S.T.A.L.K.E.R.: ЗОВ ПРИПЯТИ – МИР СУРОВЫХ МУЖЧИН

всё о компьютерных и видеоиграх

№11 (51) ноябрь 2009

Gameplay

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

www.journal-plaza.net

GOD OF WAR 3

Убить Зевса!

Mini Ninjas

Экоспецназ

Left 4 Dead 2

Зомби много не бывает

gameplay.com.ua

Хит

UNCHARTED 2: AMONG THIEVES

ИДЕАЛЬНОЕ ПРИКЛЮЧЕНИЕ

Ревью

NEED FOR SPEED SHIFT

ВОТ ТАК СЮРПРИЗ

ITC PUBLISHING

4 820044 220051 11

www.journal-plaza.net

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 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**, **№ 11 (51)**, ноябрь 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

www.journal-plaza.net

www.journal-plaza.net

Дредноуты

Этой осенью без лишнего шума ушла на золото игра «Pirate Hunter. Сомалийский капкан» (в девичестве «Пираты XXI века»). И что? - спросите вы. Ну, напечатали тираж, развезли по магазинам. И ни тебе концерта на Майдане, ни торжеств. Зачем, казалось бы, рядовое событие упоминать в редакторской? Все очень просто. С появлением этой игры в продаже закончилась целая эпоха в истории украинского геймдева. Масштабные проекты, о которых мы неоднократно писали в материале «Наши игры», сошли со стапелей и практически все, кроме S.T.A.L.K.E.R., канули в Лету. Немногие сейчас вспомнят «Вивисектор», You Are Empty, «Бельтион», «Сердце вечности», Xenus. А ведь когда-то эти названия были на слуху у каждого украинского геймера. За развитием проектов следили, ими гордились, в них верили. Верили, что у нас можно сделать свой мегашутер, мега-action или мега-RPG. Мега не получилось, даже с поправкой на происхождение.

А сейчас, учитывая состояние дел в индустрии, нам нет смысла надеяться и на самый захудалый FPS категории B. Конечно, в следующем году выйдет «Метро 2033», а Сергей Григорович продолжит разрабатывать золотую жилу S.T.A.L.K.E.R. И все, дорогие мои. Ближайшие несколько лет наш геймдев будет красен казуальными проектами, маленькими играми для iPhone, PSN или XBLA и трудами отечественных аутсорсеров. Индустрия не умрет. Благодаря кризису и массовым сокращениям в студиях-гигантах (штат как «Першої Студії», так и Vogster сильно похудел) в Украине снова стало дешево делать игры. Уверена, мы увидим не один качественный проект made in Ukraine, но тот небывалый подъем, который переживал наш геймдев до 2005 года, уже не повторится никогда. Разработчики перестали строить воздушные замки. Это хорошо, но вместе с тем немного грустно.

P.S. Ах да, в разработке все еще числятся две последние космические ласточки: Abyss Lights: Skyjacker и «Предтечи».

Приятного чтения.

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

Содержание

№ 11 (51)
ноябрь 2009

www.journal-plaza.net

www.journal-plaza.net

»ПРЕВЬЮ

Кровожадный Кратос собирается закончить начатые им в прошлых частях серии репрессии древнегреческих богов. Зевс и другие жители Олимпа уже трепещут в ожидании визита мстительного спартанца.

с. 20

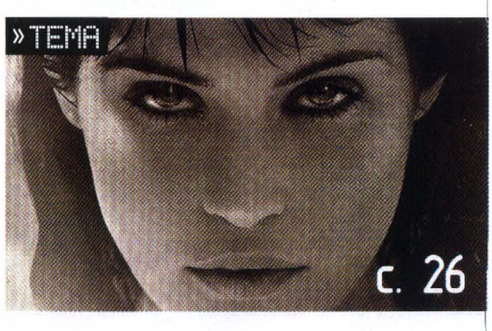
God of War 3

»ПРЕВЬЮ

с. 24

Left 4 Dead 2

Сражения с инфицированными в торговом центре, путешествие по болотам, визит в парк аттракционов с зомби-клоунами, расширенный арсенал, улучшенный AI Director, новые игровые режимы. Вы все еще сомневаетесь в успехе Left 4 Dead 2?



»ТЕМА

с. 26

Экранизации игр – взгляд в будущее

Несмотря на то что создание фильмов по мотивам видеоигр все еще считается весьма сомнительным с точки зрения прибыльности занятием, многочисленные режиссеры и продюсеры не оставляют попыток заманить в кинотеатры любителей популярных игровых проектов. О будущих громких экранизациях рассказывается в нашем специальном материале.

Новости

6 Кратко
10 Репортаж со S.T.A.L.K.E.R. FEST
12 Новости киберспорта
14 Украинский финал WCG 2009
16 Обратная связь

Превью

20 God of War 3
24 Left 4 Dead 2

Тема

26 Экранизации игр – взгляд в будущее
30 Топ 5. Игры в стиле нуар

Рецензии

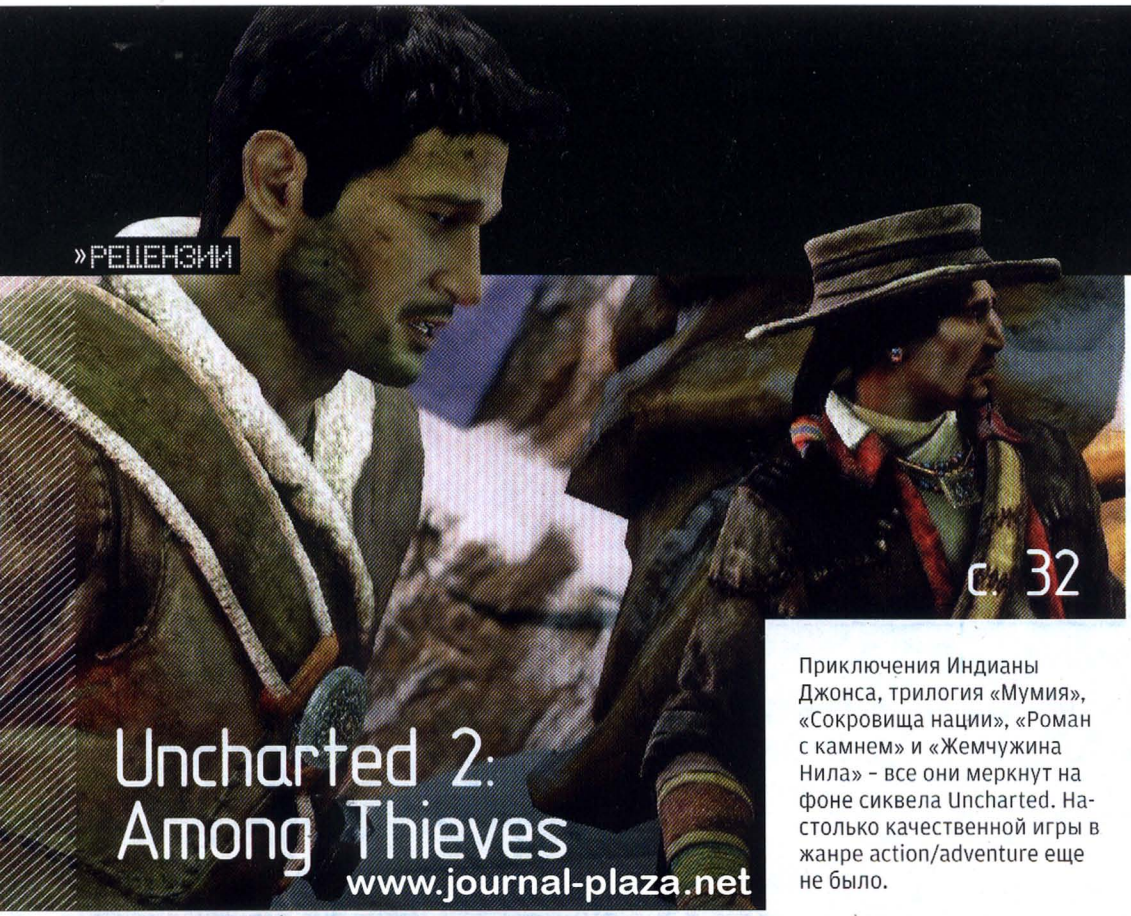
32 Uncharted 2: Among Thieves
36 Need for Speed Shift
40 S.T.A.L.K.E.R.: Зов Припяти
42 Эадор. Сотворение
46 Majesty 2: The Fantasy Kingdom Sim
48 WET
50 SoulCalibur: Broken Destiny
51 Holy Invasion of Privacy, Badman!: What Did I Do to Deserve This?
52 Halo 3: ODST
54 Dissidia Final Fantasy
56 Mini Ninjas
58 Ил-2 Штурмовик: Крылатые хищники
59 Dead Space Extraction
60 Colin McRae: DiRT 2
62 Pirate Hunter. Сомалийский капкан
64 Section 8
65 Ост-Индийская компания
66 Order of War
68 Osmos
70 Muramasa: The Demon Blade

72 Галерея

Hardware

76 KWorld SA230 1920ex Gamer's Edition
76 Logitech Performance Mouse MX
77 SteelSeries Kinzu Optical
77 ROCCAT Apuri
77 JBL Duet II
78 Компьютер месяца

80 Top 5 ноября



»РЕЦЕНЗИИ

с. 32

Uncharted 2: Among Thieves

www.journal-plaza.net

Приключения Индианы Джонса, трилогия «Мумия», «Сокровища нации», «Роман с камнем» и «Жемчужина Нила» – все они меркнут на фоне сиквела Uncharted. Настолько качественной игры в жанре action/adventure еще не было.

»РЕЦЕНЗИИ

www.journal-plaza.net

с. 36

Need for Speed Shift

Кольцевые автогонки вместо стритрейсинга, реализм вместо аркадных покатушек, отличная графика и непередаваемые ощущения от пилотирования местных спорткаров. В кои-то веки проект с приставкой Need for Speed в названии не оказался серой посредственностью.

»РЕЦЕНЗИИ

с. 40

S.T.A.L.K.E.R.: Зов Припяти

Два года назад S.T.A.L.K.E.R. все-таки вышел. Еще полтора года спустя он обзавелся приквелом. Что ж, настал черед сиквела. Узнать, что же случилось после проникновения Стрелка на ЧАЭС, повстречать старых знакомых и открыть для себя новые участки Зоны – все это ждет нас в «Зове Припяти».

Игры в номере

Colin McRae: DiRT 2	60
Dead Space Extraction	59
Dissidia Final Fantasy	54
God of War 3	20
Halo 3: ODST	52
Holy Invasion of Privacy, Badman!: What Did I Do to Deserve This?	51
Left 4 Dead 2	24
LEGO Rock Band	72
Lost Planet 2	72
Majesty 2: The Fantasy Kingdom Sim	46
Majin: The Fallen Realm	73
Mini Ninjas	56
Muramasa: The Demon Blade	70
Need for Speed Shift	36
Order of War	66
Osmos	68
Pirate Hunter. Сомалийский капкан	62
Red Steel 2	73
Resident Evil: The Darkside Chronicles	73
S.T.A.L.K.E.R.: Зов Припяти	40
Section 8	64
SoulCalibur: Broken Destiny	50
Uncharted 2: Among Thieves	32
WET	48
Ил-2 Штурмовик: Крылатые хищники	58
Ост-Индийская компания	65
Эадор. Сотворение	42

СМОТРИ НА ДИСКЕ Gameplay

DVD

№ 11 (51)
ноябрь 2009
www.journal-plaza.net

Игры

Shareware-игры
Космоежики
ПингвиноМания
Марсианская хроника
Масяня в полной Африке
Племя ацтеков
Починяй-ка. Мастреская Кейт
Спасти босса

Демонстрационные версии
Эадор. Сотворение
Risen
Need for Speed Shift

Патчи

Международные версии
Batman: Arkham Asylum v1.1
Majesty 2: The Fantasy Kingdom Sim v1.0.97
Need for Speed Shift Patch #1

Видеоролики

Мультиплатформа
Assassin's Creed II
Battlefield Bad Company 2
BioShock 2
Borderlands
Brutal Legend
Dead Rising 2
Dragon Age: Origins
Final Fatasy XIII
Final Fatasy XIV
DJ Hero
Just Cause 2
Lost Planet 2
Lucidity
Majesty 2: The Fantasy Kingdom Sim
Mass Effect 2
Modern Warfare 2
Need for Speed Shift
Operation Flashpoint: Dragon Rising
Planet 51
The Saboteur
Tom Clancy's Splinter Cell: Conviction

PC
Аллоды Онлайн
All Points Bulletin
Cities XL
The Settlers 7
Star Wars: The Old Republic

DS
Scribblenauts

Wii
Monster Hunter 3

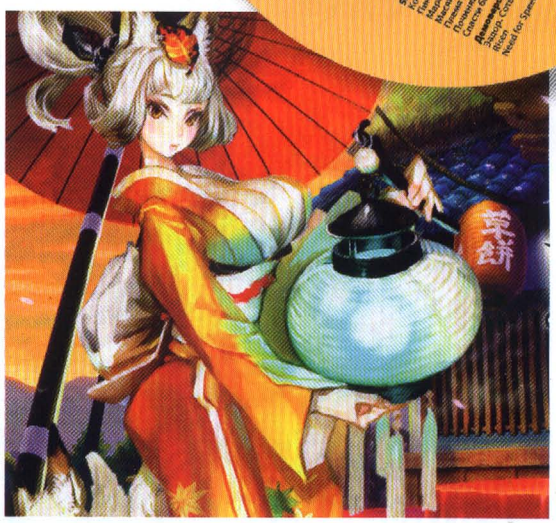
PSP
Alien Havoc

PS3
Digger HD

X360
Grand Theft Auto: Episodes From Liberty City

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 нём, 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, ноябрь 2009» является неотъемлемой составляющей журнала Gameplay, № 11 (51), 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

Дерзкий расчет Square Enix

Руководство Square Enix строит радужные планы относительно своего будущего. Йоичи Вада (Yoichi Wada), исполнительный директор фирмы, оценил предполагаемые объемы продаж Final Fantasy XIII в 6 миллионов копий и намекнул, что онлайновая Final Fantasy XIV, возможно, появится не только на PC и PS3, но и на Xbox 360. В целом же компания хочет увеличить ежегодный доход до 531 миллиона долларов. Этому, в частности, должен способствовать выход на китайский рынок.

Европейский рейтинг продаж игр

Wii

№	Название	Издатель	Разработчик
1	Wii Sports Resort	Nintendo	Nintendo
2	Wii Fit	Nintendo	Nintendo
3	FIFA 10	Electronic Arts	EA Canada
4	Mario Kart Wii	Nintendo	Nintendo
5	Toy Story Mania!	Disney Interactive Studios	Papaya Studio
6	Super Smash Bros. Brawl	Nintendo	Sora Ltd
7	Guitar Hero 5	Activision Blizzard	Vicarious Visions
8	Mysims Agents	Electronic Arts	Visceral Games
9	Ashes Cricket 2009	Codemasters	Gusto Games
10	EA Sports Active	Electronic Arts	EA Canada

DS

№	Название	Издатель	Разработчик
1	Professor Layton and Pandora's Box	Nintendo	Level-5
2	Scribblenauts	Warner Bros. Interactive	5th Cell
3	Kingdom Hearts 358/2 Days	Square Enix Europe	H.A.N.D. Inc.
4	Professor Layton and the Curious Village	Nintendo	Level-5
5	MySims Agents	Electronic Arts	Visceral Games
6	Dr. Kawashima's Brain Training	Nintendo	Nintendo
7	Combat of Giants: Dragons	Ubisoft	Ubisoft Quebec
8	Mario Kart DS	Nintendo	Nintendo
9	Mario and Luigi: Bowser's Inside Story	Nintendo	Alphadream
10	Puzzler World	Ubisoft	Ideas Pad

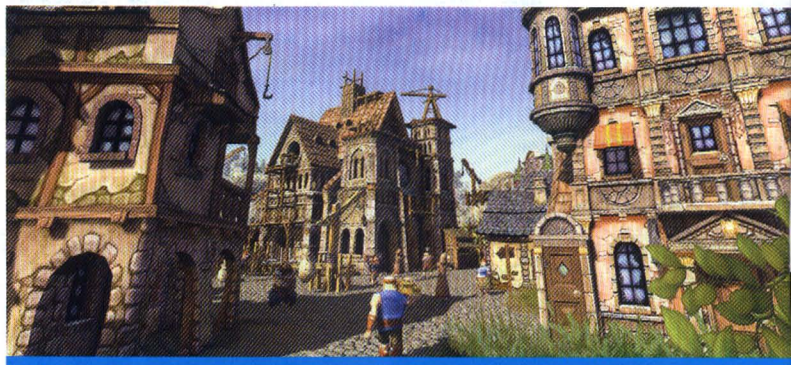
X360

№	Название	Издатель	Разработчик
1	FIFA10	Electronic Arts	EA Canada
2	Operation Flashpoint: Dragon Rising	Codemasters	Codemasters
3	Halo 3: ODST	Microsoft	Bungie
4	Need for Speed Shift	Electronic Arts	Slightly Mad Studios
5	Colin McRae: DiRT 2	Codemasters	Codemasters
6	SEGA Superstars Tennis	SEGA	Sumo Digital
7	Guitar Hero 5	Activision Blizzard	Neversoft
8	Risen	Koch Media	Piranha Bytes
9	Batman: Arkham Asylum	Eidos*	Rocksteady Studios
10	Halo 3	Microsoft	Bungie

PS3

№	Название	Издатель	Разработчик
1	FIFA 10	Electronic Arts	HB Studios
2	Call of Duty: World at War	Activision Blizzard	Rebellion
3	Singstar Motown	Sony Computer Ent.	London Studio
4	Marvel Ultimate Alliance 2	Activision Blizzard	N-Space
5	Transformers: Revenge of the Fallen	Activision Blizzard	Krome Studios
6	Guitar Hero 5	Activision Blizzard	Neversoft Entertainment
7	Ben 10: Alien Force	D3Publisher	Monkey Bar Games
8	Need for Speed Undercover	Electronic Arts	Exient
9	Up	THQ	Asobo Studio
10	Scooby-Doo! First Frights	Warner Bros. Interactive	Torus Games

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



Новые поселенцы

Будущей весной Ubisoft планирует обрадовать всех поклонников стратегий новой частью знаменитого сериала The Settlers. Игра называется The Settlers 7: Paths to a Kingdom, а ее действие развернется в Европе в период раннего Ренессанса. На выбор предложат три пути развития своего королевства: военный, научный или торговый. Ожидаем улучшенную графику, полноценный многопользовательский режим и редактор миссий.

www.journal-plaza.net

История войн от «1С»

Киевской студии Unicorn Games повезло в нелегкое для отечественных разработчиков время – фирма «1С» заказала компании серию исторических стратегий, действие которых охватит период от Средневековья до Ренессанса. Дебютный проект называется «История войн: Александр Невский». Нам предложат повторить подвиги известного полководца в восьми баталиях, объединенных общим сюжетом (разумеется, без Ледового побоища не обойдется). Обещают 170 видов юнитов, масштабную сечу (до 32 тысяч воинов на экране), историческую достоверность и интересный многопользовательский режим с генератором карт и онлайн-рейтингами. «Александр Невский» должен появиться на прилавках до конца этой осени.

www.journal-plaza.net

Большие планы

Неизвестно, как в Интернет просочился секретный в общем-то документ, раскрывающий некоторые бизнес-планы SEGA и Sony Computer Entertainment America. Главное то, что из него удалось узнать: продажи Sony Motion Controller должны начаться уже в марте следующего года (правда, только в Японии), а кроме этого японский платформодержатель хочет продавать старые популярные проекты для PS2 через PlayStation Network. Они будут запускаться на PlayStation 3, для которой выпустят специальную программу-эмулятор.

Вторая экранизация Silent Hill

Едва новостные ленты успели обрадовать известием о продолжении фильма Silent Hill – им планировали заняться сценарист Роджер Эйвери (Roger Avary) и продюсер Самюэль Хадида (Samuel Hadida), – как пришла еще одна, на этот раз драматичная весть. Эйвери осудили на год тюремного заключения за непредумышленное убийство. Фатальный инцидент произошел в прошлом году: Роджер управлял машиной в нетрезвом состоянии, в результате погиб его друг. Как данное событие повлияет на работу над лентой, пока неизвестно.

Super Street Fighter

Capcom решила воспользоваться успехом Street Fighter IV и выпустить ее улучшенную версию с приставкой «super» в названии. Главное отличие – новые персонажи, однако поклонники серии встретят и хорошо знакомых T. Hawk и Juri. Кроме того, в игре появятся ультракомбоудары (как звучит-то!), а многопользовательский режим получит систему игровых лобби. Проект выйдет весной 2010 года на PS3 и Xbox 360. Самое неприятное, что super-версия при игре по Сети не будет совместима с оригинальной Street Fighter IV.

Гантели для Wii

Аксессуаров для Nintendo Wii много не бывает, не так ли? Для нее уже выпустили всевозможные ракетки, клюшки, биты и удочки. Среди подобного спортивного инвентаря явно не хватало чего-то более серьезного и основательного. И вот пожалуйста – гантели. Каждая весит около одного килограмма и, как говорят, идеально лежит в руке. Стоит чудо-комплект $20.

www.journal-plaza.net

Counter-Strike Next

Tactical Intervention – игра, которую должен взять на заметку каждый поклонник Counter-Strike. Ее делает Мин Ле (Minh Le), один из создателей оригинальной CS, причем офис его фирмы находится в Южной Корее – так что внимание со стороны киберспортсменов заочно обеспечено. В целом проект напоминает ту же Counter-Strike с небольшими дополнениями: на картах появятся гражданские (их разрешат использовать в качестве живого щита), а в распоряжении игрока окажутся боевые псы (служат для отвлечения соперников). Роль снайперского оружия уменьшат, а раунды сделают короче. Выход Tactical Intervention намечен на конец этого года.

Парой строк

BioShock 2 планируют выпустить в феврале 2010 года.

Компания Microsoft инвестирует в игровую индустрию Южной Кореи более 19 миллионов долларов. Не так-то и много по современным меркам, но внимание всегда приятно.

Yakuza 3, великолепный восточный боевик, доступный пока лишь в японской версии, возможно, таки переведут на английский. Эту новость распространил ресурс 1UP, но SEGA до сих пор не подтвердила ее.

TrackMania 2 должна выйти на PC в следующем году. Улучшения преимущественно косметические: более красивая графика, увеличен выбор авто и т. д.

Assassin's Creed 2 в версии для PC задерживается аж до первого квартала 2010 года. Причина, по которой отложили релиз, звучит уже совершенно стандартно: разработчикам хотят дать больше времени для шлифовки игры.

Новость о закрытии Vogster Entertainment (имеет офисы в России, Украине, США) оказалась неверной. Представители компании говорят, что на самом деле в фирме проводится реструктуризация.

Интригующий Blur, гоночный проект от Bizarre Creations (создатель серии Project Gotham Racing) не появится на прилавках в этом ноябре, как ожидалось ранее. Выпуск игры перенесен на первую половину следующего года.

Alpha Protocol, довольно интересная шпионская RPG, также пала жертвой массового переноса релизов. Теперь ее стоит ждать не раньше весны 2010 года.

The Warpath Campaign – так называется аддон к Empire: Total War, который предлагает провести военные кампании в Северной Америке, сразившись с местными аборигенами (или выступив на их стороне). Дополнение можно скачать через сервис Steam или купить в рознице русскоязычную версию «На тропе войны» (ее выпускает фирма «1С»).

Европейский рейтинг продаж игр

PSP

№	Название	Издатель	Разработчик
1	Gran Turismo	Sony Computer Ent.	Polyphony Digital
2	FIFA 10	Electronic Arts	HB Studios
3	Dissidia Final Fantasy	Square Enix Europe	Square Enix
4	Need for Speed Shift	Electronic Arts	EA Bright Light
5	MotorStorm: Arctic Edge	Sony Computer Ent.	Bigbig Studios
6	Monster Hunter: Freedom Unite	Capcom	Capcom
7	Ben 10: Alien Force	D3Publisher	Monkey Bar Games
8	LEGO Batman: The Videogame	Warner Bros. Interactive	Traveller's Tales
9	FIFA 09	Electronic Arts	EA Canada
10	Harry Potter & The Half-Blood Prince	Electronic Arts	EA Bright Light

PC

№	Название	Издатель	Разработчик
1	Operation Flashpoint: Dragon Rising	Codemasters	Codemasters
2	The Sims 3	Electronic Arts	The Sims Studio
3	Championship Manager 2010	Eidos	Beautiful Game Studios
4	Aion	NCsoft	NCsoft
5	Empire: Total War	SEGA	Creative Assembly
6	World of WarCraft: Wrath of the Lich King	Activision Blizzard	Blizzard Entertainment
7	FIFA 10	Electronic Arts	HB Studios
8	Risen	Koch Media	Piranha Bytes
9	Cities XL	Atari	Monte Cristo Games
10	Warhammer 40 000: Dawn of War II	THQ	Relic

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

Рейтинг продаж Yakaboo.ua

PC

№	Название	Издатель	Разработчик
1	Wolfenstein	«1С»	Raven Software / Endrant Studios
2	«Aion. Ограниченное коллекционное издание»	NCsoft	NCsoft
3	Aion	NCsoft	NCsoft
4	«Антология S.T.A.L.K.E.R. – Серебряное издание»	GSC World Publishing	GSC Game World
5	Call of Duty 4: Modern Warfare	«Новый Диск»	Infinity Ward
6	«Call of Juarez: Узы крови»	«1С»	Techland
7	Resident Evil 5	«1С»	Capcom Entertainment
8	«Aion. Код предварительного заказа»	NCsoft	NCsoft
9	World of WarCraft	Blizzard Entertainment	Blizzard Entertainment
10	Trine	GFI / «Руссобит-М»	Frozenbyte

PS3

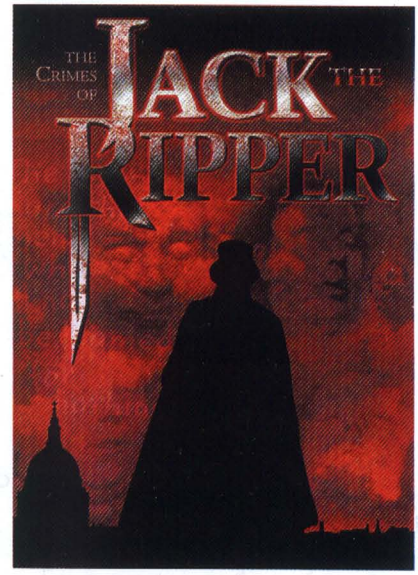
№	Название	Издатель	Разработчик
1	Pro Evolution Soccer 2009	Konami	Konami
3	SBK 08: Superbike World Championship	Black Bean Games	Milestone
2	Virtua Tennis 2009	SEGA	Sumo Digital
4	Blazing Angels 2: Secret Missions of WWII	Ubisoft	Ubisoft Romania
5	LittleBigPlanet	Sony	Media Molecule
6	The Darkness	Take-Two Interactive	Starbreeze AB
7	Lair	Sony	Factor 5
8	UFC 2009 Undisputed	THQ	Yuke's Media Creations
9	Star Wars: The Force Unleashed	LucasArts	LucasArts
10	Far Cry 2	Ubisoft	Ubisoft Montreal

PSP

№	Название	Издатель	Разработчик
1	Test Drive Unlimited	Atari	Melbourne House
2	Juiced 2: Hot Import Nights	THQ	Juice Games
3	WipEout Pure	Sony	SCE Studios Liverpool
4	Virtua Tennis 3	SEGA	Sumo Digital
5	Sonic Rivals	SEGA	Backbone Entertainment
6	SmackDown vs. Raw 2009	THQ	Yuke's Media Creations
7	The Simpsons Game	Electronic Arts	Rebellion / EA Redwood Shores
8	M.A.C.H.	Vivendi Games	Kuju Entertainment
9	Eragon	Vivendi Games	Amaze Entertainment
10	Full Auto 2: Battlelines	SEGA	Pseudo Interactive

www.yakaboo.ua

Бойтесь Джека-потрошителя!

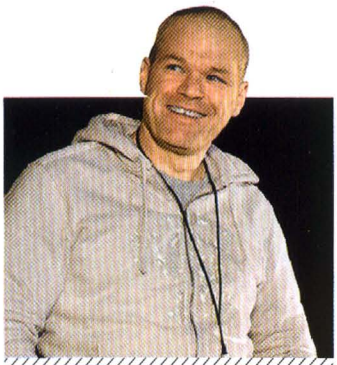


Компания Visceral Games (да, та самая, что сделала Dead Space и сейчас заканчивает разработку демонического action Dante's Inferno) тонко намекнула, что не против создать новую интерактивную игру про Джека-потрошителя. Причем его самого они хотят превратить в несправедливо обвиненную жертву и столкнуть лицом к лицу с демонами и вампирами – Джек будет защищать человечество от угрозы со стороны Темных сил. Неожиданный поворот. Ждем официального анонса и хотя бы каких-то подробностей.

Старт PS3 Slim и PSPgo в Украине

Компания Sony провела официальную презентацию PlayStation 3 Slim и PSPgo, которые уже поступили в продажу по ценам 3999 и 3499 гривен соответственно. Напомним, что slim-версия старшей консоли комплектуется жестким диском объемом в 120 ГБ, отличается уменьшенными габаритами и энергопотреблением (в остальном ее функциональность полностью идентична обычной PlayStation 3). Главными же отличиями PSPgo от «толстой» PSP являются новая конструкция-слайдер, намертво впаянная батарея (увы и ах!) и отсутствие привода для UMD-дисков – подразумевается, что игры вы будете закачивать прямиком из Сети. Кстати, об онлайн-покупках – этой осенью Sony планирует начать продажи в Украине карт пополнения счета для PlayStation Network. Хороший повод порадоваться для тех, кто не мог раньше воспользоваться услугами фирменного магазина из-за ограничений на прием к оплате платежных карточек украинских банков.

www.journal-plaza.net



Игры и кино

Сразу несколько интересных новостей, касающихся экранизаций популярных проектов. Стала известна ориентировочная дата выхода киноверсии World of WarCraft – ленту хотят выпустить в 2011 году под названием WarCraft: The Rise of the Lich King. Возможно, в том же году выйдет и полнометражный мультфильм по мотивам Spore – компания 20th Century Fox уже приобрела соответствующие права у Electronic Arts. В свою очередь, Activision намекнула, что не против перенести на большой экран Call of Duty, а фанатам MechWarrior, по слухам, стоит ждать блокбастер про гигантских боевых роботов.

www.journal-plaza.net

25 миллионов на Left 4 Dead 2

Valve, наверное, не ожидала, что зомби-шутер Left 4 Dead окажется настолько популярным. По количеству предзаказов вторая часть игры уже в три раза обогнала оригинальную L4D (и это несмотря на скептические настроения комьюнити и акцию бойкота). Valve решила поддержать заочный успех проекта и потратить на его рекламную кампанию 25 миллионов долларов. Сиквел будут «продвигать» вставки в ТВ-трансляциях, бигборды, стенды в магазинах.

SHARP www.journal-plaza.net

Мистецтво технології

Телевізори серії AQUOS-LE з технологіями повного світлодіодного підсвічування FULL LED Backlight та Full HD 1080p. Відмінні технології для відмінної якості зображення. 2 роки повної дворічної гарантії на справжній шедевр японської технології! Створені лідером на ринку телевізорів LCD в Японії*

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

AQUOS

www.sharp.ua

Японська Технологія Всередині

FULL LED BACKLIGHT TECHNOLOGY

**) Технологія повного світлодіодного підсвічування

AQUOS

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

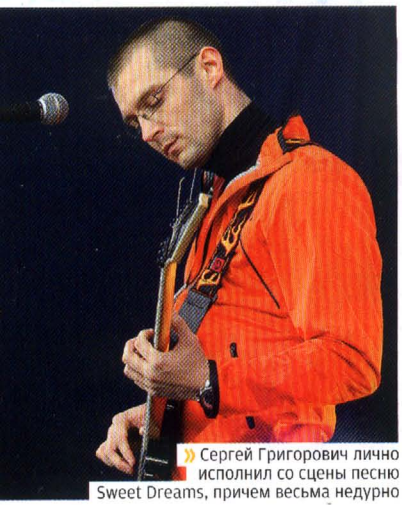
www.journal-plaza.net

Третьего октября 2009 года, в субботу, центральная площадь города Киева преобразилась. Прямо на асфальте сидели, расположившись кружками, люди в камуфляже и костюмах противорадиационной защиты, в толпе шныряли снорки и зомби, а прямо под Монументом Независимости неожиданно выросла красно-белая полосатая труба – похожая на ту, что высится над четвертым энергоблоком Чернобыльской АЭС.

Выход своего очередного проекта компания GSC Game World решила отметить с размахом. Причем с таким, что впору позавидовать многим зарубежным гигантам игростроя, не говоря уже об отечественных разработчиках и издателях. Целью мероприятия была популяризация серии S.T.A.L.K.E.R. (а заодно и культуры гейминга как таковой), и, судя по количеству участников, замысел более чем удался. Одни прибыли на фестиваль, чтобы попасть на концерт звезд украинской эстрады, – на него пригласили группы «ВВ», «Бумбокс», «Скрябин», «Тартак» и «С.К.А.Й.». Другие просто проходили мимо, но, заинтересовавшись происходящим, решали остаться до конца и приобщиться к новой для себя субкультуре. Ну а некоторые действительно знали, куда шли, – запасались антуражными костюмами, старались держаться в роли, разыгрывали небольшие сценки и отвечали на многочисленные вопросы любопытствующих. Концерта же эти люди ожидали в первую очередь из-за выступления группы Firelake, авторов песни Dirge for the Planet – той самой, что безостановочно играет в радиоприемнике у Сидоровича.

> Вселенной S.T.A.L.K.E.R. с самого начала было тесно в формате компьютерной игры

График запланированных событий оказался на удивление плот-



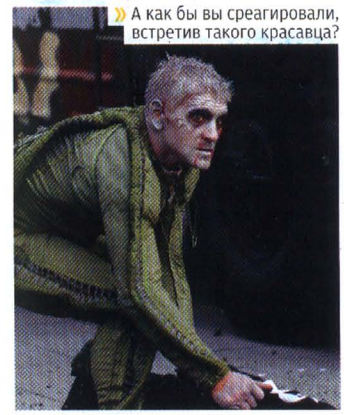
» Сергей Григорович лично исполнил со сцены песню Sweet Dreams, причем весьма недурно

» А потом напишут, что их было не больше сотни...

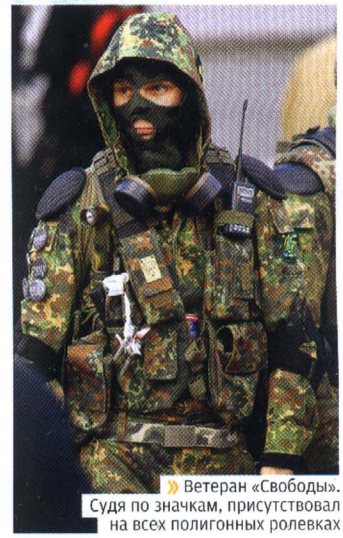
» Зомби-собачка всегда имела успех у зрителей

» А теперь внимание – анекдот

» Каскадеры швыряли друг друга, как хотели



» А как бы вы среагировали, встретив такого красавца?



» Ветеран «Свободы». Судя по значкам, присутствовал на всех полигонных ролевках

ным. На сцене постоянно сменяли друг друга диджеи с радио Kiss.FM, танцоры, барабанщики из группы SteelBeat и известные телеведущие. У нескольких специальных стендов одаривали сувенирной продукцией любого подошедшего. У подножия помоста развернулась игровая зона, где все желающие могли лично опробовать свеженький «S.T.A.L.K.E.R.: Зов Припяти». А неподалеку расположилась арена для лазерных битв – компактная площадка, уставленная коробками и разбитой техникой, там две команды выясняли отношения, постреливая в сторону противника вживую, а не сидя за компьютером. Сначала для разогрева каскадеры из коллектива GXST устроили постановочный бой сталкеров и монстров с использованием пиротехники и акробатическими трюками. Затем состоялось сражение разработчиков против звезд, где с небольшим отрывом победили жульничавшие звезды, в частности Кузьма Скрябин был пойман на попытке прикрыть сенсор на лбу капюшоном и старой покрышкой. Ну а потом уже принять участие в перестрелке мог любой желающий – требовалось лишь отстоять не слишком длинную очередь.

Для любителей сталкерского косплея проводился конкурс на лучший костюм. К нему подключились около пятисот человек – причем речь идет о тех, кто действительно подошел к вопросу творчески, а не просто заявился в старом респираторе. Поглядеть удалось и на экзоскелеты, и на скафандрообразный комбинезон SEVA, и даже на приручённую псевдособаку обаятельнейшей наружности. Попадалась и совсем уже экзотика вроде изношенных водолазных костюмов оранжевого цвета, видимо, долженствующих символизировать одежду ученых, а сами ученые порой рассекали по площади в противогазах и на роликовых коньках. Разработчики по достоинству оценили изобретательность поклонников, и все обладатели примечательного обмундирования получили копию игры «S.T.A.L.K.E.R.: Зов Припяти» и индивидуальный сталкерский жетон.

