эпизода далеко не самая оригинальная, но за три с лишним часа, которые длится The Siege of the Spinner Cay, вы успеете пережить массу приключений. Динамичное повествование не дает заскучать, а диалоги, как всегда, полны стеба: начиная от нарочито пафосных заклинаний и заканчивая злободневной иронией над многопрофильным бизнесом по продаже рыбы и ремонту кораблей. Сценаристы Telltale Games по-прежнему на высоте.

> Болезнь начала распространяться, а раз Трипвуд заварил всю эту кашу, ему же ее и расхлебывать

Главный минус второго эпизода Tales of Monkey Island – совершенно нелогичные иногда загадки. Даже со скидкой на специфику серии они порой вызывают немало вопросов. Кроме того, в геймплее есть очевидное самоповторение (или самоцитирование, если хотите). Как и в The Screaming Narwhal, нас заставят побегать по лесу в поисках нужной локации. Да и в целом свежий эпизод напоминает предыдущий: тогда просили произвести три сенсации, а сейчас – найти три артефакта. Неужели не могли придумать ничего новенького?

А что действительно понравилось, так это озвучка персонажей – она неподражаема. Особенно удался ЛеЧак (LeChuck) с его глубоким густым басом. Музыка по-прежнему приятна, хотя каких-то особых изменений в саундтреке не было. Графическое оформление тоже не удивило новыми находками, но порадовало удобным дизайном локаций.

В целом впечатление от The Siege of the Spinner Cay неоднозначное, хотя можно сказать точно: второй эпизод, как и предполагалось, получился слабее «пилотного» выпуска. Но даже со всеми своими недостатками он на голову выше, чем большая часть адвентюр на рынке.

ОЦЕНКА

Идея Новый сериал о Гайбраше Трипвуде продолжается

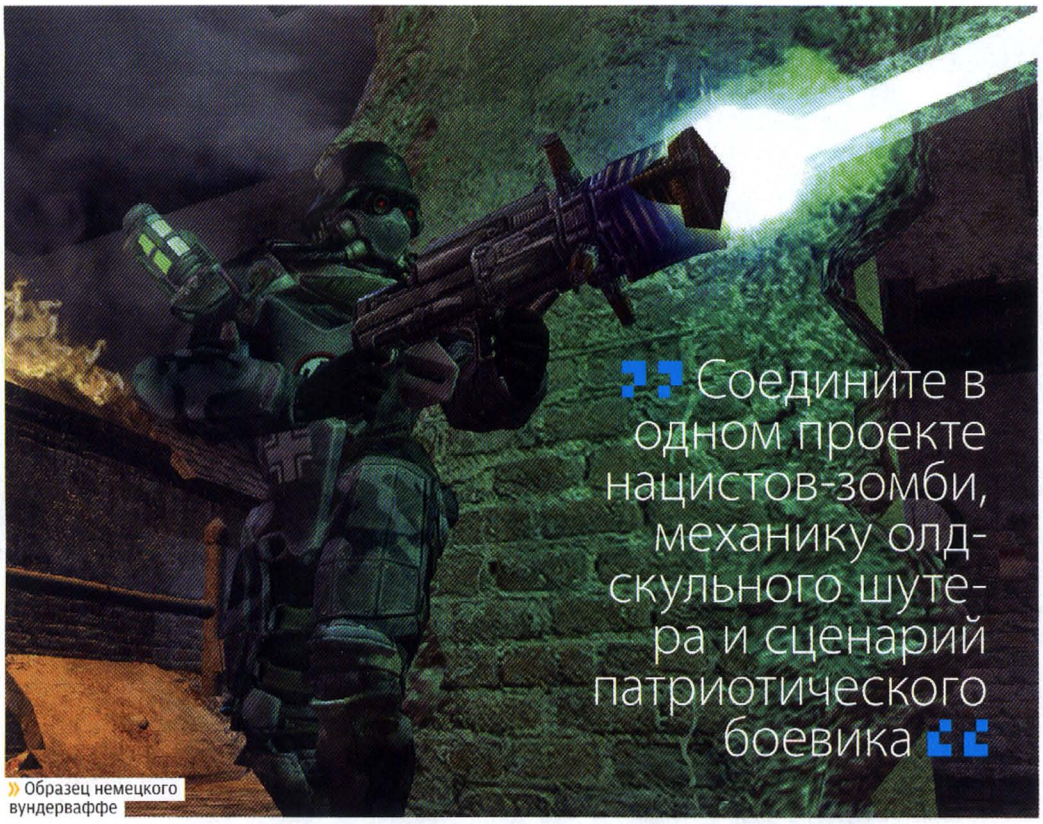
Графика Все та же стилизация на любителя

Звук Отменный, особенно удалась озвучка персонажей

Игра Хуже, чем первый эпизод

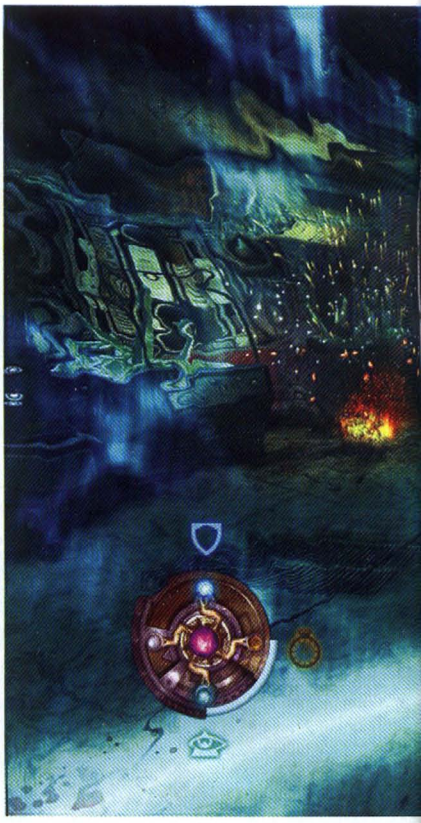
ИТОГ

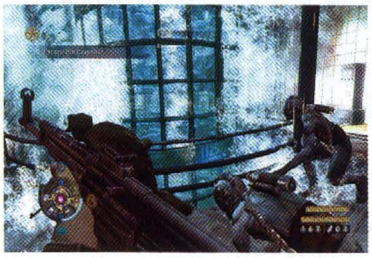
3.5/5



» Образец немецкого вундерваффе

> Соедините в одном проекте нацистов-зомби, механику олдскульного шутера и сценарий патриотического боевика







Wolfenstein

Дмитрий Веселов

Фарс на тропе войны

Голливуд рассказал нам, что: а) главные инструменты профессора археологии – револьвер и хлыст; б) нацисты втайне от всех занимались оккультизмом; в) ведущего историка современности звали доктор Джонс (Джонс-младший, разумеется).

Новая игра Raven таит в себе откровения того же порядка. Из нее можно узнать, что шпионы предпочитали пистолету с глушителем автомат MP-43, ученые Третьего рейха не просто занимались оккультными науками, но между делом будили древних богов, а главным героем Второй мировой является Вильям Би Джей Блазкович (William B.J. Blazkowicz).

Именно этого бравого американского вояку с польскими корнями командование посылало на самоубийственные операции, которые тот (вот шельмец!) всегда завершал с оглушительным успехом. Восемь лет тому назад Return to the Castle Wolfenstein рассказала нам, как Би Джей прошел огонь, воду и медные трубы. Сегодня, спустя немалое количество времени, перед нами ставят в общем-то те же задачи. Ничего, по сути, не изменилось. Разве что лицо пана Блазковица стало суровее.

Начинается новая старая история с проникновения в выдуманный немецкий город Изенштадт (Isenstadt). По донесенным разведкой слухам он является одновременно центром проведения зловещих экспериментов и полигоном для испытаний некоего страшного оружия. Ясное дело, без вмешательства патриотично настроенного супермена не обойтись.

Едва оказавшись на перроне вокзала загадочного городка, мы понимаем, что попали в настоящую паутину заговоров. С одной стороны, нас поддерживают друзья-партизаны, намеревающиеся отбить Изенштадт, с другой – действует русский культ «Золотой рассвет», с третьей – строит козни нацистское политическое и оккультное общество «Туле». Но вынужден разочаровать: особых сюрпризов сюжет все равно не преподнесет. Даже странно, как, имея на руках такой чудесный материал, сценаристы не смогли закрутить интригу.

Хотя, скорее всего, они и не пытались. Рекламная кампания нахваливала другие особенности проекта, а именно: более-менее нелинейный геймплей и мистические сверхвозможности главного героя. С последними не обманули. Пользуясь древним амулетом, Би Джей, во-первых, умеет замедлять время, совсем как главный герой F.E.A.R.; во-вторых, видеть то, чего обычно люди не замечают, точно таким же образом, что и Патрик из Undying; и, в-третьих, останавливать пули в полете, чем напоминает протагониста «Восточного фронта» (она же ÜberSoldier). Ничего нового. Еще амулет помогает наносить двойной урон противникам – а это совсем уж банально. Вы, конечно, скажете, что вторичность не самое главное, и будете отчасти правы. Но, к сожалению, дальше – еще хуже.

С нелинейным геймплеем нас в общем-то надули. Представлялось, что Изенштадт будет походить на такую себе песочницу – по городу разрешат свободно передвигаться, выбирая по ходу дела, на задание какой именно местной организации отправиться. Это в теории. На практике же Wolfenstein лихо замахнулся, пригрозил, что вот-вот превратится в GTA и... остался без изменений. Да, походить по городку можно, но все здесь настолько условно и



» Ну «Матрица» же!

Впрочем, юмор юмором, но на самом деле Wolfenstein разочаровывает

формально, что говорить об инновациях язык не поворачивается.

Изенштадт представляет собой три-четыре коридора, по которым вы, пополняя боеприпасы, пробегаете в промежутках между сюжетными миссиями. Побочные поручения есть. Нам не запрещают отвлечься и, скажем, отправиться в какое-то злачное место по наводке раненного партизана. Но не ждите, что подобные задания окажутся интересными (чаще всего они сводятся к банальной зачистке). Попытка сделать из Wolfenstein игру в стиле sand-box вызывает воспоминания об аналогичной неудачной трансформации – очень красивой и очень скучной Far Cry 2.

Так что же в сухом остатке? Обыкновенный коридорный шутер, которого из толпы «родственников» выделяют всего три вещи: крепко сбитый геймплей (разработчики не зря столько лет сотрудничают с id Software), уже упоминавшаяся вторичность и атмосфера Монти Пайтона.

Да-да. Соедините в одном проекте нацистов-зомби, механику олдскульного шутера и сценарий патриотического боевика. Назначьте на главную роль Би Джея с неизменно серьезным выражением лица и получите отличную комедию, напоминающую, скажем, приключения Индианы Джонса. При этом стоит отметить, что специфический юмор в Wolfenstein был всегда, но в новом творении Raven он непреднамеренный. Смешит игра бездной нелепостей.

Например, здесь вы найдете секретный бетонный туннель, соединяющий... два стоящих рядом деревенских амбара. Или бар, в котором нацистские офицеры невозмутимо выпивают в компании с глубоко законспирированными русскими (те разговаривают с чудовищным славянским акцентом). Есть даже маги, напоминающие агента Смита из «Матрицы». Удивляют также мотивы местных партизан: немцы отчаянно сопротивляются немцам же и идут в атаку с криком «За Изенштадт!»

А какие сложные умозаключения и неожиданные открытия делают местные персонажи! «Мы похитили книгу с кодами, но она зашифрована», – откровенно удивляется союзник. «Этот человек – шпион!» – кричат поразительно догадливые враги, пока я укладываю их десяток за десятком. Потеряв Блазковица из виду, они начинают интеллигентно интересоваться друг у друга: «Шпиона не видели?» Безмерно порадовали и солдаты, выбегающие из укрытия с криком «Вот он – твой шанс!»

Впрочем, юмор юмором, но на самом деле Wolfenstein разочаровывает. Она сделана по устаревшим стандартам, которые вызывают лишь ироничную ухмылку. Сегодня уже кажется странным, что герой легко носит с собой пять единиц огнестрельного и три единицы энергетического оружия одновременно. Что засланного шпиона знает весь Изенштадт. Что трупы противников застывают в странных позах. Что игра не способна продемонстрировать по-настоящему масштабную перестрелку – на экране вы видите не больше пяти-шести врагов одновременно. Из-за этого затяжные бои иногда напоминают сражения с невидимым дозатором. Разобрались с отрядом нацистов, чуть подождали подкрепление, расправились и с ним, опять подождали...

Справедливости ради отмечу, что не во всех огрехах проекта надо винить Raven. Есть повод кинуть несколько камней и в огород id Software – их id Tech 4 (тот же движок использовался в DOOM 3) как-то очень уж быстро одряхлел. Он слишком явно уступает современному middleware, и в 2009-м году ничто не способно замаскировать его отсталость. По сравнению с Call of Juarez: Bound in Blood или F.E.A.R. 2 новый проект серии Wolfenstein выглядит археологической находкой, гостем из прошлого. И при этом игра не стыдится периодически тормозить безо всяких на то серьезных причин.

Сотрудники Raven Software собаку (и не одну) съели на создании шутеров. Геймплей в меру увлекательный, дизайн локаций неплох, баланс отлажен. Но игра получилась неактуальной. В мире, где есть Modern Warfare 2, графический и идейный примитивизм Wolfenstein выглядит страшно устаревшим.

ПАСПОРТ

Жанр first person shooter
Разработчик Raven Software
Издатель Activision
Издатель в Украине «1С»
Дистрибьютор в Украине «Софтпром» (PS3)
Сайт www.wolfenstein.com
Возраст 18+

Raven Software – одна из самых стабильных студий-разработчиков планеты. Офисы компании находятся в Висконсине (США), где вот уже почти двадцать лет ее сотрудники делают хорошие, но не гениальные игры.
Игры Quake 4, Star Wars Jedi Knight: Jedi Academy, дилогия X-Men Legends, серии Hexen, Heretic, Soldier of Fortune
Сайт www.ravensoft.com

ОЦЕНКА

Идея Старую школу покрасили
Графика Голые стены, зато от спецэффектов в глазах рябит
Звук Не запоминающийся
Игра Устарела лет на пять

ИТОГ

3,5

ИНОЕ МНЕНИЕ

Я бы прибавил к выставленной оценке еще полбалла. Новый Wolfenstein наверняка понравится рядовому любителю шутеров. Здесь можно бездумно бежать вперед, следуя указаниям компаса, весело, лихо расстреливать сотни нацистов, получая удовольствие от очень даже неплохо отлаженного геймплея (Raven Software все-таки не даром столько лет в индустрии). Рекомендую выбрать консольную версию – она играется веселее, а телевизионная картинка скрадывает графические недостатки.

Но, конечно, оспаривать банальность этой игры я не буду. Тех, кто внимательно следит за жанром (а не играет в шутеры время от времени) Wolfenstein разочарует. Это лишь скучное повторение пройденного материала: опять slo-mo, опять фашисты и оккультные науки, опять тайные подземные базы, огнеметчики и уберсолдаты в мощной броне... В рецензии было упомянуто некоторое сходство происходящего с приключениями Индианы Джонса. Кажется, Raven следовало бы рискнуть и добавить в историю больше фарса и иронии, превратив исполнительного и скупого на слова Би Джея в веселого и беззаботного искателя приключений. Это было бы интересно. Увы, но имеем то, что имеем.

Ярослав Сингаевский





The King of Fighters XII



» Внимание! На экране спецэффект!

• **Жанр** fighting • **Разработчик** SNK Playmore • **Издатель** Ignition Entertainment
• **Сайт** www.kingoffighters12.com • **Возраст** 12+

Богдан Афанасьев

Гостья из прошлого Вслед за Street Fighter консоли текущего поколения стремится покорить и ее извечная соперница The King of Fighters. К сожалению, попытка оказалась более чем неудачной. Вы не поверите, но в игре нет Маи (Mai Shiranui). И вообще с сексапильными барышнями напряг.