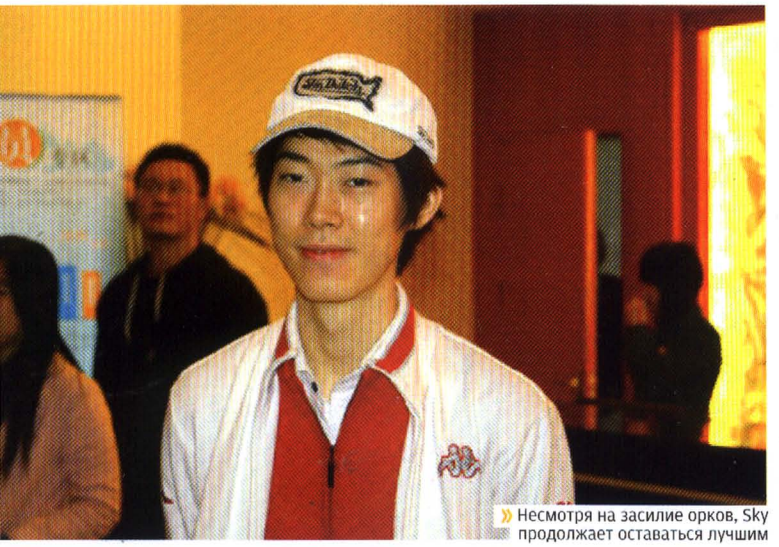
Помимо увеселительных мероприятий на фестивале прошла и пресс-конференция. Сергей Григорович отвечал на каверзные вопросы относительно сегодняшней ситуации в игрострое Украины и делился дальнейшими планами компании. К примеру, выяснилось, что этот фестиваль – явление уникальное и в следующий раз все пройдет несколько скромнее и уж точно не на Майдане. Возможно, где-нибудь в лесу, на природе и с участием лишь тех, кому тематика действительно интересна.

Как бы там ни было, всеобщее внимание к себе и своим проектам GSC Game World, безусловно, привлечь смогла. Вселенной S.T.A.L.K.E.R. с самого начала было тесно в формате одной лишь компьютерной игры. Сейчас это пока еще новый, но вполне самобытный мир, вроде миров Star Wars или WarCraft. Его популярность понемногу растет, вырываясь за пределы постсоветского пространства, и привлекая все новых и новых поклонников.

Удивительно, но в этот раз даже не сыскалось злопыхателей, стремившихся обвинить разработчиков в том, что они «наживаются на чужом горе» и «смеют ворошить прошлые катастрофы». Всеобщее настроение в тот субботний день было на редкость положительным, люди знакомились, находили собратьев по интересам и чувствовали себя причастными к чему-то большему. И, смеем надеяться, это только начало. Ведь тот промозглый и мрачный, но такой притягательный мир определенно имеет право на существование.

Новости киберспорта

Виктор Анохин



Несмотря на засилие орков, Sky продолжает оставаться лучшим

> Возможно, с этой победы начнется возвращение A-Gaming на олимп украинского Counter-Strike

ФИНАЛЫ IV СЕЗОНА ЛИГИ КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР

В Донецке, на базе клуба «Донбасс Кибер Спорт Арена», состоялись финалы четвертого сезона чемпионата Лиги Компьютерных Игр по Counter-Strike. Из 12 коллективов, принявших участие в групповой стадии, до решающих матчей добрались четыре: A-Gaming (ни одного проигрыша на предыдущем этапе), DTS.chatrix, KerchNET и csc.Arena. Борьба шла за кубок ЛКИ и денежные призы, но главным бонусом для каждой команды была возможность оценить собственную боеспособность перед украинским финалом WCG.

Поединки получились очень зрелищными. В первом полуфинальном матче A-Gaming уверенно обыграла csc.Arena, во втором KerchNET не без труда одолела DTS.chatrix. Финальная игра стала по-настоящему знаковой. Сначала A-Gaming обошла оппонентов на de_dust2 со счетом 16:9. Ее победное шествие продолжилось на de_train. Ближе к концу партии KerchNET попыталась переломить ход поединка: взять оставшиеся раунды и померяться силами на дополнительной карте. Не удалось. И киевляне довели игру до логического завершения. Давненько A-Gaming не брала серьезных трофеев. Возможно, с этой победы начнется возвращение команды на олимп украинского Counter-Strike.

Тем временем в Киеве, в компьютерном клубе «Ваулт», состоялись финалы в номинации DotA Allstars. В отличие от состязаний по Counter-Strike, чемпионат по этой дисциплине проводился впервые. Что, однако, не помешало собрать 12 по-настоящему профессиональных команд. По итогам группового турнира, проводившегося в Сети, в столицу пригласили четыре сильнейшие: DTS.chatrix, Planet X, Hard Team и yBw. Золото у DTS.chatrix, в очередной раз продемонстрировавшей зрителям свое тотальное превосходство.

ICEFROG ПОДАЛСЯ В VALVE

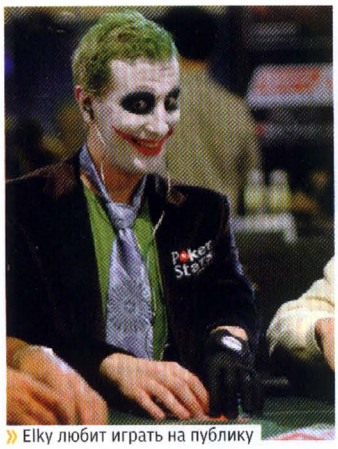
Любопытные новости приходят из стана разработчиков DotA Allstars. Небезызвестный IceFrog, автор этого потрясающе популярного мода для WarCraft III (десятки миллионов игроков по всему миру), объявил о своем сотрудничестве с Valve Corporation. В персональном блоге IceFrog подтвердил информацию о том, что с недавних пор он возглавляет один из отделов вышеупомянутой компании. Чем именно будет заниматься талантливый программист и геймдизайнер, достоверно не известно. По его словам, он наконец-то получил достаточно ресурсов, чтобы вывести свое детище, DotA Allstars, на новый уровень качества. Фанаты теряются в многочисленных догадках. Одна из самых популярных версий: перевод DotA Allstars на свежий движок и ее продажа через Steam. Игроки всего мира с нетерпением ждут новостей.

ELKY ЗАДЕРЖАЛИ НА ТАМОЖНЕ

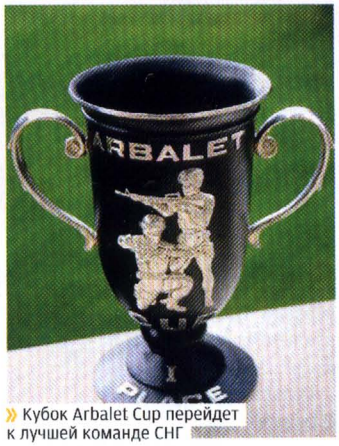
Известный в прошлом профессиональный игрок в StarCraft, а ныне звезда чемпионатов по покеру Бертран «Elky» Гроспелье (Bertrand Grospellier) загремел в полицейский участок. Он был задержан в аэропорту Барселоны, где привлек внимание полисменов крупной суммой наличных в сумке и неординарным внешним видом. Офицеры полиции заподозрили в Бертране наркоторговца. Конфискованные 25 500 евро отправили в Мадрид на экспертизу, а игрока задержали до выяснения обстоятельств. И теперь один из самых успешных европейских старкрафтеров вынужден протирать штаны в камере предварительного заключения.

А биография Бертрана действительно впечатляет. Elky выиграл серебро на WCG 2001, уступив в финале лишь SlayerS_`BoxeR`, «Императору

Финалы ЛКИ: интервью с участниками



» Elky любит играть на публику



» Кубок Arbalet Cup перейдет к лучшей команде СНГ

терран», так его называли поклонники. Позже Бертран в числе многих перебрался в Корею для профессиональной игры в StarCraft. Несмотря на то что понаехавшие звезды не выдержали конкуренции с азиатскими мастерами, Бертран настойчиво тренировался и завоевал четвертое место на чемпионате SKY OnGameNet Starleague – это наивысший результат для европейца за всю историю корейского StarCraft-движения.

После окончания карьеры в StarCraft Elky, как и многие другие прогеймеры, не смог жить без адреналина и переключился на покер. Сейчас Бертран занимает 33-е место во всемирном рейтинге игроков, а его совокупный выигрыш превышает 5 млн долларов.

НЕМНОГО МИРОВОЙ СТАТИСТИКИ ПО WARCRAFT III

Киберспортивный портал GosuGamers опубликовал рейтинг игроков в WarCraft III. В первой пятерке, по традиции, царят азиаты. Возглавляет ее Moon из команды WeMade FOX. Следом идет его соотечественник ReMinD, также играющий за ночных эльфов. Третье и четвертое места: китаец Fly100% и кореец Lyn (оба предпочитают орков). На пятом – защитник людей Infi.

Представителей СНГ в рейтинге всего двое. Россиянин Happy расположился на 12 месте, а временно отошедший от дел украинец HoT сполз на 26-е. Кроме того, весьма занимательна следующая статистика: несмотря на истовую веру поклонников в идеальный баланс WarCraft III, доминирование орков продолжается. За последний год игроки, выбравшие эту сторону, одержали победы в 14 крупных турнирах и взяли серебро на 9. А тем, кто предпочел эльфов или людей, победа на крупных чемпионатах доставалась лишь четыре раза.

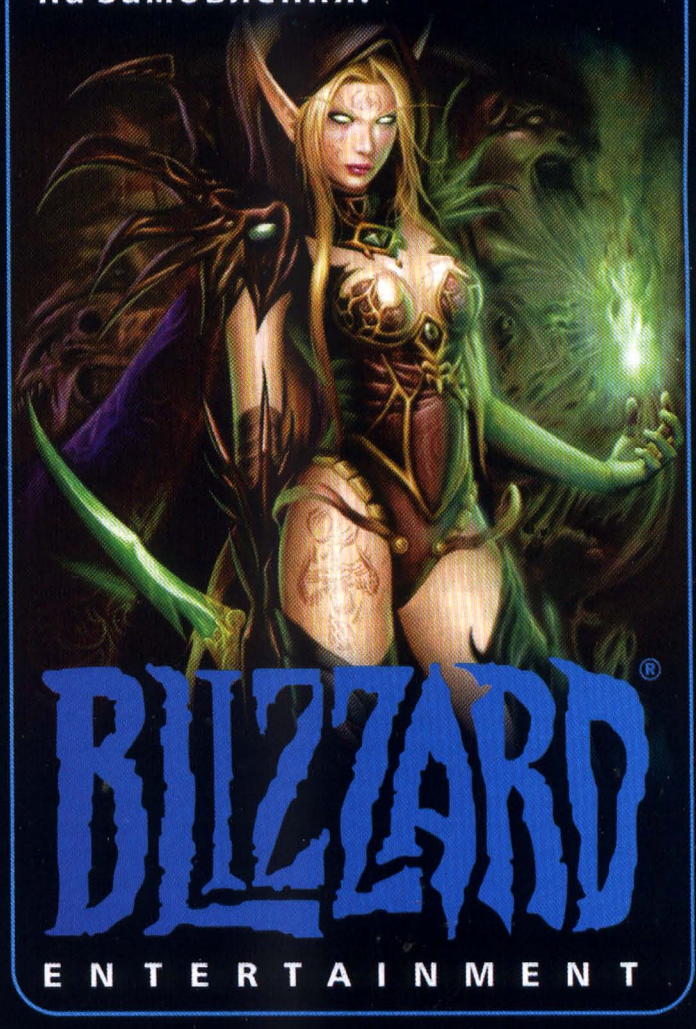
Совсем плохи дела у играющих за нежить. Единственным прогеймером, отстаивающим эту сторону в финалах крупных турниров, был китаец TeD. Он дважды сражался в финальных матчах с прогеймерами, которые предпочли орков, и оба раза уступил. Словом, еще немного – и игровое сообщество вынуждено будет принять меры. До этого очень помогали массовые петиции с просьбами о патче.

ARBALET CUP UKRAINE

Очень скоро в Украине состоится крупный чемпионат по Counter-Strike, организатором которого выступит известный казахский меценат киберспорта. Arbalet Cup Ukraine соберет в столице Украины лучшие команды со всего СНГ (планируют пригласить 16).

Среди них – украинская KerchNET, российские Virtus.pro и forZe, а также сильнейшие коллективы Беларуси и Узбекистана – SnG и k23. Оставшиеся квоты будут разыграны в квалификационных матчах. В Украине они пройдут в Днепропетровске, Донецке, Севастополе, Харькове, Киеве и Львове. Финал турнира проведут в столице. Чуть позже аналогичное состязание состоится в Швеции – там сыграют лучшие европейские команды, а призовой фонд составит 25 тыс. долларов.

> Словом, еще немного – и игровое сообщество вынуждено будет принять меры

Подарунок
тільки для читачів
Gameplay
всё о компьютерных и видеоиграх
домашний ПК
все о компьютерах
Купуй в Yakaboo будь-який з товарів Blizzard та отримуй 15% знижку на замовлення!

BLIZZARD ENTERTAINMENT
Пропозиція дійсна до 30.11.2009
Щоб отримати знижку в подарунок, Вам потрібно зареєструватись в інтернет-магазині Yakaboo, при цьому у формі реєстрації, у меню «Акції» вибрати пункт «Сертифікат Yakaboo» та у спеціальному полі ввести код 672095.
ТІЛЬКИ В YAKABOO:
- Найбільший вибір ліцензійних товарів: ігри, софт, фільми на DVD та Blu-ray, музика, книги.
- Швидка доставка в день замовлення.
- Необхідний товар завжди в наявності.
- Ми працюємо щоденно, без вихідних з 9:00 до 21:00.
Call-center: (044) 503-70-69
www.yakaboo.ua
Yakaboo
deeply cool entertainment

Украинский финал

Победа в World Cyber Games – это путь, который под силу пройти далеко не каждому профессиональному геймеру.

» Кто сказал, что киберспорт не популярен?

Украинский финал WCG можно считать своеобразным вы-пускным экзаменом, тестом на прочность. Цель – попасть в когорту счастливчиков, которым выпадет честь представлять Украину в заключительных играх WCG в китайском городе Чэнду. Желающих вписать свое имя в анналы истории киберспорта – хоть отбавляй, поэтому в финале не бывает проходных матчей и легких соперников. Здесь все играют на пределе возможностей. Любая ошибка – и год тренировок можно считать потраченным зря, малейшая оплошность – и ты уже подвел напарников по команде, они молча сворачивают кабели мышей и с опущенными головами уходят со сцены.

Новые реалии мировой экономики хоть и повлияли на некоторые аспекты проведения соревнований, но не настолько сильно, как можно было ожидать. Да, оплаченных путевок стало меньше. С другой стороны, в два раза выросло общее количество квот – таким образом теоретически в Чэнду от Украины может поехать больше киберспортсменов. Теоретически, потому что деньги на поездку теперь нужно искать самим игрокам. Впрочем, финалисты чаще всего входят в состав серьезных команд, и эта задача для них вполне решаема.

Место проведения украинского финала World Cyber Games 2009 до последнего момента держали в секрете – хотели устроить геймерам сюрприз. И это получилось. Киевский ТРЦ «Блокбастер» подошел для мероприятия как нельзя лучше и без проблем принял всех участников финала и свыше полутысячи гостей. Сцена, зрительские места, большие экраны, на которых показывали самые интересные моменты, были смонтированы на территории роллердрома. Происходящее комментировали профессиональные (в этот раз – выше всяких похвал!) ведущие, шла трансляция поединков в Интернете. Причем качество трансляций – репортажей, аналитических заметок и послематчевых интервью – было на непривычно высоком уровне.

В общем, организаторы постарались на славу. В отличие от предыдущих финалов, проходивших в Украинском Доме, было весело и многолюдно (праздношатающиеся посетители комплекса с удовольствием приобщались к киберспорту). Пополнить запас сил и снять напряжение помогали многочисленные кафе-закусочные, боулинг, тир.

Открытие прошло традиционно: парад флагов городов-участников (в этот раз с ними катались ребята на роликах), гимн WCG под пение стоящего зала и несколько слов от представителей компаний-спонсоров. Отдельно упомяну появление на сцене Сергея Григоровича и его предложение-просьбу ввести в число дисциплин WCG 2010 любимую народом S.T.A.L.K.E.R. Как бы серверы, где идет голосование, не рухнули из-за наплыва фанатов главного украинского проекта.

Теперь непосредственно о соревновании. Первый день финала целиком отвели под групповые этапы по Counter-Strike. А в одиночных дисциплинах, где борьба шла по правилам Double Elimination (чтобы выбыть из турнира, необходимо проиграть дважды, сначала в основной сетке, потом в сетке проигравших), геймеры соревновались вплоть до полуфиналов.

В этом году на первое место по Counter-Strike претендовали сразу четыре команды (в предыдущем, напомню, место на троне пророчили лишь A-Gaming). Фавориты, хвала судьям, попали в разные группы. В группе А известные ребята из pro100 в память о старых победах выиграли все три поединка. Следом за ними с двумя победами из группы вышла львовская «бригада» NumbazZ. Уверенно прошли свою группу и KerchNET – три победы в трех матчах. В группе С с таким же результатом финишировала A-Gaming, отдав второе место легендарным одесским «Маверикам». Из последней, четвертой, группы прямиком в плей-офф проследовали HR и spray'n'pray. Первая – дабы что-то доказать руководству DTS (игроки HR совсем недавно выступали под этим тегом и были «кикнуты» за халатное отношение к работе). Вторая – чтобы обрести бесценный опыт. Таким образом все главные претенденты на победу получили путевку в плей-офф.

Среди одиночных дисциплин самой непредсказуемой вновь оказалась FIFA 09. Несмотря на все свои регалии, практически сразу были выбиты киевлянин Walkman и львовский игрок Chudik – а ведь еще недавно они были главными кандидатами на звание сильнейших виртуальных футболистов страны. Однако в этот раз фортуна улыбнулась другим игрокам. В очередной раз блистал Харьков – чемпион WCG UA 2008 Blood уверенно шел к повторению своего успеха. Вслед за ним без поражений следовал Yozhyk, еще один участник прошлогоднего финала. Кроме того, неприлично везло молодому поколению – Prince, AdreNaLinE и Yustas хоть и не особо известны, но голы забивать умеют.

Поединки в StarCraft вызывали прямые ассоциации с WCG 2008. По сути, за первенство уже давно борются две группы игроков – ветераны вроде White-Ra и Strelok с одной стороны и подрастающая смена в лице DIMAGA и Фраера – с другой. В прошлом году «молодняк» оказался сильнее, ну а в этом старики приехали за реваншем. Причем все понимали, что с выходом StarCraft II оригинальная игра утратит свою актуальность, так что участникам предоставляется последний шанс стать чемпионом WCG в легендарной дисциплине. Кстати, для некоторых это была уже шестая попытка получить заветное звание.

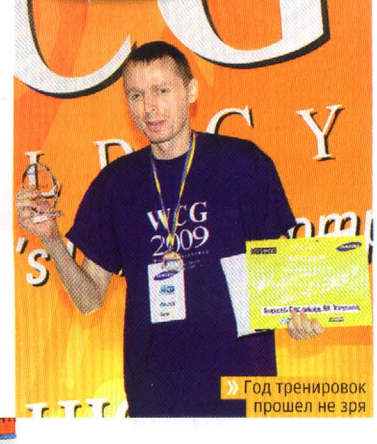
В первом туре довольно быстро отсеялись новички – стоит отметить, что происходило это совершенно спокойно и без разочарований, большинство игроков приехали в Киев скорее в качестве туристов и на серьезную конкуренцию двум вышеупомянутым группировкам не тянули. В число отсеянных неожиданно угодил и Strelok, бронзовый призер WCG 2008 сенсационно проиграл в полуфинале сетки «лузеров». Следом за ним выбыл и сильнейший киевский игрок последних трех лет – ALF. В итоге перспектива выйти в плей-офф появилась у DIMAGA, hanniGan и White-Ra. На этом день закончился, а геймеров ждал отель, где проигравшие паковали чемоданы, а победители полночи анализировали проведенные партии.

Второй день по традиции был отведен под финалы и игры в дисциплине WarCraft III. Тут стоит упомянуть серьезные недочеты в организации. В связи с некоторыми временными накладками поедин-

> Было все. И море хедшотов, и "минус четыре", сделанные в одиночку

WCG 2009

Виктор Анохин



» Год тренировок прошел не зря

» Уставшие, но довольные

ки в WarCraft прошли фактически незамеченными - зрители так и не увидели ни одной трансляции. Но ситуацию спас отличный обзор игровой зоны (безусловный плюс нового места проведения). Те, кто целенаправленно явился болеть за своих кумиров, усиленно подбадривали их, стоя неподалеку. Сами же поединки прошли довольно быстро. Абсолютным победителем был признан керченец Majestic - неважная игра основных конкурентов помогла кибератлету заработать вожделенную медаль. Кроме него квоты получили Sonik и Bly - постоянные участники финалов, всегда находившиеся в тени звезд первой величины. Между тем на сцене отыграли финальные матчи FIFA 09. Прошлогодний победитель Blood смог выборотъ лишь третье место, а решающий матч прошел между игроками Yustas и Yozhyk. Оплаченная поездка досталась последнему.

Решающие бои в Counter-Stike и StarCraft, как обычно, собрали наибольшую аудиторию - комьюнити этих игр всегда отличалось многочисленностью и сплоченностью. Главный матч в дисциплине StarCraft заставил поволноваться - DIMAGA и White-Ra показали все, на что способны украинские «звездные ремесленники». Одесский кибератлет Ra выходил в суперфинал из сетки лузеров, так что для полной победы ему было необходимо выиграть две серии по три карты. Обе серии игрались до счета 1:1, и оба раза в решающей третьей игре одессит давал сопернику надежду на успех, однако в последний момент каким-то неуловимым маневром заставлял его капитулировать. Видимо, дело в опыте - DIMAGA, несмотря на все его заслуги, начал свою карьеру намного позже Ra.

А теперь самое интересное. В четвертьфиналах номинации Counter-Strike все четыре фаворита показали свое превосходство над остальными украинскими командами. A-Gaming, KerchNET, pro100 и HR отстояли собственный статус и готовы встретиться лицом к лицу в полуфиналах. И вот в шаге от пьедестала постигают первые разочарования. Несмотря на ожидания, KerchNET в упорной борьбе проигрывают HR. Как потом напишет в авторской колонке менеджер керченцев - это был итог целого года жизни, и теперь все нужно начинать сначала. Во второй полуфинальной паре A-Gaming спокойно обыграли своих когда-то непримиримых соперников pro100. Несколько лет назад именно из-за pro100 киевляне не смогли поехать на Гранд-финал WCG, и на сей раз припомнили все обиды.

Ну а суперфинал в популярнейшей киберспортивной номинации получился просто фантастическим - такого накала страстей мы не видели уже давно. Первую карту, de_train, играли почти два часа. Уступая со счетом 4:11 в качестве атакующих, после смены сторон киевляне смогли вытянуть игру на ничью, выжав 11:4. На допах команды рубились как сумасшедшие, и с минимальным перевесом победила HR. Вторая карта, de_inferno, благодаря просто нечеловеческим усилиям все же осталась за A-Gaming - уступая семь раундов, ребята вдруг дали жару. И вот третья карта - впервые в истории украинских отборочных туров судьба золота решается на de_tuscan. В этой игре было все. И море хедшотов, и нереальные прострелы, и «минус четыре», сделанные в одиночку. А главное - поддержка зала после каждого удачного выстрела. Ближе к концу поединка стало видно, что HR сегодня чуть сильнее. Так оно и вышло: серия мощных атак - и A-Gaming капитулировала.

Радость, поздравления, братание! Несмотря на то что турнир завершился довольно поздно, победители не выглядели уставшими. Награждение, а затем и закрытие украинского финала WCG прошло под бурные овации зрительного зала. К слову, к награжденным присоединился и Олександр Сторожук - он стал чемпионом турнира по Java-игре Asphalt 4 и наряду с остальными призерами поедет представлять нашу страну в Чэнду.

Невероятный накал страстей надолго останется в памяти и участников, и зрителей этого незабываемого финала. А впереди - главное испытание года. Геймеры основательно готовятся к Гранд-финалу. Те игроки, на долю которых выпали неоплачиваемые квоты, не сидят сложа руки, а ищут спонсоров (по последней информации, весьма успешно). Каким будет финал WCG, смогут ли отечественные геймеры составить конкуренцию именитым иностранцам, как покажут себя, чем удивят - мы узнаем уже 11 ноября. Прильнем к экранам мониторов и будем смотреть, переживать, сетовать на неудачи и снова болеть. Присоединяйтесь!

WCG UA 2009

Место	Команда/игрок	Призовые
	Counter-Strike 1.6	
1	HR	Оплаченная поездка на Гранд-финал, дипломы и медали
2	A-Gaming	Квота на Гранд-финал, телефоны Star S5230, дипломы и медали
3	KerchNET	MP3-плееры Q2 + дипломы и медали
4	pro100	–
	WarCraft III	
1	Majestic	Квота на Гранд-финал, FT SAMSUNG LE19B450C4WXUA, диплом и медаль
2	Sonik	Квота на Гранд-финал, телефон Star S5230, диплом и медаль
3	Bly	Квота на Гранд-финал, MP3-плеер Q2, диплом и медаль
4	Fix	–
	FIFA 2009	
1	Yozhyk	Оплаченная поездка на Гранд-финал, диплом и медаль
2	Yustas	Квота на Гранд-финал, телефон Star S5230, диплом и медаль
3	Blood	Квота на Гранд-финал, MP3-плеер Q2, диплом и медаль
4	Fanjke	–
	StarCraft	
1	White-Ra	Оплаченная поездка на Гранд-финал, диплом и медаль
2	DIMAGA	Квота на Гранд-финал, телефон Star S5230, диплом и медаль
3	hanniGan	Квота на Гранд-финал, MP3-плеер Q2, диплом и медаль
4	Marwin	–

Голосования

ИГРА СЕНТЯБРЯ

1.	Batman: Arkham Asylum (PC)	46%
2.	Resident Evil 5 (PC)	31%
3.	Need for Speed Shift	19%
4.	Colin McRae: DiRT 2	13%
5.	Aion	11%
6.	Majesty 2: The Fantasy Kingdom Sim	10%
7.	Mini Ninjas	10%
8.	Halo 3: ODST	9%
9.	Red Faction: Guerrilla (PC)	9%
10.	Scribblenauts	7%
11.	Ил-2 Штурмовик: Крылатые хищники	6%
12.	MotorStorm: Arctic Edge	5%
13.	SoulCalibur: Broken Destiny	4%
14.	The Beatles: Rock Band	4%
15.	Dissidia Final Fantasy	3%
16.	Beaterator	2%
17.	Dead Space Extraction	2%
18.	Guitar Hero 5	2%
19.	Katamari Forever	2%
20.	Mario & Luigi: Bowser's Inside Story	2%
21.	Shin Megami Tensei: Persona	2%
22.	NHL 10	2%
23.	NHL 2K10	2%
24.	Section 8	2%
25.	Disgaea 2: Dark Hero Days	1%
26.	Kingdom Hearts: 358/2 Days	1%
27.	Marvel: Ultimate Alliance 2	1%
28.	Muramasa: The Demon Blade	1%
29.	Order of War	1%
30.	Championship Manager 2010	1%
31.	Champions Online	1%
32.	WET	1%
33.	Zombie Apocalypse	1%
34.	MySims Agents	0%
35.	SuperCar Challenge	0%
36.	SingStar: Motown	0%

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

Наши читатели пишут

DRAGON AGE: ORIGINS – ПЕРВАЯ РЕЦЕНЗИЯ

Game Informer уже опубликовал рецензию на Dragon Age: Origins. Она небольшая и очень восторженная. Мол, BioWare вернулась к корням, игра действительно в хорошем смысле напоминает классическую Baldur's Gate. Сражения с серьезными противниками это настоящие тактические головоломки. Перспектив развития персонажей хоть отбавляй. Основная сюжетная линия не слишком удивляет, зато побочные задания исключительно хороши, и вообще сеттинг прописан здорово. Итого: отличная и долгоиграющая штука (проходить ее заново можно много раз, а BioWare к тому же планирует DLC).

Позавчера читал ревью. Сильно порадовало, что в игре вроде как ~70 часов геймплея.

StanDer

Плохо

DiodorOFF

Почему?

StanDer

Он считает, что сегодня игры дольше 12-15 часов неактуально делать. Работающий народ играет, все такое. Вполне обоснованное мнение.

Просто «мнение» тут - ключевое слово. Даже спорить не стоит - каждый будет прав по-своему.

HamStar

Именно так и считаю. 20 часов - это потолок для о-о-о-о-очень хорошей игры. Дальше начинает надоедать, да и времени жалко. Жизнь она это... Она короткая, да. Чего не ощущаешь, пока ты школьник с уймой свободного времени либо безработный =)

DiodorOFF

Безработный, как я сейчас. Но на самом деле, в отношении многих жанров я с тобой согласен. От старых Resident Evil я вообще фанател именно из-за того, что можно за полтора часа игрового времени пройти, но есть сумасшедшая replayability из-за хорошего геймплея. Просто от RPG всегда, наоборот, хотелось продолжительности.

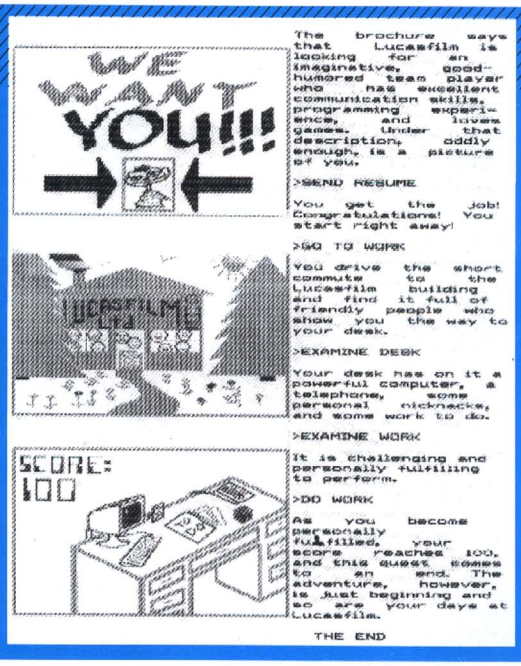
HamStar

JACK THE RIPPER. НОВЫЙ ПРОЕКТ VISCERAL

Visceral Games, которая Dead Space и Dante's Inferno, намекает нам на новую игру. Они переписывают историю Джека-потрошителя, первого всемирно известного маньяка-убийцы.

Теперь Джек - несправедливо обвиненный воин, который будет спасать людей от демонов и вампиров. Почему таким героем стал именно Джек? Ну потому что торговая марка Van Helsing уже принадлежит Universal.

Но вообще, чем дольше за ними наблюдаю, тем очевиднее становится: Visceral принимает самые важные решения с помощью специального 13-летнего мальчика, который отбирает



ПРАВИЛЬНОЕ РЕЗЮМЕ ОТ ТИМА ШАФЕРА

Сегодня Тим Шафер (Tim Schafer) не нуждается в представлении. Его знают как человека, принимавшего участие в создании Maniac Mansion и The Secret of Monkey Island, а также автора Full Throttle, Grim Fandango и Psychonauts. Но Тим попал в игровую индустрию отнюдь не с первого раза. Вот так выглядело победоносное резюме, которое было отослано в LucasArts, когда терять уже было нечего. Полную историю мытарств (с картинками) смотрите на сайте Double Fine Production.

ОЧЕНЬ СТРАШНЫЙ ГЕЙМПАД

Смотрите, какая дикая штука - дизайнерский геймпад для PC/PS2/PS3. При включении глазки у черепа загораются зеленым светом. Стоит эта прелесть совсем недорого - всего 25 долларов.

идеи для проектов. И если он скажет «круто», выделяют многомиллионный бюджет.

Можно подробнее насчет мальчика?

ViZoR-SaurOn-

Ну они делают игры по teen-стандартам крутизны. То есть «давайте будем серьезнее, давайте сюда вампиров и кровищи-кровищи».

Если я услышу анонс слэшера «Преступление и наказание», где Раскольников будет сражаться с процентщицей, которую контролирует Вельзевул, я ни секунды не усомнюсь в том, кто его делает.

grayraw

Как по мне, это интересно. Нытье многих уже, если честно, достало, идеала не существует. Кому-то нравится, кому-то нет, кто-то сидит и тащится от Postal, а кто-то облизывается на тетрис. И что, они хуже других? На каждый товар есть покупатель.

DarkSoul

Обычный альтернативный псевдоисторический сюжет. Главное, чтоб реализация была на уровне. Может, и неплохой проект выйдет :)

moro_lg

Это, пожалуй, все же лучше, чем принятие самых важных решений пожилым менеджером на основе маркетинговых заключений «73,5% опрошенных пользователей одобряют. Добавьте туда что-нибудь этакое, авось подстегнем продажи».

Dangaard

PERSONA 4. НЕ ПРОДАЛАСЬ, И ИМЕННО ПОЭТОМУ ХОРОШИЕ RPG ВЫХОДЯТ ТАК РЕДКО

На Destructoid выложены маленькие цифры, из которых можно сделать большие выводы. Продажи лучшей RPG прошлого года для самой популярной консоли последних 10 лет составили в США 110 тысяч экземпляров. Для сравнения: у скучного Last Remnant - 210 тысяч. У страшного Two Worlds - 116.

Если бы Persona 4 делали для текущего поколения машин, она бы, вероятно, даже не принесла денег. Ее спасли японцы, которые купили триста тысяч копий игры. И теперь Atlus делает Persona 5 для PS3.

А вообще, случай напоминает историю продаж Fallout и Fallout 2. Первая, по обнародованным данным, разошлась тиражом 23 тысячи, вторая - 36 тысяч экземпляров.

Она, как и Yakuza 2, возможно, просто слишком поздно вышла. Забавно, что в списке американских продаж нету Devil Summoner 2, она явно продалась хуже, чем Devil Survivor.

ReallY DEAD

Очень жаль, что такие низкие продажи Persona, по-моему, это одна из лучших ролевых игр вообще - атмосферная и таинственная. Atlus молодцы, не сдаются и делают новые части.

I-NO

В «Персону» не играл, но, видимо, стоит.

По-моему, без перекатов и укрытий сегодня даже jRPG продаваться не будут. Платформа мало что решает, игровые вкусы масс сильно изменились, и массам не по вкусу аниме и случайные битвы.

Kazaru

В «Персоне» нет случайных битв.

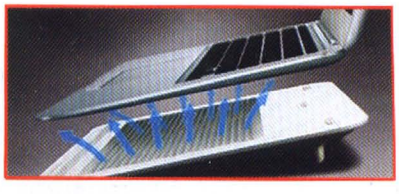
К тому же, по-моему, «Персоны» всегда примерно так продавались, это ж не финалочка.

rf

ZALMAN

Охолоди...
НОУТБУК!

1 Корпус з анодируваного алюмінію
2 Регулювання швидкості 1100–1500 об/хв
3 Низький рівень шуму 18–23 дБ
4 Вбудований USB HUB



NVD GROUP

Офіційний дистриб'ютор продукції **ZALMAN** на території України компанія **«NVD Group»**
(0-44) 206-27-09, 206-27-08
www.nvd.com.ua
info@nvd.com.ua

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

20 God of War 3
24 Left 4 Dead 2

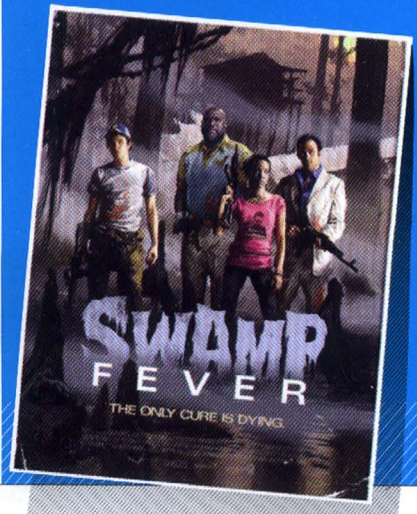
God of War 3

Безжалостный, беспощадный и очень злопамятный Кратос не собирается прощать жителям Олимпа былые обиды. Вместе с титанами знаменитый спартанец собирается свергнуть оставшихся в живых небожителей на бренную землю. Революция продолжается!

с. 20

Left 4 Dead 2

Новость о продолжении самого известного зомби-шутера поначалу приняли в штыки. Но чем больше информации появляется о сиквеле Left 4 Dead, тем с большим нетерпением мы ждем его релиза.



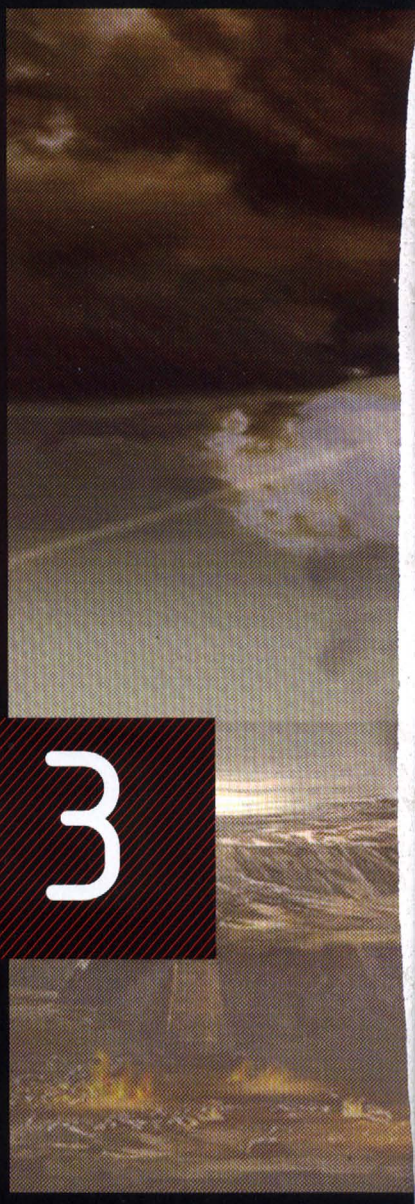
с. 24

www.journal-plaza.net

ПАСПОРТ

Жанр action
Разработчик SCE Studios Santa Monica
Издатель Sony
Дистрибьютор в Украине GameStop
Дата выхода март 2010
Сайт www.godofwar.com

SCE Studios Santa Monica
Одна из наиболее известных внутренних студий Sony. Именно в ее стенах был создан эпичный action God of War, который сегодня разросся в один из самых популярных игровых сериалов.
Игры Kinetica, Neopets: Petpet Adventures, дилогия God of War
Сайт нет



God of War 3

Кирилл Токарев

Бог любит троицу

Огромный лысый верзила, бегающий со скоростью гепарда и способный за несколько секунд играючи расправиться с небольшой армией. Неистовый Кратос – спартанец и сын самого Зевса. Для многих новая встреча с ним – самое ожидаемое событие следующего года.

» Кинг-Конг одобряет действия Кратоса

История God of War началась в марте 2005-го. Тогда для PlayStation 2 под чутким руководством Дэвида Джаффа (David Jaffe) и Кори Барлога (Cory Barlog) выпустили оригинальный проект. Игра очень быстро приобрела культовый статус среди поклонников action. Сиквел (стало понятно, что его выход попросту неизбежен) оказался ничуть не хуже первой части, а спустя год после релиза God of War 2 Кратос порадовал и владельцев PSP – для них создали God of War: Chains of Olympus. Анонс третьей полноценной серии приключений спартанца оставался лишь вопросом времени, и ждать этого события пришлось не очень долго.

Но вот что настораживает: за последние годы сериал God of War осиротел. Его главные идеологи – Джафф и Барлог – покинули SCE Studios Santa Monica. Можете представить, какая ответственность

свалилась на плечи разработчиков, вынужденных создавать триквел? В случае неудачи им лучше бы добровольно провалиться в Тартар – эта участь наверняка окажется предпочтительнее встречи с разъяренными фанатами. Впрочем, веру в успешное будущее God of War 3 вселяют восхищенные отзывы Джаффа о ней, которыми он несколько раз делился с общественностью.

Сотрудники SCE Studios Santa Monica в различных интервью не устают повторять: они делают совершенно другую игру. Определенно лукавят – в плане геймплея никаких глобальных реформ не предвидится. Все та же хорошо знакомая механика и фирменный эпический масштаб происходящего.

Страсть к гиперболизации просматривается уже в сюжетной завязке. Ведомый чувством мести за былые обиды, Кратос пытается разобраться с последними оставшимися в живых богами: Гелиосом, Гермесом, Аидом и папашей Зевсом. Олимп должен быть разрушен! А помогут реализовать этот фантастически дерзкий план титаны. Говорят, сценарий сведет вместе события всех частей трилогии и поставит жирную точку в истории Кратоса. Если вы по какой-то необъяснимой причине не знакомы с предыдущими эпизодами – не волнуйтесь. Вас быстро введут в курс дел местной мыльной оперы. Ну а фанаты серии могут рассчитывать на невероятно громкий финал. Сам же герой, давно ставший всесильным игровым аналогом Чака Норриса, предстанет перед нами в еще более озлобленном виде.

> В плане геймплея никаких глобальных реформ не предвидится

Сеять смерть и разрушение вы будете с пресловутыми титанами. Они настолько громадны, что некоторые уровни оригинальной God of War легко поместятся на их ладонях. Неудивительно, что нам предложат в буквальном смысле путешествовать по этим исполинам. Поведение титана будет изменять игровое окружение и влиять на отдельные аспекты геймплея. А пока гиганты крушат города, Кратос медленно, но верно расправится с сотнями врагов, одолеет множество мини-боссов и оторвет богам голо-

» Ярость огня!

вы голыми руками. Теперь на протагониста могут наброситься одновременно до 50 противников (раньше - не более 15). Причем рядовые враги «составляются» из случайно генерируемых частей, а значит, они станут хоть и не полностью уникальными, но по крайней мере максимально разнообразными. Нападающих разрешат хватать под мышку и использовать в качестве тарана, швыряться ими или просто исступленно рвать на пионерские галстуки. Жестокие добивающие удары смотрятся по-прежнему великолепно.

Конечно же, нас ждет встреча и с многочисленными мифическими существами. Громадный кентавр помогает улучшить тактические приемы более мелких противников. Химера, как водится, состоит из частей льва, змеи и козы - разбираться со всеми этими ипостасями предстоит поэтапно. Хлипкие гарпии используются в качестве своеобразных транспортных средств: Кратос вонзает в них меч, после чего ненадолго получает контроль над летающей гадиной. А иногда вам придется перепрыгивать с одной гарпии на другую прямо на лету. Не грех оседлать и циклопа - управляя обезумевшим великаном, можно раздавить всех находящихся поблизости соперников. Как и раньше, большое внимание уделяется quick time events, во время которых требуется нажимать ту или иную кнопку. Отмечу, что расположение QTE-значков жестко закреплено по бокам экрана - это должно облегчить жизнь новичкам.

Чтобы справиться с многочисленными противниками, Кратосу понадобится что-то помощнее, чем традиционные мечи (Blades of Chaos). Сотрудники SCE Studios Santa Monica пытаются сделать каждый вид оружия максимально полезным и даже ввели в игру возможность на лету менять средство смертоубийства - эта инновация внесет в комбо больше разнообразия. Весь арсенал пока не анонсировали, но кое-какие интересные детали известны. В вашем распоряжении окажется огненный лук, стрелы которого поджигают противников, парочка тяжелых «боксерских перчаток», способных разбивать камень, и голова Гелиоса - взгляд божественных глаз ослепляет врага ярким светом (ну а еще этот специфический трофей можно использовать как фонарик). И самое приятное: Кратосу вновь предложат примерить крылья - они пригодятся при прохождении специальных вертикальных уровней. Учитесь во время полетов избегать столкновений с различными препятствиями.

» Ну это так... разминочка

Ведомый чувством мести за былые обиды, Кратос пытается разобраться с Гелиосом, Гермесом, Аидом и папашей Зевсом

Графическая составляющая игры - любимая тема ее авторов. Стоит только завести о ней речь, и разработчики начинают сыпать специальными терминами, попутно боготворя аппаратные возможности PlayStation 3. Модели стали значительно сложнее (фигурка протагониста, например, состоит из 30 тысяч полигонов, а не из 5 тысяч, как раньше), разрешение текстур увеличилось, система освещения улучшилась и прочая и прочая. Но честно сказать, никаких революционных изменений не заметно. Триквел напоминает HD-версию God of War 2. Картинка четче, крови больше, стилистика та же.

Возможно, разработчики что-то скрывают. Но пока отсутствие серьезных инноваций и определенная вторичность в оформлении и дизайне заставляют предположить, что God of War 3 окажется слабее предыдущих проектов серии. Да, жонглирование старыми идеями, нагнетание атмосферы и раздувание масштабов - проверенный, надежный путь для создания продолжения. Но в данном случае хотелось бы увидеть что-то действительно новое и необычное.

Тем не менее все эти подозрения не могут снизить интереса к одной из наиболее значительных игр следующего года. Сейчас позиции PlayStation 3 вновь укрепляются. Мы искренне хотим, чтобы God of War 3 нас приятно удивила. А Sony, разумеется, ждет впечатляющих продаж. Так пусть же наши общие пожелания сбудутся.

Left 4 Dead 2

Михаил Половко

Но это уже другая история...

Близится годовщина выхода Left 4 Dead, и Valve готовится отметить эту дату по-барски – выпустить сиквел. В нем нас ждут прогулки под палящим солнцем, резня зомби бензопилами, новые герои и новые испытания.

ПАСПОРТ

Жанр first person shooter
Разработчик Valve
Издатель Valve
Дата выхода 17 ноября 2009
Сайт www.l4d.com

Valve
Американская студия, основанная в 1996 году и ныне являющаяся одной из ведущих компаний в игровой индустрии. Получила всемирное признание после выхода своего дебютного проекта – Half-Life. Также известна благодаря онлайн-сервису Steam.
Игры Counter-Strike, Team Fortress 2, Portal, Left 4 Dead, серия Half-Life
Сайт www.valvesoftware.com

Действие второй части зомби-шутера развернется на юге того, что осталось от Соединенных Штатов после распространения губительного вируса. Четверо выживших, избежавших инфицирования, попытаются пробиться в Новый Орлеан, где, по слухам, располагается спасительный блокпост военных. История этого непростого путешествия разбита на пять глав-кампаний.

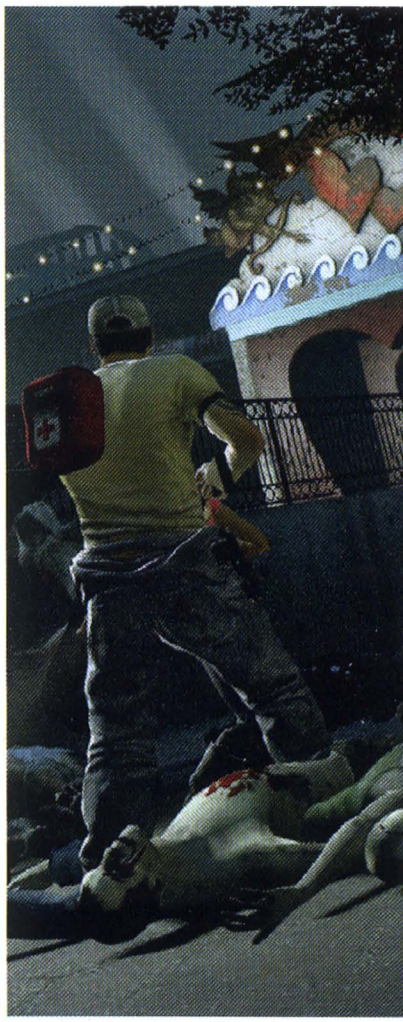
Первое знакомство с сиквелом оставило смешанные чувства. Если помните, нам показали солнечные городские локации, а все происходящее на них скорее вызывало ассоциации с веселой стрелялкой а-ля Serious Sam, чем с horror/survival. И еще эти зажигательные патроны... Один выстрел из заряженного ими дробовика – и за несколько секунд внушительная толпа нападающих превращалась в свалку тлеющих трупиков (не говоря уже о том, что идея зажигательной дроби многим показалась нелепой).

Новая четверка героев также озадачила. Механик Ellis, сильно уж напоминающий скаута из Team Fortress 2. Школьный физрук Coach – внушительный негр-здоровяк, которого легко можно было бы перепутать с Бумером (Boomer), если бы не яркая футболка. Темнокожая решительно настроенная журналистка Rochelle. И пижон Nick в белом летнем костюме. Немало поклонников оригинальной Left 4 Dead, основательно привыкших к старым персонажам, остались недовольны предлагаемой заменой.

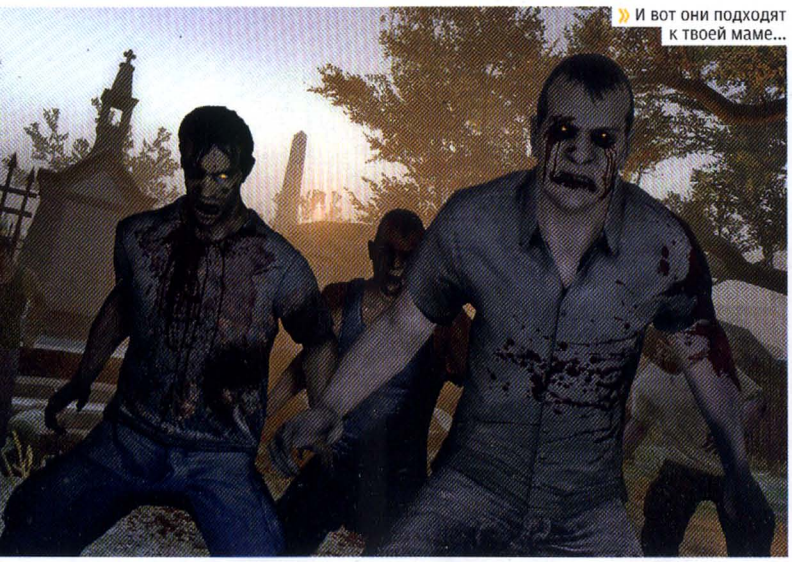
В общем, увиденное никак нельзя было назвать настоящим сиквелом. Конечно же, Valve моментально обвинили в том, что она пытается продать самый обыкновенный мод под видом полноценного продолжения, а наиболее горячие противники Left 4 Dead 2 даже устроили в Сети показательный бойкот.

Но по мере распространения дополнительной информации об игре настроение общественности понемногу менялось. Выяснилось, что «дневная» кампания тут всего одна, зато в сиквеле есть ночной марш-бросок по болотам и визит в парк развлечений с аттракционами и зомби-клоунами. Выживших к тому же планируют не так часто загонять в тесные коридоры – открытых пространств станет больше. Хотя не думайте, что находиться на них безопаснее. На болотах, например, инфицированные смогут вставать из трясины буквально перед вашим носом.

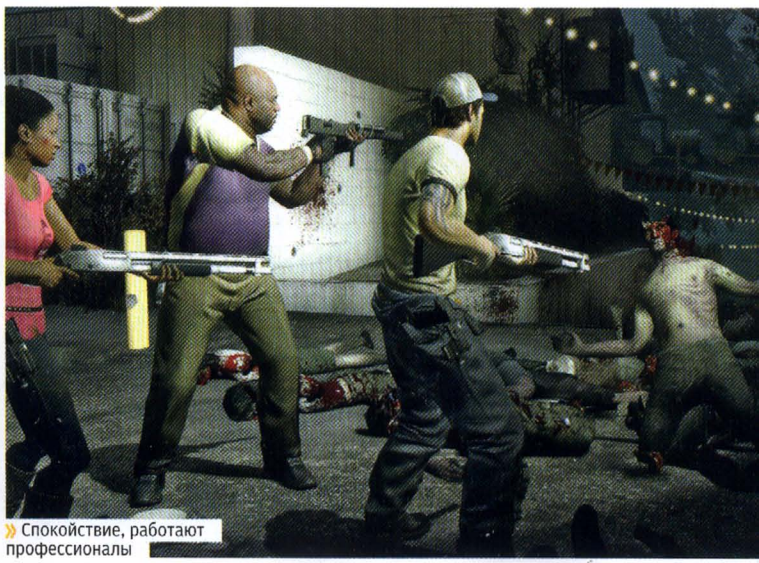
Еще одно новшество – холодное оружие (десять видов). Теперь вопящие орды несложно будет успокоить катаной, монтировкой, давно ожидаемой бензопилой, сковородкой (sic!) и даже электрогитарой. Эффективность некоторых «инструментов» довольно внушительна – одним взмахом тяжелого топора можно снести сразу несколько головушек. Есть подозрения, что разработчики сократят количество патронов на уровнях, и таким образом заставят выживших идти в ближний бой.



Набор огнестрельного оружия изменится. Появятся полуавтоматическая снайперская винтовка с магазином на 30 патронов, пистолет-пулемет с глушителем, «народный» AK-47 и культовый Desert Eagle. Если этого покажется мало, то Valve обещает дать пострелять из ручного гранатомета. С такими успехами мы можем ожидать, что в третьей части Left 4 Dead нам разрешат кататься на танке.



» И вот они подходят к твоей маме...



» Спокойствие, работают профессионалы

» Кто запачкает костюм – убью!

В сиквеле есть визит в парк развлечений с зомби-клоунами

Кроме усовершенствованного арсенала ждите несколько вспомогательных предметов. Например, Адреналин – шприц с чудо-веществом, которое добавляет пациенту немного здоровья и вводит того в режим ярости, что позволяет быстро вырываться из окружения инфицированных. А навешиваемый на ствол лазерный прицел увеличит точность стрельбы.

Все эти нововведения должны помочь героям пережить crescendos – так создатели L4D называют моменты, когда после активации триггера выживших атакуют огромные волны «зомби». В оригинале crescendos были однозадачными. Скажем, задели случайно машину со включенной сигнализацией (триггер), покромсали прибежавших на звук любопытных и отправились дальше. А в сиквеле для остановки некоторых crescendos надо будет выполнить какое-то дополнительное действие (допустим, добраться до кнопки, выключающей привлекающую инфицированных сирену).

» Добро пожаловать!

В стане противника, ясное дело, произошло пополнение. Вы встретите The Charger – такую себе мини-версию Танка (Tank). Он умеет с большой скоростью передвигаться по прямой, разбрасывать жертв в стороны, а также хватать выживших огромной рукой и от всей души припечатывать их к земле. Идею The Spitter, еще одного босса, уже давно сформулировало игровое комьюнити, разочарованное эффективностью «туалетной тактики» – баррикадирования в маленьких комнатах для отражения атак. Она (да, The Spitter – это именно она, нелепое чудо с косичками) плюется кислотой. Причем плевок покрывает внушительную площадь и наносит сильные повреждения. Для выкуривания выживших из укрытий и разделения их сплоченной группы – как раз то, что нужно. Очень интересные тактические решения открывает The Jockey – эдакий Квазимодо, способный запрыгнуть своей жертве на спину и взять ее под контроль, заставляя идти в выбранном направлении. Впрочем, скомандовать героям стрелять или бросать себе под ноги коктейли Молотова Жокей не сможет.

Что же касается рядовых инфицированных, то в их числе появятся так называемые Uncommon Common Infected – то есть вроде бы обычные противники, но обладающие некоторыми специфическими особенностями. Например, одни из них будут одеты в специальные огнеупорные костюмы, другие – бегать на четвереньках, третьи – носить бронежилет и так далее. А уже знакомая Ведьма (The Witch) станет не просто сидеть неподвижно, а и передвигаться по уровням.

AI Director – одно из главных отличий Left 4 Dead – модернизируют до версии 2.0. Система искусственного интеллекта будет не только определять частоту появления инфицированных и решать, стоит ли подбросить отряду дополнительное оружие, но и влиять на погодные условия и даже частично трансформировать геометрию уровня. Опять же, до выхода полной версии игры тяжело оценить, насколько существенны изменения AI. Но представители Valve утверждают, что переработанный искусственный интеллект является едва ли не самой веской причиной называть Left 4 Dead полноценным сиквелом.

Тактично раскрывая нам все новые и новые козыри, разработчики все-таки сумели развеять изначальные скептические настроения. Но они до сих пор не дали ответа на главный вопрос: каким образом будет реализована совместимость между первой и второй частями Left 4 Dead. Valve согласилась ввести ее в ответ на устроенный в Сети бойкот, однако столь важные в данном случае подробности так до сих пор и не озвучены.

До релиза продолжения лучшего зомби-шутера современности остается совсем немного времени. И если вы еще не сделали предзаказ, советуем не спешить – пусть сперва прояснятся все детали, позволяющие совершить неторопливый, обдуманный выбор.

Фильм,

» Gears of War

Сейчас анонсировано несколько десятков экранизаций различных игр

» World of WarCraft

ФИЛЬМ, ФИЛЬМ!

Дмитрий Веселов

В истории нашей планеты записано, что первой масштабной экранизацией видеоигры стала Super Mario Bros. В 1993 году для съемок фильма студия аккумулировала неплохой по тем временам бюджет – 40 млн долларов – и даже перехватила несколько звезд. Отрекламировали, запустили в прокат...

Конечно, в 2009 году прекрасно видно, что этот проект определил судьбу большинства последующих экранизаций, – картина с треском ухнула в прокате, отбив только половину бюджета. Ну и заодно утопила карьеры своих создателей. Хотя в сравнении с достижениями творений Уве Болла Super Mario Bros. вполне можно считать коммерчески успешной. Ведь, например, «Во имя короля: История осады подземелья» (экранизация Dungeon Siege) заработала в США только одну двенадцатую своего бюджета, 5 из 60 миллионов долларов. Да, мы прекрасно понимаем, что большинство экранизаций игр – мусор. А исключения, скажем, Silent Hill и неплохие фильмы Пола Андерсона только подтверждают правило.

Однако время показало: киноделы учатся на своих ошибках. Метод кнута и пряника, тухлых помидоров и звонкой монеты приводит к тому, что постепенно появляются специалисты, способные создавать предсказуемо неплохие фильмы по играм. К таким можно отнести продюсера Самуэля Хадиду (Samuel Hadida), который работал над лентами Resident Evil и Silent Hill. И все того же многостаночника Пола Андерсона – одновременно продюсера, сценариста и режиссера.

Надеемся, их опыт поможет создателям следующих экранизаций игр. Те избавятся от флера финансовых катастроф, а мы не будем, услышав о появлении любимых героев на широком экране, вспоминать Уве Болла. Сейчас анонсировано несколько десятков экранизаций различных игр, и некоторые могут оказаться весьма интересными. Попробуем отделить зерна от плевел?

BIOSHOCK

BioShock – мрачная история о неудавшейся попытке создать почти Город Солнца, только под водой, и гордая наследница великой Deus Ex – с самого своего выхода стала баловнем судьбы. Игра завоевала несколько престижных наград, да еще и разошлась отличным тиражом (только PC-версий купили миллион).

С самого начала в Голливуде ей везло не меньше. Права на прокат выкупил гигант Universal. За экранизацию взялись не последние люди: режиссер Гор Вербински («Пираты Карибского моря») и сценарист Джон Логан («Гладиатор», «Последний самурай»). Правда, через несколько месяцев Вербински, подумав, переквалифицировался в продюсеры проекта, а режиссерское кресло занял Хуан Карлос Фреснадилло (Juan Carlos Fresnadillo), снявший «28 недель спустя». В общем, есть еще шанс получить более чем неплохое кино. Говорят, его собираются снимать на фоне зеленого экрана, чтобы потом дорисовать подводный мир. Выход пока намечен на 2010-й, как и появление игры BioShock 2.

» Джейк Гилленхаал в роли принца Персии

» BioShock

» Halo 3

Вспоминая замечательные попытки сделать что-то новое, не будем забывать, что у нас уже есть три серии, которые застолбили место под голливудским солнцем. А так как киноначальники любят сиквелы не меньше игробонз, нас, безусловно, ждет продолжение следующих историй.

RESIDENT EVIL 4

Полгода назад Пол Андерсон порадовал фанатов новостью о готовящемся сценарии. Действие Resident Evil 4 будет проходить в Токио и на Аляске, и продюсеры планируют сделать фильм похожим скорее на «Обитель зла 2: Апокалипсис», чем на «Обитель зла 3». Видимо, нас ждет еще один обреченный город, набитый вечно голодными зомби. Андерсон также успел намекнуть, что фильм станет началом новой трилогии.

MORTAL KOMBAT 3

После чудовищной картины «Смертельная битва 2: Истребление», казалось бы, на серии впору ставить крест. Но нет, в третьей части Mortal Kombat положение обещают исправить, фактически перезапустив проект. Историю начнут с чистого листа. И (о дивная новость!) в списке задействованных актеров значатся Кристофер Ламберт и Робин Шоу (Robin Shou).

SILENT HILL 2

Права на экранизацию Silent Hill принадлежат корпорации Sony, и как только первый фильм собрал хорошую прессу и кассу, директора Sony Pictures одобрили сиквел. Правда, его делают уже без режиссера Кристофа Ганса.

PRINCE OF PERSIA: THE SANDS OF TIME

Над экранизацией великолепной Prince of Persia: The Sands of Time тоже трудятся настоящие профессионалы. Снимает фильм режиссер Майкл Ньюэлл, широкой публике известный постановкой картины «Гарри Поттер и Кубок Огня». Еще более славен продюсер проекта: великий и ужасный Джерри Брукхаймер, человек с потрясающим послужным списком, в котором нетрудно найти немало как кино-, так и ТВ-блокбастеров прошлого и нынешнего веков.

Актерский состав красен сэром Беном Кингсли (он, правда, и у Уве Болла снимался, но мы сделаем вид, что этого не было) и Джейком Гилленхаалом. Причем фильм уже практически готов. Его выход запланирован на май 2010, а пока студия рисует спецэффекты, пишет музыку и клеит титры. Совсем скоро узнаем, зря потратили 150 миллионов бюджета или нет.

HALO

Но не всем везет в жизни, как персидским принцам. Экранизация Halo, а ее Microsoft пытается сделать уже шесть лет, попала в production hell. Такой термин обычно используют для захвата судьбы, который стопорит производство многих кинопроектов. Все начинается чинно: права на экранизацию достаются продюсеру. Тот провоцирует медиашум, раздает интервью и подбирает команду, а еще регулярно распускает слухи о том, что в его фильме снимется половина голливудских звезд.

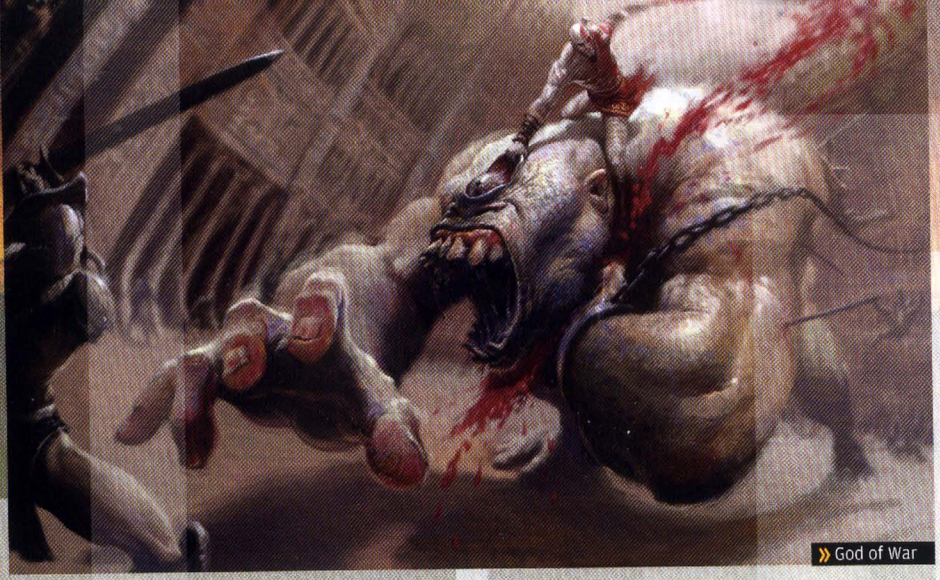
После продюсер посещает людей с деньгами, которые только морщат носы. В случае с Halo по нескольким причинам: космос, война, человечество в опасности. Все хорошо помнят, с каким треском ухнули в прокате «Хроники Риддика» и «Миссия Серенити». И вот вместо нужных, как воздух, 120 миллионов бюджета выдают, скажем, 35. Почти собранная команда начинает расползаться, профессионалы переходят в другие проекты. Сценарий переписывают, вычеркивая из него половину дорогостоящих космических битв. Проходят годы, а проект все тянется и тянется...

Сквозь такие тернии пробивается к звездам и экранизация Halo. Ситуацию не смог исправить даже гениальный Питер Джексон, одно время записанный в команду как продюсер. Говорят, что фильмом заинтересовался Стивен Спилберг. Может быть, у него получится? Пока же выход Halo the Movie назначен на 2012-й год.

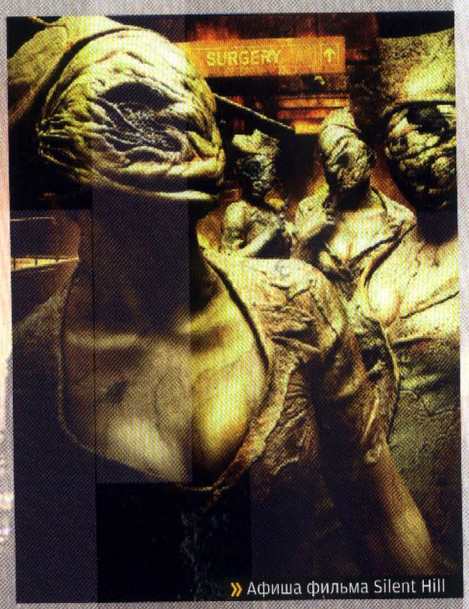
GEARS OF WAR

Судьба экранизации Gears of War очень похожа на долю киноверсии Halo. Оба хита вот уже который год не могут пробиться на широкий экран. Правда, Gears of War чуть удачливее собрата: совсем недавно он угодил на борт студии Legendary Pictures. Более подходящее место придумать сложно: Legendary съела не один мешок попкорна на фильмах для гиков, так что пока у киноверсии Gears of War есть шансы на выживание. Выход картины запланирован на 2010 год. А режиссером числится Лен Вайзман, который когда-то сделал «Крепкий орешек 4.0» и первые два фильма трилогии «Другой мир».

» Prince of Persia: The Sands of Time



» God of War



» Афиша фильма Silent Hill

WORLD OF WARCRAFT

Кстати, Legendary Pictures занимается не только Gears of War. В руки этих ребят попал и один из самых дорогих брендов индустрии, осторожно доверенный им Blizzard. Еще два года назад казалось, что у фильма с магическим словом WarCraft в названии есть все черты потенциального блокбастера: вера фанатов, внимание обеих компаний и даже 100 миллионов бюджета.

Но если бы сказка закончилась быстро и хорошо, было бы слишком просто, не правда ли? Для фильма очень долго не могли подобрать сценаристов, актеров и режиссера, но вот пару месяцев назад картине наконец-то повезло. Пресс-служба Legendary Pictures сообщила, что World of WarCraft заинтересовался Сэм Рами. В его планах история Азерота стоит как раз после четвертой части похождений Человека-Паука. Помнится, нам также обещали, что фанаты получат «не столько фильм о приключениях, сколько фильм о войне». Ждем год 2011-й.

CLOCK TOWER

Квесты и ужастики куда проще конвертировать в кино, чем громкие фантастические боевики и FPS. Никакого парадокса: чем меньше в оригинале героев и спецэффектов, тем скромнее бюджет картины. Поэтому не очень удивляйтесь, узнав, что полузабытый консольный квест Clock Tower, считающийся предтечей жанра survival horror, скоро появится и на пленке.

Фильм про девочку, страшный дом и маньяка с гигантскими ножницами выйдет на экраны в 2010-м. Ждать многого не стоит, команду собирали по съемочным площадкам второсортных ужастиков («Крокодил 2», «У холмов есть глаза 2» и т. д.). Зато совсем скоро у некоторых из нас появится хорошая возможность поностальгировать.

ONIMUSHA

А вот киноверсия Onimusha была неизбежна, но проекту просто не повезло. Представьте себе ситуацию: придуманы все диалоги и сделаны раскадровки, собраны актеры и подписаны договора, киношники вот-вот улетят в Китай снимать натуру – и тут умирает Хит Леджер.

Молодой актер, многим известный ролью Джокера в «Темном Рыцаре», был задействован сразу в нескольких интересных проектах, среди них и Onimusha. Из-за смерти Хита продюсеру пришлось переписать график, возникли накладки с графиками других участников съемок, и киноисторию самурая Саманоске запихнули в морозильник.

Производство приостановили на неопределенный период, а режиссер Кристоф Ганс (Silent Hill) уехал на родину, во Францию, снимать франкофонное кино. Что с фильмом сейчас, неизвестно. Правда, недавно один из директоров Capcom подтвердил: все нужные сцены успели-таки снять.

GOD OF WAR

Что с экранизацией God of War, никто из публики достоверно не знает. Хотя приближенные люди, например Дэвид Джаффе, геймдизайнер серии, делают намеки один интереснее другого. Уже четвертый год проектом занимается гигант Universal, и ребята явно не спешат. В 2007-м мы узнали, что сценарий фильма написал Дэвид Селф (David Self), автор сценария драмы «Проклятый путь». В 2008-м у проекта даже появился режиссер – Бретт Ратнер, снявший «Люди Икс: Последняя битва», но в главном кресле он задержался ненадолго.

Такими темпами к 2011-му фильму наконец подберут актеров. Хотя, скорее всего, Дэвид Джаффе знает что-то, чего не знаем мы. Надеемся, проект действительно жив и успешно движется к съемкам.

TEKKEN

А у экранизации Tekken все одновременно хорошо и плохо. С одной стороны, рецепт фильмов о мегатурнире суперкрутых бойцов используется десятилетиями, и студии хорошо знают, как делать такое кино. Да и затраты на съемки подобных фильмов сравнительно невысоки. Ну сколько могут стоить десяток актеров, умеющих садиться на шпагат, и набор отмычек, чтобы ограбить косплееров? С другой стороны, лоботомический сюжет и скромный бюджет определяют его в гетто для фильмов категории B.

Фильм режиссирует человек, сделавший «Освободите Вилли 2: Новое приключение» (согласитесь, такое лишь немногим круче должности режиссера Телепузиков), а на роль Джина Казамы пригласили малоизвестного актера Джона Фу. Но чудеса случаются: золушки получают принцев, а малобюджетные картины – хорошие кассовые сборы. Наш ли это случай, мы узнаем уже скоро.

LOST PLANET

Не знаю, как вас, а меня впечатляет фанатизм, с которым Capcom штурмует ворота Голливуда. Мы уже упомянули экранизации Clock Tower и Onimusha, теперь вот Lost Planet. Правда, лояльность к играм этой студии объясняется тем, что каждый фильм серии «Обитель зла» смог собрать кассу, где-то втрое превышающую бюджет. На экранизацию Lost Planet планируют потратить от 150 до 200 миллионов долларов. Да уж, на такие деньги можно купить очень много искусственного снега.

Но этой десяткой список экранизаций обещанных игр не ограничивается. За последние несколько лет разные студии успели анонсировать киноверсии Area 51, Splinter Cell, Fear Effect, Everquest, The Sims (как ни удивительно), Assassin's Creed, SoulCalibur, Fatal Frame, Duke Nukem, Castlevania, The Suffering, Cold Fear, Broken Sword и Earthworm Jim. Далеко не все они дотянут до кинотеатров или полок магазинов. Какие-то будут плохи, а некоторые просто чудовищны. Но среди тех, кто занимается этими проектами, есть очень талантливые и интересные люди. У кого-нибудь из них обязательно получится хорошее кино.

» Lost Planet

www.journal-plaza.net

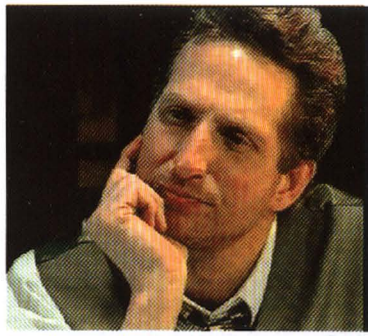
Top 5

Александр Чепелев

Джазовый дождь

Кольца сигаретного дыма, вязь новоорлеанского джаза, лезвия дождя, рассекающие лунный свет, и (куда ж без нее?) потерянная любовь. Это «Касабланка». А если добавить убийство под мостом – «Мальтийский сокол». Тематика нуара неизменна и вечна. Такому жанру всегда хочется отрывисто сказать голосом Хамфри Богарта: «Сыграй это снова, Сэм».

01



Tex Murphy

Сан-Франциско 2043 года живет в клубящемся смоге – «лето любви» давно закончилось, все вокруг стало гадким и постъядерным. Машины летают над ночными небоскребами, в воздухе ноет джаз, а мы, обаятельный детектив Тэкс Мерфи, хлещем бурбон, обожаем блондинок, расследуем убийства, иногда спасаем мир. И так на протяжении пяти частей. Горячительная смесь стилистики нуар-фильмов 30-х и Blade Runner в мятой оболочке FMV-adventure.

02

Discworld Noir

Самая звонкая, коньячная ирония в стиле нуар. Жанровым штампам воздается сполна: даже вяжется интрига тем же узлом, что и в «Мальтийском соколе», а местный детектив – вылитый Хамфри Богарт. Проницательный умник, дерзкий, но немного безработный. Ночь, традиционный джаз, сарказм и брызги фантазии Терри Пратчетта – этот квест трудно не прочувствовать.