Первым признаком того, что с The King of Fighters XII не все в порядке, стал патч размером почти с гигабайт, который пришлось загружать владельцам копии для PS3. Обладателей Xbox 360, вполне возможно, еще ждет такое же счастье - проблемы с лагами при сетевой игре до сих пор не решены. Второй раз мы встречаем порядковый номер в названии эпизода этой серии. Предыдущей была одиннадцатая часть, и в дальнейшем подобную практику, думаю, продолжат. Сюжета у новой реинкарнации известного файтинга нет, как и в версиях 1998 и 2002 годов. Более того, в игре пока доступно всего 22 персонажа - наименьшее количество бойцов за всю историю серии. И Маи не вошла в их число, а жаль, нам будет не хватать ее прекрасных... глаз.

Механика практически не изменилась - бойцы все так же дерутся группами 3×3. Во время поединка персонажа сменить нельзя, а порядок появления участников нашей команды на арене указываем перед боем (хотя в версии 2003 года можно было подменять одного персонажа другим). Никуда не делись классические удары и привычные комбо. The King of Fighters XII - файтинг старой школы, так что для игры очень рекомендуется аркадный стик, геймпад Xbox 360 мало приспособлен для подобных продуктов.

Переход на новые технологии заставил разработчиков полностью перерисовать персонажей и их анимацию, а не использовать графику предыдущих частей, как это практиковалось раньше. К сожалению, результат восторга не вызывает, да, спрайтовые бойцы сделаны в более высоком разрешении и двигаются плавно, но перед нами все те же доисторические спрайты, и пиксели на современных телевизорах очень заметны. Чтобы смягчить неприятное впечатление, разработчики даже предусмотрели в настройках разные режимы сглаживания этих милых олдскульных квадратиков. Зато вот арены, пусть их и немного, всего шесть штук, по-прежнему богато детализированы, а эффекты спецударов заслуживают похвалы. Звуковое оформление не впечатлило - ничего особенного. Хотя эстеты смогут выбрать японскую озвучку бойцов. Кстати, меню и навигация тоже пришли из прошлого тысячелетия.

Онлайн-составляющую версии The King of Fighters XII для Xbox 360, к сожалению, оценить так и не удалось - постоянные лаги. Толком и не поиграть. Разработчики обещают в скором времени решить эту проблему, а пока остается лишь устраивать соревнования с заглянувшими в гости приятелями.

Справедливости ради отмечу, что здесь придраться не к чему.

Малое количество персонажей и арен, отсутствие сюжета и куцый список игровых режимов практически сразу убивают интерес к проекту. Есть ли смысл зубрить и отрабатывать сложные комбо, если в результате получишь еще одну открытую картинку в галерее? Так что возвращаемся к Street Fighter IV и ждем тринадцатую часть самозванного короля файтингов. Может, хоть ею SNK сможет нас порадовать.

ОЦЕНКА

Идея Сделать косметическую операцию файтингу с пятнадцатилетней историей
Графика Скверная
Звук Не впечатлил
Игра Неудачная

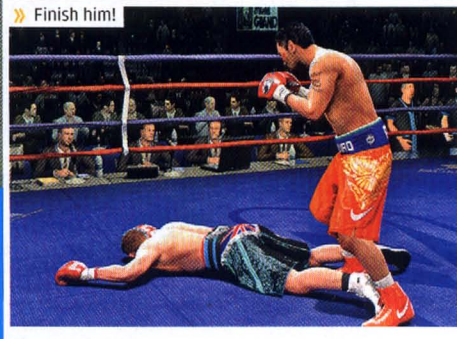
ИТОГ

1.5





» Бдыщь!



» Finish him!

Fight Night Round 4

• **Жанр** sport • **Разработчик** EA Canada • **Издатель** Electronic Arts • **Дистрибьютор в Украине** «Софтпром»
• **Сайт** fightnight.easports.com • **Возраст** 16+

Владимир Куценко

Бойцовский дух Fight Night Round 4 как нельзя лучше доказывает справедливость следующего правила: не надо чинить то, что не сломалось. Третья часть серии идеально сочетала в себе элементы аркады и симулятора, и все, чего ждали от разработчиков, – сиквела, предоставляющего просто новую порцию понравившегося блюда.

Но EA Canada решила сместить акцент в сторону большей аркадности. Скорость игры, и до этого не слишком низкая, значительно возросла: бойцы обмениваются сотнями ударов за раунд, а общая осмысленность поединка практически сошла на нет. Защита уже не так важна – эффективно уклоняться от атак соперника все равно не удастся. А учитывая то, как интенсивно боксеры избивают друг друга, гораздо разумнее использовать агрессивную тактику и банально засыпать оппонента шквалом ударов, не позволяя тому опомниться. Параметр выносливости, по идее призванный противодействовать такому негуманному поведению, на самом деле существенного влияния не оказывает – да, удары становятся чуть медленнее, но при определенной сноровке это почти не мешает.

Однако не стоит думать, что из-за перечисленных изменений Fight Night Round 4 теперь проще. Скорее наоборот – искусственный интеллект тоже не гнушается стремительных комбинаций, которые проводит с бешеной скоростью. Такая вот картина – два великана стоят лицом к лицу и методично лупят друг друга – вовсе не редкость. В третьей части при желании можно было избегать контакта с противником едва ли не целый раунд. Теперь этот фокус провернуть очень сложно. Опасные ситуации и нокдауны тут случаются гораздо чаще.

Основательной переработке подвергся и режим карьеры. За продвижение боксера в рейтинге отвечают уже несколько параметров: к абстрактной «популярности», использованной в триквеле, добавили учет выигранных поединков, количества удерживаемых чемпионских поясов и боев за защиту титула. Кроме того, спортсменов превратили в настоящих альтруистов. Дерутся они исключительно из любви к процессу – денег за победы никто не предлагает. Да оно и хорошо, поскольку раньше гонорары тратились на покупку новой одежды, которая магическим образом (в традициях ролевых игр) прокачивала параметры боксера. Заколдованные шорты, повышающие силу удара, ныне канули в Лету. Но шорты простые (плюс другие вещи и аксессуары, улучшающие только внешний вид, а не характеристики) остались – вы получаете их как бонусы за успехи в карьере и онлайн-сражениях.

Единственный способ развивать своего бойца – упорные тренировки. В Fight Night Round 4 этот процесс стал действительно изнурительным. Причем опытный спортсмен тренируется эффективнее, чем новичок. Потому советую в начале карьеры использовать автоматический режим (даже несмотря на его незначительный КПД).

Хотя Fight Night Round 3 и была одной из первых игр, показавших всем, что такое этот пресловутый next-gen, и поразивших невероятным качеством картинки, но на фоне четвертой части она смотрится гадким утенком из далекого прошлого – уровень графики просто несравним. Модели бойцов выглядят потрясающе: играют мускулы, под кожей вздуваются вены, по телу бегут капли пота... Систему взаимодействия боксера с противником и канатами усовершенствовали – теперь они не проваливаются друг в друга. Но совсем уж без недостатков не обошлось: интерфейс местами выглядит перегруженным, а экран карьеры и вовсе способен сбить с толку. Часто, чтобы получить ту или иную информацию, вам придется забираться в дебри различных меню. Оставляет желать лучшего и саундтрек – подборка композиций далеко не так удачна, как в триквеле. Зато комментаторы по обыкновению отлично справляются со своей работой, усердно поддерживая атмосферу напряженных поединков.

Fight Night Round 4 получилась обманчивой. Вроде бы авторы успешно переработали и приукрасили многие составляющие игры и исправили различные ошибки. Но вот парадокс – драться на ринге теперь не так интересно, как раньше. Бои стали более аркадными и хаотичными. Все происходящее напоминает скорее обычный файтинг, в котором противники мутузят друг друга до тех пор, пока у одного из них не иссякнет полоска жизни. Ощущение причастности к большому боксу, увы, исчезло. И что самое печальное – ввиду отсутствия у проекта конкурентов альтернативы Fight Night Round у нас нет.

ОЦЕНКА

Идея Добавить драйва в размеренный ритм предыдущей части

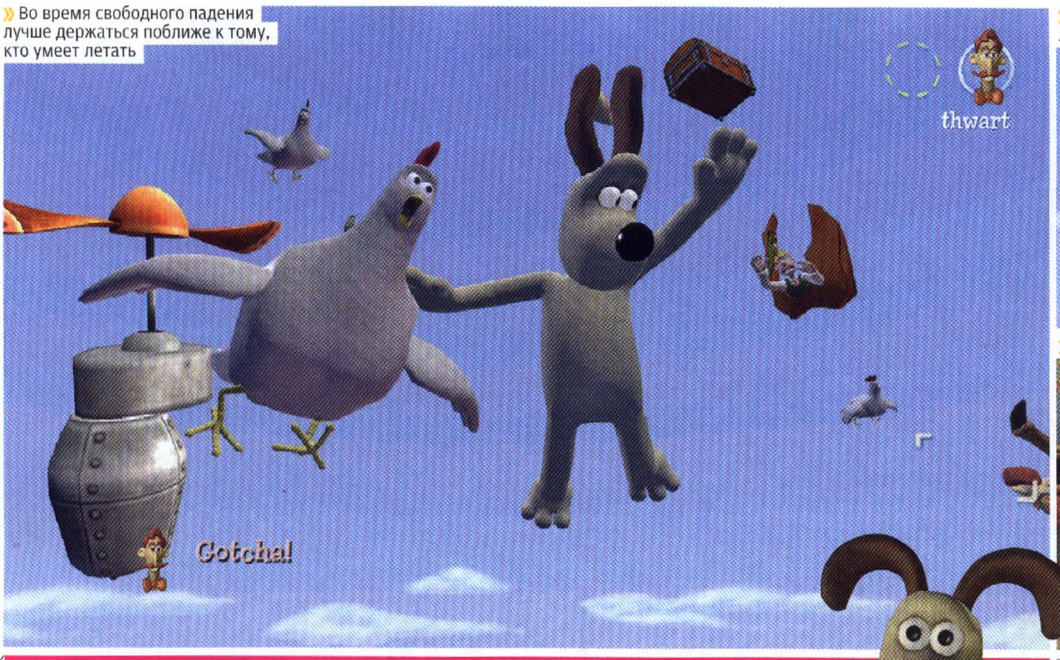
Графика Лучше только в телетрансляциях

Звук Посредственный саундтрек, но отличная работа комментаторов

Игра Преобразилась, однако потеряла львиную долю очарования

ИТОГ

3.5/5



» Во время свободного падения лучше держаться поближе к тому, кто умеет летать



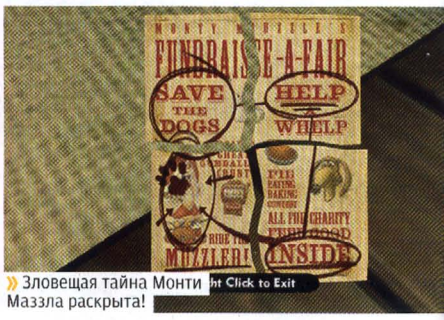
» Конкурс на самый эксцентричный летательный аппарат



» Семейный портрет

Wallace & Gromit's Grand Adventures Episode 3 – Muzzled!

• **Жанр** adventure • **Разработчик** Telltale Games • **Издатель** Telltale Games • **Сайт** www.telltalegames.com • **Возраст** 12+



» Зловещая тайна Монти Маззла раскрыта!

Андрей Кубовский

Свободу собакам! На West Wallaby Streets переполох! Ураган разрушил собачий питомник, и теперь бездомные псы бродят по окрестностям, нарушая спокойный уклад жизни мирных граждан. И, как обычно, больше всего достается нерадивому изобретателю и его питомцу.

Введение в повествование эпизода выполнено традиционно искусно, и пусть Telltale в очередной раз, совершенно не стесняясь, использует отработанную схему, по которой собираются все эпизоды сериала, это нисколько не умаляет ее достоинств. Пытаясь помочь городу, а заодно избавить себя от незваных гостей, Уоллес и Громит сооружают машину для производства мороженого. Она оборудована сканером для придания конечному продукту вкуса любого существующего блюда. Но прежде чем машина начинает приносить прибыль, на пороге дома наших героев появляется некто Монти Маззл, обещающий совершенно безвозмездно организовать ярмарку с аттракционами, все доходы от которой пойдут на восстановление питомника. В знак своих добрых намерений он берет псов под опеку до окончания ремонтных работ. Немногочисленное население улицы воспринимает появление благодетеля с радостью, и лишь четвероногий напарник Уоллеса настроен скептически. И, как всегда, оказывается прав.

В третьем эпизоде большую часть времени нам предстоит играть за Громита. Что неудивительно, ведь кто лучше собаки поймет проблемы других собак? Это решение нарушает привычную структуру игр серии и вносит свежую струю в порядком застоявшийся геймплей. А заодно в полной мере раскрывает весь боевой потенциал нашего четвероногого протеже.

В нагрузку к Громиту мы получаем троих «гостевых» персонажей – бродячих псов, каждый из которых уникален по-своему. Один обязательно притворяется мертвым, когда слышит громкий хлопок, и к тому же норовит стянуть все, что хоть немного похоже на золотые украшения. Другой постоянно трясется от страха, а третий готов прокопать километровый тоннель, лишь бы добраться до вкусного печенья. Поначалу их странности раздражают, но со временем проникаешься к героям особой симпатией. Да и эти бесполезные на первый взгляд качества рано или поздно обязательно сыграют свою роль в сюжете.

Головоломки в игре, как никогда, логичны и сбалансированы. Метод научного тыка отпадает за ненадобностью, решения вполне очевидны, если немного подумать. Да и подсказок хватает – на ярмарочной площади всегда найдется советчик, способный указать на ошибку или намекнуть на выход из ситуации. Команда Telltale Games сохранила немалый потенциал свежих идей, что она без лишней скромности и демонстрирует.

Пожалуй, это самый интересный и динамичный из всех ныне существующих эпизодов. Игра вызывает исключительно положительные эмоции.

> Это самый динамичный из всех ныне существующих эпизодов

Оценка

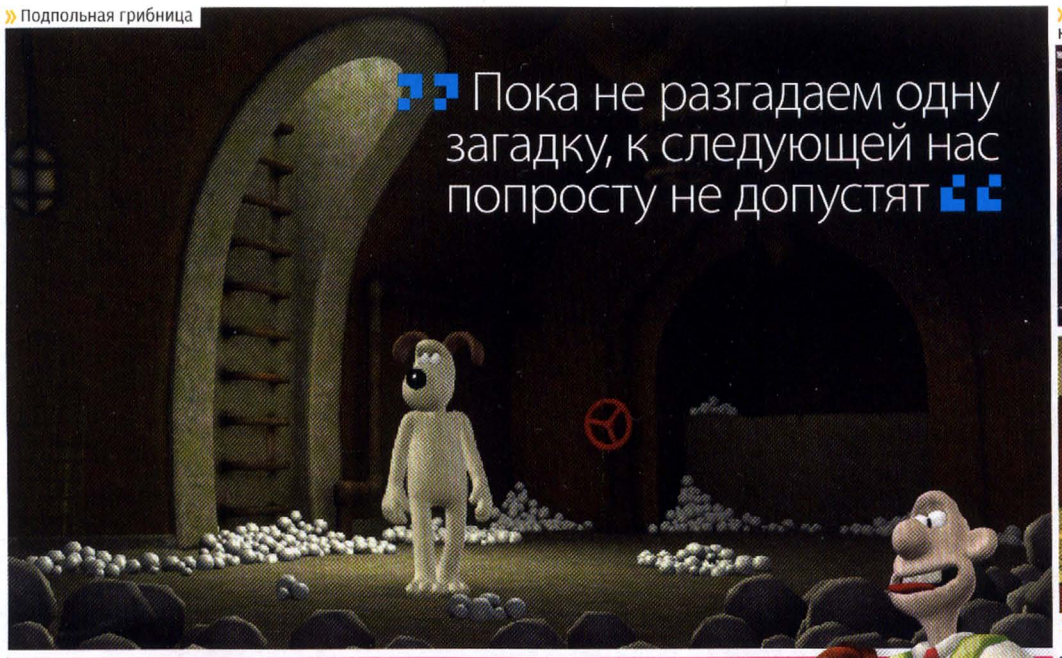
Идея Не все филантропы одинаково хороши

Графика Мало чем отличается от предыдущей части

Звук Как обычно в серии

Игра Отличный эпизод, продолжающий и развивающий традиции серии

Итог **5**/5



» Подпольная грибница


» Эти двое легких путей не ищут


» Судя по выражению лиц, нам здесь не рады



» Чебурашки сейчас уже не те, что прежде...