03

Max Payne

Классическая дождливая история об отчаявшемся бывшем полицейском, которому нечего терять. Кровь родных втерта в пыль, месть как избавление от мук. Повсюду поэзия опустошения – в пронизывающе грустном настроении, медленно тянущихся в воздухе пулях и любви на грани. Впрочем, не без светлого лучика надежды.

04

Blade Runner

Непрерывно моросящий дождь, грязные подворотни, холодный неон вывесок и огромные техногенные колизеи. Так выглядит Лос-Анджелес в 2019 году после третьей мировой войны. Мы, детектив Рой Маккой, ввязываемся в новое расследование, требующее не столько сбора фактов и улик, сколько определения своей истинной природы. Божественная музыка Vangelis, 16 возможных концовок – наверное, одна из лучших игр по фильмам.

05

Grim Fandango

Изначально здесь должна была стоять Carte Blanche: For a Fistful of Teeth.., баламутная черно-белая зарисовка с отсылками к Джармушу и прокуренными диалогами, но победила справедливость. Хоть Grim Fandango уже встречалась в нашем топе под подзаголовком «арт-хаус», это неважно – ведь перед нами по-настоящему красивая поэма. Очень трогательная, полная сочных мексиканских красок и ироничного обаяния загробного мира.

Рецензии

» Потому что не все игры одинаково полезны

32 Uncharted 2: Among Thieves
36 Need for Speed Shift
40 S.T.A.L.K.E.R.: Зов Припяти
42 Эадор. Сотворение
46 Majesty 2: The Fantasy Kingdom Sim
48 WET
50 SoulCalibur: Broken Destiny
51 Holy Invasion of Privacy, Badman!: What Did I Do to Deserve This?
52 Halo 3: ODST
54 Dissidia Final Fantasy
56 Mini Ninjas
58 Ил-2 Штурмовик: Крылатые хищники
59 Dead Space Extraction
60 Colin McRae: DiRT 2
62 Pirate Hunter. Сомалийский капкан
64 Section 8
65 Ост-Индийская компания
66 Order of War
68 Osmos
70 Muramasa: The Demon Blade

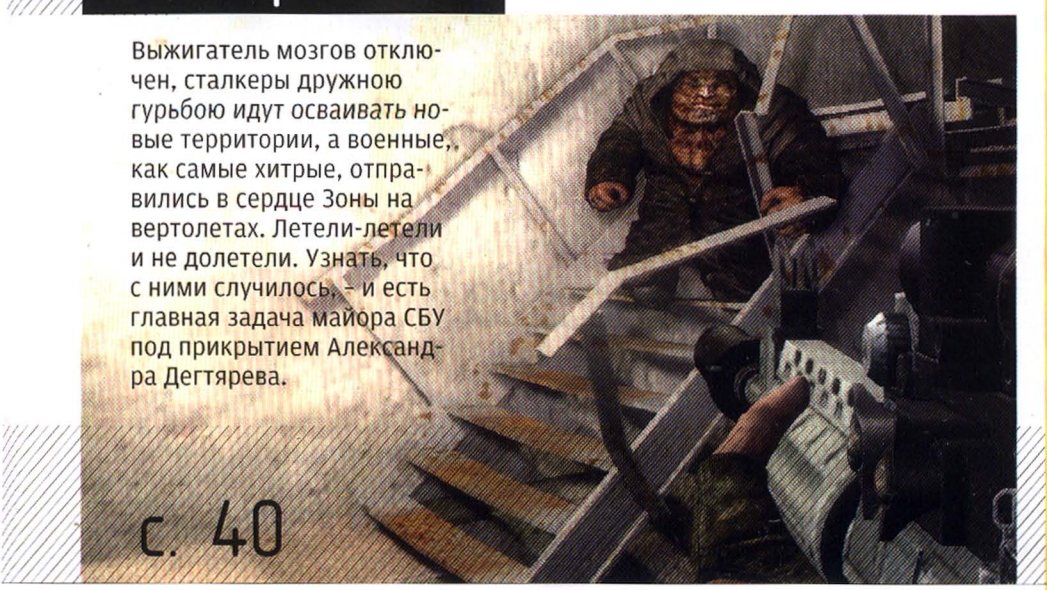
Uncharted 2: Among Thieves

Интригующий сюжет, отличный геймплей, классная графика, шикарные кат-сцены, пафосный симфонический саундтрек. Uncharted 2: Among Thieves – захватывающее приключение и главный на данный момент козырь Sony в войне консолей.

с. 32

S.T.A.L.K.E.R.: Зов Припяти

Выжигатель мозгов отключен, сталкеры дружною гурьбою идут осваивать новые территории, а военные,, как самые хитрые, отправились в сердце Зоны на вертолетах. Летели-летели и не долетели. Узнать, что с ними случилось, – и есть главная задача майора СБУ под прикрытием Александра Дегтярева.



с. 40

Colin McRae: DiRT 2

Создатели сиквела DiRT попытались улучшить все составляющие игры. Как результат – похорошевшая картинка, новые режимы, переработанная физическая модель, куда более интересный мультиплеер и еще много чего.

с. 60

Honor among thieves

Хороших приключенческих фильмов снимают мало, хороших игр в жанре action/adventure выходит еще меньше. Но Uncharted 2: Among Thieves с большим успехом восполняет этот дефицит.

Uncharted 2: Among Thieves

Ярослав Сингаевский

О том, что у Naughty Dog все получится, ни я, да и вообще-то никто другой, не понаслышке знакомый с играми данной компании, не сомневался. Сиквел Uncharted заочно признавался стопроцентным хитом, и некоторый скепсис сохранялся лишь в отношении проформы. Мол, вот выйдет полная версия, тогда и будем радоваться, а великолепные геймплейные ролики... Да знаем мы этих разработчиков - они специально показывают самые «вкусные» моменты в наиболее зрелищных ракурсах.

Оказалось, что ракурсы никто специально не выбирал, а эффектных эпизодов в игре предостаточно. В первой главе (всего их 26) охотник за сокровищами Натан Дрейк (Nathan Drake, для друзей просто Нейт) выбирается из пассажирского железнодорожного вагона, зависшего на краю пропасти. Затем следует флешбэк в Турцию, в стамбульский музей, потом визит на живописный Борнео, после - метания по разрушенному войной Непалу и проникновение в тайны Гималаев. Я намеренно не собираюсь рассказывать подробности, просто не хочу портить удовольствие спойлерами. Но поверьте на слово: каждая смена локации - это очередной поворот сюжета, встреча с новыми персонажами или открытие в уже знакомых героях неизвестных до сих пор качеств. Все происходящее напоминает здорово снятый и смонтированный приключенческий фильм, в котором нет ни одного лишнего момента.

» Желаю мягкого приземления!

Интрига закручена вокруг камня Чинтамани - мифического объекта, способного исполнять желания. По легенде этот камень находится в Шамбале, вымышленной стране, которую якобы обнаружил Марко Поло во время трагического путешествия из Китая в родную Венецию. Небольшая флотилия кораблей, сопровождавшая судно известного купца, загадочным образом исчезла. Причем Поло в своих подробных дневниках не написал ни единого слова о случившемся - скорее всего, побоявшись последствий раскрытия местоположения Шамбалы и ее главного сокровища.

Однако все тайное рано или поздно становится явным. Гарри

> Натан быстро понимает, что доверия напарники у него не вызывают

ПАСПОРТ

Жанр action / adventure
Разработчик Naughty Dog Software
Издатель Sony Computer Entertainment
Дистрибьютор в Украине GameStop
Сайт www.unchartedthegame.com
Возраст 16+

Naughty Dog Software Изначально эта студия называлась JAM Software и не могла похвастаться особыми успехами. Признание пришло в середине девяностых, когда компания, переименованная в Naughty Dog Software, дала старт сериалу Crash Bandicoot.
Игры Way of the Warrior, Dream Zone, Jak and Daxter: The Precursor Legacy, Uncharted: Drake's Fortune, серии Crash Bandicoot, Jak
Сайт www.naughtydog.com

» Глаза б мои тебя не видели!

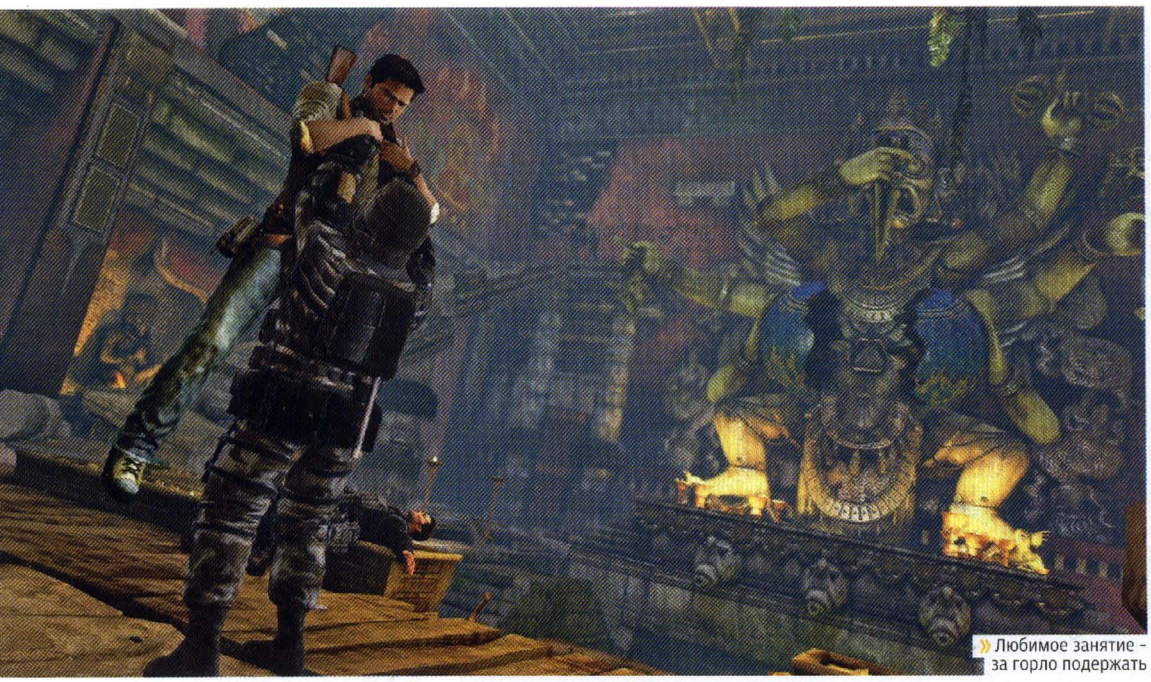
Ироничные комментарии Дрейка, которые он отпускает по любому поводу, создают особое настроение

Флинт (Harry Flint), промышляющий тем же опасным, но захватывающим ремеслом, что и Натан, сумел разведать кое-какие секреты Марко Поло и явился к протагонисту с предложением разыскать артефакт. Еще бы не согласиться – находка может принести баснословную прибыль, к тому же компанию археологам готова составить Хлоя (Chloe) – роковая девица, на которую Нейт сразу положил глаз.

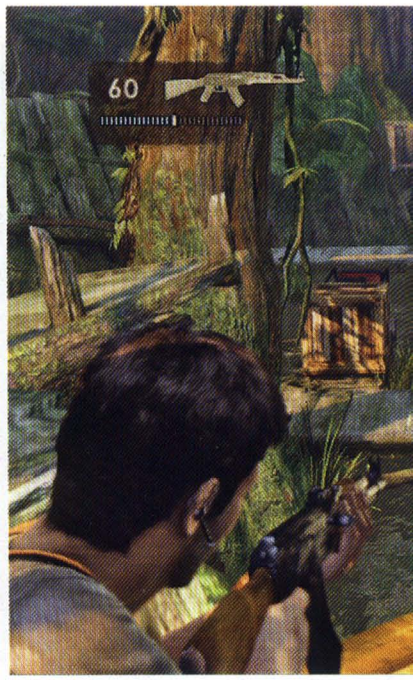
Очень скоро становится очевидно, что герои ввязались в опасную авантюру. Флинт ищет камень Чинтамани по заказу Зорина Лазаревича (Zorin Lazarevich), одержимого жаждой власти военного преступника, имеющего в своем распоряжении целую армию наемников. И Натан быстро понимает, что доверия напарники у него не вызывают, – уж больно противоречивы их характеры и интересы. Единственным человеком, на которого можно положиться, оказывается... Елена Фишер (Elena Fisher), с ней в Uncharted: Drake's Fortune Нейт разыскивал сокровища Эльдорадо. Связывающие эту парочку романтические отношения, разумеется, не улетучились. И Дрейк ко всему прочему начинает метаться между двумя пассиями. К одной из девушек он испытывает страсть, к другой – любовь (пусть и не хочет признаваться в этом чудесном чувстве). Наблюдать за образовавшимся треугольником не менее интересно, чем участвовать в поисках Чинтамани.

Кстати, опасения по поводу того, что Дрейк в сиквеле станет более серьезным и сдержанным, к огромному облегчению не оправдались. Увидеть в таком зашоренном образе неунывающего шутника Нейта – это все равно что... ну не знаю, смотреть, как Индиана Джонс противостоит нацистам с немецкой же скрупулезностью и холодным расчетом или лицезреть искусного циника и гениального диагноста Грегори Хаоса в образе смиренного, послушного, несчастного пациента. Ироничные комментарии Дрейка, которые он отпускает по любому поводу, создают особое настроение, и очень жаль, что его не передает в общем-то хорошая русская озвучка. Она суховата. В ней нет какой-то легкости, теряются мелкие, но важные нюансы. Если вы не достаточно владеете английским, включите родную звуковую дорожку с русскими субтитрами – гарантированно получите больше удовольствия, чем от полностью локализированной версии.

Геймплей Naughty Dog, можно сказать, почти не изменили. Uncharted 2, как и оригинальная игра, представляет такое же выверенное сочетание action-эпизодов,



» Любимое занятие – за горло подержать



Неожиданных поворотов множество, а режиссура практически идеальна

» Товарищ, дышите в сторону. Очень прошу

рискованной акробатики и головоломок. Разве что последних стало меньше, а значит, повод заглянуть в походный дневник главного героя для поиска подсказок теперь появляется реже. Но все равно советую внимательно изучить эту занятную книжечку – найдете немало забавного и интересного.

Основное же отличие в качестве. Все составляющие игры здорово оформлены и преподнесены, и очень удачно сочетаются друг с другом. Сюрпризов, неожиданных поворотов тут множество, а режиссура практически идеальна. Сюжет развивается стремительно, одна локация меняет другую, о том, что произойдет на экране в следующий момент, не хочется даже и гадать – вы играете с открытым от изумления ртом, не в силах отвлечься ни на минуту. Правда, ближе к финалу темп ощутимо падает, и Among Thieves уже не удивляет так, как вначале. Но скучать из-за этого не станете – слишком велико будет желание увидеть развязку.

Как и обещали разработчики (см. превью Uncharted 2 в прошлом номере Gameplay), в сиквеле появились stealth-элементы. Дрейк научился вырубать противников неожиданными атаками из укрытий или просто набрасываясь на врагов сзади. Очень полезная возможность, если вы играете не на самом легком уровне сложности (когда Нейт способен пережить пару залпов из дробовика в упор). Куда практичнее подгадать момент и одним ловким выпадом успокоить опасного солдата в тяжелом бронежилете, чем сражаться с ним в открытом бою. Причем stealth вам не навязывают. Не хотите разбираться с охраной по-тихому (или попытались, но не получилось) – не надо. Вот вам арсенал на выбор и ручные гранаты. Действуйте.

Еще одна полезная особенность сиквела – присутствие AI-напарников. Теперь Нейт чаще действует вместе с другими главными персонажами, которые, во-первых, отвлекают в бою противников на себя, во-вторых, дают ценные советы, и в-третьих, служат своеобразными визуальными подсказками, показывающими, куда надо бежать, куда прыгать и т. д. Опираясь на такую поддержку со стороны компаньона, ориентироваться намного проще. Поэтому в моменты, когда героям приходится разойтись, вы действительно чувствуете некоторое сожаление, даже если не испытываете к ним каких-то особенных чувств.

Буде вам скажут, что Uncharted 2 – длинная игра, не верьте. В зависимости от выбранного уровня сложности и при условии, что вы не станете обыскивать каждый закуток на предмет обнаружения спрятанных бонусов-сокровищ, она проходится за восемь-десять часов. Лишь немногим больше, чем вы потратите на победное завершение какого-нибудь современного шутера. Но это не тот случай, когда можно привычно обвинить разработчиков в принудительной экономии вашего времени. Among Thieves заканчивается в нужный момент, и тут же возникает соблазн переиграть ее сначала, как хочется, едва выйдя из зала кинотеатра, еще раз более внимательно пересмотреть понравившийся фильм.

Удовольствие от сиквела поможет продлить мультиплеер. Сотрудники Naughty Dog в некоторых интервью сознавались, что идею многопользовательского режима для Uncharted комьюнити восприняло не слишком хорошо – видимо, просто не верило, что у разработчиков получится что-то путное. Опасения сперва развеяло бета-тестирование сетевых боев, а точки над i окончательно расставила мультиплеерная демоверсия, выпущенная перед релизом игры. За демо владельцы PlayStation 3 провели более 237 тысяч часов (это 27 с хвостиком лет, на минуточку). Можно предположить, что Among Thieves станет для PlayStation Network таким же хитом, каким Halo является для Xbox Live!

Среди доступных режимов наиболее популярен традиционный *Deathmatch*. Причина проста – в нем легче и быстрее всего набирать внутриигровые ранги, которые открывают возможность купить (за заработанные в бою деньги) модификаторы (boosters). Они порой могут предоставить серьезные преимущества (например, увеличить носимый боезапас или позволить видеть противников сквозь стены), потому и ажиотаж неудивителен. Отмечу, что *Deathmatch* наиболее интересен, когда вы играете небольшими командами по 2-3 человека. Если на карте находится максимальное количество игроков (десять), чаще всего начинается банальная мясорубка.

» С врагами можно разобраться и по-тихому

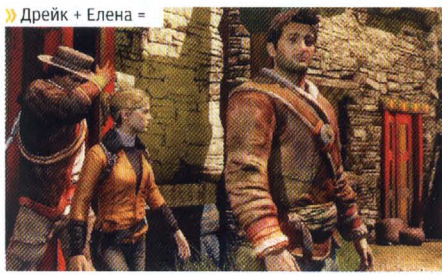
Местные вариации *Capture the Flag* и захвата точек находятся в чуть меньшем фаворе, и еще труднее найти напарников для кооперативных режимов, которые предлагают отряду из трех участников сразиться с AI-оппонентами. Цели могут быть разные: просто выживание (*Survival*), прохождение линейных уровней с попутным выполнением определенных задач (*Co-op Objective*) или охота за сокровищами (*Gold Rush*). В последнем случае придется максимально быстро находить на карте ценные статуэтки и доставлять их к сундуку. Причем артефактами можно перебрасываться, что предоставляет дополнительные тактические возможности.

Единственная проблема многопользовательского режима – порой достаточно долгий поиск напарников (впрочем, ситуация должна исправиться по мере роста аудитории игры). Если не хотите ждать, собирайте компанию предварительно (функция *Party Up*). В остальном же мультиплеер получился интересным и очень красивым – детализация, эффекты, анимация ничуть не хуже, чем в Single. Карт достаточно: некоторые вполне стандартны – например интерьеры древнего храма, другие готовят сюрпризы в виде вертолетов и танков (появляются случайно и уничтожают всех, кто не успел найти укрытие) или плохой погоды. К тому же Naughty Dog уже пообещала дополнительный контент.

Вывод очевиден. Сейчас в своем жанре Uncharted 2 – лучшая игра. Соперничать с ней может разве что культовая Beyond Good & Evil, но у Among Thieves есть одно важное преимущество – ее действие разворачивается не в вымышленном сеттинге, а в яркой копии реального мира. Упоминание подлинных исторических событий, дат, личностей вызывает более сильное чувство вовлеченности и сопереживания. Uncharted – идеальное приключение. О таком мечтает каждый из нас.

» Дневник Дрейка. Очень занятный

» Дрейк + Елена =



» Сложная ситуация

> Мультиплеер получился интересным и очень красивым, карт достаточно

ОЦЕНКА

Идея Нейт Дрейк ввязывается в еще более грандиозную авантюру

Графика Отличная! Вот если бы еще не было странного блеска глаз персонажей

Звук Пафосный саундтрек от Грега Эдмонсона и классная английская озвучка

Локализация Неплоха, но непростительно суховата

Игра Проект мечты для любителей приключений

ИТОГ

5/5

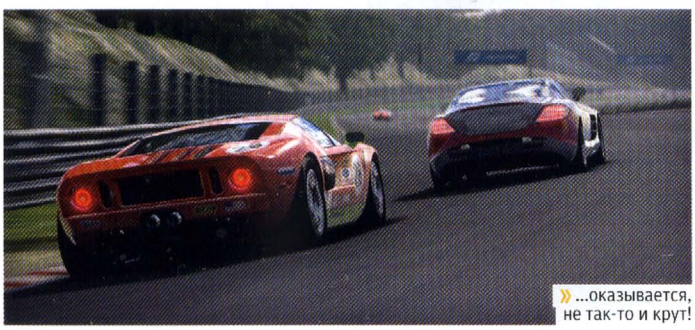
Need for Speed Shift

Владимир Куценко

First Person Racing

Чувствуется, что авторы Need for Speed Shift очень хорошо знали, как взять свою аудиторию в оборот. Эта игра увлекает сразу же, буквально приклеивая вас к экрану.

» Легендарный Ford GT40...



» ...оказывается, не так-то и крут!

Первое, что вы видите после начала карьеры, – невероятно детализированный интерьер BMW M3. В этот момент в глубине души просыпается мальчишка, безумно влюбленный в автомобили. Тот самый мальчишка, который восхищенным взглядом проводит любую шикарную машину, проезжающую мимо. В Need for Speed 72 лицензированных авто. Гараж такой, что глаза разбегаются, – непременно хочется опробовать каждый из представленных шедевров.

Смоделированы автомобили восхитительно, особое внимание уделено их салонам. Обнаружив в интерьере столько деталей и мелочей, невольно проникаешься уважением к создателям этого великолепия. Не вызывает сомнения, что авторы – настоящие фанаты автоспорта. Эффект присутствия колоссальный, и вид из кабины, установленный по умолчанию, – безусловно правильное решение. Да, теперь играть сложнее: трассу видно хуже, а чтобы отследить маневры соперников, надо часто вертеть головой (поворачивая правый стик) и не забывать бросать взгляд в зеркала. Но эти трудности приятно и интересно преодолевать. И если вы хотите прочувствовать Shift именно таким, как его задумали разработчики, – не переключайтесь на стандартный вид сзади. Ведь тогда с игрой происходит неприятная метаморфоза, исчезает ощущение скорости, пропадает настроение симулятора.

> Потасовки на треке иногда приводят к эффектным авариям

» Городские трассы, часто узкие и сложные

ПАСПОРТ

Жанр racing
Разработчик Slightly Mad Studios
Издатель Electronic Arts
Дистрибьютор в Украине «Софтпром»
Сайт shift.needforspeed.com
Возраст 3+

Slightly Mad Studios Свежеобразованная английская студия, большая часть сотрудников которой работала в компании Blimey! Games, создававшей совместно с SimBin гоночные симуляторы GTR 2 и GT Legends.
Игры нет
Сайт www.slightlymadstudios.com

Да-да, вам не показалось – к Need for Speed действительно применим этот термин. Пусть проект не столь хардкорен, как, например, Gran Turismo, но его не отнесешь к примитивным гонкам в стиле предыдущих игр серии. Попробуйте запустить Shift сразу после той же аркадной и воздушно легкой DiRT 2 – контраст разительный. Машины ощущаются совершенно иначе. Они словно бы нехотя заходят в повороты, тяжело тормозят, а руль и «торпеда» еще и серьезно ограничивают обзор. Однако скоро к этим особенностям привыкаешь и начинаешь получать массу удовольствия не только от соревнования с другими гонщиками, но и просто от самого процесса вождения.

Над физической моделью разработчики потрудились основательно. У каждой машины собственный характер, каждая ведет себя на трассе по-своему. Как и в жизни, передний привод гарантирует простое и предсказуемое, но очень скучное пилотирование, осложняемое недостаточной поворачиваемостью в виражах. Рулить заднеприводными автомобилями на порядок интереснее, но и рискованнее одновременно – чем мощнее болид, тем больше он склонен к заносам и выше вероятность банально закрутить машину волчком. Определенной сноровки требуют и полноприводные гоночные ракеты вроде Lamborghini Murcielago или Nissan GT-R, в которых основная часть крутящего момента передается на заднюю ось – в начале поворота автомобиль ведет себя, как заднеприводный, и его можно сорвать в занос газом. Однако если не отпускать педаль, то точно так же газом он и вытягивается из заноса.

> Никакого стритрейсинга и состязаний с полицией. Только чистый спорт

Разумеется, эти тонкости заметны только с отключенными электронными помощниками – раз хотите максимального реализма, то полагайтесь исключительно на свое мастерство и забудьте про все антипробуксовочные и стабилизирующие системы. Хотя и менее опытные игроки тоже не будут чувствовать себя обделенными – сложность настраивается в широких пределах. Вплоть до того, что машина станет сама тормозить в поворотах, и водителю останется лишь давить на газ и крутить баранку. Вот только будет ли это интересно?

Попыток рассказать игроку историю в промежутках между заездами разработчики не делали. Открытого мира нет. Никакого стритрейсинга и состязаний с полицией на выживаемость. Только чистый спорт. Соревнования в карьере разбиты на пять групп в соответствии с классами доступных машин. Поведение на трассе постоянно оценивается беспристрастными судьями, которые премируют игрока специальными баллами. Обогнали противника, не поцарапав авто или прошли

» Красотища на колесах

» К характеру каждой машины надо привыкать

За агрессию на треке не только не накажут, а еще и наградят очками

поворот по идеальной траектории? Значит, заслужили очки за аккуратное вождение. Эффектно вписались в поворот в управляемом заносе, вытолкнули соперника с трассы или даже развернули его? В отличие от настоящего автоспорта, за агрессию на треке тут не только не накажут, а еще и наградят очками за эти проделки.

Накопив достаточное количество баллов, гонщик переходит на следующий уровень водительского мастерства. Кроме морального удовлетворения, за level up полагается или солидная сумма на счет, или новые винилы и диски, или место в гараже для еще одной машины, или пригласительный на «бонусное» соревнование (special event). Последний вариант - самый интересный, потому что именно в таких гонках удается очутиться за рулем эксклюзивных автомобилей. Например, вам могут предоставить шанс прокатиться на Bugatti Veyron, которая производит впечатление сверхскоростного межзвездного корабля на колесах (уникальная возможность за несколько секунд разогнаться до первой космической и разбиться в ближайшем же повороте). А еще в special event включены отсутствующие в карьере гонки на выбывание.

Вообще же карьера построена так, что вам всегда доступно множество разнообразных соревнований. Нравятся турниры по дрифтингу? Пожалуйста! Любите повоевать с секундомером, устанавливая лучшее время круга? Таких заездов тоже в избытке. В Shift дебютировал и режим *Car Battle* - дуэль между машинами-конкурентами. Силами в нем могут померяться, например, Subaru Impreza WRX STI и Mitsubishi Evolution IX, Chevrolet Camaro SS и Dodge Challenger, Bugatti Veyron и Pagani Zonda. Всего два автомобиля на треке, три заезда и задача - в двух из них финишировать первым или оторваться от преследователя на пять секунд. Задумка очень интересная, главное тут - не поддаваться соблазну метким ударом в борт нейтрализовать оппонента.

Кстати, искусственный интеллект также не гнушается силовых методов борьбы. AI откровенно агрессивен. На высоких уровнях сложности пилоты не стесняются бить в задний бампер, нагло занимать внутренний радиус поворота, выталкивать соперников за пределы трассы. Потасовки на треке иногда приводят к эффектным авариям - с визгом тормозов, дымом от шин и переворачивающимися машинами. Система повреждений тут есть, причем не только косметическая. Да, полностью авто уничтожить нельзя, но его можно повредить настолько, что шансов выиграть заезд просто не останется.

Чтобы не болтаться в хвосте пелотона, стоит уделять внимание тюнингу своих железных коней. Доступных улучшений не слишком много, зато они принципиально меняют поведение автомобиля. Например, избыток мощности приводит к большому количеству пробуксовок и скольжений, а спортивная подвеска по-настоящему зубодробительна - после ее монтажа начинаешь замечать все неровности полотна, которых раньше словно и не было. Не забыт и внешний тюнинг - можно выбрать понравившиеся диски, установить один из вариантов спортивного обвеса, доработать салон, заменив стандартные приборы гоночными.

Техническая составляющая Shift не вызывает никаких нареканий. Графика классная, автомобили выглядят замечательно, интерьер, что уже говорилось в начале статьи, невероятно детализирован. А как здорово тут реализован эффект скорости - чем она выше, тем сильнее ваше виртуальное воплощение фокусируется на треке. При этом остальная часть картинки смазывается настолько, что даже бывает проблематично разглядеть показания спидометра. А при аварии пространственная ориентация контуженого водителя теряется, цвета на несколько секунд блекнут.

У Need for Speed Shift фактически только один недостаток - эта серьезная игра про кольцевые автогонки абсолютно не ассоциируется с сериалом, посвященным покатушкам на дорогих спорткарах. Непонятно, как будет развиваться Shift в дальнейшем, да и неясно, нужно ли такое развитие вообще. Данный проект - идеальный, вылизанный, отполированный до блеска и, главное, самостоятельный продукт, совершенно не нуждающийся в приставке «NFS» в названии.

» Шикарная BMW. Мощная и своенравная

ОЦЕНКА

Идея Реанимировать серию инъекцией серьезной дозы реализма

Графика Великолепная картинка и отличный вид из кабины

Звук Звуковые эффекты замечательные, чего не скажешь о саундтреке

Игра Лучший Need for Speed за долгое-долгое время, не пропустите!

ИТОГ

5

ВЫБОР РЕДАКЦИИ Gameplay

S.T.A.L.K.E.R.: Зов Припяти

Охота на снорка Про новую игру серии S.T.A.L.K.E.R. можно сказать намного больше, чем позволяет формат журнальной статьи, потому ограничимся только самым главным. «Зов Припяти» на удивление хорош. Причем хорош настолько, что невольно хочется спросить – а где ж вы раньше-то были, господа разработчики?

Покупайте в интернет-магазине Yakaboo

> Припять наконец-то стала полноценной игровой локацией

Александр Пушкарь

Узнаете? Этому товарищу тут тоже отведена важная роль

> Перед финальными титрами нам расскажут о судьбах тех, с кем мы так или иначе пересекались

Вопреки забавной внешности, бюрер – один из самых вредных противников

В вагоне прячется аномалия. А лезть придется – там инструменты

Нет, не то чтобы предыдущие игры серии были плохими. Напротив, мало какая может потягаться с ними по увлекательности и атмосферности, но ведь и недостатков там хватало. Когда вышел оригинальный S.T.A.L.K.E.R., недоброжелатели хаяли его за невыполненные обещания, за недостаточный размер локаций, за неинтересную охоту на артефакты и однотипные повторяющиеся квесты. «Чистое небо» впечатлило своей нестабильностью – на многих компьютерах игра показывала *Рабочий стол* с удивляющей регулярностью, а выходящие сплошным потоком патчи уничтожали сохраненные игры. Вдобавок не всем пришлась по душе концепция войн группировок – в конце концов Зона отчуждения более подходит для одиночек, и табуны тяжеловооруженных боевиков, носящиеся между контрольными точками, сильно били по атмосфере.

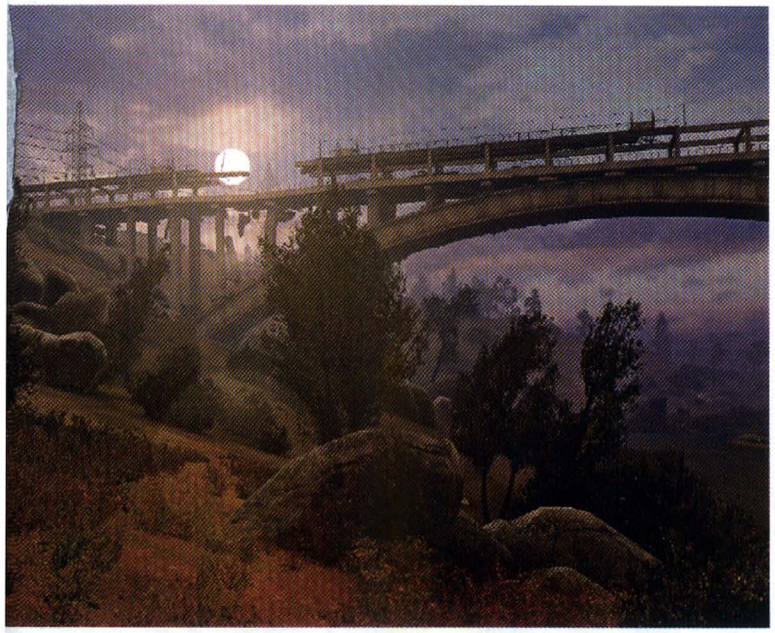
Но вот с третьей попытки у разработчиков, похоже, получилось. «Зов Припяти» сразу позиционировался как работа над собственными ошибками, поэтому рассказ о проекте лучше начать с перечисления того, чего здесь нет.

А нет, например, зависаний и вылетов. Опыт «Чистого неба» не пропал зря, и к вопросу бета-тестирования студия подошла гораздо ответственнее. Игра без проблем пробегается от начала до конца и наугад с любого места (новая система автосохранений записывает ее перед каждым ключевым моментом). Конечно, совсем уж от багов избавиться не удалось, и трупы порой становятся по стойке смирно или усаживаются на шпагат, но вот чего-то критического так и не случилось. Вереницы патчей на сей раз удалось избежать.

Нет здесь и генератора квестов типа «убей-принеси-помоги отбиться». Все задания прописаны вручную и нередко ставят перед выбором – как поступить, чью сторону принять. При этом от наших действий (или бездействия) зависит не только сиюминутный результат, но и концовка игры. Судя по всему, в ряды разработчиков затесался поклонник Fallout – в завершение перед финальными титрами нам подробно расскажут о дальнейшей судьбе тех, с кем мы так или иначе пересекались. Тут-то и начинает приходить осознание ответственности за свои поступки: не помогли Зверобою с охотой на монстров – узнали, что тот погиб от лап химеры. Не уничтожили логово кровососов у лагеря сталкеров – кровососы расплодились и вырезали всех подчистую.

Именно из побочных квестов и строится тут история мира. Основной сюжет играет второстепенную роль – он всего лишь существует и служит только для того, чтобы перемещать геймера из локации в локацию. Собственно, никаких особенных сценарных изысков не ждите – повествование простое, как гвоздь, а истинная причина провала операции «Фарватер» достойна пера Капитана Очевидности. Не спешите с расследованием, лучше походите по окрестностям, пообщайтесь с народом, помогите решить их проблемы. Темп игры должен быть неспешным, иначе все самое интересное пройдет мимо.

Благо побродить есть где. Три крупные локации – это гораздо масштабнее, чем дюжина мелких, тем более что всяческими объектами усеяны они достаточно густо. Ну и, разумеется, везде найдется что-нибудь любопытное – если не квест, то тайник с хабаром. Последние, кстати, тоже перестали генерироваться «на лету» – они расставлены заранее, и разыскивать их можно даже без наводки. С одной стороны, при повторном прохождении мы будем знать, где что



ПАСПОРТ

Жанр first person shooter
Разработчик GSC Game World
Издатель GSC World Publishing
Сайт cop.stalker-game.ru
Возраст 16+

GSC Game World Крупнейший киевский разработчик с недюжинным послужным списком. В особом представлении не нуждается, так как знаменит не только у нас, но и за рубежом, а проекты студии не раз занимали высшие строчки рейтингов продаж.
Игры Venom: Codename Outbreak, «Герои уничтоженных империй», «Александр», серии «Казаки», S.T.A.L.K.E.R.
Сайт www.gsc-game.com

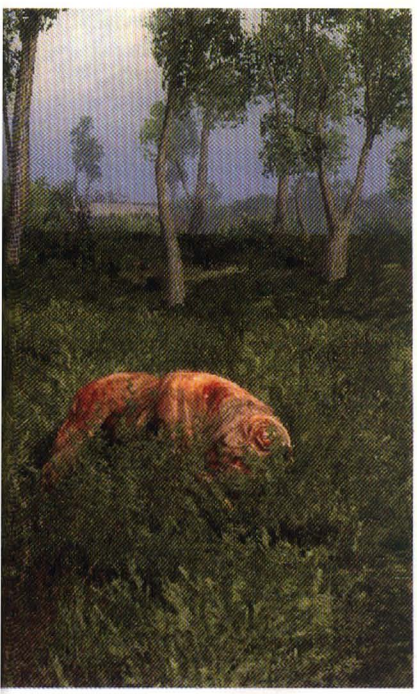
> Три крупные локации – это гораздо масштабнее, чем дюжина мелких

» Один из самых сложных квестов. Страшно представить, сколько свинины тут полегло

лежит, а с другой – еще попробуй найди, а потом доберись. Разработчики проявили недюжинную изобретательность, рассовывая вкусные предметы по самым труднодоступным закоулкам, зато и добыча нередко оказывается очень приятной.