Wallace & Gromit's Grand Adventures Episode 4 – The Bogey

• **Жанр** adventure • **Разработчик** Telltale Games • **Издатель** Telltale Games • **Сайт** www.telltalegames.com • **Возраст** 12+

Андрей Кубовский

Пластилиновые страсти Завершающий эпизод мини-сериала про Уоллеса и Громита оказался совсем невпечатляющим. В нем нет ни головокружительного финала, ни многообещающей недосказанности, ни тем более голливудского хеппи-энда.

Проснувшись в очередной раз поутру, Уоллес с удивлением обнаружил, что странный сон, в котором он делает предложение руки и сердца соседке-цветочнице Филисити Флитт, – отнюдь не сон. Подтверждением тому служит фото на первой полосе местной газеты и неодобрительные взгляды Громита. Единственный способ без потерь расторгнуть нежелательную помолвку – вступить в местный гольф-клуб «Колючая чаша» (Prickly Thicket), сыграв на неприязни семейства Флиттов к этому виду спорта. По сути, весь сюжет эпизода сводится к раскрытию темного прошлого вышеозначенного клуба и древней вражды между кланами Флиттов и МакБисквитов (нынешних чемпионов). Нас опять бесцеремонно втягивают в межличностные отношения обитателей Западной Кенгуриной улицы, требуя попутно решать и свои собственные проблемы.

Геймплей стал более линейным и менее оригинальным. Если прежде перед нами ставили параллельно две-три не связанные между собой задачи, которые можно было решать в произвольном порядке, то теперь они идут сплошной чередой – пока не разгадаем одну загадку, к следующей нас попросту не допустят. На привлекательности и аддиктивности игры сказывается и явный дефицит областей для исследования – их легко сосчитать на пальцах руки. То, что три из них, как переходящее красное знамя, кочуют по сериалу без явных изменений с самого первого эпизода, мы оставим на совести разработчика, но ведь и новых локаций практически нет. Лишь гольф-клуб можно назвать полноценной игровой зоной, в доме же Уоллеса большинство комнат вообще пропали бесследно.

Головоломки перестали радовать интуитивно понятными причинно-следственными связями, в ряде случаев решение какой-либо задачи будет идти вразрез с тем, что следовало бы сделать согласно сюжету. Это, конечно, привносит эффект неожиданности, но удовольствия доставляет немного. К тому же наши герои уже не те добропорядочные граждане, какими они зарекомендовали себя в первых трех эпизодах. Скромный изобретатель готов жульничать во время игры в гольф, лишь бы получить заветный золотой ключ, а моралист и поборник нравственности Громит ради достижения цели не брезгует шпионить за соседями и дискредитировать миролюбивого индуса Панира.

Единственным явным достоинством игры оказывается Ланкаширский клуб, интерьеры и атмосфера которого таинственны и в то же время ироничны. По стенам развешаны полотна с изображениями легендарных предков теперешних обитателей West Wallaby Street, в которых без труда угадываются образы знакомых персонажей, а различные механические приспособления проливают свет на семейные традиции Уоллеса. Игровой процесс в этой локации имеет больше общего с классическим приключением в лучшем его проявлении, чем весь остальной эпизод.

К сожалению, в финале нас не ждут вселенские открытия, дающие пищу для размышлений о дальнейшей судьбе героев. Уоллес лишь решает свою проблему, вот и все, и только титры сухо констатируют окончание приключений. Во всяком случае до выхода второго сезона.

ОЦЕНКА

Идея Разгадать тайну Ланкаширского клуба

Графика Отличная

Звук Традиционный

Игра Средненькая, один из самых слабых эпизодов сериала

ИТОГ

2.5/5

Shin Megami Tensei: Devil Survivor



Демоны в вашем кармане

Devil Survivor относят к семейству Shin Megami Tensei, но степень ее родства со знаменитой серией – седьмая вода на киселе, впрочем, как у Persona 3 или Persona 4. И хотя до звания серьезного хардкорного продукта новинка не дотягивает, любителям пошаговых стратегий и графических новелл стоит обратить внимание на этот микс от компании Atlus.

Кирилл Токарев

История начинается с того, что Токио оказывается в оцеплении японских войск и все из-за демонов, неизвестно откуда взявшихся и терроризирующих население столицы. По крайней мере так кажется на первый взгляд. В лучших традициях аниме в городе тут же появляется таинственная секта, поклоняющаяся Интернету, несколько припадочных персонажей, пытающихся использовать монстров в своих целях, и команда японских школьников, которым, очевидно, больше нечем заняться, как сражаться с чудовищами. Сюжет подается традиционно для интерактивных новелл: в длинных диалогах. Текста очень много. Причем от выбранных вами ответов зависит развитие событий, так что вчитываться в реплики определенно стоит. Если не ради истории – а она вряд ли вызовет интерес у ценителей Shin Megami Tensei, – то хотя бы ради возможности пригласить в свою группу нового участника.

Всего в игре 12 героев, и кое-кто из них может присоединиться к вашему отряду, разумеется, если действовать с умом. К несчастью, в отличие от персонажей Persona 4, школьники Devil Survivor не могут похвастаться особенной выразительностью. Они абсолютно несимпатичны. Единственное исключение – Юзу Таникава (Yuzu Tanikawa), на нее хоть смотреть приятно. Остальные бойцы и демоны – личности скучные и незапоминающиеся. Это печально, ведь беседы с ними занимают больше половины игрового времени.

Как и в случае с The World Ends With You, сценарий Devil Survivor разбит на несколько глав, а точнее дней, которые необходимо пережить. Над головой каждого героя расположен кружок с цифрой, обозначающей, сколько времени ему осталось на этом свете. Судьба подростков находится в ваших руках, и если все сделать грамотно, никто не умрет. Такой подход заставляет вспомнить игру «Мор. Утопия», там тоже большое значение уделяется времени. Любое взаимодействие с персонажем или участие в битве, отмеченное специальным значком, потребует полчаса. Пропустили нужный момент? Увы, пути назад уже не найдете. Кстати, сохраняться придется особенно осторожно, ведь слот всего один. Помочь распланировать время должно электронное письмо с предсказаниями, присылаемое вам в начале каждого игрового дня. В нем указано, когда произойдет то или иное событие. Путешествие по Токио обставлено не так красиво, как в The World Ends With You. Здесь нет ни красочных городских пейзажей, ни привлекательных декораций. Любая локация иллюстрируется всего парочкой картинок, на фоне которых проходит беседа героев. Постепенно на подобную экономию перестаешь обращать внимание, но на первом впечатлении от Devil Survivor это все равно сказывается.



» Девочка увидела себя без макияжа



» Ну что? Покажи что умеешь?



» Оформлен проект простенько







ПАСПОРТ

Жанр jRPG / пошаговая стратегия
Разработчик Atlus
Издатель Atlus
Сайт www.atlus.com/devilsurvivor
Возраст нет данных

Atlus Крупнейшая японская компания, которая занимается разработкой и изданием большого количества видеоигр. В некоторой степени эта организация выполняет и просветительскую функцию, знакомя западных геймеров с лучшими образцами азиатского игростроя.
Игры Trauma Center: New Blood, Etrian Odyssey, серии Shin Megami Tensei, Persona и т. д.
Сайт www.atlus.co.jp

Игру спасают отнюдь не заунывная череда длинных диалогов о демонах и размышления на тему справедливости, а замечательные бои. Сражения проходят на небольших картах, разбитых на несколько десятков клеток. Вам предлагают определить расположение героев и вступить в пошаговую тактическую схватку. Сразу предупреждаем – легко не будет. В первые же секунды местные монстры докажут, что наскоком здесь ничего не решить. Вся стратегия строится на знании слабых и сильных сторон противников. Кстати, местный бестиарий способен напугать до икоты любого зоолога. Тут собраны самые невероятные фантазии японских художников, начиная с отвратительных летающих шаров, слепленных из человеческой плоти, и заканчивая огромным ожившим снеговиком с короной на голове. Странное дело, но после нескольких дней игры все эти уродцы воспринимаются как родные, к ним даже привязываешься.

Комплектовать армию демонов предлагают несколькими способами. Во-первых, есть специальный аукцион с хорошим ассортиментом монстров разных типов (по мере продвижения по сюжету он пополняется). Однако пользуясь услугами этого виртуального магазина, невозможно приобрести самых лучших бойцов. Во-вторых, разрешается скрещивать монстров. В специальном разделе вы сводите различных демонических тварей и получаете новых, более совершенных воинов. В Devil Survivor система значительно упрощена по сравнению с той же Persona 3. В процессе селекции предлагается на выбор перечень доступных способностей. Вы сможете не только обучить нового бойца какому-то виду магии, но и сделать его устойчивым к атакам определенного типа. Конструировать будущих солдат чрезвычайно удобно благодаря встроенной системе поиска, позволяющей выяснить, какие именно демоны-родители нужны для производства тех или иных существ.

Собрав войска, вы узнаете, что Devil Survivor не приемлет универсальных решений. Здесь нет идеальных воинов, которые крушат всех подряд. Даже если парочка боев прошла без всяких проблем, в следующий раз вы рискуете повторить судьбу фашистов под Сталинградом. Один неверный шаг – и миссию можно начинать сначала. В тактической системе имеется масса нюансов. Если атакуете первым, то вашей команде, состоящей из лидера и двух демонов, даются преимущества (например, дополнительный ход или бонус в атаке). Те же правила распространяются и на врагов. Чтобы побыстрее разделаться с противниками, лучше сосредоточиться на главаре, но в таком случае вам начислят меньше очков опыта, а это, соответственно, замедлит прокачку героев. Кстати, происходит она автоматически. Собственноручно распределить живительные баллы между несколькими стандартными графами (здоровье, магия, сила, ловкость) вы можете только для протагониста.

> Текста очень много, а от выбранных вами ответов зависит развитие событий, так что вчитываться стоит

Бои в Devil Survivor, как уже говорилось, замечательные. Они в меру сложны, требуют вдумчивого подхода и достаточно интересны. Сражения приносят массу дополнительных бонусов, упрощают жизнь и позволяют обкатывать новые тактики. Главное их качество – разнообразие. При минимуме декораций (часто баталии разворачиваются на одних и тех же картах), авторы сумели добиться удивительного эффекта: почти все бои проходят по-новому. Это достигается не только благодаря постоянной эволюции самих монстров, но и за счет изменения основных условий выигрыша и проигрыша. Иногда нужно спасти гражданских, иногда помочь военным, иногда завалить кровожадного босса с помощью могущественного артефакта.

Devil Survivor – вещица отнюдь не идеальная, и заменить ценителю ту же Persona для DS ей вряд ли удастся. Однако при всех минусах (скудности графического и звукового оформления, слабой подаче истории, нелепых персонажах) игру вытягивает продуманная боевая система с бездной разнообразных деталей да еще и снабженная удобнейшим интерфейсом. Разбираться в тактических нюансах очень интересно, поэтому не удивляйтесь, если потратите на новинку от Atlus больше времени, чем рассчитывали изначально. Поверьте, она того заслуживает.

» Пожалеем мальчика?



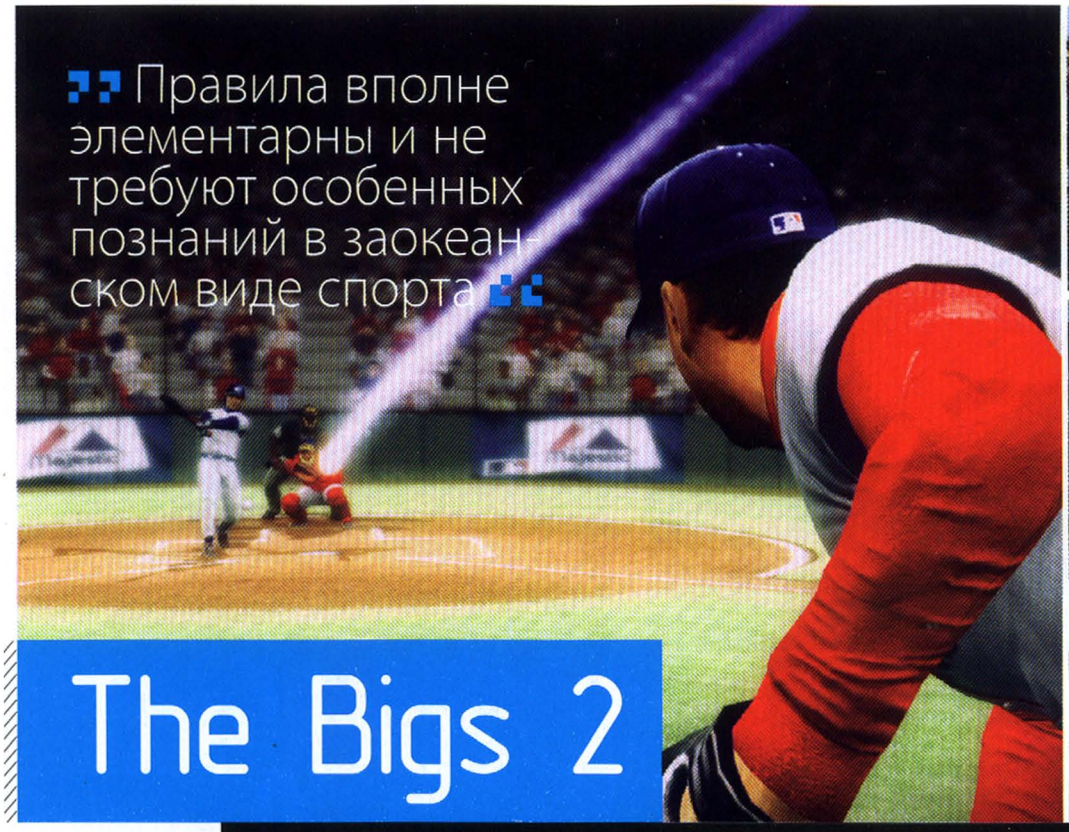
ОЦЕНКА

Идея Стратегия для поклонников Shin Megami Tensei
Графика Очень скудная
Звук Практически отсутствует
Игра Глубокая и интересная

ИТОГ

4/5

> Игру спасают отнюдь не череда диалогов о демонах и размышления на тему справедливости, а бои



Правила вполне элементарны и не требуют особенных познаний в заокеанском виде спорта

The Bigs 2



» Это птица? Это самолет? Нет, это опять бейсболитсты мяч ловят...





» Иногда уклониться от мяча важнее, чем его поймать

• **Жанр** симулятор бейсбола • **Разработчик** Blue Castle Games • **Издатель** Take-Two • **Сайт** 2ksports.com/games/thebigs2 • **Возраст** 3+

Олег Козак

Ударь и беги Обычно игры о бейсболе для нашего игрока сложны и экзотичны. Слишком непривычное управление, чуждые правила, много новых терминов и масса различных малопонятных нюансов. Но аркадный симулятор от Blue Castle Games могут попробовать все желающие, ведь игровой процесс свели к нескольким клавишам.

Чтобы освоить принципы The Bigs 2, достаточно сыграть буквально пару-тройку матчей. Запускаете режим карьеры, создаете своего бейсболиста, приписываете его к основному составу одной из лучших команд США (на выбор) - и понеслась. Восхождение звезды начинается практически с нуля, но упорные тренировки и регулярные победы в матчах вскоре превратят его в настоящую легенду.

В процессе ваш протагонист будет развивать свои умения и навыки. Очки улучшения зарабатываются прямо во время матчей, но совсем понемногу. Однако по мере продвижения к вершинам открываются новые тренировочные площадки. Там придется ловить или отбивать мячи, бежать по полосе препятствий и проходить иные испытания, зато награждают за выполнение целей очень и очень неплохо.

Нередки и так называемые сценарии, периодически возникающие в режиме карьеры. Суть их сводится к тому, что вы начинаете играть уже под самый конец матча, да еще и команда соперников вырывается вперед на два-три очка. Требуется суметь исправить ситуацию и переломить ход событий, развернув их в свою пользу.

Ваша роль в команде постоянно меняется - только что вы мяч подавали, а в следующую минуту уже пытаетесь отбить или поймать. Работа питчера невероятно упрощена - существует всего четыре вида бросков, за каждый из них отвечает своя кнопка. Чтобы выполнить хороший бросок, достаточно зажать одну из клавиш и вовремя отпустить. К тому же всякий успешный страйк заполняет специальную шкалу, которая расходуется на усиление бросков, а также ускорение при беге и улучшение меткости, когда вы отбиваете мяч. И чем дальше, тем легче будет обыграть соперника.

Раз вашу подачу все-таки отбили, придется мяч ловить. Это уже сложнее, особенно если учесть заторможенную реакцию персонажа на нажатие клавиш управления, но тоже вполне реально. В игре даже есть спецэффекты - можно красиво прыгать и, самое интересное, ловить большинство хоум-ранов. Чтобы выполнить такой трюк, надо подскочить к стене и быстро нажать клавиши в определенной последовательности. Тогда бейсболист, словно супергерой, пробежит несколько шагов по вертикальной стене, отпрыгнет от нее и поймает мяч.

Отбивать подачи тоже достаточно просто - стиком выбираете направление, а одной из двух кнопок (обычный и сильный удары соответственно) бьете по мячу. Главное - вовремя нажать на клавишу. В случае успеха остается только пробежаться по базам, пока противник занят ловлей. Кстати, отправлять мяч за пределы стадиона здесь не очень выгодно - компьютерный соперник умудряется останавливать хоум-раны едва ли не в ста процентах случаев.

Как видите, правила вполне элементарны и не требуют особенных познаний в заокеанском виде спорта. Это быстрая и зрелищная аркада без претензий на реалистичность. Если вы давно хотели поиграть в бейсбол, но все не доходили руки - начните с The Bigs 2. Игра проста в освоении, симпатично выглядит и может похвастаться отличным саундтреком.

ГЛОССАРИЙ

Бэттер (англ. batter) - игрок нападения; вооружен битой, должен отбивать мячи.

Питчер (англ. pitcher) - игрок защищающейся команды, подающий мяч.

Страйк (англ. strike) - ситуация в бейсболе, когда бэттер не попал по мячу.

Хоум-ран (англ. home run) - удар, при котором мяч пролетает все поле и оказывается за его пределами.

ОЦЕНКА

Идея В меру аркадный бейсбол

Графика Красивые игроки, симпатичные стадионы, ужасные зрители

Звук Замечательный саундтрек, повторяющиеся комментарии

Игра Отличная, но, к сожалению, без мультиплеера

ИТОГ

4/5



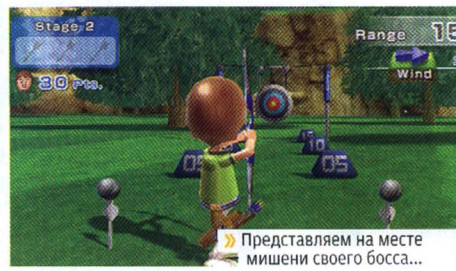
» Это лучше, чем WooHoo!



» Какие готические ракетки!



» Знаете, как важно держать ритм?



» Представляем на месте мишени своего босса...

Wii Sports Resort

• **Жанр** сборник спортивных игр • **Разработчик** Nintendo EAD
• **Издатель** Nintendo • **Сайт** www.wiisportsresort.com • **Возраст** 7+

Алина Жигунова

Wiimote уже не тот Да и мы уже не те доверчивые простаки, что почти три года назад наивно выстраивались в ряд перед телевизором и запускали Wii Sports. Нет, четырежды нет, при всем нашем уважении к компании Nintendo вообще и Сигеру Миямото в частности...

Факты – упрямая вещь, и любой, кто купит Wii Sports Resort, все равно узнает, что играть в нее можно практически не вставая с дивана. Неужели это все благодаря очередному дополнительному устройству – Wii MotionPlus, которое позволяет точнее реагировать на движения Wiimote, попутно превращая его в громоздкую штуковину длиной почти 20 см (вместе с Jacket)? Конечно, серьезным взрослым, методично упражняющимся в Tiger Woods PGA Tour или Virtua Tennis, добавочные 3 см не только не помешают, а может, даже помогут. Но вот для ребенка такой контроллер подходит хуже обычного Wiimote. Впрочем, играть с помощью Wii MotionPlus действительно гораздо удобнее, и не за горами тот день, когда крошка-сын, завладевший свежей SpongeBob's Truth or Square, оттеснит от телевизора папу, застрявшего в Batman: Arkham Asylum. А пока они оба весело размахивают Wiimote, вспоминая лето, ведь Wii Sports Resort посвящена именно летним видам спорта.

Мини-игры даже попытались связать общим, не то чтобы сюжетом, скорее элементом: наши Mii попадают на тропический остров с греющим сердце симсовода названием Wuhu, где будут кататься на водном мотоцикле, играть в баскетбол, стрелять из лука и прыгать с парашютом, пока не взмолятся о пощаде. Здесь представлено двенадцать спортивных игр, из них две – боулинг и гольф – мы видели и в первой части Wii Sports. В гольфе, кстати, особенно заметны преимущества нового устройства – удары стали более точными и четкими. Вместо невероятно увлекательного, но все же жестокого для семейного развлечения бокса (только представьте себе, какими комментариями бабушки сопровождают бой «мама-сын») нам предлагают сражение на резиновых мечах. В том же разделе есть еще соревнование для радикальных пацифистов (на скорость разрубаем различные предметы) и даже некое подобие kill'em all с боссами (естественно, никакой кровищи, все соперники живы и здоровы).

Почти так же мирно обстоят дела и в развлечении Dogfight: самолеты, кружащие над островом, остаются в целости и сохранности; стрелять надо по прикрепленным к ним огромным воздушным шарам. А вот езда на велосипеде, несмотря на разнообразие маршрутов и тропические пейзажи, не впечатлила. По механике она напоминает бег трусцой из WiiFit, только тут нужно поочередно взмахивать Wiimote и Nunchuk. Разрешено еще самостоятельно тормозить и выполнять повороты, но если не вмешиваться, все это будет сделано автоматически.

Естественно, максимальное удовольствие от Wii Sports Resort можно получить только в хорошей компании, правда, играть в нее не так весело, как в Rayman Raving Rabbids: TV Party. Но развлечение совсем неплохое, а MotionPlus занимает гораздо меньше места, чем Balance Board. Кстати, за неполных два месяца после выхода игры количество проданных копий превысило три миллиона. Цифра, что и говорить, внушительная.

> Удовольствие от Wii Sports Resort можно получить только в компании

Оценка

Идея Продемонстрировать общественности Wii MotionPlus

Графика Ну-у-у... Это же всего лишь Wii, не так ли?

Звук Неплохой, особенно стук ракетки по мячу

Игра Развлечение для семьи и/или компании

Итог

3.5/5

Fossil Fighters

• **Жанр** RPG • **Разработчик** Red Entertainment • **Издатель** Nintendo
• **Сайт** www.fossilfighters.com • **Возраст** 7+

Ярослав Сингаевский

Покемоны юрского периода

Детям (и не только) нравятся покемоны. Динозавры геймерам младшей возрастной категории потенциально нравятся не меньше. Почему бы не объединить эти два фетиша в одной игре?



Сказано – сделано! Японская студия Red Entertainment взяла за основу игровую механику проектов серии Pokemon, заменила этих самых покемонов динозаврами (вернее, так называемыми вивозаврами) и даже не поленилась придумать некое подобие сюжета.

Наш герой прибывает на остров, являющийся настоящим палеонтологическим клондайком. Останков разных ящеров на нем – копай не хочу! Вот этим самым раскопкам и уделяется масса времени, хотя поработать в спокойной обстановке не дадут – здесь орудует банда негодяев, и так уж получается, что разобраться с ними должны именно вы.

Любое происшествие (встреча с бандитом, участие в турнире и т. д.) почти всегда заканчивается сражением, в котором принимают участие команды ящеров. Бойцов вы подбираете собственноручно, после того как они появились на свет из машины для воскрешения динозавров. Чтобы успешно провести эту операцию, устройству достаточно одного лишь черепа, а другие найденные кости служат своего рода бонусами, улучшающими характеристики ящера. Причем немаловажную роль играет степень сохранности костей – перед воскрешением они очищаются от грунта с помощью молоточка и особого сверла. Если действовать неаккуратно, находку можно повредить (особых бонусов в таком случае не получите), а то и вовсе раздробить.

Разумеется, всякий ящер имеет свои сильные и слабые стороны. Кто-то хорош в обороне, кто-то в нападении, кто-то умеет плеваться ядом и т. п. Поединки вивозавров проходят в пошаговом режиме. Каждая атака требует определенного количества специальных очков (их запас пополняется в начале хода). При этом учитываются нюансы, скажем, принадлежность бойцов к тому или иному элементу (огню, воде...). Конечно же, по мере накопления опыта ваши подопечные становятся все сильнее, все живучее и опаснее.

Главный вопрос – кому и насколько подобное будет интересно? Рискну предположить, что Fossil Fighters понравится прежде всего тем, кто по той или иной причине хотел, но так и не смог подружиться с «Покемонами». Эта игра менее масштабна и абстрактна и может увлечь на некоторое время, даже несмотря на простенькую графику и примитивную озвучку.

Оценка

Идея «Покемоны» с динозаврами
Графика Слабенькая
Звук Чисто функциональный
Игра Увлекает, но с «Покемонами» не сравнится

Итог **3**/5

Klonoa

• **Жанр** платформер • **Разработчик** Namco • **Издатель** Namco Bandai
• **Сайт** www.klonoagame.com • **Возраст** 3+

Алексей Пасак

Забытое старое

Оригинальная Klonoa: Door to Phantomile вышла 12 лет назад и не получила массового признания. Но сейчас да еще на Wii изобилия платформеров не наблюдается, и свою минуту славы ремейк таки получил.



Герой, имя которого вынесено в название игры, похож на ушастого кота и одет в синий берет, комбинезон и ботинки на платформе в духе травести-артистов. Его дедушка цвета безоблачного неба прикидывается то ли растаманом глубоко пенсионного возраста, то ли сенбернаром в турецкой феске. Компанию дополняют друг и напарник Hewpoe (говорящее шаровидное облачко со звездой), постоянно появляющийся Joker (маленький шут-головастик) и Chieftess (слепой крот-хиппи).

Игра не заставляет внимательно отслеживать перипетии сюжета или переживать за нелегкую судьбу героев. Как в любом хорошем платформере, все сводится к быстроте реакции. Мы лихо прыгаем, швыряем врагов и охотимся за бонусами. Злыдней здесь не воспринимаешь всерьез, согласитесь, трудно испугаться сферической мыши, раскачивающейся на фонарном столбе, или хищного гибрида кузнечика с орхидеей. «Дверям с нарисованным на них ключом нужен ключ!» – сообщается в очередном диалоге. Мы серьезно киваем и отправляемся на его поиски. И хотя в здешних псевдотрехмерных локациях достаточно тяжело потеряться, если вы не заметите нужную дверь, кросс по уровню может затянуться. Есть даже вполне неожиданные для такого проекта повороты сюжета. Хорошо, что картинка, обновленная под техническую начинку Wii, совершенно расслабляет и умиротворяет, в результате моменты, которые должны бы раздражать, не раздражают совершенно.

Если вас часто укоряли за множество часов, посвященных общению с виртуальными проститутками или изничтожению инопланетных захватчиков, Klonoa – отличный способ продемонстрировать ближним свою мирную натуру. Здесь все мило, ярко, по-мультяшному разноцветно и в общем-то несерьезно.

Оценка

Идея Ремейк подзабытого платформера для PSX
Графика Подтянутая
Звук Есть возможность переключиться на выдуманный язык phantomile
Игра Добрая, без сюрпризов, на два вечера

Итог **3**/5

Professor Layton and the Diabolical Box

• **Жанр** puzzle • **Разработчик** Level-5 • **Издатель** Nintendo
• **Сайт** www.professorlaytonds.com • **Возраст** 7+

ВЫБОР РЕДАКЦИИ Gameplay

Ярослав Сингаевский

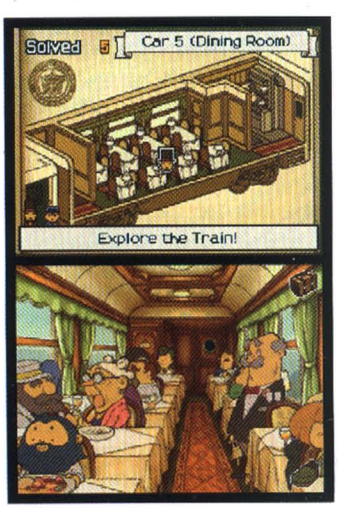
Коробка с головоломками

Professor Layton and the Curious Village – одна из лучших игр для Nintendo DS – обзавелась наконец долгожданным продолжением.

Я уже слышу, как возмущенные поклонники DS кричат и тянут руки к моему горлу. Мол, что же это? Сиквел не то что одной из лучших игр для портативных платформ, а возможно, наиболее интересного проекта последнего времени вообще – и ему-то жалкую половинку журнальной страницы! Друзья, причина такой лаконичности элементарна: охарактеризовать Professor Layton and the Diabolical Box можно двумя словами – отличная вещица! Если вам пришелся по душе оригинал, то продолжение не пропустите ни в коем случае.

В целом это все та же Curious Village, но рассказанная заново. Главный герой и большой любитель всевозможных головомок профессор Лейтон вместе со своим верным помощником берется за расследование темного дела, связанного с одним мистическим артефактом. Казалось бы, обычная антикварная шкатулка. Но поговаривают, что она убивает всякого, кто попытается открыть ее (чему, к слову, имеются некоторые доказательства). Так ли это на самом деле, мы должны выяснить.

Игра представляет собой увлекательную детективную историю,



ОЦЕНКА

Идея Набор головоломок, объединенных сюжетом
Графика Очень приятная
Звук Хороший
Игра Такая же интересная, как и первая часть

ИТОГ

4.5/5

ловко разбавленную разнообразными головоломками: от математических шарад и «пятнашек» до занимательных тестов на логику и внимательность. Задачки, как мне показалось, по сравнению с первой частью стали немного легче, а подсказки (hints, они покупаются за найденные монетки) конкретнее. Хотя случаются и исключения. Отдохнуть от умственной деятельности помогают мини-игры (самая забавная из них связана с похудением хомяка).