Но даже раздобыв крутой автомат или бронежилет, не спешите радоваться. В неулучшенном состоянии пользы от них немного, для получения достойного эффекта необходимо вложить немало денег в апгрейды да вдобавок отыскать для техника подходящие инструменты,. А в отдельных случаях еще и обеспечить допингом в виде водки, без которой Кардан со «Скадовска» работать отказывается.

К слову, много сил ушло на то, чтобы придать сталкерам индивидуальность. Пусть не всем, но ярких личностей в игре хватает. И дело не только в непохожих лицах и голосах, но и в чертах характеров персонажей, заставляющих по-разному к ним относиться. Когда по сюжету возникла необходимость пройти группой по подземельям Припяти, я не раз ловил себя на мысли, что сейчас сам лично пристрелю паникера Соколова. А когда его таки слопали снорки, даже немного обрадовался. Зато весельчака Вано оберегал изо всех сил, хоть это было и непросто – к сожалению, командовать сопартийцами никак невозможно, так что приходится бежать впереди и принимать удары судьбы на себя.



Забавно, но про «Зов Припяти» можно рассказывать очень долго. Нововведений тут хватает – появился, например, сон, позволяющий коротать время в ожидании. Вернулись вырезанные из «Тени Чернобыля» монстры – и против каждого из них необходима индивидуальная тактика боя. Припять наконец-то стала полноценной игровой локацией, где есть чем заняться помимо скоростного забега к финалу. Выбросы теперь влияют на геймплей, «перетасовывая» аномалии на полях и создавая новые артефакты. Кстати, после выполнения цепочки заданий для ученых появится возможность узнавать о наличии артефактов в аномалии и заранее решать, стоит туда соваться или без толку. А даже если артефакт и правда есть, то пока мы до него доберемся, нас неоднократно могут опередить – система A-Life в очередной раз доработана, и весь остальной мир живет своей жизнью: монстры охотятся, бандиты бесчинствуют, сталкеры собирают артефакты и несут на продажу.

» Статуи медведей натурально заполонили Припять

«Зов Припяти» состоит из тысячи и одной мелочи, которых так не хватало в предыдущих частях. И наоборот, все спорные моменты из него благополучно выбросили, оставив только самое интересное. Безусловно, хотелось бы, чтобы таким оказался еще первый S.T.A.L.K.E.R. – тогда, возможно, отношение к серии было бы несколько иным. И тем не менее если вам по каким-то причинам не понравились «Тень Чернобыля» или «Чистое небо», поиграйте в третью часть – скорее всего, раздражающий вас элемент здесь благополучно устранен, а то, чего недоставало, появилось. Курс на улучшение разработчиками был выбран абсолютно верно, и пусть игра еще не идеальна, в этом направлении сделан серьезный шаг.

Ну а если вы поклонник S.T.A.L.K.E.R., то и без меня все знаете. Зона ждет, господа. Не будем ее разочаровывать.

> «Зов Припяти» состоит из мелочей, которых так не хватало в предыдущих частях

ОЦЕНКА

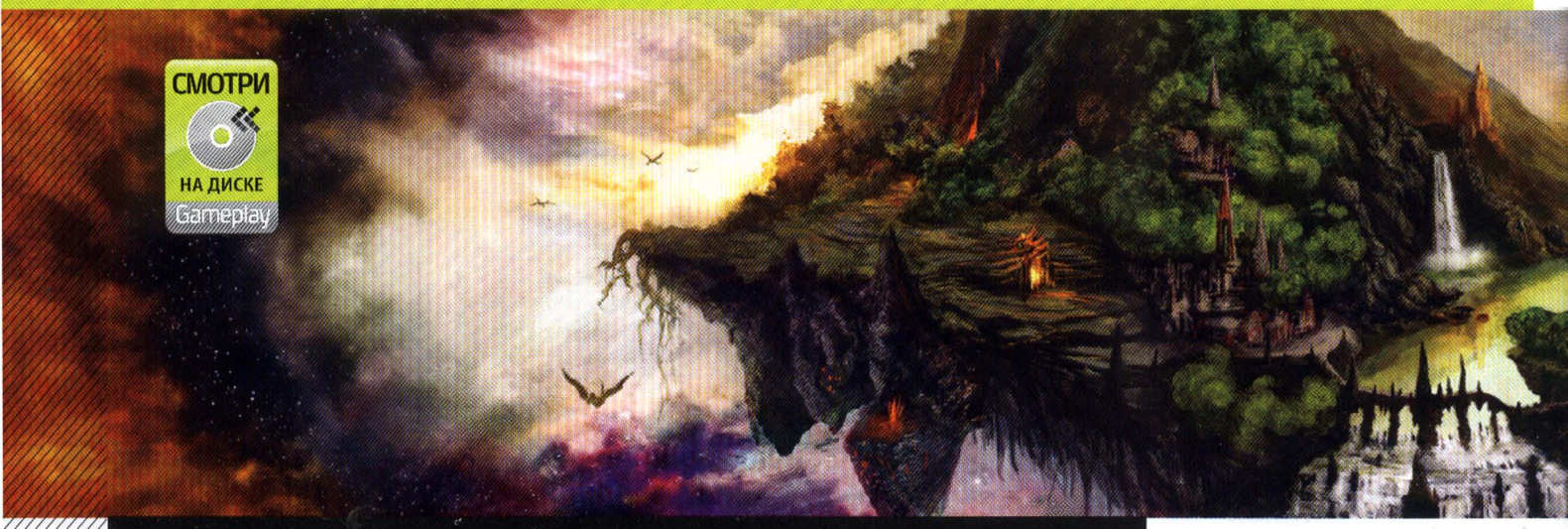
Идея Продолжить эволюцию серии
Графика Понемногу устаревает, но все еще может удивить
Звук Приятный
Игра Это же S.T.A.L.K.E.R.

ИТОГ

4.5/5

Эадор. Сотворение

Александр Пушкарь



Ностальгия

Когда-то давным-давно в голове одного геймдизайнера созрела идея глобальной пошаговой стратегии Warlock – со сложной экономической системой, ветвистыми деревьями магии и технологий и обилием игровых рас. Он отнес диздок в компанию GSC Game World, где его, пусть и с некоторым скрипом, приняли. Работа закипела.

> Глобальная наша задача – завоевывать осколки миров, свободно висящие в эфире

Но не прошло и года, как проект закрыли по причине бесперспективности, а производственные мощности студии были брошены на разработку стратегии реального времени, которая впоследствии вышла под именем «Герои уничтоженных империй». И на этом бы наше повествование закончилось, если бы идеолог изначального проекта не захотел все же воплотить замысел в жизнь и создать пошаговую стратегию своими силами.

Примерно так появился на свет «Эадор» – пожалуй, единственный достойный наследник Master of Magic, вобравший в себя все лучшее из Heroes of Might and Magic, Disciples и Warlords и при этом изрядно обогативший жанр новыми идеями.

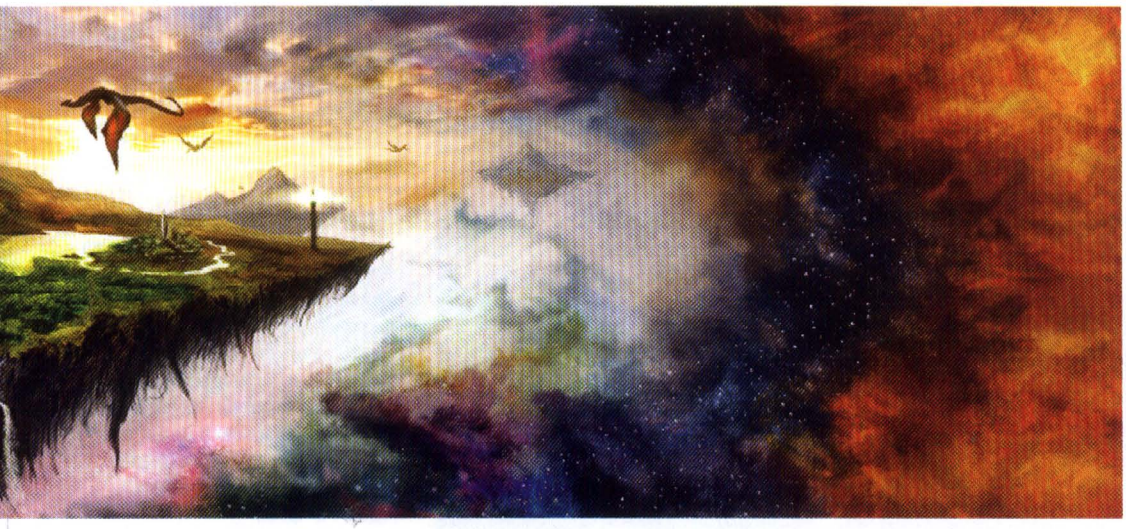
Глобальная наша задача – завоевывать осколки миров, свободно висящие в эфире. Для этого на них нужно высаживаться и, нашептывая собственную волю местному населению, избавляться от тамошних правителей, что в свою очередь подразумевает развитие замка, прокачку героев и формирование армии, способной противостоять соперникам в тактических битвах. Зачем все это и почему, расскажут по ходу игры. Сюжет и впрямь интересен и не затаскан, потому раскрывать карты не станем.

Итак, имеем три фазы геймплея. Для начала нужно выбрать осколок, который мы собираемся завоевать, – захват каждого из них принесет свою выгоду, но и сложность будет варьироваться сообразно ценности награды. Определившись же с целью нападения, мы оказываемся на самом осколке, в родовом замке, окруженном вражескими провинциями. Здесь игра начинает напоминать серию Total War – лоскутная карта, воеводы по найму, дипломатия, ресурсы, исследования... С первых же ходов нужно расширять свои границы, убеждая население где мечом и магией, а где

» Четверо троллей легко перемелют в фарш даже целую толпу крестьян

» Герой шестнадцатого уровня – грозная сила. Пока не натолкнется на кого-нибудь двадцатого...

Ближайший наследник Master of Magic, вобравший в себя все лучшее из Heroes of Might and Magic, Disciples и Warlords



просто подкупая золотишком. Вдобавок большинство провинций изучены едва ли наполовину, и если отдать герою приказ по ней немного побродить, он может найти там массу интересного - от гномьей лавки до некромантского логова. Денег на ранних стадиях постоянно недостает, так что медлить с завоеваниями никак нельзя.

Для забегов по карте предлагается на выбор четыре класса героев, как водится, сильно различающихся практикуемыми методами ведения битв. Лучник быстро перемещается и больно простреливает из-за спин подчиненных. Воин лично сломя голову несется вперед, уповая на крепкое здоровье и надежную броню. Командир - единственный, чьи навыки ориентированы на усиление подопечных, а не себя любимого, да и армию он способен собрать самую многочисленную. Магу поначалу приходится трудно, но как только в его арсенале появляются мощные заклинания - его уже не остановить. Вот только произойдет это нескоро, и война за осколок к тому времени может закончиться...

Выбор уже непростой, а ведь еще надо укомплектовать отряд. Мечники, стрелки, варвары, разбойники... Впоследствии - тролли, некроманты, василиски, великаны... Список потенциальных рекрутов огромен, каждый захваченный осколок открывает доступ к новым постройкам и войскам, и чем ближе к финалу - тем больше вариантов. Вдобавок все войска

» Это мы удачно расположились - и древесина рядом, и кони, и мандрагора. Даже железо отхватить удалось

» Чертенок Зарр - наш верный советник. Чего не знает, то сочинит

тут набирают опыт, повышая характеристики и приобретая новые умения, так что терять их бывает очень обидно. Героя-то можно воскресить, а вот обычного бойца - только заменить.

Стоит лишь армии наткнуться на врага, как игра переходит в третью фазу, до боли напоминающую King's Bounty или Heroes of Might and Magic - это уж что кому ближе. Гексагональное поле, поочередно ходящие юниты - все знакомо и интуитивно понятно. Но и тут не обошлось без нововведений. Например, лучники на другой конец поля не бьют вполсилы, а элементарно не простреливают, так что приходится активно маневрировать либо же занимать холмы, откуда радиус стрельбы увеличивается на клетку. К слову, на тех же холмах гномы приобретают дополнительную защиту, а, скажем, болото, тормозящее передвижение всех войск, совершенно не действует на гоблинов - те к топям привычные, бегают по ним резво, как по травке. Характеристики местности обязательно надо учитывать и активно ими пользоваться.

Но самая приятная особенность - никаких сюрпризов. Помните, в Disciples существует понятие «шанс на попадание»? Когда по теории мы должны этим ходом неприятеля добить, однако юнит неожиданно промахивается и сам погибает от вражеского удара. Или в Heroes of Might and Magic, где урон указывается в некоем диапазоне - и неизвестно, пристукнем мы весь отряд врагов или же парочка останется и успеет напакостить напоследок. Так вот, в «Эадоре» элемент случайности практически исключен - если у нашего бойца атака 8, а у противника защита 3, то будьте уверены - при ударе с него снимется ровно пять единиц здоровья. Другое дело, что в зависимости от обстоятельств показатели и атаки и защиты изменяются (в лесу повышается защита от стрел, с разбегу можно нанести более сильный удар, или боец банально устанет и будет слабее бить), но каждый раз, совершая какое-то действие, мы заранее знаем его результат. И это чертовски приятно, так как позволяет просчитывать бой наперед, а не уповать на милость госпожи Удачи.

Откусывая провинцию за провинцией, мы постепенно приближаемся к вражескому замку, стараясь попутно наладить дела в королевстве. Чем оно больше, тем активнее проявляется коррупция, едва ли не на каждом шагу происходят случайные события, требующие вмешательства игрока, и любой наш выбор на что-то повлияет в дальнейшем, вплоть до концовки всей игры. Да и соперник не дремлет, нередко выхватывая из-под носа наиболее ценное или обманным маневром добираясь до нашего родового замка. А его утрата - это крах, осколок будет потерян навсегда, что в совокупности с отсутствием сохранений вполне может привести к оконча-

ПАСПОРТ

Жанр пошаговая стратегия
Разработчик Artifactorium
Издатель Artifactorium
Сайт www.eador.com
Возраст нет данных

Artifactorium
Студия, состоящая из одного человека-оркестра, - Алексея Бокулева. Некогда работал в GSC Game World, но ушел на вольные хлеба и начал воплощать в жизнь собственные задумки, не имея за спиной начальника со своим видением проекта.
Игры нет
Сайт нет

ИНТЕРВЬЮ С РАЗРАБОТЧИКОМ

Gameplay Какова история создания проекта, с чего все начиналось?

Алексей Бокулев Все началось в далеком 1995-м году, когда я сделал две свои первые пошаговые стратегии (Overlord of Chetraney и Ancient War in Chetraney. – *Прим. ред.*). С тех пор меня не оставляла мысль написать продолжение. Конечно, видение того, какой должна быть игра, сильно изменялось с течением времени. Приходилось соизмерять свои желания с существующими возможностями. Изначально задумка была гораздо более глобальной, но многое я оставил за бортом, чтобы игра все же увидела свет.

Gameplay Сколько человек приняло участие в разработке, много ли усилий и времени она потребовала?

Алексей Бокулев На разных этапах мне помогали знакомые и фрилансеры, но на протяжении всего времени разработки над игрой корпел один только ваш покорный слуга. Немалый вклад во внешний вид проекта внесли ребята из Bliss Studio. Если считать всех, кто приложил руку к созданию игры, получится около 30 человек. Хотя участие некоторых ограничивалось рисованием нескольких картинок/иконок.

Насчет времени разработки – смотря как считать. Если за начало взять момент появления первых строк кода, а финалом окрестить день релиза, то процесс занял два года. Хотя до того как приступить к реализации, я довольно долго обдумывал концепцию игры. В момент, когда было решено браться за написание кода, я уже мог мысленно играть в «Эадор». Да и разработка, по сути, не остановлена – я до сих пор совершенствую игру.

Что касается усилий, их в основном приходилось прилагать на финальной стадии, когда показатель энтузиазма колебался около нуля, вся интересная работа была уже сделана, и я принуждал себя заниматься важной и сложной рутиной. Зато в начале написания игры получал истинное удовольствие от процесса, поскольку всегда можно было

заниматься тем, на что в данный момент настроен: хочешь – рисуй, хочешь – программируй, хочешь – тексты пиши. Кроме того, очень приятно создавать то, что нравится тебе самому.

Gameplay Чем вы вдохновлялись, какие игры оставили след в «Эадоре»?

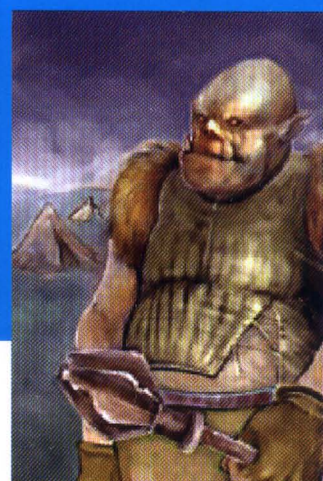
Алексей Бокулев В первую очередь, конечно, Master of Magic. По большому счету, это родоначальник всех пошаговых фэнтези-стратегий. На мой взгляд, еще ни одна игра не смогла хотя бы приблизиться к Master of Magic, не говоря уж о том, чтобы ее превзойти. Разумеется, с тех пор в жанре появилось много оригинальных и интересных идей, я постарался включить в «Эадор» те из них, которые казались наиболее играбельными и сочетаемыми друг с другом. Система развития героев схожа с серией Heroes of Might and Magic, развитие юнитов – Warlords 4, система строительства замка перекликается с Disciples, разбивка карты на провинции была в Dominions и линейке игр от Paradox, кое-какие элементы экономической модели схожи с Civilization.

По внешнему виду я ориентировался на Heroes of Might and Magic II. Как по мне, это самая атмосферная из всех частей серии. С любовью прорисованное 2D мне как-то ближе бездушных 3D-моделек.

Создавая атмосферу диалогов и игровой вселенной, оглядывался на Planescape: Torment. Хотелось сделать таких же живых и самобытных персонажей и вплести в диалоги почти незаметную, сдобренную юмором философскую составляющую.

Gameplay Каковы ваши дальнейшие творческие планы?

Алексей Бокулев Сделать хочется очень многое. В ближайшем будущем продолжу заниматься «Эадором» – нужно написать сетевую часть, надеюсь выпустить аддон. На более далекую перспективу есть наброски ролевой игры и MMORPG. Ну и второй части, конечно. Что именно из этого удастся осуществить – время покажет. К сожалению, почти любые идеи упираются в проблему финансирования, так что во многом реализация моих задумок будет зависеть от коммерческого успеха «Эадора».



тельному поражению – когда доступные для завоевания мирки попросту закончатся. Единственная поблажка: разрешено вернуться на один ход в прошлое и что-то изменить, но каждое такое возвращение больно ударяет по итоговому рейтингу. Сурово, а что поделать? Зато приходится тщательнее обдумывать решения (или прятать сохраненки в другую папку, но это не слишком честно).

Придраться в «Эадоре» в общем-то не к чему. Разве что к длительности – на полное прохождение уходит месяца два-три. С другой стороны, завоевание каждого следующего осколка существенно отличается от предыдущего – есть где развернуться фантазии, опробовать разные тактики и комбинации войск. Один осколок – это час-другой времени (а самые маленькие – так и вовсе минут сорок), просто в эфире их плавает очень много, вот и набегают солидные цифры.

Еще, конечно, можно вдоволь «поездить» по графике, но ведь это фактически гаражная разработка – откуда деньги на мощный движок и спецэффекты? Зато рисунки очень миленькие, яркие и сказочные. Анимации разве что не хватает, так и передвигаем «фишечки», как во второй Civilization. Но если проект окупится или его заметит кто-то из издателей, то не исключено, что вторая часть выйдет вполне коммерческой и со всеми современными финтифлюшками.

Ну а если графическое оформление вас не смущает, а перечисленные по ходу статьи названия игр хоть о чем-то говорят, то попробовать очень даже стоит. «Эадор» способна перевести вас в режим «еще одну провинцию завоюю – и спать» и действительно затягивает по самые уши. Не проходите мимо – в жанре пошаговых стратегий не так уж часто появляется что-то действительно новое.

ОЦЕНКА

Идея Доделать начатое

Графика Уровня Heroes of Might and Magic II

Звук Замечательный

Игра Глубокая, интересная и новаторская

ИТОГ

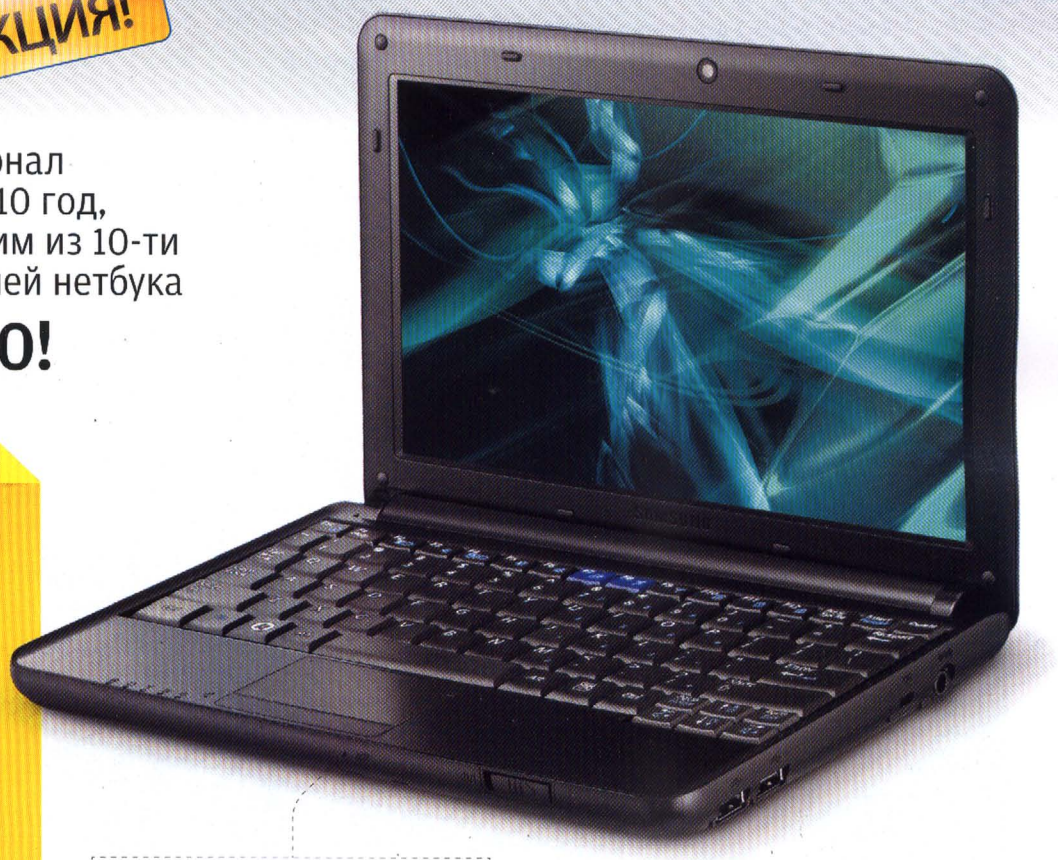
4.5

ПОДПИСКА 2010

АКЦИЯ!

Подписавшись на журнал «Домашний ПК» на 2010 год, вы сможете стать одним из 10-ти счастливых обладателей нетбука

Samsung N 130!



- маленький и легкий
- до 7 часов работы от батареи
- все необходимые коммуникации – Wi-Fi, Bluetooth, веб-камера

УСЛОВИЯ УЧАСТИЯ

В акции может принять участие каждый, кто до 15 декабря 2009 г. оформит подписку на журнал «Домашний ПК»:

- 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», Краснозвездный 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.

Подведение итогов акции состоится в январе 2010 года. Результаты будут опубликованы в «Домашнем ПК», № 3

ПОДПИСНОЙ ИНДЕКС В КАТАЛОГЕ ИЗДАНИЙ УКРАИНЫ:
«Домашний ПК» без DVD – 23679
«Домашний ПК» с DVD – 22615
Комплект «Домашний ПК» с DVD + Gameplay с DVD – 94938

Не забудьте указать свое имя, фамилию, отчество, а также точный адрес и контактный телефон. **Желаем удачи!**

SAMSUNG

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

Majesty 2: The Fantasy Kingdom Sim

Сиквел Его Величества

Вышедшая в далеком уже 2000 году RTS Majesty: The Fantasy Kingdom Sim вряд ли может похвастаться выдающимся коммерческим успехом. И тем не менее эта без сомнения отличная игра служит предметом поклонения для небольшого круга преданных фанатов, рассеянных по всему свету.

» Че, думаешь, раз сильно большой, то все можно?!

» Фэнтези-игра, без дракона – деньги на ветер!

Николай Ильченко

Думается, всякий увлекающийся играми человек встречал и не раз приверженцев этого культа, возможно, даже не догадываясь о том. Фанат Majesty на первый взгляд неотличим от обычного законопослушного обывателя. Неотличим и на второй... Честно говоря, и на третий тоже. Эти люди – непревзойденные мастера маскировки. Вывести их на чистую воду может лишь задушевный разговор о шедеврах игростроения былых лет. Поклонник Majesty обязательно вспомнит предмет своего обожания, где-то между Baldur's Gate и X-Com, а после станет вдохновлено живописать великолепную сказочно-ироничную атмосферу и увлекательный, ни на что не похожий геймплей. И с ним будет трудно не согласиться.

Атмосфера там действительно великолепна, а геймплей, основанный на непрямом управлении подчиненными, – оригинален и интересен. Игрок не обводил «резиновой рамкой» орды головорезов, готовых тотчас выполнить любой приказ, а назначал денежную награду за исследование территории, убийство монстра или разрушение здания. Проживающие в его владениях герои сопоставляли сумму с предполагаемым риском, и когда результат их устраивал – отправлялись на дело. Ну если, конечно, желание потратить пару монет в таверне или игорном доме эльфов не перевешивало в тот день жажду денег и приключений.

Герои жили собственной жизнью. Они могли по своему усмотрению либо исследовать определенную территорию (иногда ведь и золото бесхозное найти можно!), либо отправить на тот свет слишком надоедливого монстра, но лезть в самое пекло за какого-то абстрактного короля-игрока? Увольте! Вот за звонкую королевскую монету – это запросто!

Назначьте награду в двести золотых – и найдется особо жадный вор, который отправится разведать, что там да как. Назначьте пять тысяч – и вся королевская рать явится наводить порядок. Пять тысяч, впрочем, надо еще иметь. Поднимать экономику, строить рынки и торговые порты, охранять постройки и граждан (особенно сборщиков налогов) от всяческой нечисти, во множестве населяющей земли Ардании.

А ведь и это еще не все! Что толку в высоких наградах, если на призыв явится толпа желторотых, плохо вооруженных новичков? Да их же перебьют без грамма сожаления, одни убытки получатся. Героев мало нанять и мотивировать, им еще надо благоприятные условия создавать. Строить кузницы, библиотеки с заклинаниями, зелья разные на рынки подвозить. С прокачкой опять же помогать, поддерживая в бою особыми чарами, а они тоже денег стоят.

Да и с планированием проблем хватает. Гномы, эльфы и дворфы, к примеру, друг друга на дух не переносят, вот и приходится выбирать, кто нужнее. И ладно бы только они. Но ведь и из гильдий надо выбирать – кто ж позволит в одном королевстве держать и лекарей, и некромантов? Ох, тяжела таки шапка Мономаха...

К большой печали всех поклонников Majesty за прошедшие с

» За разрастающимся королевством можно наблюдать вечно

момента ее выхода девять лет ничего подобного в продаже не появлялось. Американская Cyberlore Studios, разработавшая эту оригинальную игру, прекратила свое существование в 2005 году по финансовым причинам (под нож пошла и уже объявленная Majesty Legends), и поле стратегий с непрямым управлением так и осталось непаханой целиной.

Поэтому сиквел «той самой Majesty» был обречен на огромный интерес публики. А заодно и опасения, традиционные для запоздалых продолжений знаковых игр. Удастся ли «1С: Ino-Co» не посрамить дорогого для многих имени? Смогут ли они повторить «ту самую» игру?

Сейчас уже нет ни тени сомнения – да, смогли. Majesty 2: The Fantasy Kingdom Sim по сути своей – почти образцовый сиквел. Идеология и особенности первой части бережно сохранены, но вместе с тем разработчики не побоялись развить оригинальную концепцию.

Всякая миссия здесь, как и прежде, начинается с одиноко стоящего посреди чистого поля замка. Первое, чем стоит заняться, – это приступить к возведению вокруг замка нового поселения, строить гильдии, рынки, кузницы, караулки... Нанимать героев, исследовать новую броню и оружие... Ну и далее по известной схеме оригинальной игры – отбиваем атаки монстров, развиваем героев и экономику, получаем доступ к более крутым гильдиям, зачищаем карту, уничтожаем главного плохиша, принимаем лесть придворных. На словах легко, на деле же весьма увлекательно, да и задания высоких уровней сложности так просто не пройдешь – там нужно серьезно поломать голову, вырабатывая план, способный привести к успеху.

Нововведения второй части вписываются в знакомый геймплей на удивление органично. Привычные флаги атаки и разведки очень удачно дополнены двумя новыми – защиты (герои охраняют цель) и страха (герои держатся от цели подальше), а в таверне нынче, как в какой-нибудь AD&D-игре, без труда собираем полноценную партию приключенцев. Впрочем, представители некоторых гильдий по-прежнему терпеть друг друга не могут. И хоть во второй части вы вольны строить в своем поселении храмы-антагонисты, ожидать, что сторонники враждебных культов пойдут на дело в одной группе, неразумно.

> Нововведения вписываются в знакомый геймплей на удивление органично

Очень приятным оказалось право даровать после завершения миссии титул лорда кому-нибудь из полюбившихся героев. Построив специальное здание, можно вызывать этих избранных воинов, переводя таким образом их из миссии в миссию. Приглашение высокоуровнего лорда – удовольствие не из дешевых, и зачастую они появляются уже под конец задания, но тем не менее свое веское слово сказать обычно успевают.

Однако есть и спорные моменты. Искусственный интеллект монстров порой вызывает удивление – появившись из логова, они очень часто бегут к поселению игрока по кратчайшему пути, буквально след в след повторяя маршрут своих предшественников. Недоумение вызывает и интерфейс, удобный, но в своей цветастости и перегруженности элементами напоминающий иногда новогоднюю елку. Самую неоднозначную реакцию вызывает новый графический стиль. Дизайн персонажей и построек нельзя назвать совсем уж неудачным, хотя в сравнении с простой, но вместе с тем запоминающейся картинкой 2000 года он серьезно проигрывает.

Ну а в остальном сиквел удался. По ощущениям он, безусловно, несколько слабее почти легендарной первой части, но это все та же отличная и небанальная игра. Попробуйте – мы думаем, вам понравится.

ПАСПОРТ

Жанр стратегия реального времени
Разработчик «1С: Ino-Co»
Издатель Paradox Interactive
Издатель в СНГ «1С»
Сайт www.majesty2.ru
Возраст 12+

«1С: Ino-Co»
Расположенная в Красноярске дочерняя компания фирмы «1С», мощно заявившая о себе в 2007-м выпуском замечательной TBS «Кодекс войны» и ряда аддонов к ней.
Игры «Кодекс войны»
Сайт www.ino-co.com

> Самую неоднозначную реакцию вызывает новый графический стиль

ОЦЕНКА

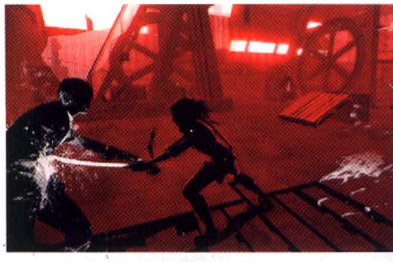
Идея Фэнтезийное королевство для всех желающих
Графика Спорная. Специфический дизайн вчистую проигрывает предыдущей части
Звук Неплох
Игра Слабее своей полулегендарной предтечи, но все же хороша

ИТОГ

4/5

» Я говорю вам «до свиданья»...

» Ярость меча!

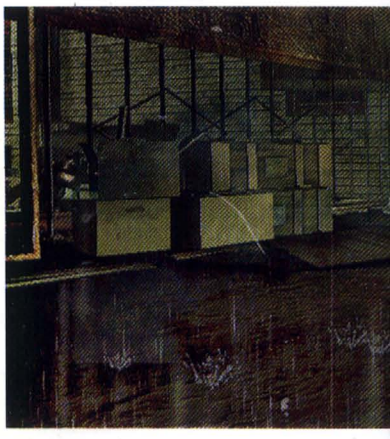


WET

Кирилл Токарев

Мокрое место

Путь WET к релизу был тернист. После интригующего анонса длительное время об игре не было слышно никаких новостей. Затем выяснилось, что проект остался без издателя и на нем многие поставили крест. Но тут разработчикам подала руку помощи Bethesda.



Демо WET, появившаяся в Сети перед выходом полной версии, вселяла надежду на успех. Конечно, геймплей был отлажен неидеально, а картинка выглядела несовременно, но ситуацию спасал лихой настрой, зажигательный саундтрек и стилизация под фильмы категории B. Однако первое впечатление, как это часто бывает, оказалось обманчивым.

WET - история бойкой девицы по имени Руби Мэлоун (Rubi Malone), которая занимается не слишком почетным, но хорошо оплачиваемым делом: решает чужие проблемы с помощью оружия. Характер героини вполне соответствует образу амазонки XXI века. Брюнетка, много бранится (ее озвучивает американская кинозвезда Элайза Душку), пьет крепкий алкоголь, чтобы восстановить силы, совершает удивительной красоты прыжки, ввязывается в опасные истории, всаживает меч мужчинам в самые разные места.

Повествование начинается с обучающего эпизода, связанного с возвращением донорских органов одному сомнительному типу. Небольшая услуга дает старт запутанной череде событий, вот в них нам и предлагается поучаствовать. На пути к кровавой развязке мы познакомимся с массой гротескных персонажей, среди которых встретятся слепая дама-телохранитель, специализирующийся на пытках карлик, немолодая женщина с нездоровой страстью к старым книгам, увлекающийся видеоиграми толстяк-китаец. Союзников традиционно меньше, чем обидчиков, но это не помешает Руби неоднократно избежать смерти и наказать всех злодеев.

По части создаваемых зрительных образов WET пытается максимально походить на второсортные киноленты, эстетику которых так любят Квентин Тарантино и Роберт Родригес. Разработчики самозабвенно копируют своеобразный стиль, стремясь замаскировать игру под фильм, намеренно используя специальные визуальные фильтры (в том числе и эффект плавящейся пленки). Кое-

» Остановка самолета по требованию

WET пытается максимально походить на второсортные киноленты

» Что ж вас так много-то?

какие сцены вообще пропадают – намек на то, что из «картины» вырезали парочку кадров во время склейки. А при загрузке уровней нам показывают увлекательнейшую подборку старой рекламы, рассказывающей о прелестях хот-догов и маринованных огурцов.

Но если не обращать внимания на кинофильские добавки, выяснится, что визуальное оформление WET оставляет желать лучшего. Игра выглядит красиво только на скриншотах, а реальность куда беднее и скромнее. Главная героиня проигрывает Ларе Крофт по всем параметрам – она движется слишком резко, в ней нет ни пленительной женской грации, ни особенного шарма. Противники немногим лучше: толпы однотипных ребят в костюмах лезут отовсюду, и впору испугаться этих примитивных по современным меркам моделей и полного отсутствия хотя бы крохотного намека на интеллект. Справедливости ради стоит упомянуть о парочке дизайнерских удач: британских русых великанах, вооруженных огромными пулеметами, и китайских гангстерах с масками на лицах и мечами.

Хорошо, что долго наблюдать за противниками нас никто не заставляет, – по количеству трупов, производимых в минуту, WET может перещеголять, скажем, «Рэмбо 4». Отстрел злодеев проходит в режиме замедленного времени, который включается автоматически, лишь только мы совершаем какой-нибудь акробатический прием и нажимаем на спусковой крючок. В такие моменты игра демонстрирует свой истинный потенциал, поражая обилием живописных смертей и наделяя Руби божественной всесильностью. К несчастью, удовольствие портит кривое управление и недружелюбная камера. А в обычном режиме (когда slo-mo не работает) героиня, увы, умирает слишком быстро.

Стрелять девица предпочитает с двух рук разом. Она автоматически наводит одну пушку на врага, а управление второй доверяется нам – такой подход делает потасовки еще более зрелищными. Арсенал, кстати сказать, невелик: пистолеты, обрезы, «Узи», арбалет (болты со взрывающимися наконечниками), острая катана. Зато в игре есть привычная система апгрейдов оружия – улучшения покупаются за очки, начисляемые после уничтожения противников. Система набора этой «валюты» проста: чем с большим числом врагов мы расправились за ограниченный период времени, тем больше куш. «Призовые» добавляются и за изощренные комбо.