Сохранив стилистику оригинальной игры, The Diabolical Box выглядит очень привлекательно. Приятные глазу локации и экраны головоломок, выразительные персонажи, очень неплохие анимационные вставки (полностью озвученные, кстати) – замечательная работа!

Поставить игре максимальный балл помешало лишь одно обстоятельство: несмотря на улучшения, дополнения и некоторые новые интересные нюансы геймплея, проект все равно оставляет смутное ощущение вторичности. Хотя многие ли поклонники первой части желали каких-то революционных изменений? Нет, конечно. Главное, что Level-5 опять удалось превратить из обычного набора головоломок в захватывающую историю.

Let's Tap



• **Жанр** music • **Разработчик** Prope
• **Издатель** SEGA • **Сайт** prope.sega.jp/letstap • **Возраст** 3+

Дмитрий Веселов

Шаловливые ручки

Nintendo все еще позиционирует свою консоль Wii как устройство с уникальной схемой управления. Но как ни странно, именно это революционное управление очень часто критикуют в рецензиях и на форумах.



В самом деле, вы когда-нибудь пробовали играть в Guilty Gear XX с помощью Wiimote? Для подобных забав кнопок на контроллере явно не хватает. Впрочем, жалобы на их недостаток как раз относительно редки, куда привычнее слышать нелицеприятные отзывы о неточности Wiimote – и это даже несмотря на то, что многие Wii-проекты отличаются излишней простотой.

В попытках сделать управление максимально понятным и доступным авторы Let's Tap зашли дальше всех – они намерены вовсе обойтись без взмахов и нажатий на кнопки. Вместо этого вам предлагают, запустив игру, положить Wiimote на какую-нибудь достаточно твердую горизонтальную поверхность – скажем, на книгу или коробку из-под той же Nintendo Wii – и начать барабанить по ее поверхности (распознаются слабые и сильные хлопки).

В Let's Tap четыре непохожих друг на друга игровых режима. Первый, *Tap Runner*, представляет собой гонку с препятствиями. Несколько маленьких фигурок появляются на экране слева и бегут направо. Вы управляете человечком, выстукивая мелкую и ритмичную дробь. Время от времени ему придется перепрыгивать барьеры и уворачиваться от прессов. *Rhythm Tap* – это своего рода упрощенный вариант Guitar Hero. Нужно отстукивать ритм под одну из двух десятков со вкусом подобранных J-Pop мелодий. *Silent Blocks* напоминает головоломку в духе известной Jenga: осторожными щелчками игрок должен вытаскивать из башни шестиугольные кирпичи (чем дольше простоит башня – тем лучше). И наконец *Bubble Voyager* – такой себе красочный шутер в невесомости. В соло-варианте вам предстоит облетать мины, а в мультиплеере – расстреливать других игроков.

Надо заметить, что из-за зашкаливающей простоты, элементарного управления и общей непритязательности геймплея Let's Tap невозможно рассматривать как полноценный проект. Хотя в качестве набора забавных мини-игр – пожалуйста. Но благодаря этой же простоте Let's Tap оказывается отличным развлечением для вечеринок. Звучит музыка, вы компанией стучите по коробке, всем весело. Большего и не нужно.

ОЦЕНКА

Идея Стучи, пока молодой!
Графика Яркая и стилизованная
Звук Отличный выбор музыки
Игра Веселая и простая

ИТОГ

4/5

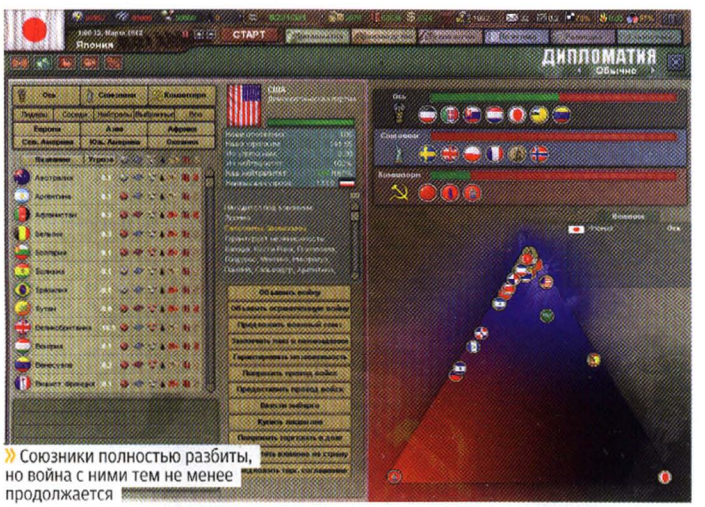
День Победы III

Вот это, понимаю, праздник

Игры от шведской Paradox Interactive – лучший подарок для хардкорного геймера-стратега. Никакого украшательства, никаких трехмерных сражений, продвинутой анимации солдат, фотореалистичных погодных эффектов и прочих рюшечек-оборочек. Только чистая, ничем не замутненная стратегия. Только полный и бескомпромиссный контроль над жизнью, наукой и политикой целого государства. Только возможность переписать историю.



Доступны сотни технологий, и лишь игрок решает, что будет для него приоритетом



» Союзники полностью разбиты, но война с ними тем не менее продолжается

Николай Ильченко

Серия «День Победы» (Hearts of Iron) воплощает эти принципы целиком и полностью. Непритязательная графика, неспешный геймплей и обилие разнообразных управленческих рычагов могут запросто напугать игрока-неофита. Но стоит разобраться в хитросплетениях интерфейса и понять, что именно предлагают разработчики, как испуг сменяется восторгом. Не каждый день нам дают возможность возглавить одно из государств 1936 года, и, руководя его внутренней и внешней политикой, наукой, производством, организацией армии и непосредственно боевыми действиями, поучаствовать во Второй мировой войне, полностью изменив ее ход.

Третья часть этого орденоносного сериала не отступает от традиций, основанных славными предками. В целом все то же и о том же. Действие неизменно происходит в 1936-1948 годах, и мы можем играть за любое государство, существовавшее на момент старта кампании. Впрочем, возможности по переделу мира у второстепенных стран и тогдашних супердержав несопоставимы, и партия за какую-нибудь Данию или Аргентину остается уделом асов-хардкорщиков. Всем же остальным подойдет одна из великих держав того времени.

Как и в предыдущих частях, основным экраном игры служит огромная карта мира, отображаемая через различные фильтры (географический, политический, погодный, инфраструктуры, ресурсов и т. д.), разве что теперь она выполнена в 3D (используется движок третьей «Европы»), а количество провинций увеличили до шестнадцати тысяч. В результате карту стало гораздо удобнее масштабировать, боевые действия на сравнительно небольших территориях типа Греции отныне многограннее и интереснее. Впрочем, у нового решения основного экрана есть и неожиданные недостатки вроде слишком блеклых цветов, которыми обозначаются государства на политической карте – мелочь, а раздражает, особенно поначалу.

Куда более серьезные изменения коснулись милитаристской и научной составляющих игры. Теперь академию и армию можно полностью выстраивать в соответствии со своей военной доктриной. Планируете войну на море? К вашим услугам десятки исследований для ВМФ и морской авиации. Тут и разнообразные стратегические концепции, и программы обучения экипажей, и новое, более разрушительное оружие... Любителям агрессивной войны на суше стоит присмотреться к многочисленным технологиям, позволяющим нарастить бронетанковые кулаки. Ожидающие нападения со стороны сильного соседа могут навязать ему народную войну, испробовав схемы, превращающие ополчение и пехоту в грозную силу...

Доступны сотни технологий, и лишь игрок решает, что будет для него приоритетом. Новую научную систему можно считать главным достоинством «Дня Победы III» в сравнении с предыдущими частями. Правда, есть и один спорный момент. Фактически сейчас наука страны привязана к конкретным населенным пунктам, где сосредоточен интеллектуальный потенциал. А значит, исследования вполне можно продвигать вперед, попросту завоевывая эти территории. В результате уровень развития науки в агрессивно расширяющей-



» Интерфейс, конечно, громоздкий, но на диво удобный

ся империи всегда будет выше, нежели у небольшого мирного государства.

Производство не претерпело практически никаких изменений. Разве что теперь можно формировать каждую дивизию буквально вручную, аккуратно подбирая именно тот состав, который соответствует вашим планам. В остальном это прежняя, хорошо знакомая и интуитивно понятная система, а разобраться в ней стократ проще, чем кажется поначалу.

Ровно то же можно сказать и об управлении боевыми действиями. Они по-прежнему достаточно интересны и увлекательны, несмотря на то что игрок не руководит боем напрямую. Этим занимаются назначенные генералы, ваша же задача - выбирать направление атаки, наносить контрудары, планировать десантные операции и выводить из строя вражеские коммуникации...

На первый взгляд кажется: не став чинить то, что не сломалось, создатели вдобавок еще и улучшили все, поддающееся улучшению. К сожалению, через несколько дней игры начинают всплывать скрытые недостатки.

Значительно усилив аспекты геймплея, отвечающие за внутреннюю жизнь государства и военную экспансию, разработчики - увы и ах - полностью провалили дипломатию и вообще невоенное взаимодействие с другими державами.

В игре нет ровным счетом никаких опций для дипломатической работы со странами-сателлитами, куда-то испарилась возможность поддержки союзника ресурсами (или, наоборот, выкачивания ресурсов из страны, находящейся под властью нашего марионеточного режима), торговая система стала непростительно простой и негибкой. Налицо совершенно анекдотичные недоработки вроде возможности прохода войск через чужую территорию, но неспособности их там снабжать.

Такое, конечно, раздражает, но это еще не главное...

Готовиться к войне и вести ее в «Дне Победы III» интересно и увлекательно... Но не дай бог вам победить, особенно быстро. Проблема в том, что вершины местного идеологического треугольника: Союзники, Коминтерн, Ось - не полюса идеологического притяжения, а совершенно конкретные военные альянсы. И можно, вступив, например, в Ось и добившись полного поражения всех государств Союзников, обнаружить... что война как ни в чем ни бывало продолжается! Более того - многие государства желают вступить в уничтоженный альянс.

Такому странному положению дел мы обязаны в первую очередь опции «правительства в изгнании» - они возникают в случае поражения страны с вероятностью примерно 50/50. При этом победители не могут их игнорировать в том плане, что аннексировать страну, правительство которой отбыло в неизвестном направлении, почему-то нельзя (единственное исключение - Франция, и то в связи с историческим событием). В результате вполне возможны ситуации, когда входящие в альянс государства давно разбиты, но мы все равно «воюем» с «изгнанниками», ничего поделать с которыми нельзя.

Да и переписать историю мира по своему разумению получается далеко не всегда. Игра постоянно навязывает какие-то абстрактные правила вроде невозможности государств - членов Оси начать войну друг с другом, даже если прочие альянсы уничтожены и давно пора заниматься укреплением германо-японской границы. Изменение геополитической ситуации не приводит к изменению ситуации игровой, вместо симуляции государственной политики на многих уровнях «День Победы III» посвящен борьбе трех титанов между собой - и только.

Множество мелких и обидных багов лишь подчеркивают прискорбное положение вещей. Маленькое государство Румыния решает перевоспитаться и вступить в Коминтерн, потом происходит историческое событие, вследствие которого оно теряет свои территории и меняет социализм на фашизм. Результат налицо - в составе Коминтерна страна с фашистским мировоззрением, и это почему-то всех устраивает...

Поймите правильно, «День Победы III» - очень перспективная игра. Но пока внешняя политика, являющаяся огромным шагом назад по сравнению с предыдущими частями серии, не будет доведена до ума патчами и дополнениями, претендовать на высшую оценку проект никак не может.

> Переписать историю мира по своему разумению получается далеко не всегда

ПАСПОРТ

Жанр глобальная стратегия
Разработчик Paradox Interactive
Издатель Paradox Interactive
Издатели в СНГ «1С» / Snowball Studios
Сайт www.snowball.ru/pobeda3
Возраст 7+

Paradox Interactive - шведский разработчик и издатель, известный в основном благодаря своим сериям глобальных исторических стратегий, позволяющих игроку примерить на себя роли государственных деятелей различных эпох.
Игры «Крестоносцы», «Виктория», серии «Европа», «День Победы»
Сайт www.paradoxplaza.com

ОЦЕНКА

Идея Самый масштабный, глубокий и подробный симулятор Второй мировой войны

Графика Карты, таблицы, сводки, выкладки...

Звук Вполне соответствующая идее игры музыка и более чем условная озвучка

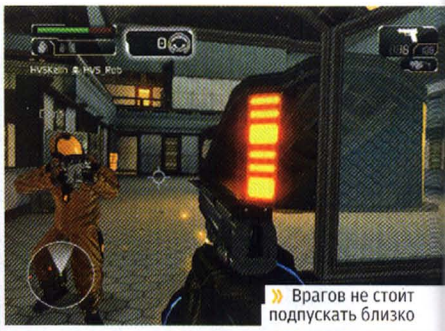
Игра Поначалу потрясает, но потом разочаровывает

ИТОГ

3.5/5



The Conduit



» Врагов не стоит подпускать близко



» Вот он – луч ненависти!

• **Жанр** shooter • **Разработчик** High Voltage Software • **Издатель** SEGA
• **Сайт** the-conduit.com • **Возраст** 16+

Алексей Пасак

Незанимательная энтомология

Разработка шутера для консоли Nintendo – занятие не самое радостное. Конкуренция не подстегивает, и на графической части далеко не уедешь.

Несколько ни получай на выставках званий «Лучший проект», впереди неизбежно маячит перспектива низких продаж, вялой реакции прессы и уже привычного штампа «Не для семейного отдыха».

Если бы не географические координаты студии High Voltage Software, можно было бы заподозрить, что команда сплошь укомплектована выходцами из ex-USSR, решившими сделать ставку сразу на всю незатейливую фантастику в мягких переплетах, которой было навалом на любой книжной раскладке в 90-х. Инопланетное вторжение, угрозы президенту, враги, становящиеся союзниками, и бывшие «свои», вдруг немотивированно начинающие зазывать на темную сторону... В качестве вишенки на тортике – немного деревянный главный герой с волевой челюстью. К мистеру Форду (mr. Ford), нашему альтер эго, попадает секретная разработка ASE (All Seeing Eye), за ним тут же разворачивается охота. Никому не верь, ничего не бойся, истина где-то там. Тематика вторжения инопланетян, мягко говоря, заезжена и требует недюжинного креативного подхода. Увы, концепция The Conduit предполагает, что предыдущие полтора десятка лет вы провалялись в коматозном состоянии и теперь, сбрив лохматую бороду, восторгаетесь чуду японской техники.

В действительности, если не брать в расчет сенсорные достоинства Wii, то козырей у The Conduit остается вроде как совсем немного. Однако именно размахивание руками придает игре разнообразие и заставляет стоять у экрана, высматривая уже не такие очевидные, но все же плюсы. В реализации обещанного ASE, кстати, оказалось мало хорошего – от нервного пищания датчика, который улавливает какие-то неприметные двери или выключатели, начинает передергивать уже к третьей по счету стычке. Мы носимся по коридорам, отовсюду выскакивают агрессивно настроенные инсектоиды, а в ушах только этот противный писк. Похожая история и со «взломом» компьютеров – несерьезно называть взломом десятисекундное ожидание с зажатой кнопкой или решение несложной головоломки. Фишка в виде инопланетно/земного арсенала тоже ничем особенным не сразила – ну да, деатомайзер, ну да, плазменная винтовка, махнули левой – улетела граната, махнули правой – приложили прикладом.

Если же вы ждете, когда наконец начнется про «отвратительное управление», то вы читаете не ту статью. Возможность настроить все «под себя» позволяет элементам контроля прилежно исполнять свою самую главную функцию – быть удобными и интуитивными. Впрочем, изредка камера уходит влево и вниз, открывая спину персонажа для удара, но случается подобное не настолько часто, чтобы акцентировать на этом внимание.

Поначалу враги разлетаются в разные стороны, как картонки в тире, но уже ко второй половине игры ее сложность возрастает, равно как и интерес геймера. И хотя экспресс-поставки врагов на первых порах раздражают, заставляя сразу выставить режим *Easy*, но ближе к середине мы будем бодро вламываться в помещения, взрывать инопланетные гнезда и порталы и методично добивать оставшихся в живых. Геймдизайн здесь, к сожалению, разнообразием не блещет. Никаких изысков в духе монохромного MadWorld или артфеерверка No More Heroes тут нет – бежим и стреляем. Ни противников-колоссов, ни рвущихся в клочья декораций, ни закрученного в струну сюжета – все просто и грубо. Вот вам checkpoint, вот еще порция инопланетян. Учитывая, какие проекты появились в жанре за последние лет пять, становится немного печально.

Зато саундтрек достоин отдельного прослушивания. Отыщите его в Сети, на том же YouTube, и прочувствуйте, как пугающе-креативный подход композитора Диего Стокко (Diego Stocco) превратил звуки ручной пилы, детских клавишных инструментов, старинного усилителя и прочих предметов домашней утвари в атмосферный industrial.

Можно восторгаться, что на Wii теперь есть такие же проекты, как и на других платформах, или посетовать, что проекты эти не отличаются особой новизной. The Conduit незамысловата, но рядом с незатейливостью переминается с ноги на ногу облегченное и в чем-то даже наплевательское отношение к емкому понятию «дизайн». Игра вышла красивая (с обязательным уточнением – как для Wii), удобная, но пустая. Второй свежести...

Оценка

Идея Боевик о насекомоподобных инопланетянах и заговорах

Графика Для Wii неплохо, но могло быть лучше

Звук Творчество нашло приют только в этой составляющей проекта

Игра В одинаковой мере и неплохая, и заурядная

Итог

3





» Большие глаза, большая романтика...



» Управляемая пауза незаменима в жарких сражениях

Star Ocean: The Last Hope

Жанр jRPG • **Разработчик** tri-Ace • **Издатель** Square Enix • **Сайт** na.square-enix.com/starocean • **Возраст** 12+



Иван Титов

Лужа со звездами Чего игроки ждут от jRPG? Думаю, очень многие хотят видеть в первую очередь интересных персонажей и хороший сюжет. Ну и продуманная боевая система и возможность вариативного прохождения также горячо приветствуются.

Соответствует ли перечисленным критериям четвертая часть Star Ocean? Скорее нет, чем да. Сразу оговоримся: если вы прохладно относитесь к японской анимации, то в сторону этой игры вообще не стоит смотреть. Количество свойственных жанру стереотипов просто зашкаливает. Тут и зеленоволосый бесполый инопланетянин, и лолита с розовой шевелюрой, и девочка с хвостиком и кошачьими ушками. Кавай местами такой, что аж страшно. Но, допустим, вас не смутят особенности визуального стиля проекта и набор героев, тогда характеры персонажей и их поведение точно разочаруют. Они шаблонны и глупы. Причем особенно отличился протагонист Эдж (Edge), который хоть и выглядит более или менее прилично, но раздражает своими выходками чрезвычайно. Чем дольше играешь, тем сильнее хочется взять разработчиков за горло и поинтересоваться, кто именно назначил капитаном космического корабля этого истеричного дурака?

Второй сам собой напрашивающийся вопрос касается сюжетных видеовставок. Качество их, прямо скажем, ужасно, а режиссура откровенно халтурна. Ролики скучны, затянуты и быстро утомляют нелепыми диалогами.

Зато радует боевая система. Она действительно интересна и динамична, а поединки имеют ряд особенностей – в их числе комбоудары, варианты атак с тыла и возможность комбинировать действия персонажей. Хотя и тут без ложки дегтя не обошлось: прокачка вашей партии при встрече с рядовыми противниками идет очень уж быстро, из-за чего сложность игры в целом ощутимо падает. Даже сражения с боссами при должной (и не слишком длительной) подготовке не вызывают особых проблем, а схватки с разным воинствующим сбродом и вовсе превращаются в аттракцион «Нажми кнопку удара N раз до безоговорочной победы».

> Star Ocean: The Last Hope получилась крайне неоднозначной

Быстрая прокачка не самым благоприятным образом отразилась на ролевой составляющей. Навыков и боевых стилей, доступных вашим подчиненным, много, но при этом нет необходимости вдумчиво планировать развитие героев. Они справятся и без дополнительной заботы. Гибкая система создания предметов также оказалась востребованной не в полной мере – достаточно иметь в сумке побольше бутылочек с простейшими зельями и все будет в порядке. Тоже и с оружием – его можно найти в сундуках или купить, к счастью, деньгами нас не обделяют.

В общем же Star Ocean: The Last Hope получилась крайне неоднозначной. Безусловно, у нее слабый сюжет, диалоги и персонажи, но с другой стороны, проект может похвастаться привлекательной, хотя и местами чересчур упрощенной боевкой. Так что вроде бы и похвалить очередное творение tri-Ace нельзя, однако и бездарной поделкой его тоже не назовешь. Фанаты жанра, впрочем, все равно уделят новинке внимание, а остальным желающим провести энное количество часов за jRPG посоветую выбрать Tales of Vesperia.

ОЦЕНКА

Идея Известная серия на современной консоли
Графика Хорошая
Звук Непримечательный
Игра Довольно противоречивая

ИТОГ

3.5



PC / X360

Mass Effect 2

Дата выхода I квартал 2010

Продолжение нашумевшей RPG выглядит гораздо мрачнее и зловещее оригинала. Спектр-отступник благополучно устранен, но угроза возвращения древней расы Reapers по-прежнему висит над галактикой. Капитану Шепарду с командой предстоит еще немало сделать, чтобы всех спасти. Искренне надеемся, что вы не стали удалять сохраненные игры после прохождения Mass Effect, ведь от решений, принятых вами тогда, будет очень многое зависеть сейчас: кто продолжит дружеские отношения с вами, кто станет сразу люто ненавидеть, а кто и вовсе был убит, а потому уже никогда не всплывет в сюжете. Какой окажется их дальнейшая судьба, тоже решать только вам.

Singularity



PC / X360 / PS3

Дата выхода март 2010

Проект, над которым сейчас работает Raven Software, примечателен сразу двумя вещами. Во-первых, геймплей в нем будет строиться на возможности управления временем. Причем речь не идет о банальном замедлении а-ля Max Payne, нам позволят «перематывать» его по своему усмотрению, возвращая объекты в прошлое или же, наоборот, заглядывая немного в будущее. Найдя какую-нибудь груду металла, мы сможем вернуть ее в исходное состояние и обнаружить, что на самом-то деле это бочка с бензином, которую надо просто взорвать под завалом и так расчистить себе дальнейший путь. А во-вторых, действие будет происходить в антураже Советского Союза – повсюду надписи на русском, серпы пополам с молотами и традиционный акцент у болтливых персонажей. Сюжет поведает о зловещих экспериментах, проводимых советскими учеными на отдаленном острове, и американском летчике, волею судеб оказавшемся в эпицентре событий.

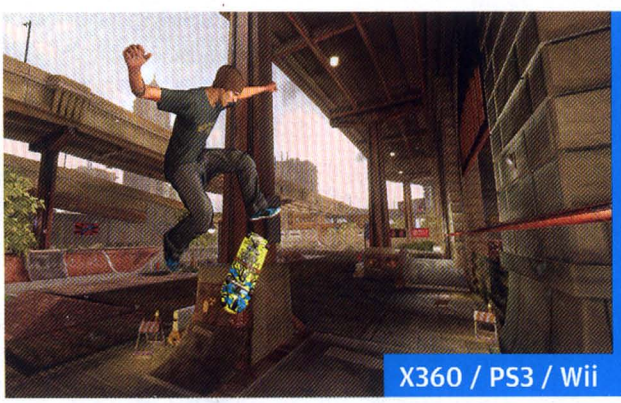
RAGE



PC / X360 / PS3

Дата выхода 2010

DOOM 3 в свое время сильно отошла от традиций «игр от id». Геймеры успели привыкнуть к тому, что студия специализируется на бодрых боевиках, где враги мрут десятками, а кровь льется рекой, и неспешный survival-horror для многих оказался сюрпризом. Но следующий проект обещает вернуться к истокам и даже несколько расширить границы восприятия, разве что крови будет поменьше. Остались в прошлом узкие коридоры, нас ждут открытые пространства, большую часть которых иначе как на транспорте и не преодолеешь. При этом машинки оснащены солидным вооружением и очень легко управляются – перестрелки на дорогах станут неотъемлемой частью проекта. Хотя и пешком придется побегать изрядно. Герой сможет общаться с многочисленными NPC, набивать вещмешок трофеями и торговать ими в лавках, и вообще процесс изрядно обогатится элементами RPG. Действие будет происходить в постапокалиптическом мире, так что, похоже, у Fallout 3 появится достойный конкурент.



X360 / PS3 / Wii

Tony Hawk: Ride

Дата выхода IV квартал 2009

Главная особенность новой игры серии – специальный контроллер в виде скейтборда, с помощью которого и осуществляется все управление. Совершать головоломные трюки мы будем, наклоняя доску в разные стороны и взаимодействуя с инфракрасными датчиками, улавливающими движение.

World of WarCraft: Cataclysm

Дата выхода нет данных

Ролик из следующей World of WarCraft, продемонстрированный на конференции BlizzCon, оказался напичканным информацией под завязку. В дополнении Cataclysm появятся две новые расы (одно из племен гоблинов примкнет к Орде, а на стороне Альянса выступят оборотни-воргены), тролли смогут стать друидами, а таурены – паладинами. Степи пересечет огромная трещина, Пустоши покроются зеленью, а из глубин Великого моря покажутся затопленные города древности. Персонажи вырастут до 85 уровня, чтобы противостоять новой угрозе – легендарному дракону Смертокрылу Разрушителю.



PC

Metal Gear Solid: Peace Walker

Дата выхода 2010

У Хидео Коджимы (Hideo Kojima) есть одна слабость. Имя ей - Metal Gear Solid. При разработке каждого нового проекта данного сериала метр крестится и божится, что, мол, все, хватит, больше моего имени в титрах MGS вы не увидите. И каждый раз он не сдерживает своего слова. Коджиму давно перестали воспринимать всерьез, поэтому сразу четыре Снейка (Snake) на экране не вызывают никакого удивления - таковы особенности местного кооперативного режима. То ли еще будет! По всей видимости, Peace Walker окажется намного интереснее Metal Gear Solid: Portable Ops.



PSP



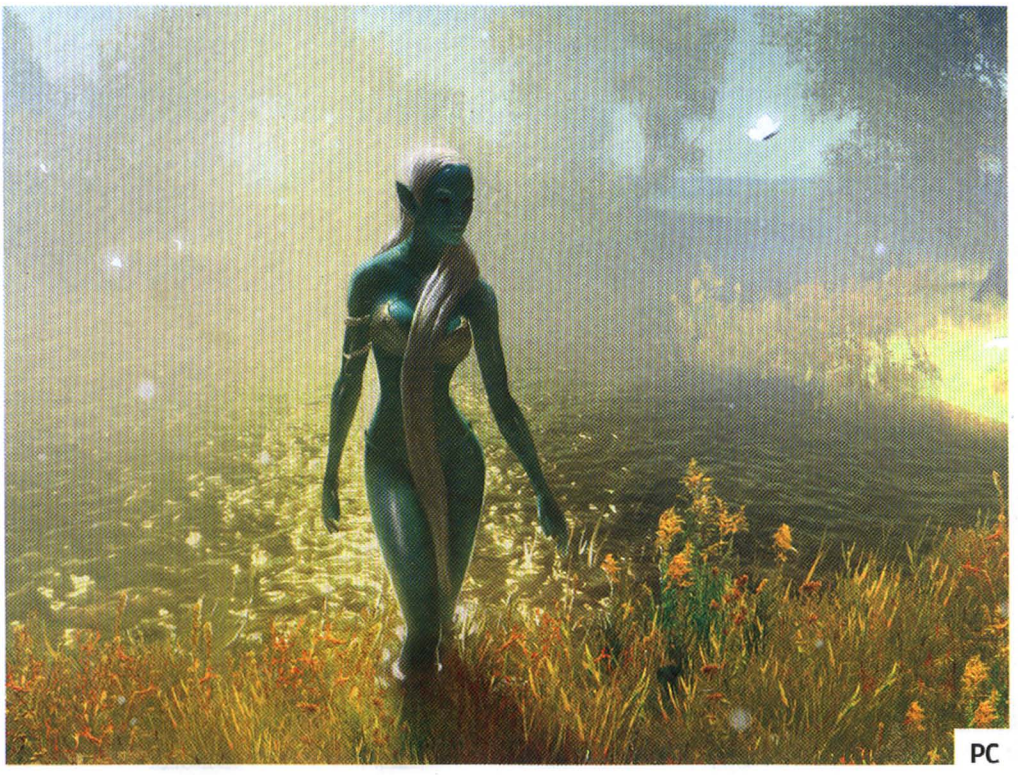
PC

Napoleon: Total War

Дата выхода 26 февраля 2010

Хотите стать Наполеоном? Ждать осталось недолго - в начале следующего года уважаемая Creative Assembly выпустит Napoleon: Total War, которая будет посвящена военным успехам и провалам великого императора и полководца. Три кампании воспроизводят внушительные операции в Италии, Египте и России. Разумеется, обещают захват Москвы и неизменную битву при Ватерлоо. Готовят также множество исправлений и дополнений. Например, ощутимо увеличится роль генералов на поле боя, а плохие погодные условия и перебои со снабжением начнут сказываться на солдатах самым неприятным образом.

Drakensang: The River of Time



PC

Дата выхода I квартал 2010

Интересно, насколько был предсказуем успех Drakensang: The Dark Eye для самих ее создателей? Мы, конечно, понимаем - очень популярная (пусть даже преимущественно в Германии) ролевая система, но все-таки... О скромной немецкой фирме Radon Labs заговорили разом и везде: мало кому известная студия, занимающаяся сборкой посредственных проектов, вдруг утерла нос видным гуру жанра RPG. Неудивительно, что после случившегося разработчики взялись за продолжение, а если быть точнее - за приквел. The River of Time должна порадовать нас интересным сюжетом и массой мелких, но важных нововведений в геймплее. Похоже, уже очевидно, во что будут играть настоящие ролевики, после того как закончат очередное прохождение Dragon Age: Origins.