Еще один привычный элемент современного action-проекта – акробатические головоломки, предлагаемые в промежутках между потасовками. Руби умеет крутиться на перекладине, бегать по стенам, совершая отскоки от препятствий, проводить подкаты и ловко перемещаться по карнизам. Особенно хорошо получились задачки на время, когда требуется, например, быстро покинуть горящее здание или нырнуть в закрывающиеся перед носом ворота. В этом плане WET идейно близка к Price of Persia, хотя по качеству исполнения она весьма далека от творения Ubisoft.

Разрекламированный режим ярости – в нем мир предстает перед глазами Руби в красно-бело-черных красках – включается лишь несколько раз за игру. Обычно все начинается с кат-сцены, в которой героиня хладнокровно стреляет в упор в лицо противнику, после чего амазонка устраивает настоящую кровавую баню. Впрочем, это не привносит в геймплей особой свежести, равно как и многочисленные quick time events (их активное использование ныне считается моветоном). Прыжки по крышам движущихся по шоссе автомобилей, баталии с боссами в духе Kill Bill и некоторые «добивающие» удары – все они завязаны на своевременном нажатии определенной кнопки, но поклонникам action уже хочется чего-то большего.

Не радуют и визиты на заброшенный аэродром (дом Руби) с целью ознакомления и тестирования каждого нового вида оружия. Нам раз за разом предлагают пройти определенный маршрут, преодолеть множество препятствий и сбить выстрелами выпрыгивающие мишени. В целом не такое это и скучное занятие, если бы его прохождение не превращалось в обязанность.

Artificial Mind and Movement, взяв в качестве ориентира второсортные фильмы, сделала второсортную же игру. По сравнению с грозными конкурентами WET слишком примитивна и неопрятна. В ней есть удачные моменты вроде эпизода с разваливающимся самолетом и финальными этапами в Великобритании, но оценить их смогут только самые терпеливые и преданные фанаты жанра.

ПАСПОРТ

Жанр action
Разработчик Artificial Mind and Movement
Издатель Bethesda Softworks
Сайт www.wetthegame.com
Возраст 18+

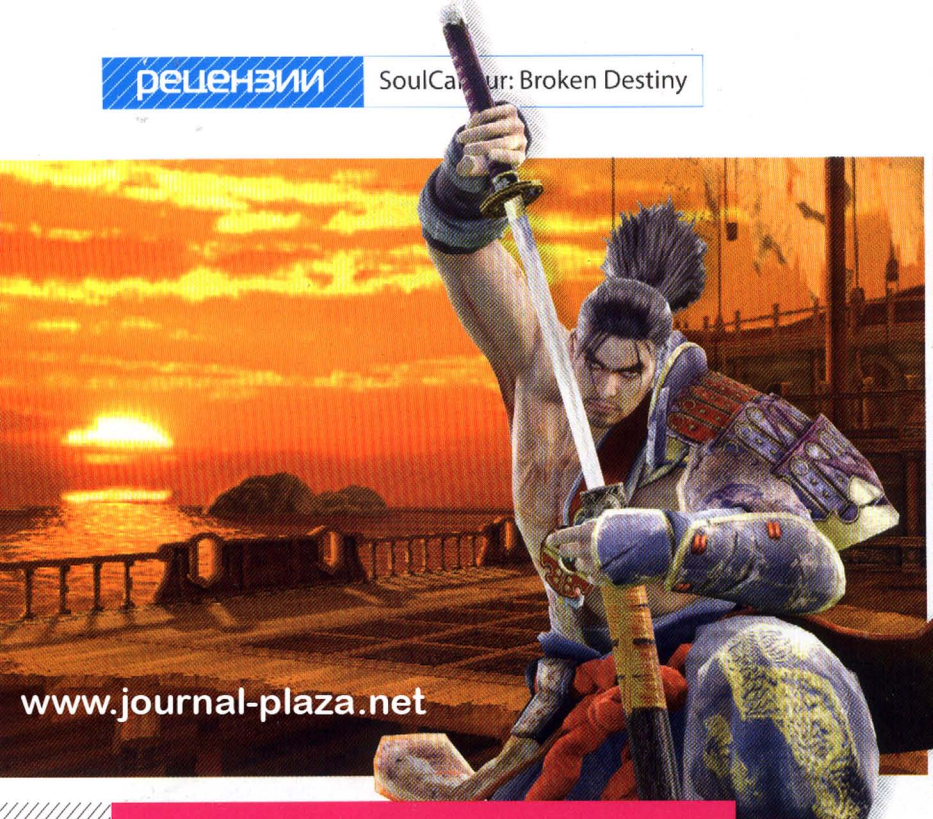
Artificial Mind and Movement с 1992 года занимается игроизацией комиксов и мультфильмов, выпуская множество не очень-то интересных и оригинальных проектов по различным лицензиям.
Игры Happy Feet, Monsters, Inc., The Grinch, Iron Man, дилогия Teen Titans
Сайт www.a2m.com

ОЦЕНКА

Идея Action в стиле Grindhouse
Графика Грубая и несовременная
Звук Музыка а-ля «Тарантино и Родригес» и громкая пальба
Игра На одном стиле далеко не уедешь

ИТОГ

2.5/5



» В глаза! В глаза смотри, чувак!

» Разминка перед штурмом Олимпа

SoulCalibur: Broken Destiny

• **Жанр** fighting • **Разработчик** Project Soul • **Издатели** Namco Bandai / Ubisoft
• **Дистрибьютор в Украине** «Софтпром» • **Сайт** www.soulcalibur.com • **Возраст** 16+

Богдан Афанасьев

В алчном предвкушении

Горячо любимая нами SoulCalibur наконец-то добралась и до портативной платформы Sony. Удивительно, что это не произошло ранее.

За основу разработчики взяли SoulCalibur IV. Вот только гастролеры из далекой-далекой галактики отправились домой решать насущные проблемы, да и бонусных персонажей (Angol Fear, Ashlotte, Kamikirimusi, Scheherazade и Shura) мы не увидим. Их место заняли отчаянный спартанец Kratos с фирменными мечами на цепях и Dampierre – мошеннического вида мужчина во фраке, лихо управляющийся с кинжалами. В связи с изменением состава участников подправили и список арен: убрали несколько оригинальных и виды из Star Wars, зато добавили парочку, нарисованных специально для новых героев.

Как и в SoulCalibur IV, здесь отличный редактор персонажей. Только в портативной версии практически все вещи доступны с самого начала и дают их за так. Кстати, одежки не укомплектованы никакими бонусами (здоровье не укрепляют, удары не усиливают). С одной стороны, это плюс: не ломаешь голову, выбирая между баснословно дорогим, красивым, но практически бесполезным бикини и повышающими показатели здоровья и брони лохмотьями, приобретаемыми за умеренную цену.

А вот режимы игры совсем не радуют. *Story Mode* здесь не наблюдается, вместо него есть *The Gauntlet* – слишком уж альтернативная история, не привязанная ни к одному из персонажей (в данном случае одинаковая для всех). Собственно, этот специфический режим не что иное, как тренировка: в каждом из боев мы оттачиваем определенный удар или несколько. В качестве tutorial *The Gauntlet* хорош, но включить его в число основных режимов – не лучшая идея. Хотя диалоги там забавны. Если вдруг вам не удалось освоить все приемы, добро пожаловать в *Training*, тут разрешают попрактиковаться на болванчиках. А применить накопленные за два обучающих режима навыки можно в *Quick Match*, где нам предлагают накостылять героям, управляемым AI, которые, стоит отметить, ведут себя весьма неглупо. Для поединка с товарищем идете в *Versus*. Правда, товарищу придется заглянуть к вам на кружку чая, поскольку многопользовательская игра возможна лишь на консолях, связанных напрямую. Удовольствие сразиться по Сети с таким же фанатом холодного оружия и красивых девушек, скажем, из Германии, увы, недоступно. В общем, в SoulCalibur: Broken Destiny по большому счету есть один полноценный игровой режим – *Quick Match*. Маловато будет!

Результат получился неоднозначный. Отполированная за много лет механика и отменный внешний вид, увы, не могут компенсировать аскетичный набор игровых режимов. SoulCalibur: Broken Destiny стала бы отличной напарницей для старшей сестры, если бы вышла одновременно с ней и имела аналогичный *Story Mode*. Но разработчики решили иначе. Однако если вы по какой-то дивной случайности не видели ни одного проекта серии, смело накидывайте полбалла к нашей оценке. Портативный SoulCalibur поможет овладеть всеми тонкостями боевой системы и отточить мастерство. А там можно пересесть за SoulCalibur IV для X360 или PS3 и показать друзьям в онлайне, чье кун-фу круче.

ОЦЕНКА

Идея Легендарный файтинг теперь на PSP

Графика Почти такая же качественная, как в Tekken: Dark Resurrection

Звук Отличный. Есть японская озвучка

Игра Увы, не лучшая представительница серии – сказывается нехватка игровых режимов

ИТОГ

3.5/5

Holy Invasion of Privacy, Badman!: What Did I Do to Deserve This?

Олег Козак

• **Жанр** tower defense • **Разработчик** Acquire • **Издатель** NIS America • **Сайт** www.holybadman.com • **Возраст** 3+

Evil is good

Ох уж эти доблестные герои в сияющих доспехах - вечно лезут в самое пекло ради вечной же славы. Ничего, пусть спускаются в наши подземные лабиринты - там их любезно встретят и примут разнообразнейшие порождения тьмы.

Один злобный владыка очень хотел повелевать миром и потому воззвал к высшим силам с просьбой помочь. Именно нам и достанется роль откликнувшегося на этот зов бога разрушения, эдакой квинтэссенции зла, способной поддержать негодяя в трудную минуту. От нас требуется ни много ни мало - остановить вторжение одиннадцати героев и предотвратить похищение владыки. Но, к сожалению, наше альтер эго не столь всемогуще, как того хотелось бы, так что сражаться с паладинами и монахами придется посредством верных чудищ.

Освоить профессию защитника владык несложно, достаточно пройти специальное обучение. Работенка нам предстоит весьма пыльная - будем копать туннели и заселять их безжалостными демонами, стараясь размещать чудовищ на пути сил вторжения.

Учтите, что герои не дремлют, - времени на подготовку к очередному визиту спасителя мира выделяется не так уж много. В преддверии ответственного боя мы должны выбрать место, где будет стоять владыка тьмы. Тут думать особо не надо: достаточно засунуть его в самый темный и глубокий туннель, чтобы героям пришлось одолеть как можно больше монстров. Хорошее злобное войско легко нейтрализует незваного гостя, если, конечно, рыцари пойдут намеченным нами путем - а ведь с них станется попросту обойти наисмертоноснейший из коридоров.

Задача - остановить одиннадцать героев, уровень за уровнем. Сохранений между стычками нет, а с каждой новой волной вторжение отбить легко разделаться с основной частью нашей армии.

После каждой волны противников можно повысить уровень каких-либо существ, используя специальные очки. Система проста: чем меньше вы прокопали за уровень, тем больше получаете. Модернизация войска существенно увеличивает их силу и выносливость, так что приходится экономить, чтобы накопить средства на будущее.

Немного огорчает количество уровней в кампании - всего восемь. Впрочем, еще неизвестно, сколько придется потратить времени на их прохождение, - из-за отсутствия сохранений между миссиями переигрывать предстоит неоднократно. С другой стороны, даже по окончании основного сюжета нам будет чем заняться. Можно попробовать себя во всевозможных одиночных соревнованиях с самыми разнообразными заданиями, например, вывести потомство из двадцати ящеров за определенное время или же одолеть каких-то там нестандартных рыцарей.

> Работенка нам предстоит весьма пыльная

Но особенно радует полнофункциональный редактор. Благодаря ему организуются новые геройские атаки на нашу темницу. Подобное вторжение длится недолго - всего четыре волны нападающих, но зато мы сами создаем героев, которые будут приходить в гости. Вариантов много: можно выбирать класс, имя, цвет одежды и вручную распределять очки характеристик, вылепливая несокрушимого воина или могущественнейшего из магов. Возня с редактором приносит массу удовольствия и изрядно продлевает игру - всегда интересно попытаться создать такого героя, которого сам же потом не сможешь одолеть.

Добавьте ко всему этому отличную пафосную музыку, симпатичную восьмибитовую графику, многовариантность подходов к планированию своего лабиринта и получите интересный, сложный и очень аддиктивный проект, на который не грех потратить несколько часов свободного времени.

Оценка

Идея Копайте подземелья, выращивайте армию зла, убивайте героев

Графика Восьмибитовая

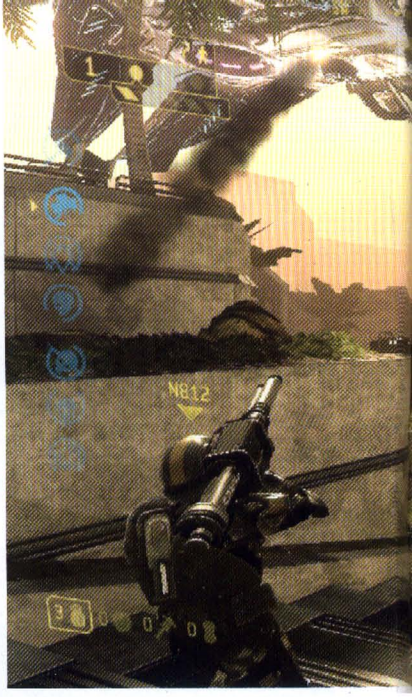
Звук Пафосно-героический

Игра Оригинальный tower defence повышенной сложности

Итог

4.5/5

» Пацаны, тут кто-то не прав!



> Вместо одного героя – Мастера Чифа – теперь фигурирует команда бравых ребят

Halo 3: ODST

Альтернативная реальность

Halo 3 предстала перед нами в новом имидже. Внесенных изменений явно недостаточно для привлечения к серии новых поклонников, но преданные последователи Мастера Чифа (Master Chief) были всерьез заинтригованы.

Ярослав Сингаевский

Halo 3: ODST появилась на свет благодаря случайному стечению обстоятельств. Часть коллектива Bungie Software трудилась над игрой по мотивам намечающейся экранизации Halo, которую должен был снимать Питер Джексон (Peter Jackson). Но с фильмом, что называется, не сложилось, и разработчики остались не у дел. Поскольку продакшн Halo: Reach, следующего масштабного проекта студии, тогда только-только начался и даже приблизительная дата его выхода была неизвестна, Bungie и Microsoft решили по-быстрому выпустить небольшой аддон к триквелу.

Дополнение посвятили ODST (Orbital Drop Shock Troopers) – местным десантникам, которых выстреливают с орбиты прямиком в горячие точки. Вместо одного главного героя – Мастера Чифа – теперь фигурирует команда бравых ребят. Номинально у каждого члена отряда есть своя специализация: первый отлично владеет снайперской винтовкой, второй – специалист по взрывчатке, третий умело обращается с тяжелым оружием и т. д. Самых мечтательных поклонников Halo данная информация наводила на утопические мысли о том, что аддон превратится из обычного в командный шутер со всеми присущими ему особенностями: разделением персонажей на классы, системой взаимодействия между героями, важной тактической составляющей и т. д.

Реальность оказалась куда прозаичнее. Мы просто последовательно играем за каждого персонажа из отряда ODST. Причем ни малейшей разницы между ними нет. Эти бойцы – универсалы, каких еще свет не видывал. Квалифицированный снайпер способен обращаться с ракетной установкой с не меньшей эффективностью, чем с любимой «дурой» со снайперским прицелом.

У истории выполнения самоубийственной миссии есть главный рассказчик – безымянный новичок по кличке Rookie (штамп почти такой же ужасный, как и амнезия, то и дело поражающая протагонистов). Благо наш вояка ничего не забыл, но у него другая проблема – отбился от отряда. Десантная капсула грохнулась вдалеке от предполагаемого места посадки, и теперь Rookie бродит по ночным улицам полуразрушенного африканского мегаполиса Нью-Момбаса (New Mombasa) в поисках товарищей. Найдет он их относительно нескоро, зато по ходу дела герою предложат пережить серию флешбеков, знакомящих нас с членами боевой команды.

Ночные блуждания, скажу сразу, скучны и утомительны. Не далее как в прошлом номере Gameplay Дмитрий Веселов сетовал на надоедливые пробежки по улочкам выдуманного городка в новой Wolfenstein – так ее авторы решили разбавить сюжетные этапы. В Halo 3: ODST похожая ситуация. Все, что требуется от Rookie в Нью-Момбасе, – это дойти живым от места предыдущего флешбека к локации, где начнется следующий. Стычек с противником лучше избегать (патрули появляются снова и снова). Любоваться не на что – город погружен во мрак и практически никогда не выключается VISR, специальный прибор, позволяющий видеть в темноте и вдобавок удобно подсвечивающий цели. Неутомимые исследователи могут попытаться найти все аудиозаписи, предоставляющие

» Относительно скромно, чисто, эпично

информацию о том, что происходило в мегаполисе во время атаки Ковенантов (Covenants). Но это занятие на любителя.

Зато флешбэки, раз за разом вселяющие нас в шкуру нового персонажа, удались. Сумасшедшие покатушки на Warthog, головокружительные полеты на Banshee, веселые этапы Run'n'Gun, рискованная поездка на танке по узким улочкам... Все лучшее, что есть в Halo. Фирменный быстрый, немного аркадный геймплей не изменился. Противники и оружие тоже хорошо знакомы. Правда, действовать приходится осторожнее - солдаты ODST не так выносливы, как Мастер Чиф, и не могут обойтись без использования аптечек. Хотя из разнообразных переделок они порой выбираются с узнаваемой легкостью главного героя человечества. Просто диву даешься!

Специфический лихой настрой чувствуется в каждом персонаже (за исключением, пожалуй, молчаливого, никогда не снимающего свой шлем Rookie - явное подражание сами знаете кому). Все постоянно и едко шутят, подкалывают друг друга, с показным безразличием или бравадой встречают очередные трудности. Тут как раз время отметить, что озвучивали эту неунывающую компанию актеры: Трисия Хелфер (Tricia Helfer) - каприканская Шестерка из Battlestar Galactica, и великолепная троица из культового сериала Firefly - Адам Болдуин (Adam Baldwin), Алан Тьюдик (Alan Tudyk) и сам Натан Филлион (Nathan Fillion). Получилось здорово. Экспрессия в голосах неподдельная, а Филлион и вовсе подарил собственную внешность (а заодно и характер капитана «Светлячка») своему герою. Но всего этого, к сожалению, оказалось мало.

Конечно, Halo 3: ODST - не пафосная военная драма, излишняя серьезность и драматизм ей ни к чему. Но и захватывающего фантастического боевика тоже не получилось. Сценки с участием героев неплохи сами по себе, однако сопереживать происходящему на экране не получается, как бы того ни хотелось. Слишком все просто и поверхностно. А работа геймдизайнеров по наполнению пресловутых флешбеков оказалась медвежьей услугой сценаристам. Эти упомянутые выше покатушки, полеты, поездки, пробежки мы видели не раз - они в избыточном количестве присутствовали в предыдущих Halo. То есть ощущения новизны в проекте нет и в помине, зато у геймера возникает чувство, что сотрудники Bungie лишь связали уже пройденные эпизоды новой историей и оценили результат своих трудов в $59,99.

Но не спешите с выводами. Сюжетная кампания длинной в 4-5 часов - лишь половина игры, размещенная на первом диске. На втором DVD вы найдете полную версию многопользовательского режима Halo 3. Полную, в том смысле, что она включает все выпущенные платные дополнения (Legendary, Heroic и Mythic map packs), три новые карты и возможность принять участие в бета-тестировании мультиплеера Halo: Reach. Плюс в игре появился кооперативный режим *Firefight* (читай: *Survival*) для испытания отряда игроков на прочность - им предлагают выйти на своеобразную арену и отбивать атаки постоянно накатывающих волн противников. Идея неоригинальна, но разработчики ею очень довольны. Мол, *Firefight* станет хорошей альтернативой для тех, кто чувствует себя неуютно в традиционных (и хардкорных) сетевых баталиях.

ПАСПОРТ

Жанр first person shooter
Разработчик Bungie Software
Издатель Microsoft
Сайт halo.xbox.com
Возраст 16+

Bungie Software Заслуженная американская студия, которая долгое время работала на Microsoft. В 2007 году компания вновь обрела независимый статус, но от ярлыка с надписью Halo так и не избавилась.
Игры Oni, дилогии Marathon, Myth, серия Halo
Сайт www.bungie.com

Достоинства многопользовательского режима Halo 3 мы описывали в нашем журнале аж два раза. Не стану петь оду заново. Напомню лишь, что мультиплеер был и остается главной составляющей игры. И если вы скептически оцениваете проект только по сюжетной части, где храбрые земляне расстреливают фиолетовых инопланетян, ваши представления о Halo будут весьма далеки от правды.

Halo 3: ODST - это, по сути, многопользовательский продукт, который продается в комплекте с сюжетной мини-кампанией. Стоит ли такой набор $59,99 - решать вам. Мне лично цена кажется завышенной, особенно с учетом того, что фанаты игры и так уже отдали деньги за бонусы. Официально Microsoft просит $39,99 за оригинальную Halo 3 (см. информацию на *www.xbox.com/en-US/games/h/halo3*), но, конечно, можно купить и дешевле, особенно в б/у-варианте. В ней нет map packs, открывающихся за отдельную плату, но есть сетевой режим и редактор The Forge. Большинству этого, наверное, окажется достаточно.

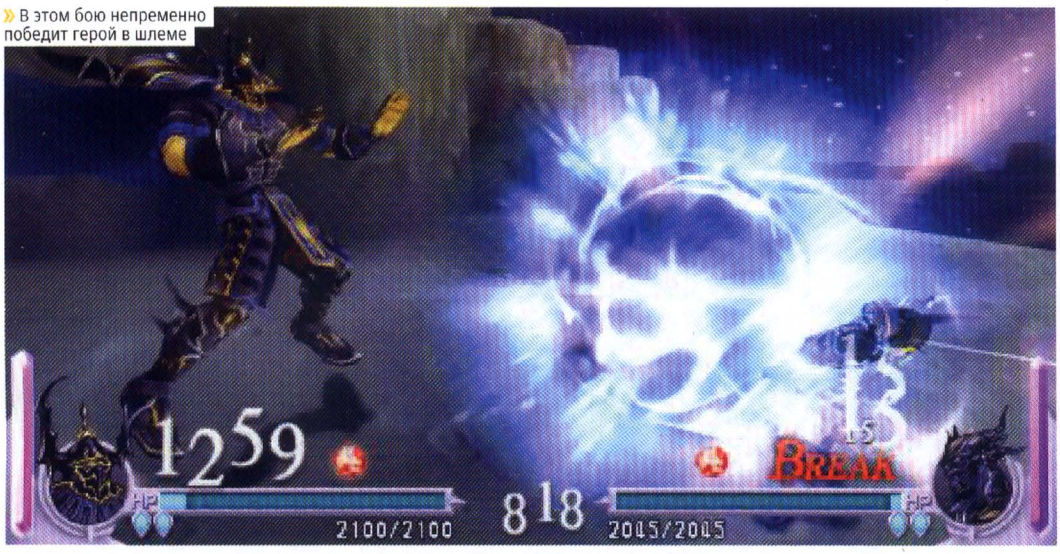
ОЦЕНКА

Идея Смена имиджа
Графика Традиционно для серии все выглядит несколько игрушечно
Звук Привычный, звездная озвучка персонажей
Игра Специфический продукт

ИТОГ

4/5

» Warthog - это уже классика



» В этом бою непременно победит герой в шлеме

» Tidus раздает

» Я накажу тебя во имя луны!

Dissidia Final Fantasy

Let mortal combat begin!

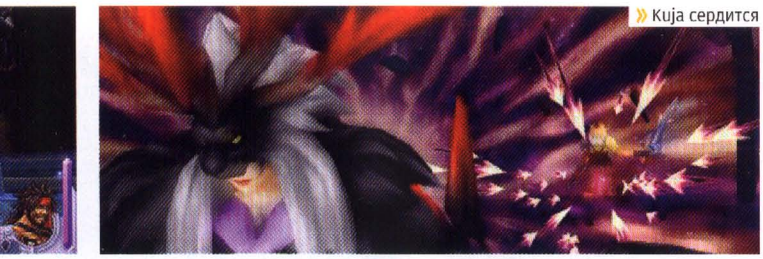
Так уж повелось, что многие из нас начинали знакомство с жанром jRPG именно с игр Final Fantasy. И ассоциация Final Fantasy – jRPG устойчива, как Великая Китайская стена.

Дмитрий Курятник

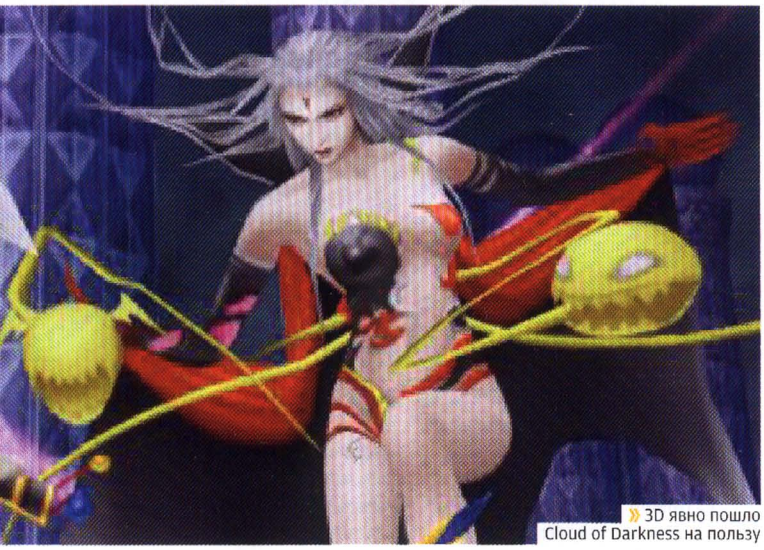
Именно поэтому Dissidia Final Fantasy поначалу немного шокирует и ставит в тупик: вместо цельного мира – набор арен, вместо групповых боев – потасовки один на один, а сильный сюжет заменили достаточно нелепой историей, весьма смахивающей на фанфик. Представьте себе, богиня Космос (Cosmos) и бог Хаос (Chaos) призвали лучших бойцов, чтобы те мордобоем решили судьбу вселенной. Вот такие нынче в Final Fantasy эпические сюжеты. Да, по ходу игры персонажи становятся ближе и интереснее, нам раскрывают мотивы, движущие каждым бойцом. Но это не способно превратить детскую считалку, которая здесь изображает сюжет, в сколь-нибудь осмысленное повествование.

Геймплей Dissidia Final Fantasy – тот еще винегрет. Тут поединки на закрытых, хотя и довольно просторных аренах соседствуют с набором опыта, добычей обмундирования, совершенствованием характеристик и умений. Но главная наша задача – собирать кристаллы. Путь к ним у каждого героя свой: кому-то нужно победить давнишнего врага, кто-то должен отказаться от помощи друзей, а кто-то, наоборот, понять, насколько ему эта помощь нужна. Dissidia разбита на главы, состоящие из нескольких частей. В начале любого этапа перед нами расстилают игровое поле на манер шахматного и отмеряют определенное количество шагов (destiny points). Закончить уровень можно, достигнув Стигмы Хаоса (Stigma of Chaos), расположенной на поле, но спешить сразу к ней не стоит. Во-первых, уничтожение врагов приносит опыт, деньги и экипировку. Во-вторых, то тут то там валяются отнюдь не лишние артефакты и карты умений. Однако чем меньше ходов мы сделаем, тем больше бонусов получим после завершения уровня.

Механику поединков описать непросто. Изначально нам предлагают новую боевую систему в реальном времени, которая и делает игру очень похожей на файтинг. Если вам, как и мне, эта инновация не



» Kuja сердится



» 3D явно пошло Cloud of Darkness на пользу

Dissidia Final Fantasy поначалу немного шокирует и ставит в тупик

понравится, можно переключиться на более привычную схему: управляем персонажем, выбирая действия или умения из списка (она становится доступной несколько позже). В перерывах между боями мы будем смотреть многочисленные видеоролики на движке, которые раскроют сюжетные перипетии и прояснят нюансы взаимоотношений героев, а также заниматься кастомизацией нашего бойца.

Всего здесь 22 персонажа, за каждую сторону играют по 11, причем двое из них - Shantotto (Final Fantasy XI) и Gabranth (Final Fantasy XII) - станут доступны лишь после прохождения игры. Остальные же - это герои первых десяти частей. Воин света (Warrior of Light) снова скрестит меч с Гарландом (Garland), Клауд (Cloud Strife) посмотрит в глаза своему недругу Сефироту (Sephiroth), а Скволлу (Squall Leonheart) опять предстоит встреча с Ультимецией (Ultimecia). Многие из бойцов в ходе сражения могут принимать альтернативную форму - так называемый EX-mode. Куджа (Kuja) входит в Trance mode, Сефирот превращается в Однокрылого Ангела из Final Fantasy VII: Advent Children, а Скволл меняет стандартный Revolver Gunblade на Lionheart.

Интересно, что после прохождения десятью персонажами игра не заканчивается. Наоборот, открываются новые уровни, герои и даже целые режимы. Так мы получаем возможность поиграть за плохишей и принять участие в этакой мега-дуэли против всех бойцов по очереди. Последний режим, кстати, не просто сложный, а суперсложный, сущий кошмар. Все противники максимального уровня, в лучшей экипировке, и в рукаве у них припасены самые сильные заклинания.

В издании для западного рынка есть и режим аркады, отсутствовавший в японском. Здесь выбираем любого из доступных персонажей и встречаемся на поле боя с пятью противниками, подобранными случайным образом. Ролевые элементы упрощены за ненадобностью. Пройдя испытание, игрок награждается каким-нибудь предметом, который затем можно использовать в сюжетном режиме.

Как ни странно, такой серьезный отход от канонов игре не навредил. Преданные фанаты будут только рады возможности еще раз встретиться с давнишними знакомцами. А новичков наверняка увлечет оригинальный и динамичный геймплей, хотя в сюжетных перипетиях можно с непривычки заблудиться. Множество игровых режимов, система бонусов (например, выбираем день недели, в который получаем в два раза больше опыта, денег или предметов), магазин со всевозможными полезными штуками долго не дадут отложить консоль в сторону. Dissidia Final Fantasy в обязательном порядке должна быть в коллекции любого геймера, любящего интересные, нестандартные и долгоиграющие проекты.

» Terra Branford против Kefka Palazzo (Final Fantasy VI)

ПАСПОРТ

Жанр fighting / jRPG
Разработчик Square Enix
Издатель Square Enix
Сайт www.dissidia-finalfantasy.com
Возраст 12+

Square Enix
Объединение двух крупнейших конвейеров по производству jRPG состоялось в 2003 году. Square Enix, как и Blizzard, в представлении не нуждается. Кстати, недавно эта компания прикупила себе Eidos Interactive.
Игры The Last Remnant, Chrono Trigger, дилогия Kingdom Hearts, серия Final Fantasy
Сайт www.square-enix.com

» Красавчик Squall Leonheart

» Люк, я твой папа!

ОЦЕНКА

Идея Собрать героев и злодеев из всех частей Final Fantasy, чтобы они решили судьбу мира в поединке

Графика Почти как в Crisis Core: Final Fantasy VII

Звук Замечательные мелодии, многие из которых вызовут приятные воспоминания

Игра Неожиданно хороший микс и одна из самых интересных игр для PSP

ИТОГ

4.5

ВЫБОР РЕДАКЦИИ Gameplay

Mini Ninjas

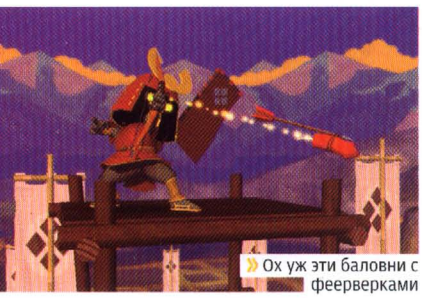
Маленькие и удаленькие!

Оказалось, создатели изысканно-садистского сериала Hitman и жестокой Kane & Lynch: Dead Men очень хорошо умеют делать добрые, позитивные игры.

Ярослав Сингаевский

» Плохая погода – друг ниндзя

> Каждый уровень представляет собой игровую площадку внушительных размеров



» Ох уж эти баловни с феерверками

» Стоять, бояться!

Мудрый учитель обеспокоен: странные возмущения чувствуются в природе. Все чаще небо закрывают грозные тяжелые тучи, все сильнее бушуют бури и ураганы. Ходят слухи, что виноват в этом коварный колдун, превращающий при помощи магии безобидных зверушек в верных самураев. Такие злодеяния не должны оставаться незамеченными. Учитель просит своего лучшего ученика разузнать подробности происходящего. Но герой не возвращается. Тогда в путь снаряжают другого смельчака, однако и он пропадает бесследно...

В общем, мудрый учитель продолжал методично отправлять в неизвестность своих послушников, пока очередь не дошла до совсем молодого и неопытного ниндзя по имени Hiro и его друга Futo. Разумеется, именно эта парочка в итоге пройдет через все испытания, выручит попавших в плен товарищей и спасет мир.

Mini Ninjas быстро пленит вас ощущением свободы. Хотя, казалось бы, какая свобода может быть в линейной игре? Секрет в том, что каждый уровень тут представляет собой не условный коридор, а этакую игровую площадку достаточно внушительных размеров: к очередной ключевой локации можно подобраться разными путями, при этом стиль прохождения вы определяете сами. Хотите – нагло атакуйте противника в лоб, хотите – расстреливайте с расстояния или прячьтесь в высокой траве и крадитесь мимо.

В игре аж шесть героев (доступ к ним открывается постепенно), и у каждого свои особенности. Hiro – он среди персонажей главный – мастерски владеет мечом; харизматичный толстяк Futo, не расстающийся с увесистой колотушкой, хорошо показывает себя в бою с большими и сильными противниками; хрупкая девчушка Suzume очаровывает врага игрой на флейте; неторопливый Shun метко стреляет из лука; стремительный Toga, вооруженный стальными когтями, проводит атаки быстрее всех; а храбрая Kunoichi умело орудует копьем.

Никто не заставляет вас переключаться между героями, используя в нужные моменты ту или иную способность. Это не The Lost Vikings и не Trine. По желанию дойти до финала можно, играя единожды выбранным любимчиком. Хотя, конечно, максимум внимания разработчики уделили Hiro. Он фигурирует почти во всех сюжетных роликах, и только ему разрешили применять древнюю магию. Одно из изученных заклинаний позволит переходить в мир духов: в бестелесном состоянии протагонист, во-первых, невидим для врагов, и, во-вторых, может вселяться в зверей, что открывает дополнительные тактические уловки. Скажем, на маленького зайчика не обратит внимания проходящий мимо патруль, а свирепый косолапый мишка способен дать противнику пару тяжелых оплеух. Ко всему этому Hiro способен на очень эффективную суператаку – в режиме замедленного времени вы помечаете цели, а затем ниндзя молниеносно поражает их одну за другой.

Боевая система, к слову, абсолютно проста. Фактически все сводится к методичному нажатию единственной кнопки и периодичному использованию полезных предметов вроде сюрикенов или метательных бомб. Из поверженных самураев щедро сыпятся энергетические сферы красного, синего и желтого цветов. Первые нужны для проведения суператак, вторые пополняют запас маны, третьи служат местным аналогом очков опыта – да, в Mini Ninjas есть ролевые элементы, правда, в level cap вы упираетесь сравнительно быстро (после чего интерес к исследованию уровней стремительно сходит на нет).

Типов противников, скажем так, немного, но достаточно. Отряды мечников и копьеносцев, возглавляемые командирами (между прочим, жутко трусливыми и дающими

> Драки не наскучивают благодаря массе предлагаемых игроку приемов

» Звуки музыки легко очаровывают противников

» Боевой метеоризм (см. облако слева)

ПАСПОРТ

Жанр action / adventure
Разработчик IO Interactive
Издатель Eidos Interactive
Издатель в СНГ «Новый Диск»
Сайт www.minininjas.com
Возраст 10+

IO Interactive Эта базирующаяся в Копенгагене студия известна большинству как автор сериала Hitman и неоднозначного боевика Kane & Lynch: Dead Men. Геймеры-знатоки ценят IO Interactive еще и за интересную для своего времени Freedom Fighters.
Игры Freedom Fighters, Kane & Lynch: Dead Men, сериал Hitman
Сайт www.ioi.dk

> Выглядит проект очень мило: мультяшно и при этом минималистично

» Не бейте меня, я добрый!

деру при первой же возможности), лучники, громадные неповоротливые самураи-громилы с дубинами, назойливые маги и противные вражеские ниндзя (с последними особенно хорошо справляется Futo). Сложность боев сбалансирована: количество врагов нарастает постепенно, а драки не наскучивают благодаря массе предлагаемых игроку приемов.