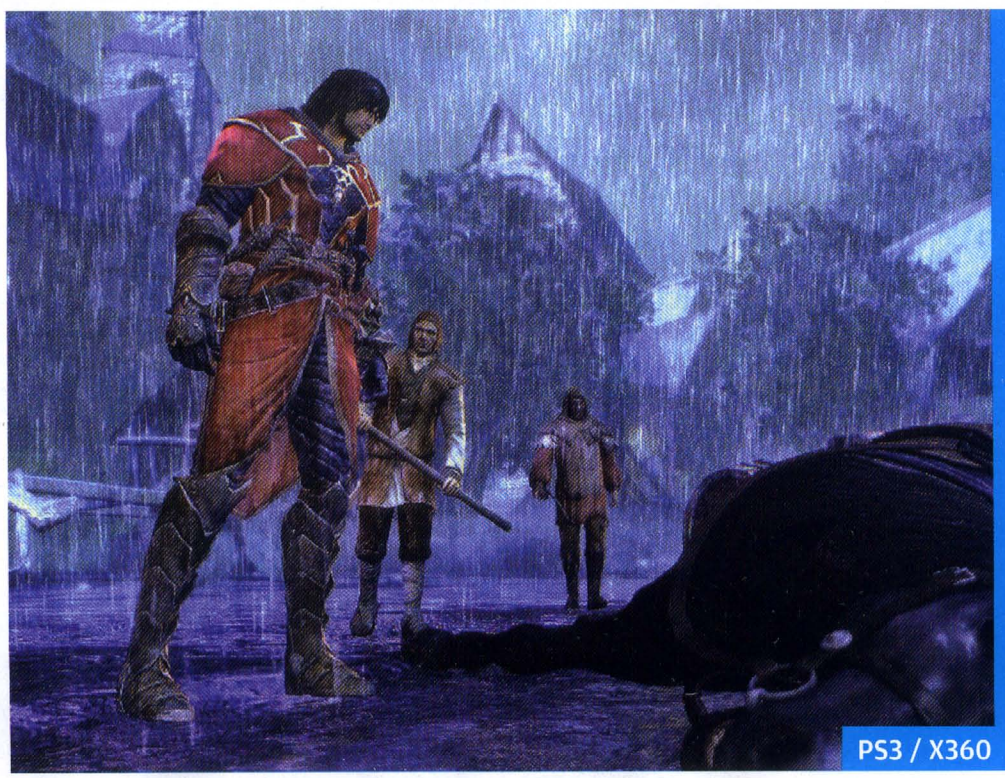
www.journal-plaza.net

Age of Conan: Rise of the Godslayer

PC

Дата выхода 2010

Первое дополнение к пользующейся не особой популярностью Age of Conan основано на сюжете книги «Башня слона», которая принадлежит перу Роберта Говарда, родоначальника серии о Конане. Если вы не знаете (или не помните), речь в ней идет о темном маге, владеющем могучим волшебным кристаллом. В попытке заполучить артефакт воитель освободил очередного представителя очень темных сил, ну а мы – в Rise of the Godslayer – должны будем разобраться с последствиями этого происшествия. Все как обычно: новые локации (в азиатской стилистике), квесты, умения, предметы и ездовые животные.



Castlevania: Lords of Shadow

PS3 / X360

Дата выхода 2010

Габриэль (Gabriel) – типичный рыцарь света. Косая сажень в плечах, драматичная отрешенность на лице и печаль в глазах. Еще бы не расстроиться, когда Темные силы поиздевались над женой, а после заточили душу бедняжки в специальную потустороннюю темницу. Но волей случая именно убитая супруга становится духовным проводником нашего героя на пути восстановления справедливости. Новая Castlevania – это (держитесь крепче, поклонники серии) типичный God of War, с характерными пафосом, масштабом происходящего и жестокими комбо.

Hardware

» Эти занимательные железки www.journal-plaza.net

В этом разделе

74 Samsung R720
74 HP Pavilion dv7 1190er
75 ATI Radeon HD 4730
76 Sharp LC32DH77E
76 ASUS W90Vp
77 NEC MultiSync E222W
77 Logitech G13 Advanced Gameboard
77 Lian Li Armorsuit PC-P60
78 Компьютер месяца



Gameplay РЕКОМЕНДУЕТ

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



$890

Продукт предоставлен компанией Samsung, www.samsung.ua

Samsung R720

› Ноутбук

Gameplay РЕКОМЕНДУЕТ

Технические характеристики

Процессор
Intel Core 2 Duo T6400 (2,0 ГГц)

Чипсет
Intel PM45

Графика
ATI Mobility Radeon HD 4650, 1024 МБ

Память
4 (2+2) ГБ, DDR2, 800 МГц

Экран
17,3" (1600×900 точек), глянцевый

Яркость экрана (мин./макс.)
10/165 кд/м² (7 градаций)

Диск
320 ГБ SATA (5400 об/мин)

Привод
DVD±RW

Внешние порты
4×USB, eSATA, ExpressCard/54, RJ11, RJ45, VGA, HDMI, аудио

Коммуникации
SD(HC)/MMC, Ethernet, Wi-Fi, Bluetooth

Батарея
4000 мА•ч, 11,1 В

Автономность (мин./макс.)
45 мин / 3 ч 8 мин

Габариты и масса
411×273×33-40 мм, 2,89 кг

Предустановленная ОС
Windows Vista Home Premium

Дополнительные возможности
веб-камера

Данная модель с виду очень похожа на достаточно простой, но практичный «офисный» Samsung R719, которому добавили внешнего лоска. Очертания и конструкция корпуса остались без изменений, зато материалы используются более эффектные - верхняя крышка тут глянцевая, так же, как и окантовка клавиатуры (теперь просто притягивающая отпечатки пальцев), а планка над клавиатурой вообще сделана «под металл». Раскладка свободная, цифровой и функциональный блоки отодвинуты друг от друга и от основного. И без того немаленький тачпад увеличился, к тому же приобрел необычную премиум-опцию в виде пронзительно-синей подсветки, активной во время позиционирования и плавно затухающей в режиме ожидания. Дискретная видеокарта от ATI формирует на экране четкую и яркую картинку. Набор разъемов более чем достаточен, СО на удивление тихая, ну а первые места в тестах 3DMark и PCMark говорят сами за себя - эта модель действительно является отличным претендентом на покупку.

HP Pavilion dv7-1190er

› Ноутбук

Технические характеристики

Процессор
Intel Core 2 Duo T5800 (2,0 ГГц)

Чипсет
Intel PM45

Графика
NVIDIA GeForce 9600M GT, 512 МБ

Память
3 (1+2) ГБ, DDR2, 667 МГц

Экран
17,1" (1440×900 точек), глянцевый

Яркость экрана (мин./макс.)
25/145 кд/м² (10 градаций)

Диск
320 ГБ SATA (5400 об/мин)

Привод
Blu-ray

Внешние порты
4×USB, eSATA, FireWire, ExpressCard/54, RJ11, RJ45, VGA, HDMI, аудио

Коммуникации
SD/MMC/MS(Pro)/xD, Ethernet, Wi-Fi, Bluetooth, IrDA

Батарея
5100 мА•ч, 14,4 В

Автономность (мин./макс.)
1 ч 53 мин / 3 ч 9 мин

Габариты и масса
396×285×45 мм, 3,45 кг

Предустановленная ОС
Windows Vista Home Premium

Дополнительные возможности
веб-камера, сканер отпечатков пальцев, пульт ДУ

Особенностью рассматриваемой модели является обновленный дизайн, примененный здесь материал сама компания называет «жидкий металл». Верхняя крышка традиционно для линейки Pavilion осталась темной, а вот боковины с оригинальными выштамповками, рабочая панель и даже клавиатура имеют приятный серебристый цвет. При этом все поверхности с едва заметным сетчатым узором выполнены по технологии HP Imprint, благодаря которой корпус дольше сохранит свой первоначальный вид. Глянцевый экран отличается яркими, сочными цветами, но диапазон комфортных углов обзора довольно мал. Клавиатура порадовала продуманной раскладкой и грамотно подобранными тактильными характеристиками, но маркировка латиницы и кириллицы одним цветом способна привести к путанице. Крупный «зеркальный» тачпад удобно утоплен в рабочую панель, кнопки уверенно жесткие, а за его отключение отвечает отдельная клавиша. Управлять медиаконтентом можно как с помощью сенсорной панели, так и посредством комплектного беспроводного ДУ. Ну и главное - при не самой высокой цене ноутбук оснащен по максимуму, что выгодно отличает его от некоторых конкурентов.

Gameplay РЕКОМЕНДУЕТ



$890

Продукт предоставлен компанией ERC, www.erc.ua

ATI Radeon HD 4730

› Видеокарта



Продукт предоставлен компанией Sapphire, www.sapphiretech.com

$100

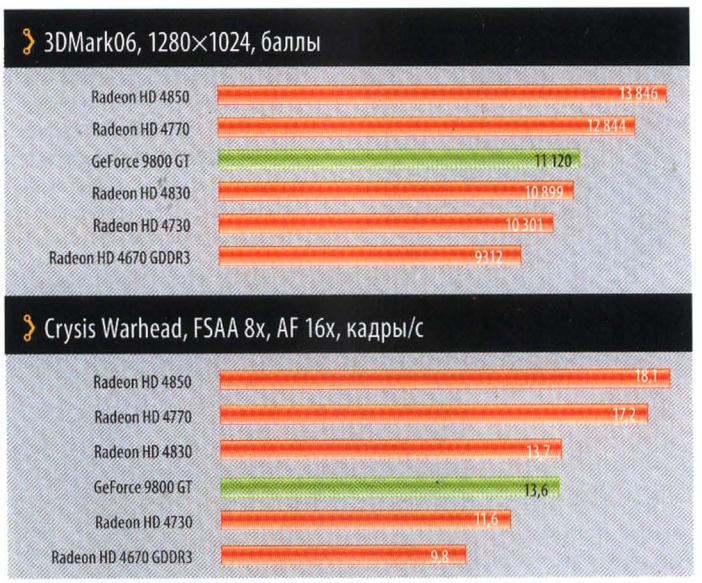
Анонс графического адаптера Radeon HD 4770 вызвал неподдельный интерес у потенциальных покупателей: новинка с ожидаемой стоимостью $100 демонстрирует выдающийся уровень быстродействия, может похвастаться низким энергопотреблением и однозначно претендует на звание «Лучшей покупки» в бюджетном сегменте.

Однако пока только теоретически - проблемы с освоением 40-нанометрового техпроцесса у TSMC вызвали дефицит GPU RV740 и, как следствие, привели к нехватке адаптеров и завышенным ценам на них. Чтобы не сдавать позиции в борьбе за лакомый кусочек рынка, AMD срочно пришлось принимать меры - и на свет появился Radeon HD 4730.

Новинка выполнена на старом добром чипе RV770 (применяемом также в HD 4830, HD 4850, HD 4870), а ее характеристики сходны с показателями HD 4770. Близкое знакомство вызывает некоторое недоумение: рассматриваемый графический адаптер является не чем иным, как урезанным Radeon HD 4870! HD 4730 использует ту же PCB, что и старшая модель на базе GPU RV770 (в нашем случае детище Sapphire основано на плате HD 4870 серии Vapor-X), а из видимых отличий заметно отсутствие половины чипов памяти - таким образом, ширина шины карты ограничена 128 битами. Однако это еще не все: в GPU отключена часть функциональных блоков, и по данному показателю HD 4730 действительно является младшей в семействе - потоковых процессоров у нее, как и у HD 4830, 640 штук, а количество блоков растеризации уменьшено до 8. Из позитивных моментов выделим использование памяти GDDR5, которая в определенной мере компенсирует недостаток в виде узкой шины.

Естественно, энергопотребление новинки существенно выше, чем у Radeon HD 4770. Невзирая на небольшую разницу в тактовых частотах (750/3600 МГц у HD 4730 против 750/3200 МГц у HD 4770), свежеанонсированный продукт имеет меньшее количество функциональных блоков ядра, да и сам GPU RV770 с подобными характеристиками не так быстр, как его 40-нанометровый сородич.

Измерение уровня быстродействия подтверждает наши догадки - Radeon HD 4730 проигрывает конкурентам из стана ATI, хотя порой держит паритет с GeForce 9800 GT. Из достоинств хотелось бы отметить низкую цену - рекомендованная стоимость рассматриваемого продукта равна $79. Однако реалии отечественного рынка вносят свои коррективы, и на первых порах традиционно сказываются нехватка адаптеров и желание продавцов заработать. Надеемся, что в ближайшее время ситуация изменится, иначе у Radeon HD 4730, оснащенного двумя шестиштырьковыми разъемами питания, достаточно «прожорливого» в плане энергопотребления и не блещущего быстродействием, туманные перспективы. Возможно, AMD таким образом утилизирует чипы RV770, которые не могут быть использованы в старших моделях из-за дефектов функциональных блоков и/или контроллера памяти. Если же в ход идут абсолютно «здоровые» GPU - тогда нет поводов для оптимизма и у производителя. Однако воздержимся от поспешных выводов - пожалуй, уже совсем скоро рыночная ситуация и судьба Radeon HD 4730 прояснятся.



Технические характеристики видеокарт

Модель	ATI Radeon HD 4670	ATI Radeon HD 4730	ATI Radeon HD 4770	ATI Radeon HD 4830	ATI Radeon HD 4850	ATI Radeon HD 4870	NVIDIA GeForce 9800 GT
Ядро	RV730	RV770	RV740	RV770	RV770	RV770	G92b
Техпроцесс пр-ва GPU, нм	55	55	40	55	55	55	55
Потоковые процессоры/TMU/ROP, шт.	320/32/8	640/32/8	640/32/16	640/32/16	800/40/16	800/40/16	128/64/16
Частота GPU, МГц	750	750	750	575	625	750	600/1500
Частота памяти, МГц	500 (1000); 1000 (2000)	900 (3600)	800 (3200)	900 (1800)	1000 (2000)	900 (3600)	900 (1800)
Объем памяти, МБ	512/1024	512	512	512	512/1024	512/1024	512
Тип памяти	DDR2/GDDR3	GDDR5	GDDR5	GDDR3	GDDR3	GDDR5	GDDR3
Шина памяти, бит	128	128	128	256	256	256	256

Sharp LC32DH77E

› Монитор



7999 грн

Продукт предоставлен компанией Sharp, www.sharp.ua

Для своего относительно небольшого формата телевизор оснащен не хуже более крупных собратьев – матрица Full HD, разъемы HDMI и VGA, поддерживается развертка 100 Гц. А еще есть обычный и цифровой тюнеры – и все это в устройстве за 7999 грн. Приятным бонусом стала функция демонстрации фотографий (для Flash-накопителей предусмотрен USB-разъем). Выглядит Sharp LC32DH77E весьма сдержанно: привычная черная глянцевая поверхность и отсутствие ненужных дизайнерских изысков.

Качество звучания у встроенных динамиков среднее, но ведь уровня домашнего кинотеатра никто и не обещал. Зато с изображением все замечательно – игры и видео выглядят отлично, картинка четкая, не смазывается (сказывается высокое разрешение и скорость матрицы). Углы обзора также отличные, а в том положении, когда картинка начинает высветляться, рассмотреть происходящее на экране в любом случае было бы нельзя. И хотя уровень черного не назовешь сильной стороной этого телевизора, его смело можно использовать даже в слабо освещенной комнате. Небольшая диагональ делает Sharp LC32DH77E оптимальным для размещения в спальне, детской или же маленькой гостиной. А наличие режимов, снижающих энергопотребление устройства, должно дополнительно привлечь экономных пользователей и людей, заботящихся о состоянии окружающей среды.

Технические характеристики

Видимая диагональ экрана
32"

Разрешение
1920×1080

Яркость
450 кд/м²

Контрастность
2000:1

Углы обзора (горизонтальные/вертикальные)
176/176°

Принимаемые системы сигналов
HDTV (MPEG-4, H.264), DVB-T/аналоговый, PAL-B/G, PAL-D/K, PAL-I, SECAM-LL, SECAM-B/G, SECAM-D/K, через AV-вход – NTSC, PAL60

Выходная мощность аудиосистемы
2×10 Вт

Интерфейсы
USB, SCART 21 pin (2 шт.), S-Video/Video/Y, Pb (Cb), Pr (Cr) через адаптер VGA, выход для наушников (мини-джек 3,5 мм), слот Common Interface (C.I.), входы для ПК (аналоговый/HDMI/RS-232C)

Габариты и масса
773×528×103,3; 13,5 кг

ASUS W90Vp

› Ноутбук

$2980

Продукт предоставлен компанией MDM, www.mdm-ua.com



Игровые ноутбуки – особый класс мобильных устройств, где производительность системы имеет едва ли не наивысший приоритет. Массивный корпус ASUS W90Vp с металлической верхней крышкой даже в закрытом состоянии выглядит стильно и дорого. Впечатляет и комплектация устройства. Двухъядерный процессор Core 2 Duo T9600 функционирует на частоте 2,8 ГГц, а при необходимости ее можно повысить на 250 МГц. Достоинство модели – ATI Mobility Radeon HD 4870 X2 с двумя мощными графическими чипами, работающими в связке. Отметим также чипсет Intel X38, 6 ГБ оперативной памяти и пару 320-гигабайтовых HDD. Crysis, запущенная в разрешении 1600×1200 в режиме DirectX 10 на этом ноутбуке выдает 36,5 кадров в секунду.

Качество экрана высокое, картинка очень насыщенная с яркими сочными цветами. Клавиатура удобна в использовании, но несколько простовата для устройства такого класса. Большой тачпад нареканий не вызывает.

Килограммовый 230-ваттный блок питания лишний раз напомнит владельцу о том, что данный лэптоп увереннее чувствует себя рядом с электророзеткой. Вне сети он с трудом преодолевает часовой барьер в режиме чтения, а под нагрузкой и того меньше.

Очень производительная мультимедийно-игровая станция с достойным оснащением и немалой ценой – серьезный повод задуматься не стесненным в средствах геймерам, планирующим использовать мобильную систему даже в тяжелых виртуальных баталиях.

NEC MultiSync E222W

› Монитор



$300

Продукт предоставлен компанией «Ингресс», www.ingress.ua

NEC MultiSync E222W – новый универсальный монитор, который можно использовать как для развлечений, так и для решения профессиональных задач. Простой разворот экрана в портретное положение, регулируемая в диапазоне 110 мм высота подставки – такие функции характерны для устройств классом повыше. В то же время из-за небольших вертикальных углов обзора TN-матрицы работа при портретной ориентации экрана становится довольно проблематичной. В альбомной ориентации ограничение углов сказывается тоже, но куда меньше, хотя отметим, что они все-таки чуть шире, чем у многих аналогичных мониторов-конкурентов на TN-матрицах.

Управляется дисплей с помощью встроенного меню. Навигация по нему удобна и производится посредством 4-позиционного джойстика, а структура меню типична для моделей NEC. Передача полутонов посредственная – градиенты всех цветов имеют небольшую ступенчатость. Максимального яркостного разрешения можно добиться при регулировке контраста в диапазоне 50–60%, превышение этого значения приводит к насыщению в светлых областях изображения. Скоростные характеристики монитора хороши: подвижные объекты почти не имеют шлейфа на любом фоне. Диапазон яркости находится в пределах 23–252 кд/м², а статическая контрастность доведена до 906:1 – достойные показатели, позволяющие эксплуатировать устройство практически при каком угодно внешнем освещении.

Весьма положительна стабильность графиков цветовых температур и их соответствие номиналам режимов, подобное качество исключает аномалии оттенков и приближает картинку к эталонной, хотя для работы с цветом монитор все же не предназначен.

Logitech G13 Advanced Gameboard

› Игровая консоль

Еще в декабре прошлого года компания Logitech продемонстрировала собственное видение игровой консоли, выпустив в серии G модель G13 Advanced Gameboard. По дизайну устройство напоминает других представителей линейки, особенно игровую клавиатуру G19. Правда, экран Advanced Gameboard достался монохромный, аналогичный дисплею на клавиатуре G15 и колонках Z-10, даже программное обеспечение у них одинаковое, так что весь набор профилей и дополнений для этих устройств подойдет и к G13. Клавишный блок эргономичной формы ориентирован на правшей, о чем недвусмысленно намекает четырехпозиционный Hat-switch в правой части. Во время игры рука занимает на вогнутой консоли комфортное положение, близкое к хваткам мыши «ладонь» или «коготь», но именно потому нижний ряд кнопок (G20–G22) труднодоступен. Большая масса и резиновые ножки не позволяют консоли проскальзывать. Hat-switch удобен в роли джойстика, скажем, в MMOG. Клавиши имеют регулируемую внутреннюю подсветку, хотя яркость экрана можно было бы и снизить.

Модель работает со стандартным ПО для клавиатур G-серии, а значит, поддерживает игровые профили (всего можно запрограммировать до 75 клавиш в трех раскладках), запись макросов на лету, загрузку данных во встроенную память устройства и т. д. Количество игр, распознаваемых ПО, постоянно растет.

Недостатки G13 традиционны для подобных продуктов. Привыкшим к классической раскладке требуется значительное время на переучивание, причем осваивать придется буквально каждую новую игру и вернуться к использованию стандартной клавиатуры будет тоже непросто. Захотите ли вы потратить на это $80?

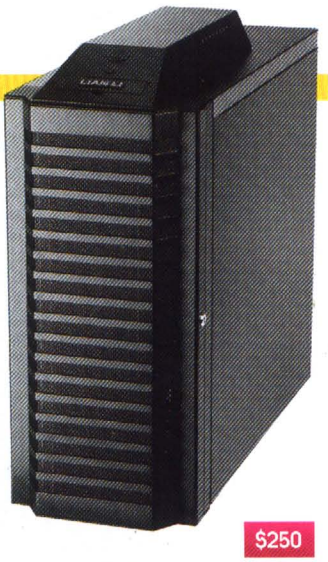


$80

Продукт предоставлен представительством Logitech в Украине, www.logitech.ua

Lian Li Armorsuit PC-P60

› Корпус



$250

Продукт предоставлен компанией Eletek, www.eletek.ua

Продукт традиционно для Lian Li полностью выполнен из алюминия. Оригинальный дизайн, великолепное качество исполнения, продуманная конструкция и надежное шасси – характерные черты корпусов данного производителя. Передняя панель модели закрывается большой дверцей, снабженной тремя 120-миллиметровыми вентиляторами с синей подсветкой. Корпус имеет сплошную стойку для установки до девяти 5,25-дюймовых устройств. Впрочем, три соответствующих отсека заняты специальной корзиной для жестких дисков.

Подставка под материнскую плату извлекается из корпуса, максимально упрощая доступ к внутренностям PC. Система обдува дополнена 140-миллиметровым вентилятором на верхней панели, скрытым за крупной накладкой, и 120-миллиметровым на задней. Любителям тишины пригодится встроенный регулятор оборотов, ручка которого спрятана за дверцей.

Впечатляет количество интерфейсных разъемов, расположенных за небольшой откидной шторкой. В свете распространенности USB-устройств такой подход весьма оправдан. Для надежной защиты системы в дверцу встроен замок.

Солидная глубина корпуса и возможность переместить корзину для жестких дисков в верхнюю часть Lian Li Armorsuit PC-P60 делают его неплохим выбором для PC с мощной графической подсистемой. Настоящим энтузиастам пригодятся отверстия под шланги СВО, размещенные над вытяжным вентилятором. Мы с уверенностью заявляем, что рассматриваемый продукт полностью оправдывает свою стоимость и станет отличным вариантом для построения высокоуровневого компьютера.

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)	$75
AMD Athlon II X2 245 (2,9 ГГц, 2×1 МБ L2)	$75
Материнская плата на чипсете Intel P43 Express	$80
Материнская плата на чипсете AMD 770	$65
Память 2×1 ГБ DDR2-800	$30
Видеокарта Radeon HD 4850 512 МБ	$120
Жесткий диск 500 ГБ, кеш-буфер 16 МБ	$60
LCD-монитор 19", TN, DVI	$130
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

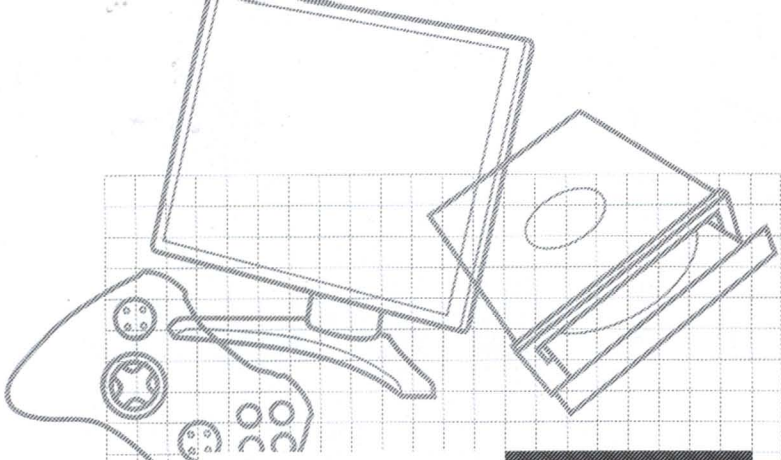
Суммы для PC на платформах: **Intel $655** • **AMD $640**

«Оптимальный PC»

Заработает все! Правда, кое-что на средних настройках

Intel Core 2 Duo E7400 (2,8 ГГц, 3 МБ L2)	$125
AMD Phenom II X3 710 (2,6 ГГц, 3×512 КБ L2, 6 МБ L3)	$120
Материнская плата на чипсете Intel P45, поддержка FSB > 2 ГГц	$100
Материнская плата на чипсете AMD 790GX	$100
Память 2×2 ГБ DDR2-800	$60
Видеокарта GeForce GTS 250 1 ГБ / Radeon HD 4870 512 МБ	$160
Жесткий диск 640 ГБ, кеш-буфер 16 МБ	$70
LCD-монитор 22", TN, DVI	$250
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 $1080** • **AMD $1075**



«Прогрессивный PC»	Ультимативная игровая станция
Intel Core i7 920 (2,66 ГГц, 4×256 КБ L2, 8 МБ L3)	$305
AMD Phenom II X4 920 (2,8 ГГц, 4×512 КБ L2, 6 МБ L3)	$195
Чипсет Intel X58	$210
Чипсет AMD 790GX	$150
Память 3×2 ГБ DDR3-1600	$130
Память 2×2 ГБ DDR2-1066	$70
Видеокарта GeForce GTX 275 896 МБ / Radeon HD 4890 1 ГБ	$260
Жесткий диск 1 ТБ, кеш-буфер 32 МБ	$105
LCD-монитор 22", TN, DVI	$350
Привод 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 PC на платформах: **Intel $1935** • **AMD $1705**

Смену сезона производители железа встречают анонсами и новинками. Тем не менее серьезно менять конфигурации пока не стоит

Невзирая на смутный в финансовом отношении период, жизнь продолжается. Вслед за жарким летом неизменно наступила осень, сезон отпусков и летних каникул закончился, приходится опять включаться в работу и учебу. Если во время отдыха вы вряд ли задумывались о покупке компьютера, то сейчас пора вернуться к этому вопросу.

Смену сезона производители железа традиционно встречают анонсами и новинками. Тем не менее серьезно менять конфигурации пока не стоит - лучше остановиться на проверенных вариантах.

Для «Бюджетного PC» мы порекомендуем Athlon II X2 245. С ролью процессора для игрового компьютера начального уровня он справляется очень хорошо, а кроме того, в плане разгонного потенциала выгодно отличается от довольно популярного ранее (а ныне - ощутимо подешевевшего) Athlon X2 7750. Дает о себе знать более прогрессивная и перспективная технология, которая делает Athlon II X2 245 наилучшей покупкой. А вот к Phenom II X2 550 стоит отнестись осторожно: результаты его тестирования весьма достойны, но стоимость в розничной продаже практически такая же, как и у трехъядерной модели Phenom II X3 710.

Цена на столь интересный Radeon HD 4770, к сожалению, все еще высока (сказывается дефицит новинки), средняя составляет примерно $133-136. При этом более производительный Radeon HD 4850 кое-где можно приобрести за $110-120. Потенциально «горячая» видеокарта до сих пор является заложницей неприятных обстоятельств - технологических сложностей с выпуском 40-нанометровых GPU в необходимых количествах.

Популярная в народе GeForce GTX 260 за прошедшее время еще немного подешевела. Самые доступные модели продаются за $180-187. Хотя, конечно, снижение цены в долларах омрачает падение курса гривны по отношению к американской валюте. С одной стороны, уценка вроде бы и состоялась, а с другой - нет. Хотим напомнить, что наиболее выгодные предложения вы всегда сможете найти, воспользовавшись каталогом *hotline.ua*.

Плавно продолжается и планомерное снижение цен на жесткие диски. Причем изменения особенно ощутимы, если речь идет о моделях объемом 1 и 2 ТБ (стоимость менее вместительных HDD и так практически достигла дна). Например, двухтерабайтовый Western Digital WD20EADS сегодня можно купить в среднем за $279, а за его «коллегу» Seagate ST32000542AS попросят $266 (месяц назад цена на них колебалась в районе $300). Данные жесткие диски принадлежат к тихоходным сериям со сниженной скоростью вращения шпинделя, что делает их еще более привлекательными для использования в качестве хранилища контента.

www.journal-plaza.net

Top 5

ждем в октябре

Почти настоящая война, рисованные супергерои, американский спецназ, затерянные в космосе шахтеры и двадцать два потных мужика, пинающих один несчастный мячик.

Некоторые разработчики уже давно зарекомендовали себя в определенной области, и тем удивительнее наблюдать, как они берутся за создание игр в новом для себя жанре.



01



Operation Flashpoint 2: Dragon Rising

Серия Operation Flashpoint никогда не выглядела дружелюбной к пользователю. Это был суровый симулятор боевых действий, призванный не развлечь игрока, а бросить вызов его способностям. Зато там имелась масса транспортных средств, огромный открытый мир и богатейшие тактические возможности. И сиквел обещает не посрамить величие оригинала.

02



Borderlands

Ближайший родственник этого проекта назывался Hellgate: London и в свое время провалился с оглушительным треском. Впрочем, Borderlands имеет ряд преимуществ, которые смогут уберечь его от такой судьбы. Нас ждет научно-фантастическая история о колонизаторских кораблях, отправляемых к пограничным мирам, и их обитателях, пытающихся освоиться на новой местности. Толпы врагов, прокачка навыков и газиллион стволов прилагаются.

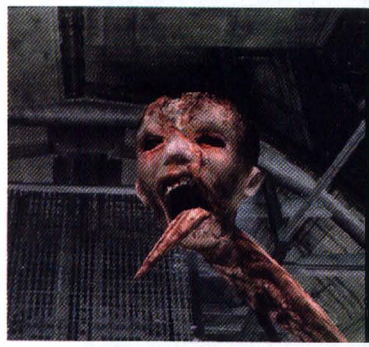
03



Rogue Warrior

Разработчики Rogue Warrior черпали вдохновение в одноименной автобиографической книге Ричарда Марчинко – бывшего «морского котика», которому определенно есть что поведать о тяжелых буднях американского спецназа. Они намерены создать тактический боевик, где нет места скриптам и «рельсам», и поле битвы меняется динамически в зависимости от ситуации и наших действий.

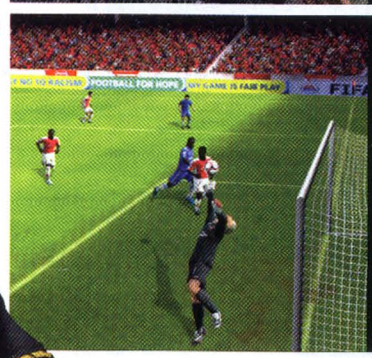
04



Dead Space Extraction

Во вселенной Dead Space ожидается пополнение – это будет интерактивный тир для Wii с возможностью кооперативного прохождения. Впрочем, разработчики утверждают, что припасли несколько невиданных доселе сюрпризов в игровом процессе. Сюжет поведает о шахтерах с планеты Эгида-7, одними из первых столкнувшихся с кровожадной расой некроморфов и теперь вынужденных бежать из зараженного поселения.

05



FIFA 10

Каждую осень Electronic Arts выкатывает на суд поклонников футбола очередную игру серии FIFA. Из года в год в проектах хорошеет графика и анимация, реализуется все больше финтов и приемов, меняются игроки, появляются команды... В этой части улучшат управление и физику столкновений, а также добавят российскую Премьер-лигу. А там, глядишь, и к Украине попристальнее присмотрятся.

www.journal-plaza.net