Периодически на вашем пути попадаются боссы: особо вредные, опасные или просто неординарные самураи. Ладно там акробат на ходулях, но что вы скажете на счет пускающего ветры толстяка, который к тому же при помощи газов умеет взлетать, как ракета? Поединки с боссами (кроме финальной битвы со злым колдуном) завязаны на хорошо знакомых Quick Time Events, проходят довольно быстро и не утомляют. А большинства рядовых стычек при желании вообще можно избежать: например, вместо того чтобы устраивать переполох во внутреннем дворе замка, незаметно проскакиваем по крышам окружающих фортецию построек.

На уровнях вообще есть чем заняться и помимо драк. Скажем, поиском особых «секретных» статуэток и рыбалкой – герои используют вместо лодки собственную шапку, а пойманные рыбки удивительным образом сразу же превращаются в суши. Стоит уделить время сбору различных растений – из них можно готовить разнообразные настойки, предварительно купив соответствующий рецепт у монахов. Не менее важно и обнаружение алтарей (найти их помогает специальная волшба). Возложив на священный камень редкий цветок, вы получите в качестве благодарности новое заклинание. При этом все перечисленные занятия являются чисто опциональными. Не хотите упражняться в собирательстве и паломничестве по святым местам – не надо. Никакой обязаловки! И не стоит боятся, что без тех же дополнительных заклинаний вы не доберетесь до финала – игра хорошо сбалансирована.

Выглядит проект очень мило: мультяшно и при этом минималистично. Лаконичность в оформлении удачно сочетается с восточной тематикой. Не гонясь за количеством полигонов в кадре и модными спецэффектами, используя минимум средств, дизайнеры IO Interactive создали удивительно красивые локации. Тут и зеленые горные луга, и залитые водой рисовые поля, и мрачноватые серпантины, и замки, и даже таинственное заброшенное кладбище с призраками. Разве что с финальными «снежными» уровнями немного переборщили – их белизна может начать быстро резать глаза. Зато какой головокружительный спуск с горы вы переживете, пытаясь спастись от надвигающейся лавины!

» Фирменный трюк – исчезновение в клубах дыма

Mini Ninjas с ее специфическим графическим стилем и общей простотой, по сути, детская игра. Но затягивает она не хуже какой-нибудь серьезной, пафосной и местами негуманно сложной God of War. Хотя в проекте, если разобраться, нет ровным счетом ничего оригинального: сюжет шаблонен и условен, боевая система стандартна, элементами нелинейности тоже давно никого не удивишь, ловлю рыбы, зельеварение и прочие заимствования из RPG также не назовешь неожиданной находкой. Однако все это вместе взятое так удачно сочетается друг с другом, что прохождение Mini Ninjas превращается в чистое удовольствие.

> В Mini Ninjas есть ролевые элементы, правда, в level cap вы упираетесь быстро

ОЦЕНКА

Идея Кавайные ниндзя спасают мир
Графика Ну очень симпатичная
Звук Забавный. Традиционные восточные музыкальные мотивы
Игра Чудесная

ИТОГ

5/5

» Немецкий сокол ищет жертву

» -1

Ил-2 Штурмовик: Крылатые хищники

> Если вы искали действительно реалистичный симулятор для консолей, то другого попросту нет

• **Жанр** flight simulator • **Разработчики** Gaijin Entertainment / DiP Interactive / Dynamic Systems
• **Издатели** «1С» / 505 Games • **Сайт** www.il2game.com • **Возраст** 7+

Богдан Афанасьев

Здравствуй, небо «Крылатые хищники» – авиасимулятор с долгой историей. Его прародитель – всемирно известный «Ил-2 Штурмовик» – вышел аж в 2001-м. За прошедшие годы игра покорила немало сердец, для нее выпустили ворох аддонов, однако о портировании на консоли никто не задумывался. Но вот и на улице виртуальных пилотов, предпочитающих джойстику геймпад, наступил праздник.

Сюжетная часть игры состоит из шести глав, каждая, в свою очередь, разбита на десяток миссий. За основу, между прочим, взяты настоящие исторические сражения, имевшие место с 1940 по 1945 годы. Повествование строится в виде монолога пилота.

> За основу взяты настоящие исторические сражения, имевшие место с 1940 по 1945 годы

Этого вполне достаточно, чтобы погрузиться в атмосферу событий, но хотелось бы, конечно, более ярких впечатлений.

В «Ил-2 Штурмовик: Крылатые хищники» огромное количество аутентичных самолетов того времени, и все они различаются не только внешним видом, а и характеристиками, и поведением в воздухе. Положение обязывает, симулятор как-никак. Управляем железной птицей с помощью всех кнопок геймпада, что действительно непросто, однако удовольствие того стоит. Предусмотрено три уровня сложности: аркадная, реалистичная и режим симулятора. Естественно, первый вариант – самый легкий. Самолеты противника отмечены рамкой, прицел доброжелательно подсказывает, куда надо стрелять, а для уничтожения вражеской машины хватит нескольких попаданий. Фигуры высшего пилотажа в режиме аркады может выполнять даже ребенок.

Если вы не новичок, попробуйте справиться с самолетом, который ведет себя относительно реалистично. Характер полета теперь становится другим: слишком уж резко отклоняя стики, отвечающие за набор высоты и повороты, машину очень легко вогнать в неуправляемый штопор. В этом режиме исчезает маркер-подсказка, помогающая гарантированно попасть в противника, а поведение самолета меняется в зависимости от полученных повреждений. Режим симулятора под силу лишь опытным пилотам. Никаких скидок, аркадного вида от третьего лица или рамок вокруг неприятельских бортов. Все серьезно, правда, вместо джойстика у вас в руках геймпад. Кстати, система повреждений не только отличается грамотной физикой, но и визуализирована весьма реалистично: будь то пулевое отверстие в крыле нашего самолета или разваливающийся в воздухе вражеский бомбардировщик.

Картинка в «Ил-2 Штурмовик: Крылатые хищники» отменного качества. Это не Tom Clancy's H.A.W.X. – летаем мы не очень высоко, и разработчики постарались смоделировать ландшафт как можно тщательнее: домики, деревья, речки выглядят просто отлично. Самолеты сделаны с потрясающим вниманием к мельчайшим деталям, причем не только корпуса, но и кокпиты. Впрочем, серия всегда этим славилась.

«Крылатые хищники», без сомнения, отличная игра. Хотя подача сюжета немного подкачала, но она в подобных проектах не так уж важна. Графика и геймплей сделаны на очень высоком уровне. И если вы искали действительно реалистичный симулятор для консолей, то другого попросту нет. Для достижения 100-процентного пилотского счастья осталось дождаться, когда кто-нибудь выпустит игру этого жанра, но с современными самолетами.

ОЦЕНКА

Идея «Ил-2 Штурмовик» теперь на консолях

Графика Отличная

Звук Солидный

Игра Возможно, лучший авиасимулятор на консолях на текущий момент

ИТОГ

4.5/5

» Как обычно, монстров нужно расчленять на подходе

» Тройка основных героев. Глазами четвертого смотрим мы

Dead Space Extraction

• **Жанр** интерактивный тир • **Разработчик** Visceral Games • **Издатель** Electronic Arts • **Сайт** deadspace.ea.com • **Возраст** 18+

Дмитрий Веселов

Камера в беде Год назад такие фильмы были в моде. «Дневники мертвецов», «Репортаж», «Карантин» и главный из них - Cloverfield, стараниями наших прокатчиков переименованный в «Монстро», - все они принадлежат к жанру «ужастиков от первого лица».

По сюжету, эти ленты были сняты их же героями - с определенной степенью условности, конечно, но эффект присутствия возникал сильный. Сценарий объяснял, почему один из персонажей таскает видеокамеру, - и вперед: картинка шатается в такт ходьбе, оператор кричит от ужаса, вокруг гибнут статисты. Некоторых зрителей укачивало, хотя большинство было в восторге. Жаль, но как и любой сильный прием, этот трюк быстро приелся.

Однако брошенная режиссерами идея неожиданно срикошетила - кто-то в Electronic Arts решил применить ее в видеоиграх. Для чего оказалось достаточным лишь немного переделать интерактивный тир образца House of the Dead. Добавить нервных актеров, трясущуюся камеру, сложный сюжет - и готово новое слово в жанре. Игра-кинохоррор. Но действительно ли получилось?

С самого начала кажется, что да. Если оригинальный Dead Space рассказывал историю маленькой группы спасателей, прилетевшей на корабль Ishimura после катастрофы, то герои Exctraction участвуют в событиях с первых же дней. Полицейский, девушка, солдат и директор стремятся выбраться из ловушки с инопланетными монстрами. Они бегут из планетарной колонии на Ishimura, затем пытаются спастись с корабля. Мы проходим с ними весь сюжет, впрочем, как и во всяком хорошем фильме ужасов, время от времени фокус переключается на других, второстепенных жертв - к основному квартету будут присоединяться статисты, которых вписали лишь для того, чтобы они могли красиво погибнуть. Герои не раз переругаются между собой, разовьется пара драматических линий... Игра постоянно пытается выйти за рамки жанра «обычного рельсового боевика» - видно, что разработчики действительно очень хотели сделать ее кинематографичной, снять свой фильм.

И у них почти получилось. Dead Space Extraction страдает всего от двух проблем. Во-первых, в Visceral не нашлось режиссера, способного снять второй Cloverfield. Наш герой панически оглядывается, поскальзывается, подозрительно обследует вентиляционные отверстия, в общем камера пытается «давить саспенс», но чаще многозначительно всматривается в никуда. Та же беда и с актерами на поддержке: они жалуются и спорят, целуются и закатывают истерики, хотя при этом больше напоминают буратин, обсуждающих ужасы собственной переработки. В Extraction отличный сеттинг и сюжет, но срежиссирован он не слишком хорошо.

Второй недостаток очевиден. Графика Extraction - одна из лучших на консоли, и тем не менее глаз постоянно режут размазанные текстуры да общая визуальная нищета. Технологическая допотопность Wii не мешает игровому процессу, но больно бьет по самому главному - иллюзии присутствия.

Dead Space Extraction - это отличный эксперимент, таких игр наверняка станет больше. И мне бы очень хотелось в ближайшем будущем увидеть похожий проект, но с графикой уровня X360 и PS3.

> Dead Space Extraction – отличный эксперимент, таких игр наверняка станет больше

Оценка

Идея Ужас от первого лица

Графика Монстры отличные, остальное не очень

Звук Сумрачный, хороший

Игра Кинематографичнейший из интерактивных тиров

Итог **4.5**

Colin McRae: DiRT 2

Дороги нет? И не надо!

Чем нам запомнилась DiRT? Отличной графикой, липкой грязью трасс, невнятным управлением и отвратительным многопользовательским режимом. Во второй части нам пообещали исправить неудавшиеся элементы и, это немаловажно, сохранить то хорошее, что было в оригинале.

» Грязи бояться – в DiRT не играть!

Богдан Афанасьев

Переработали практически все, начиная с меню и заканчивая физикой. Появилось немало новых режимов: тут и почти классические раллийные заезды, и такие специфические дисциплины, как, например, проезд по трассе с одновременной очисткой ее от посторонних объектов (их нужно банально сбить) или гонки, в которых через определенное время последняя машина выбывает с трека. Кардинальные изменения мы увидим и в мультиплеере. Однако обо всем по порядку.

Нас встречает обновленное меню, и теперь это не движущиеся окошки, как в первой части. В сикселе оно реализовано в виде прогулки по вагончику-трейлеру (здесь карта, на которой указаны доступные локации, задания, статистика и достижения игрока, выбор напарника и прочее) и вне его (тут нас ждет гараж и система настроек автомобилей). Выглядит интерфейс определенно свежее, а пользоваться им удобней. Причем в зависимости от того, в каком уголке мира проводят гонки, меняется окружающая обстановка.

В DiRT 2 появилась система развития гонщиков. Участвуя в соревнованиях, наш протеже набирает очки опыта. Их начисляют в зависимости от результатов заезда, количества часов, проведенных за рулем, а также за выполнение различных трюков на трассе (прыжки в длину, езда на двух колесах или разгром на дороге). Заработав определенное число баллов, гонщик повышает свой уровень плюс получает доступ к свежим заездам и локациям. Ну и всевозможные бонусы: деньги (их тратим на покупку автомобилей и апгрейд существующих), а также новые варианты покраски для машин и игрушки на приборную панель (эти несут чисто эстетическую нагрузку). Ни тебе +5 к скорости, ни +25 к управляемости, ни -13 к повреждениям. Фенечки бывают двух видов: одни располагаются возле приборной панели, другие висят под зеркалом заднего вида на лобовом стекле. Идея весьма оригинальная, ждем, когда пойдет в массы.

Картинка просто потрясающая! Великолепные модели автомоби-

Разработчики действительно исправили недостатки предыдущей части

» Вид из кабины – для настоящих экстремалов

» Из поворота целыми выйдут не все

Физический движок, как и графический, также явно доработали напильником

лей, отменная реализация повреждений, да и окружающая обстановка не подкачала: желтые пустыни Марокко, зеленые холмы Хорватии и другие живописные места выглядят замечательно. Уровень детализации трассы буквально ошеломляет. Спецэффекты применены очень грамотно, без излишеств, а ощущения от видеоряда невозможно передать. На скриншоте уж точно. Отлично сделано освещение, от ночных гонок просто дух захватывает. Ну и, конечно же, грязь! Грязь в Colin McRae: DiRT 2 весьма натурально вылетает из-под колес и живописно налипает на корпус нашего автомобиля. Кудесники кода смогли на 100% использовать потенциал консолей последнего поколения - показатель fps стабильный и проседаний я не заметил. Интересно, какой уровень графики нас ждет в версии для PC с поддержкой DirectX 11? Это мы узнаем уже совсем скоро - в декабре.

Физический движок, как и графический, также явно доработали напильником. Машины теперь управляются куда лучше, чем в первой части, и уже не возникает впечатления, будто плывешь на катере по морю. Ощущения от поездки по трассам, на которых есть участки с асфальтом и грунтовкой, потрясающие - поведение автомобиля кардинально меняется, и нам приходится адаптироваться. Система повреждений выглядит не менее эффектно - бьются машинки весьма реалистично. К сожалению, это утверждение справедливо лишь для ее визуализации - физика тут несколько подкачала. Я неоднократно превращал свое авто практически в груду металла, а в результате его всего лишь немного тянуло в сторону. Если же учесть, что ремонт транспортного средства ничего не стоит, то теряется смысл беречь авто и учиться ездить виртуозно. Зачем стараться, если в следующем заезде нас ждет абсолютно новая тачка? Хотя за аккуратное вождение положен бонус. Уж лучше так, чем ничего.

Из Race Driver: GRID пришла функция перемотки времени (flashback). И работает она точно так же: в любой момент мы можем войти в режим повтора, отмотать секунды назад и попытаться избежать аварии или вылета с трассы. В зависимости от выбранного уровня сложности варьируется количество попыток. Но иногда тех самых нескольких секунд все равно не хватает - потеря управления на горном спуске, например, происходит раньше, чем это замечает неопытный водитель. Ничего страшного, ведь можно пройти трассу заново. Кроме того, в DiRT 2 предусмотрено изменение уровня сложности (всего их шесть), причем выбирать позволяют перед началом каждой гонки. Именно от него зависит число дозволенных flashback, поведение AI и призовые бонусы. И если в самых простых гонках даже пятилетний ребенок будет всегда приходить первым, то на сложных трассах попасть в первую тройку невероятно трудно и виртуальным гонщикам со стажем.

Выросло число режимов, предусматривающих участие в состязании нескольких автомобилей. Даже в традиционных раллийных соревнованиях используется раздельный старт, поэтому достаточно часто возникает ситуация, когда приходится обгонять машины тех, кто выехал на трассу раньше. Во время заездов соперники регулярно отпускают различные замечания по поводу нашего стиля езды. К сожалению, набор фраз ограничен, так что нет того правдоподобия, как в комментариях и обмене любезностями между участниками многопользовательских заездов, а жаль. Зато теперь в игре есть система взаимоотношений, и в зависимости от нашего поведения на трассе можно подружиться с кем-то из гонщиков, управляемых AI. Надо лишь впечатлить его своим водительским мастерством. А вот враждовать ни с кем не получится, даже если вести себя максимально агрессивно, распихивать соперников направо и налево и выталкивать на обочину. DiRT 2 призывает всех жить дружно.

Сетевой режим абсолютно непохож на тот ужас, что мы видели в первой части. Теперь можно вместе с друзьями (до восьми человек) рассекать по трассам, выясняя, кто из кампании лучший водитель. И самое приятное - все автомобили доступны сразу, независимо от того, куплены они в однопользовательской игре или нет.

ПАСПОРТ

Жанр racing
Разработчик Codemasters
Издатель Codemasters
Издатель в СНГ «Новый Диск»
Сайт www.dirt2game.com
Возраст 12+ (PC/PS3/X360)
3+ (PSP/Wii/DS)

Codemasters Студия, основанная в 1985 году в Великобритании, - настоящий ветеран игровой индустрии.
Игры Colin McRae: DiRT, Race Driver: GRID, серии Colin McRae Rally, TOCA Race Driver
Сайт www.codemasters.co.uk

Разработчики действительно исправили недостатки предыдущей части. Сиквел получился цельным и практически идеально сбалансированным. Такого удовольствия от гоночной игры я давно не получал. А если бы еще немного доработали физику повреждений и добавили различные погодные условия, DiRT 2 можно было бы смело назвать идеальной аркадной автогонкой. Но все равно это потрясающая игра - несомненный выбор редакции и претендент на лучший проект в жанре racing в 2009 году.

P.S. Если вам предложат Colin McRae: DiRT 2 для Sony PSP очень-очень дешево или даже бесплатно, не поддавайтесь соблазну. Похоже, кто-то перепутал и портировал на эту консоль версию для мобильных телефонов. Даже вариант для Nintendo DS лучше, что редкость для мультиплатформенных гонок.

ОЦЕНКА

Идея Экстремальное продолжение Colin McRae: DiRT
Графика Просто отличная
Звук Под стать картинке. Саундтрек прекрасно дополняет впечатление от экстремального автоспорта
Игра Достойная наследница DiRT и даже краше

ИТОГ

4.5

Pirate Hunter. Сомалийский капкан

Ярослав Сингаевский

Эй, моряк, ты слишком долго плавал...

Разработка Pirate Hunter (бывшая «Пираты XXI века»), одного из наиболее известных отечественных проектов-долгостроев, завершена. Честно говоря, даже не верится.

» Игорь Котов вылетает спасать мир

Если бы наш журнал признавал наличие такого специфического жанра, как «интерактивные развлечения после трудового дня», Pirate Hunter была бы причислена именно к нему. О подобных продуктах еще часто говорят: «Да не настолько он и плох - отлично идет под пиво». Упоминание алкоголя обычно означает, что производимый наркотический эффект заставляет закрыть глаза на качество игры. Однако волноваться не надо - дела у Pirate Hunter не до такой уж степени плачевны.

Нет, действительно, проект может стать хорошим приобретением для тех, кто играми в общем-то интересуется, но так, знаете, поверхностно. Эти люди не следят за новостями индустрии, профильные издания и сетевые ресурсы читают мало и от случая к случаю, однако изредка заходят в соответствующие магазины с просьбой подобрать им какую-нибудь «бегалку» или «стрелялку». Не очень требовательная, а потому вполне лояльная аудитория. Морально устаревший, но динамичный чистокровный шутер ей бы замечательно подошел. А вот геймеров с опытом Pirate Hunter разочарует. И дело тут отнюдь не в графике или отсутствии в механике ярких и свежих идей. Просто каждое достоинство этой игры роковым образом сочетается с каким-то ее недостатком.

Возьмем, к примеру, геймплей. Вы наверняка слышали, что от нелинейности, возможности использовать транспортные средства для перемещения по виртуальному миру и прочих утопических (для нашего геймдева особенно) идей разработчики давно отказались. Pirate Hunter - быстрый, классический FPS с уклоном в аркаду. Бежим, стреляем, ловко орудуем ножом, кидаем гранаты, бьем из ракетной установки в часто попадающиеся на пути сторожевые вышки и халабуды (в результате те драматично разлетаются на куски). Весело и даже захватывающе. Сложность варьируется. Хардкорщики могут отключить подсветку силуэтов противников, после чего обнаружить их среди буйной тропической растительности становится на порядок сложнее. А новичкам рекомендую не забыть активировать функцию автонаведения прицела - отстрел пиратов сразу превратится в приятное и легкое развлечение.

> Кроме стрельбы и беготни по джунглям/кораблям эта игра предложить ничего больше не может

Но вместе с тем геймплей очень однообразен. Видно, что дизайнеры это понимали и старались исправить ситуацию: то вам предложат выполнить очередную задачу за ограниченное время, то озаботят освобождением заложников, то любезно предоставят возможность эффектно расстрелять катер противника из станкового пулемета или станут по ходу миссии переключать внимание с одного героя на другого (протагонист действует при поддержке напарников) и т. д. Но подобные меры помогают лишь частично. Стоит темпу игры хотя бы немного упасть, как вы тут же начинаете скучать, ловя себя на мысли, что кроме стрельбы и беготни по джунглям/кораблям эта игра предложить ничего больше не может.

Сюжет, которым занимался Matthew Miles Griffiths (участвовал в создании Syndicate и Privateer 2), должен был стать одной из главных особенностей игры. История Игоря Котова, бывшего «морского котика», занимающегося поисками исчезнувшей жены-журналистки, быстро перерастает в технотриллер в духе Тома Клэнси. В нем присутствуют не только морские пираты, но и террористы, секретные правительственные агенты, древние пророчества, базы боевиков на островах, подводная лодка-ракетоносец (ракеты, ясное дело, с ядерными боеголовками) и попавший в плен к негодяям адми-

рал, знающий коды запуска. Можно сколь угодно долго жаловаться на клише, но нельзя не отрицать факта: авторы искренне хотели, чтобы все происходящее увязывалось в логичный, цельный, интересный сценарий. Для подачи сюжетной информации подготовили множество кат-сцен общей продолжительностью около полутора часов (!). Для нашей индустрии – своеобразный рекорд. Но, как говорится, «що занадто, то не здраво». Кат-сцены получились слишком длинными и скучными – action в них почти отсутствует, зачастую актеры просто разговаривают, подолгу пережевывая факты, которые можно было бы подать двумя-тремя краткими фразами. Да и анимированы вставки, прямо скажем, не очень хорошо. Поэтому таким рекордом вряд ли стоит гордиться.

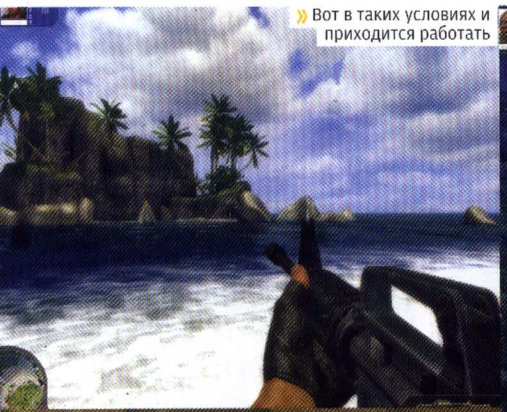
Та же печальная дуалистичность наблюдается во всех аспектах игры. Уровней достаточно много, но они похожи друг на друга. Имеющийся арсенал разнообразен, однако все стволы слишком точны. Напарники, воюющие вместе с главным героем, ведут себя довольно толково: не отстают, не путаются в трех пальмах, метко стреляют, но в то же время могут вдруг шандарахнуть из ракетной установки прямиком себе под ноги. А еще ваши компаньоны задевают коварные мины-растяжки безо всяких последствий. Протагонисту подобная беспечность грозит летальным исходом. Боевых товарищей, кстати, можно поменять на боевых же подруг во фривольных нарядах – скрытый бонус под названием «команда мини-бикини». Вот только женская модель в игре всего одна, поэтому дамочки, увы и ах, слишком похожи друг на друга.

Наибольший же диссонанс вызывает графическая составляющая. Формально с точки зрения технологии движок Pirate Hunter очень неплох, но на практике его достоинства неспециалисту оценить будет трудно. Рядовой игрок увидит картинку, которую можно охарактеризовать как серьезно модифицированный Far Cry, и рассказы о несопоставимости бюджетов его конечно же не заинтересуют. Ко всем перечисленным нюансам добавлю и крайне неудачный момент для релиза такой игры. На фоне мощных хитов вроде новой S.T.A.L.K.E.R. или Modern Warfare 2 проект, лишенный рекламной поддержки, просто не заметят.

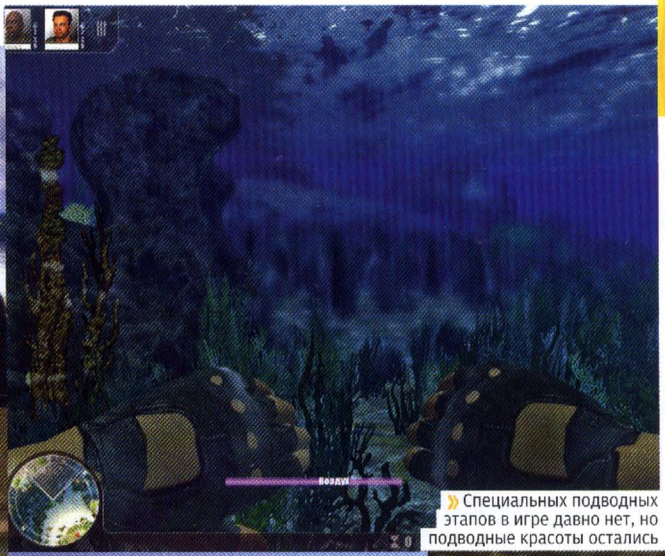
ПАСПОРТ

Жанр first person shooter
Разработчик DIOsoft
Издатель «Новый Диск»
Сайт piratehunter-game.ru
Возраст 18+

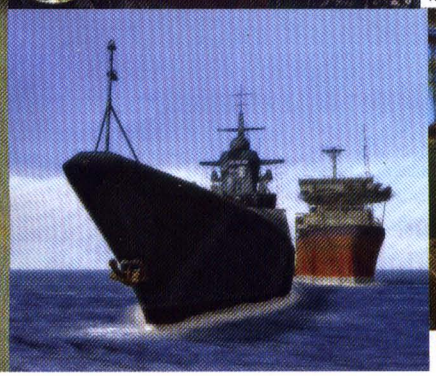
DIOsoft Киевская студия, которая более шести лет разрабатывала шутер «Пираты XXI века». Состав DIOsoft менялся, равно как и концепция игры. В итоге проект вышел под новым названием Pirate Hunter.
Игры нет
Сайт www.diosoft.com

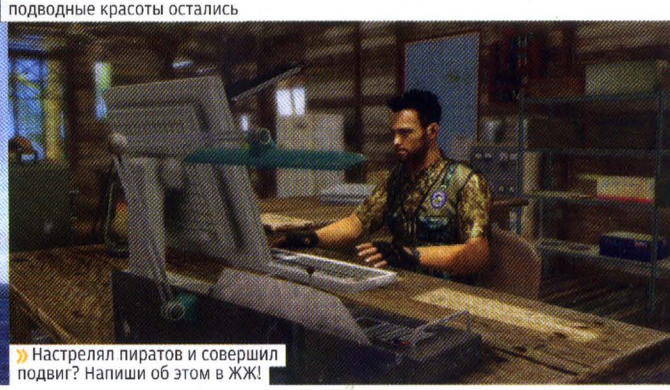


» Вот в таких условиях и приходится работать



» Специальных подводных этапов в игре давно нет, но подводные красоты остались





» Настрелял пиратов и совершил подвиг? Напиши об этом в ЖЖ!

> На фоне мощных хитов проект просто не заметят

> Каждое достоинство этой игры роковым образом сочетается с каким-то ее недостатком

Студии, занимающиеся созданием долгостроев, обычно заканчивают плохо. К отечественным командам это правило относится как нельзя лучше – испытано, что называется, на себе. В свое время я принимал участие в непомерно длительной разработке шутера You Are Empty, и творческий тандем из Mandel ArtPlains и Digital Spray Studios оказался не у дел почти сразу после появления продукта на прилавках. DIOsoft же может спасти увлеченность Дмитрия Лукаша (нынешнего руководителя команды) iPhone и iPod Touch. Ни о каком аддоне к Pirate Hunter или сиквеле сейчас не идет речи. Производство свернуто, осталась лишь небольшая группа энтузиастов, уже дебютировавшая на платформе Apple. Пожелаем им удачи.

ОЦЕНКА

Идея Герой против современных морских пиратов
Графика Иногда красива, иногда откровенно бюджетна
Звук Стандартный
Игра Олдскульный динамичный шутер, вышедший слишком поздно и не в очень подходящий момент

ИТОГ

3

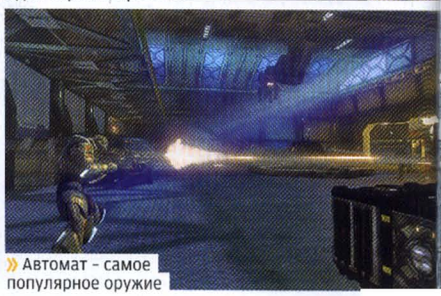
» Джетпаки позволяют немного полетать

» Как и в Halo, героя защищает энергетический щит

» У каждой команды всего один вариант брони

Section 8

• **Жанр** first person shooter • **Разработчик** TimeGate Studios • **Издатель** SouthPeak Interactive • **Издатель в СНГ** «1С» • **Сайт** www.joinsection8.com • **Возраст** 16+



» Автомат – самое популярное оружие

Звездный десант На первый взгляд, Section 8 подозрительно похожа на Halo. Эпическая музыка в меню и масштабные локации поначалу создают странное впечатление – все время кажется, что стоит лишь завернуть за угол и навстречу выйдет сам Master Chief.

Иван Титов

Но, к сожалению, визуальная часть здесь куда беднее, нежели в известной серии от Bungie, героям очень далеко до харизматичности солдата в зеленой броне, а сюжетная кампания представляет собой не более чем долгое знакомство с местными персонажами и оружием. Свои слабые стороны Section 8 старается компенсировать изобретательностью в игровом процессе. Но делает это с таким усердием, что вскоре возникает желание переключиться на игру попроще и попонятнее.

В наличии лишь один игровой режим, но он вмещает в себя ну просто все. Основная задача хорошо знакома любителям режима *Domination* – требуется захватывать и удерживать определенные точки на карте. Закрепились на какой-нибудь позиции – и понемногу получаете очки. Команда, первой набравшая нужное их количество, выигрывает. Но это лишь вершина айсберга, к победе можно прийти уймой различных способов.

Прямо в процессе боя разрешается активировать дополнительные задания, которых предостаточно – и эскорт конвоя, и перехват важной информации, и подрыв строений. Их удачное выполнение неплохо способствует зарабатыванию очков, потому браться за них очень даже стоит. Но делать это нужно аккуратно, так как вражеская команда будет стараться помешать.

Кроме того, все полезные действия приносят игрокам деньги, которые можно тратить на покупку оборонительных сооружений и средств передвижения. Помимо обычных в общем-то танков, роботов и пулеметов здесь есть и новинки – автоматические противовоздушные орудия. Дело в том, что убитые герои тут возрождаются на орбите планеты, откуда с огромной скоростью летят обратно в гущу сражения в любую точку локации. На этом вполне можно сыграть – грамотно расставив пресловутые пушки, удается сбивать противников еще в воздухе, тем самым прикрывая важные участки карты.

> В наличии лишь один игровой режим, но он вмещает в себя ну просто все

> Прямо в процессе боя разрешается активировать дополнительные задания

Нюансов, за которыми нужно постоянно следить в разгар сражения, – огромное количество. На поле суетятся 32 бойца, у обеих команд одновременно запущено несколько дополнительных миссий, каждое действие, будь то прицеливание, прыжки или бег, имеет свои тонкости и особенности...Сможет ли неподготовленный игрок с ходу во всем разобраться – это вопрос. А главное – захочет ли? Ведь интересную механику портит странноватое управление (совладать с танком – та еще задача), а играть, несмотря ни на что, достаточно скучно. Возможно, потому что выглядит проект чересчур стерильно и плоско, а может быть, в TimeGate просто слишком много всего намешали в одну кучу, но итог налицо – в отличие от массы других игр подобного жанра, возвращаться к Section 8 как-то не хочется.

ОЦЕНКА

Идея Мудреный сетевой боевик

Графика Технологичная, но некрасивая

Звук Хороший

Игра С виду интересная, однако не увлекает

ИТОГ

3.5

» Несмотря на общую слабость графики, пейзажи иногда бывают очень хороши

» Возле европейского побережья всегда оживленное движение

» Бой состоится при любой погоде

Ост-Индийская компания

• **Жанр** стратегия реального времени • **Разработчик** Nitro Games • **Издатель** Paradox Interactive • **Издатель в СНГ** «1С» • **Локализатор** Snowball Studios • **Сайт** www.snowball.ru/india • **Возраст** 7+

Николай Ильченко

Колониальные товары Это была самая могущественная коммерческая организация в истории, имевшая собственные армии, решавшая судьбы государств и правившая целыми странами – Ост-Индийская компания.

Гении из Nitro Games выбрали для своего дебютного проекта очень интригующую тему. Экономическая стратегия об интереснейшем историческом периоде, когда европейские торговые компании силой денег и оружия обрушили традиционный уклад общества по всей Земле. Об эпохе парусников, экзотических товаров и первых колоний.

«Ост-Индийская компания» влюбляет в себя уже с самого начала – когда наши маленькие и робкие кораблики-пионеры, минуя мыс Доброй Надежды, впервые устремляются к берегам сказочной Индии и благополучно возвращаются, груженные специями, чаем, шелками и прочими «колониальными товарами», сулящими баснословную прибыль. В ее очарование веришь и на втором, и на третьем часу игры, когда снующие туда-сюда караваны европейских кораблей уже становятся обыденностью, потоплены пираты, открыты за огромные деньги секреты создания по-настоящему больших парусников, а компании наперегонки захватывают африканские и индийские порты, стремясь монополизировать доступ к тем или иным товарам.

И постоянно кажется, что самое интересное еще впереди. Нас манят перспективы постройки могучих девяностопушечных линейных кораблей и обострение конфликтов между компаниями. Грядущая война подстегивает развитие своего флота и захват портов, чтобы в любой момент иметь возможность снабжать индийские конвои припасами...

> Нас манят перспективы постройки девяностопушечных линейных кораблей

Очень жаль, но примерно на этом месте иллюзия рассеивается. И приходит понимание: то, что казалось нам многообещающей прелюдией, и есть местная кульминация. Что дальше ничего интересного уже не случится. И что вся оставшаяся игра будет представлять собой скучное и монотонное повторение одних и тех же действий. Вот, скажем, торговля – настроил маршрут, пустил по нему кораблик и забыл о нем. Все. Или захват портов – он выполнен в виде скрытой от глаз автоматической битвы, где от нас требуется только подвезти побольше войск, и дело в шляпе. Дипломатия здесь на первый взгляд – перспективное занятие, а на деле – бессмысленное и бестолковое. Морские сражения напоминают ранних «Корсаров» и поначалу интересны, но... Чтобы выбить враждебную компанию из бизнеса, нужно утопить в среднем сотню кораблей. А таких компаний в игре шесть. И если бы те пятьсот тридцать пущенных ко дну кораблей мне приходилось крушить вручную, я занимался бы этим до сей поры. Так что в конечном счете все сводится к бесконечной череде автобитв (со странными иногда результатами).

Итог – серо, пресно, однообразно и не требует никаких интеллектуальных усилий или способностей к планированию. От игрока нужны только усидчивость и желание бесконечно умиляться парусниками.

ОЦЕНКА

Идея Экономическая стратегия + парусная романтика

Графика Весьма устаревшая

Звук Очень однообразный и быстро надоедает

Игра Неглубокая и монотонная

ИТОГ

2.5/5

Order of War

Дмитрий Веселов

Свежее решение

Через два-три года делать игры в сеттинге Второй мировой окончательно станет дурным тоном. Мы, наверное, будем вспоминать проекты двухтысячных с некоторой ностальгией, подобной той, с какой сегодня вспоминают американскую моду на фильмы в стиле noir или жанре киберпанк на пике его популярности.

За полосой дыма на горизонте прячется десяток-другой наступающих «тигров»

По результатам каждого уровня игра выдает геймеру копию настоящей медали

Нацисты периодически огрызаются, совершая воздушные налеты

Наверняка кто-нибудь помнит «Операцию „Багратион“» – RTS с кусочком истории белорусского фронта, которую год назад тихонько выпустили в СНГ. Она собрала корзинку сдержанно-положительных рецензий, после чего утопилась в Лете. Очень жаль, ведь у Wargaming.net вышла интересная стратегия. Она пыталась объединить две ветви развития жанра.

С одной стороны, «Операция „Багратион“» была консервативной RTS, работающей по правилам Dawn of War и World in Conflict. Победу на карте отдавали тому, кто первым захватывал ключевые точки, – чем больше их было у игрока, тем больше он получал ресурсов для покупки солдат и машинок. С другой стороны, стратегия белорусов напоминала стиль Total War. Обширная карта, повзводное управление, никакого строительства и максимальная интуитивность тактического боя.

К счастью, мичуринская методика оказалась слишком удачной, чтобы ее забыли сразу вслед за появлением игры. Белорусами заинтересовались крупные издатели, и спустя несколько месяцев после выхода «Операции „Багратион“» Wargaming.net анонсировала Order of War – идейное продолжение своей первой попытки.

Проект предназначался для западного рынка, и приоритеты расставлялись соответственно. Тут нет советской кампании, зато есть линейки миссий за американцев и немцев. Любопытно, что по результатам каждого уровня игра выдает геймеру копию настоящей медали, которую вешают на отдельную стеночку в меню, – ближе к финалу, когда регалий набирается полтора десятка, понемногу начинаешь чувствовать себя Брежневым.

Миссии в этих кампаниях сделаны по одному принципу. Каждая из них разделена на отдельные небольшие кусочки скриптами. Например, во время высадки на пляжи Нормандии игрок сначала пытается выжить под обстрелом и продвинуться вперед, затем поднимается по склону к укреплениям нацистов, чтобы уничтожить два бункера, потом зачищает окопы на холме. И наконец атакует тыл врага с другим отрядом, прибывшим с противоположного конца карты. Нас бросают с юга на север и с севера на юг, а в промежутках игра самостоятельно пододвигает юнитов поближе к боевым позициям.

Видно, что сценарии всерьез пытались сделать веселее, но получилось не ахти. Очень часто игрок внезапно обнаруживает

» Почти диорама

своих солдат всего в 20-30 метрах от врага. На оставшемся пятачке нет места для маневров, и все дальнейшие действия сводятся к тактике футбольного фаната – налить, отпить, поболеть, а вмешиваться необязательно.

Но ближе к середине каждой из кампаний Order of War неожиданно просыпается. Невидимый экскурсовод перестает дергать за руку, а геймдизайнеры ослабляют скриптовый поводок: разрешают бить бомбами и тратиться на подкрепления, которые привозят по грунтовым дорогам весело взрывающиеся грузовички. И в эти минуты, когда игрок наконец может обдумать стратегию и самостоятельно принимать решения, Order of War показывает себя в наилучшем виде.

Наверное, именно потому здесь интереснее не проходить миссии, а играть на случайных картах или по Сети. Обычные карты полностью избавлены от скриптов и рельс. Все честно: ваши войска выбрасывают на участок Европы с одной стороны, войска противника – с другой. На перекрестках и холмах квадратной территории вкопано около десяти флагштоков. Кто первый их захватит, тот и победил.

Звучит не очень сложно, но дизайнеры постарались и умно изрезали карты лесами и возвышенностями, а у каждого игрока есть пятнадцать типов непохожих солдат. Геймер волен покупать пехоту с пулеметами и базуками, танки, обычные и с ракетными установками, артиллерию, которая бьет навесом и по прямой. Грамотно подбирая ландшафт под ногами, можно разыгрывать самые интересные комбинации. В сетевом режиме Order of War демонстрирует одно из своих главных преимуществ – она очень хорошо сбалансирована.

За пару минут здесь легко выстроить неприступную оборону и, немного подумав, стереть ее в порошок за те же пару минут. Противник защищает перекрестки дальнобойными орудиями, но теряет их в авианалетах. Подводит к артиллерии ПВО, но противовоздушные силы накрывает ракетный залп. В это время к нему в тыл падают парашютисты, элитная пехота атакует из леса, где не проедет ни один танк, а дорогу, по которой может подойти подкрепление, контролируют пушки. На каждое действие находится противодействие, что здорово.

В свои лучшие моменты Order of War эпичен, как фильмы Эмириха: американцы идут в атаку, с небес сыплется огонь, за кадром звучит пафосная музыка. Жаль, что бюджет у «фильма» сравнительно невелик, так что игра ассоциируется скорее с талантливой короткометражкой. Например, хороших карт для мультиплеера считаное количество, и все они ориентированы на двух человек. Два на два, три на три? Забудьте. Да, игра немного напоминает Empire: Total War, но совсем не масштабами. Очень хочется большего.

Зато Order of War переняла от стратегий Creative Assembly еще одно важнейшее преимущество. Она интуитивна. В отличие от многих RTS, тут не приходится гадать, какие правила реального мира справедливы и для виртуального пространства игры. Все просто и доступно: танки лучше подкреплять пехотой, возвышенности выгоднее занимать, чем впадины. Уже через пять минут глаз сам учится находить ключевые перекрестки и выбирать выгодные направления атаки. Вполне очевидны и характеристики войск – сила и слабости юнитов понятны с первого взгляда.

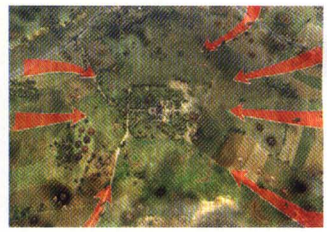
По-западному цельная и по-восточноевропейски скромная игра. Ее главный плюс в том, что даже в изъезженном сеттинге Второй мировой она выглядит интересной. Да, через неделю-другую мультиплеер может надоесть. Но эта неделя пройдет бодро и с удовольствием.

> Здесь интереснее не проходить миссии, а играть на случайных картах или по Сети

ПАСПОРТ

Жанр стратегия реального времени
Разработчик Wargaming.net
Издатель Square Enix
Издатель в СНГ «Новый диск»
Сайт www.orderofwar.com
Возраст 16+

Wargaming.net Белорусский коллектив, который успел выпустить несколько интересных wargame. Готовит MMOG под названием World of Tanks.
Игры «Операция "Багратион"», серия Massive Assault
Сайт www.wargaming.net



» Ночная атака

> В свои лучшие моменты Order of War эпичен, как фильмы Эмириха

ОЦЕНКА

Идея Блокбастер по-мински
Графика Аккуратная
Звук Музыка именитого Джереми Соула компенсирует мелкие недостатки
Игра Одна из лучших стратегий о Второй мировой

ИТОГ

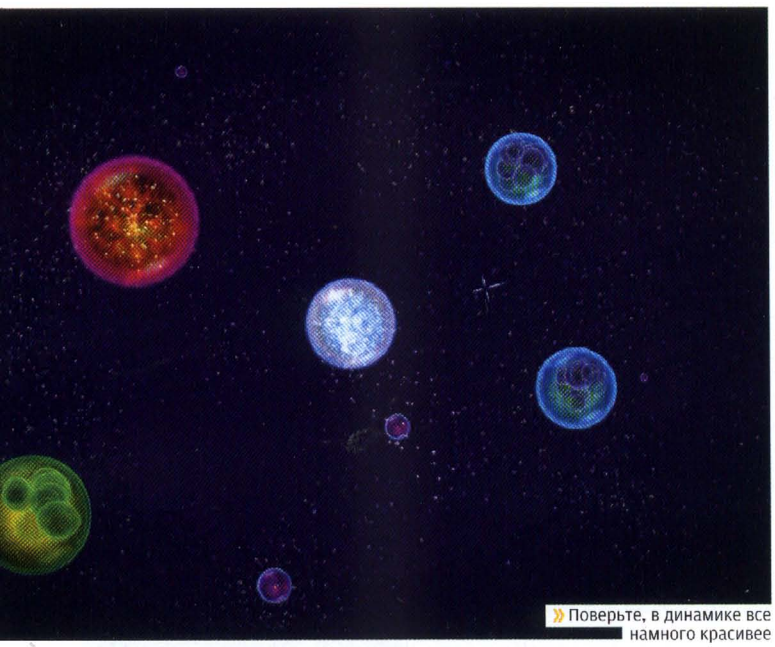
4

Osmos

Слияния и поглощения

Видеоигры эволюционировали удивительно быстро: от простейшего пинг-понга с примитивной графикой и звуковым сопровождением до масштабных проектов, на создание которых тратят десятки миллионов долларов.

Кирилл Токарев



» Поверьте, в динамике все намного красивее

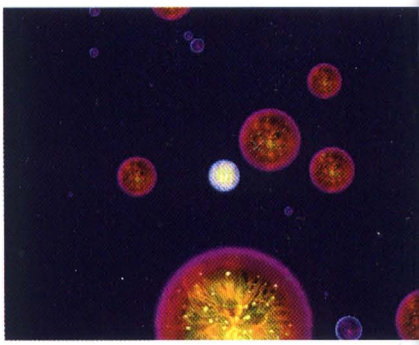
> Эта игра про живые организмы, клетки

Но сегодня спираль развития индустрии делает очередной виток, возвращая наше внимание к простым (с виду) развлечениям. Инди-разработчики растут и матереют. Они создают продукты с необычным геймплеем и большим потенциалом. Osmos от компании Hemisphere Games - одна из таких игр.

Osmos крайне необычна и производит просто-таки гипнотическое действие. На первый взгляд нежная и робкая, как весенний цветок, уже через парочку пройденных уровней она разворачивается, поражая невероятными возможностями и масштабом. В сущности, это игра про живые организмы, точнее клетки. Ваша главная задача - стать самым крупным существом в странном мире со вполне понятными законами. Первый из них гласит: большой всегда побеждает маленького. Съедая мелкие объекты, вы увеличиваете объем собственного тела. Второе правило: движение уменьшает массу. Перемещаясь, вы выпускаете из организма определенное количество вещества. Чем быстрее нужно двигаться, тем больше веса теряется. Может получиться, что, бросившись в погоню за каким-то лакомым кусочком, вы слишком похудеете и сами превратитесь в жертву.

Эти базовые принципы распространяются на все режимы игры,

> Динамичные этапы слишком уж хаотичны



которых в общей сложности три. В первом объекты вращаются по орбите вокруг огромных «солнц». Траектория движения шарика маркируется специальной кривой. Особенное внимание стоит обратить на гравитацию. Чем ближе к центральной клетке вы находитесь, тем быстрее она будет притягивать вас, гарантируя неминуемое поглощение. Во втором

емую кончину. Второй режим предлагает действовать в статическом окружении. При этом вам следует изо всех сил избегать встречи с огромными шарами (контакт с ними грозит смертью). На первых порах задачка может показаться достаточно сложной, но когда вы разберетесь с основными правилами взаимодействия объектов, то определенно оцените прелесть данного режима. Ну и напоследок – развлечение для любителей action. Вам предложат выжить, уворачиваясь от маленьких юрких противников. Правда, эти динамичные этапы слишком уж хаотичны.

При всей необычности игровой механики интерфейс очень простой и понятный. Управление осуществляется с помощью мышки, но при желании – и парочкой горячих клавиш. Есть возможность быстро менять масштаб картинки, приближая или отдаляя объекты. Это особенно полезно, когда вы пытаетесь опередить своих многочисленных врагов или оценить общую картину происходящего. Отмечу и удобную функцию манипулирования временем. В зависимости от ситуации вы можете либо замедлить, либо значительно ускорить движение объектов.

Первые уровни носят обучающий характер, однако затем сложность ощутимо возрастает. К тому же каждый новый этап генерируется случайно. Играть в Osmos порой бывает совсем нелегко, но неудачи не особенно огорчают. На них просто не обращаешь внимания из-за удивительного эффекта, который создает сочетание графики и музыки – выглядит и звучит Osmos фантастически. Скриншоты этого не передают, но на экране монитора проект буквально оживает. Каждая клетка пульсирует и мерцает, фон переливается тусклыми цветами в такт мягкой ненавязчивой музыке в стиле ambient. Иногда возникает ощущение, что ты и не играешь вовсе, а наблюдаешь в микроскоп за каким-то волшебным микромиром. Кстати, Osmos без проблем работает даже на слабых PC.

Оригинальный визуальный ряд в сочетании с великолепным музыкальным оформлением делает Osmos своего рода идеальным способом интерактивной медитации. Любители необычных проектов ни в коем случае не должны пройти мимо волшебного творения Hemisphere Games.

» Скриншоты доставляют не хуже работ импрессионистов

> Каждая клетка пульсирует, фон переливается тусклыми цветами в такт мягкой музыке в стиле ambient

ПАСПОРТ

Жанр puzzle
Разработчик Hemisphere Games
Издатель Hemisphere Games
Сайт www.hemispheregames.com/osmos
Возраст нет данных

Hemisphere Games По сути, компания состоит всего из одного человека – Эдди Боксермана (Eddy Boxerman), в свое время немало потрудившегося над сериалом Splinter Cell. Собственные проекты Эдди создает вместе с друзьями – опытными профессионалами, работавшими в Epic Games и Ubisoft.
Игры нет
Сайт www.hemispheregames.com

ОЦЕНКА

Идея Увлекательная микробиология
Графика Минималистская, но очень красивая
Звук Музыка в стиле ambient
Игра Медитативная

ИТОГ

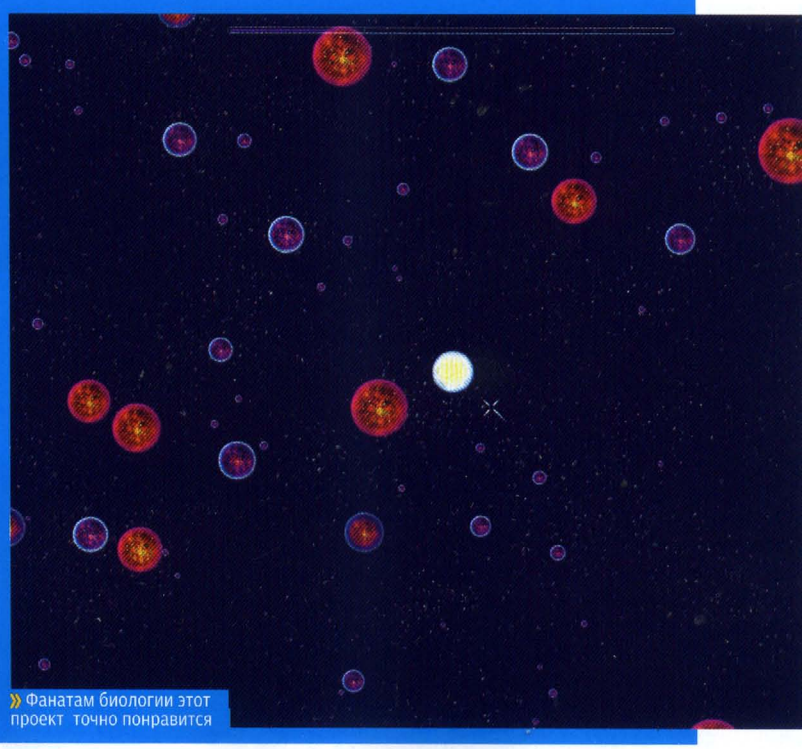
4

пока трудно сказать, в какую именно форму они воплотятся. Физические, процедурные и эмерджентные системы меня привлекают не в меньшей степени, чем игровой дизайн, и я надеюсь, что мы сможем найти интересную форму объединения того и другого в наших будущих проектах.

Олег Данилов И все-таки, Osmos показывает нам микромир или макромир?
Эдди Боксерман Хороший вопрос, но мы намеренно оставили ответ на него расплывчатым. Это может быть любой из них или оба. Ведь некоторые основные принципы могут применяться на многих уровнях и в разных масштабах. Мы предоставляем игрокам право интерпретации на свое усмотрение.

Олег Данилов Osmos – первая игра, в которой я вижу в эпиграфе изречение сэра Исаака Ньютона. Почему вы сделали такой выбор?

Эдди Боксерман Это довольно позднее дополнение к игре. Люди не сразу воспринимали принцип действие-противодействие (первый закон Ньютона), заложенный в Osmos, и мы обнаружили, что игроки обычно путаются в первые 30-60 секунд игры. Когда концепция уже понята, они оперируют ею в дальнейшем очень успешно, но въезд был не таким гладким, как нам хотелось бы, что заставляло экспериментировать со вступительным текстом и инструкциями к игре. В конце концов возникла идея использовать в том числе и цитату из Ньютона, и мы обнаружили, что она отлично работает, задавая игроку правильное направление мысли. И мы оставили ее. Да и кому же не понравится хорошая цитата на латыни? ;-)



» Фанатам биологии этот проект точно понравится

Muramasa: The Demon Blade

Дмитрий Веселов

Путь в ад лежит через Киото

Wuxia, или просто «уся», – именно так назывался тот веселый жанр, с которым давным-давно познакомил Украину телеканал ICTV. Обычно это происходило по субботам, когда длинные паузы между рекламными роликами заполняли странными старыми фильмами.

Многие из них были посвящены летающим китайцам, монахам Шаолиня и другим мастерам помахать ногами и кулаками. Герои прыгали по деревьям и крышам домов, ломали ногами кирпичные стены и назойливо творили добро на каждой улице.

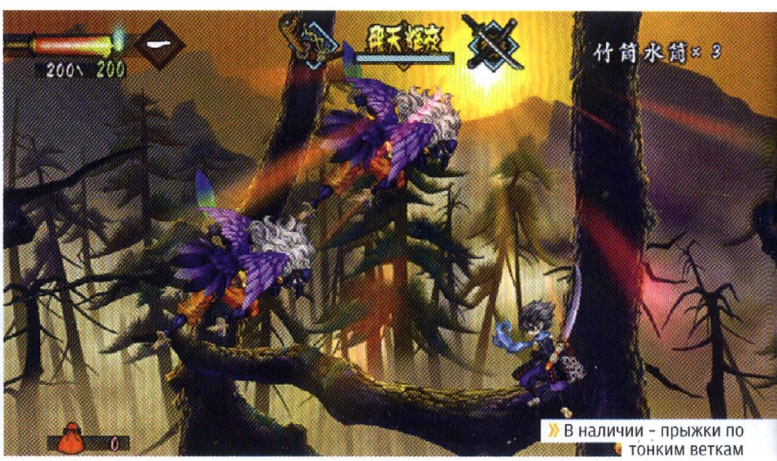
Некоторые задумывались, почему эти фильмы были такими старыми, а все очень просто – в 80-х жанр «уся» окончательно захирел. Азиатские киностудии переключились на драмы и боевики, и много воды утекло, прежде чем в 2000-м мир дожил до маленького ренессанса. Грустная сказка «Крадущийся тигр, Затаившийся дракон» подарила «усе» вторую жизнь.

Еще одним вестником локального возрождения жанра можно назвать новую игру Vanillaware – Muramasa: The Demon Blade. Тут все так же, как когда-то показывали в кино, с той лишь разницей, что действие происходит в средневековой Японии, кишмя кишащей самураями, демонами и, разумеется, путешествующими мастерами боевых искусств, способными легко ломать бревна ноздрями и ловко обращаться со всеми мыслимыми видами оружия. «Уся» как она есть.

Muramasa начинается на острове Хонсю сразу в двух местах. Первая часть истории стартует на западном краю карты, где молодой невысокий ниндзя Кисуке отбивается от таинственных преследователей. В то же самое время на востоке тело принцессы Момохиме захватывает душа мечника Дзинкуро. Каждая сюжетная линия проходится отдельно, игра разрешает выбрать героя в любой момент. Пока Кисуке сражается со своим прошлым, Дзинкуро спускается в ад, пока ниндзя занимается убийством дракона, принцесса-воин стучит в ворота рая...

Тут надо заметить, что никакого вступления вообще нет, сюжет никак не представляет нам своих героев, а его перипетии подаются скупо и отрывисто. Процесс игры в Muramasa похож на просмотр двух эпизодов незнакомого сериала: сценарист словно предполагает, что мы уже знаем, что к чему, и хмуро скрывает подробности. Повествование – далеко не самая сильная сторона этой игры, ее прелесть в другом.

Каждый уровень и персонаж – великолепно сделанный и очаровательно анимированный рисунок. Да, Muramasa похожа на сериал, но его снимали настоящие мастера двухмерной картинки. Любой кусочек местной Японии состоит из нескольких уровней глубины, и все они выстраивают



» В наличии – прыжки по тонким веткам

www.journal-plaza.net

» Типичный японский циклоп

ПАСПОРТ

Жанр action / RPG
Разработчик Vanillaware
Издатель Rising Star Games
Сайт www.muramasathedemonblade.com
Возраст 12+

Vanillaware Бывшее подразделение Atlus. После создания Princess Crown (1997 г.) превратилось в отдельную студию, которая уже 12 лет делает отличные двухмерные игры. В 2005-м Princess Crown портировали на PSP, и сегодня очень любопытно сравнить, насколько похожи первая и последняя игры Vanillaware.
Игры Odin Sphere, Grim Grimoire
Сайт www.vanillaware.co.jp

фантастическое ощущение ожившего плоского мира.

Скриншоты плохо передают магию графики, чтобы ощутить ее, игру обязательно нужно увидеть в движении. Гениальность проявляется в сотнях деталей: в том, как ветер играет с колосьями на поле, как волны облизывают песчаный пляж, а маленькие водопады переливаются с камня на камень. Складывается впечатление, что дизайнеры Vanillaware не меньше, чем многие игроки, скучают по двухмерной картинке 90-х. Muramasa представляет собой панегирик целой эпохе.

» Да и без морских сражений не обошлось

Ее геймплей в первые часы игры воспринимается, не побоюсь этого слова, с восторгом. Боевая система интуитивна и незатейлива: кнопка *A* в комбинации с аналогом отвечает за атаки, *B* наносит спецудар. Герои обучены удивительным штукам вроде жонглирования врагами или умения отбивать летящие звездочки.

Просто представьте себе японский God of War в 2D. Кисуке и Момохиме крошат врагов в салат, сражения быстры и безумны. Ваши клинки удлиняют очередь в ад шустрее, чем Рэмбо. К сожалению, спустя несколько часов очарование уйдет. Дело в том, что Vanillaware придумала только два уровня сложности, и на первом из них играть слишком легко. Герои могут проходить сквозь врагов, не задумываясь о тактике или даже правильном применении приемов. В большинстве драк победит трехлетний ребенок, азартно долбящий по кнопке *A*. Зато второй сделали чрезмерно тяжелым для того, чтобы просто получать удовольствие. На пути от одного крайне интересного босса к другому нужно прошагать два-три десятка экранов, и почти на каждом игрока будут ждать враги, сражения с ними слишком сложны и хуже того - скучны. Местная боевая система легка для освоения и позволяет героям вытворять множество самых потрясающих штук, но в ней нет глубины. Она не порождает никакого желания обучаться и бороться. И проблема усугубляется тем, что между драками в игре почти нечего делать. Мир Muramasa открытый, но пустой.

> Каждый уровень и персонаж – великолепно сделанный и очаровательно анимированный рисунок

Ранние проекты Vanillaware - Princess Crown и Odin Sphere - были увлекательнее. Хотя и тут, конечно, обнаруживается несколько интересных идей. Герои могут искать тайники, готовить еду и ковать мечи. С первыми получилось забавно: уровни повторяются и «секреты» в каждом лежат на одних и тех же местах. Их «поиск» быстро превращается в простое подбирание. Да и кулинария ничуть не увлекает. А вот изготовление клинков уже повеселее.

Игра названа в честь легендарного мастера-кузнеца, и потому неудивительно, что обе сюжетные ветки и даже механика развития игрока завязаны на мечах. В любой момент, кроме боя, герой может остановиться, заглянуть в свой карман, и живущий там призрак сотворит ему катану, если хватит ресурсов. Мечи делают из духа и душ, дух набирается поеданием суши, а души добываются из убитых врагов. Еды и жертв обычно вдосталь, и очень скоро герои начинают штамповать клинки, словно маленький сувенирный завод. У каждого из мечей своя сила и свой спецудар, есть даже небольшое древо технологий. К сожалению, особой разницы между клинками не наблюдается. Быстро привыкаешь таскать в ножнах просто самые мощные, вот и все.

Как и фильмы жанра «уся», эта игра впечатляет трюками и спецэффектами и крепко держит у экрана ровно до той минуты, пока не понимаешь: мастера кунг-фу летают на веревочках, сюжет писали на коленке и ничего гениального тут на самом деле нет. Не все простят такое разочарование, конечно. И тем не менее Muramasa: The Demon Blade - удивительный, изумительно красивый проект, который наверняка придется по душе многим фанатам кунг-фу и лицам, приравненным к ним.

ОЦЕНКА

Идея Ренессанс 2D
Графика Магическая
Звук Отличная музыка и озвучка
Игра Редкая, великолепная, немного занудная

ИТОГ

4.5

Lost Planet 2

Дата выхода 2010

Действие второй части развернется спустя десять лет после событий оригинала. Люди успешно отвоевали себе место под солнцем негостеприимной планеты E.D.N.III и взялись за ее терраформирование под свои нужды - растапливание ледников и посадку растительности. Вскоре немалую часть суши покрыли густые джунгли, а в них, в свою очередь, завелись новые хищники.

Помимо продолжения истории и смены декораций нас ожидает изрядно улучшенная графика и режим кооперативного прохождения.

PC / PS3 / X360

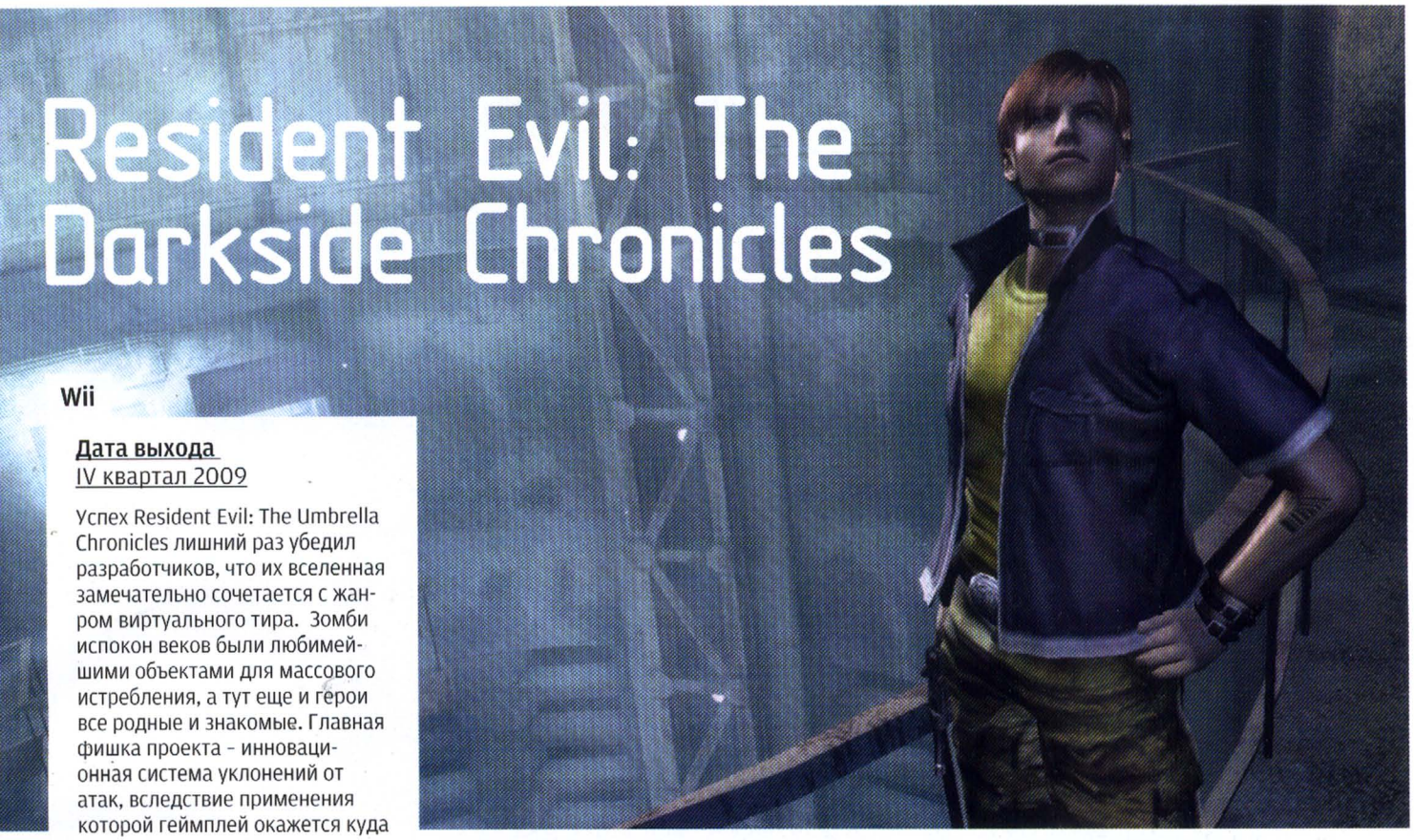
LEGO Rock Band

Дата выхода IV квартал 2009

Что ж, рано или поздно это должно было случиться. Под брендом LEGO чего только не выходило, настал черед и музыкальных игр. В качестве своего альтер эго здесь можно будет выбрать любого персонажа из предыдущих проектов линейки - Batman, Indiana Jones и Star Wars. А в списках исполнителей замечены группы Europe (с песней Final Countdown), Blur (Song 2) и Pink (So What). Есть повод порадоваться и владельцам портативной консоли Nintendo DS - серия Rock Band наконец-то доберется и до них.

PS3 / X360 / Wii / DS

Resident Evil: The Darkside Chronicles



Wii

Дата выхода
IV квартал 2009

Успех Resident Evil: The Umbrella Chronicles лишний раз убедил разработчиков, что их вселенная замечательно сочетается с жанром виртуального тира. Зомби испокон веков были любимейшими объектами для массового истребления, а тут еще и герои все родные и знакомые. Главная фишка проекта – инновационная система уклонений от атак, вследствие применения которой геймплей окажется куда разнообразнее и перестанет сводиться к банальному отстрелу появляющихся на экране врагов. Кроме этого улучшится игровая физика (благодаря лицензированию движка Havok), а также планируется гораздо больше страшных ситуаций, когда нас будут целенаправленно пугать. И, наконец, уровень сложности сможет динамически подстраиваться под умения геймера – чем увереннее мы крошим противников, тем активнее они начнут сопротивляться.

Red Steel 2

Дата выхода I квартал 2010

Молчаливый герой по имени Swordsman жаждет мести – конкурирующий клан The Jackals перерезал всех его однополчан, и как последний выживший представитель клана Protectors он обязан расквитаться с убийцами. От банальной завязки уже заранее сводит скулы, но это компенсируется геймплеем, сочетающим в себе стрельбу и ближний бой в правильных пропорциях.

Wii

Majin: The Fallen Realm

PS3 / X360

Дата выхода II квартал 2010

Слово Majin имеет два значения в японском языке – либо это «бог-демон», либо «волшебное существо». Судя по внешности напарника главного героя, в данном случае верен второй вариант перевода. Огромный, поросший мхом земляной голем будет следовать за нами всю игру, помогая решать головоломки и расправляться с врагами. Нам же достанется роль мальчика-вора, на свою голову вляпавшегося в фантастическое приключение. Лишь умело сочетая свои ловкость и пронырливость с силой и габаритами монструозного друга (управление которым, кстати, можно взвалить на товарища), он сумеет преодолеть все препятствия на пути.

HARDWARE

» Эти занимательные железки

В этом разделе

76 KWorld SA230 1920ex Gamer's Edition
76 Logitech Performance Mouse MX
77 SteelSeries Kinzu Optical
77 ROCCAT Apuri
77 JBL Duet II
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.

KWorld SA230 1920ex Gamer's Edition

› ТВ-тюнер

www.journal-plaza.net

$70*

Продукт предоставлен компанией «Рома», roma.ua

* Ориентировочная цена

Этот автономный ТВ-тюнер подключается непосредственно к монитору, что позволяет использовать его даже без системного блока. Устройство обладает весьма компактными размерами, причем почти не греется. С монитором соединяется только через D-sub, разъем DVI отсутствует - так что если в мониторе используется именно DVI и к тому же есть свободный VGA-разъем, тюнер имеет смысл подсоединить к последнему, не пропуская через него сигнал с видеокарты. Да, тогда вы лишитесь возможности переключения между двумя источниками сигнала с помощью пульта ДУ тюнера, зато сохраните максимальное качество изображения на компьютере. Есть компонентный видеовход, через который к монитору можно подключать игровые консоли последнего поколения, - видимо, именно на это указывает словосочетание Gamer's Edition в названии.

Интересной особенностью данной модели является встроенный динамик - конечно, качество звука у него посредственное, однако в определенных ситуациях он вполне может пригодиться.

Пульт ДУ очень удобен, экранное меню организовано достаточно просто, и никаких проблем с настройкой и управлением работой тюнера у пользователя возникнуть не должно.

SA230 продемонстрировал хорошее качество изображения и чувствительность выше среднего. В условиях уверенного приема или при подключении к аналоговому кабельному ТВ тюнер может похвастать неплохой четкостью и низким уровнем шумов. Цветность по умолчанию завышена, однако это элементарно исправляется с помощью настроек. Заметим, что включение/выключение встроенной системы шумоподавления никакого заметного влияния на картинку не оказывало - видимо, она включена по умолчанию.

Logitech Performance Mouse MX

› Мышь

$140

Продукт предоставлен представительством компании Logitech в Украине, www.logitech.com

Logitech Performance Mouse MX - первый контроллер, в котором применяются сразу две новые фирменные технологии компании, впрочем, как и предыдущие ее наработки.

Прежде всего стоит отметить новый сенсор - Logitech Darkfield Laser Tracking, использующий метод микроскопии темного поля. Его суть в обработке рассеянных изучаемым объектом лучей, в то время как прямые лучи от подсветки отражаются в сторону. Это позволяет фиксировать мельчайшие неровности и без проблем работать на прозрачных поверхностях. Performance Mouse MX действительно безотказно функционирует даже на ворсистых коврах, стеклянных и пластиковых плоскостях.

Второе нововведение - теперь микроприемник благодаря технологии Unifying позволяет подключать до шести беспроводных устройств. Пока что Unifying поддерживают Wireless Keyboard K350 и K340, Performance Mouse MX, Anywhere Mouse MX, Marathon Mouse M705 и Wireless Mouse M505. Надеемся, их число будет расти.

Performance Mouse MX развивает идеи, заложенные в MX Revolution. Мышь имеет ярко выраженный эргономичный дизайн, внушительные габариты и массу. Дополнительное колесо прокрутки под большим пальцем убрали, добавив вместо него две кнопки - крупную нижнюю и миниатюрную верхнюю. Клавиши управления браузером сдвинули чуть выше - несколько спорное решение. Колесо прокрутки поддерживает гиперскоростной скроллинг. Performance Mouse MX работает от одного аккумулятора AA и может заряжаться как от PC через кабель micro-USB, так и от розетки через тот же шнур.

На сегодня Performance Mouse MX - самая совершенная беспроводная мышь для повседневной работы, хотя ее цена может отпугнуть пользователей.

SteelSeries Kinzu Optical

› Мышь

SteelSeries Kinzu Optical - это своеобразный ответ на Razer Salmosa. Небольшая мышка с минималистским симметричным дизайном кардинально отличается от предыдущих продуктов компании.

По габаритам Kinzu сравнима с Salmosa, но тяжелее ее на 10 грамм. Инженерам удалось настолько точно сбалансировать контроллер, что в работе Kinzu кажется даже легче, чем Salmosa. Манипулятор ориентирован под хватку «ладонь» или «пальцы», а визуально похож на классические модели серии Logitech Pilot Mouse.

Кнопки имеют небольшой ход, хорошо подпружинены и информативны. Колесико четко фиксируется при прокрутке. Широкие ножки отлично скользят по пластиковым коврикам, но не по ткани. Мышь оснащена памятью на три профиля и работает со стандартным ПО SteelSeries.

Учитывая демократичную стоимость и отличные характеристики сенсора - идеальное устройство для любителей action.

$35

Продукт предоставлен компанией Eletek, www.eletek.ua

ROCCAT Apuri

› Игровой аксессуар

Те, кто смеется над прогеймерами, использующими фиксаторы для мышиных кабелей, просто никогда не пробовали их в деле. А ведь этот аксессуар способен изменить вашу манеру игры и повысить скорость реакции.

ROCCAT Apuri - стильный активный USB-хаб на четыре порта USB 2.0, совмещенный с так называемой mouse bungee, подвеской для кабеля мыши. Внешне Apuri похож на киберскорпиона, изготовившегося к атаке. Это впечатление еще больше усиливает фирменная синяя LED-подсветка. Съемный хвост и есть подпружиненная резиновая bungee, делающая кабель мыши невесомым и не стесняющим передвижение. Три ноги с резиновым основанием повышают устойчивость устройства. Хаб запитывается от сети, что позволяет подключить к нему, скажем, четыре портативных винчестера.

ROCCAT Apuri дороже обычного USB-хаба, но дополнительная функциональность и эффектный внешний вид того стоят.

$35

Продукт предоставлен компанией Eletek, www.eletek.ua

JBL Duet II

› Акустическая система

Эта модель является продолжением известной серии Duet и предназначена для озвучивания небольшого рабочего места. Миниатюрные сателлиты с футуристическим дизайном практически лишены органов управления - остался только вращающийся диск регулировки громкости и включения устройства, размещенный на одной из колонок. Проводное подключение весьма неудобно из-за неоправданно усложненной схемы шнуров, которые лишь портят внешний вид системы.

Звучание Duet II еще раз подтверждает факт, что в JBL умеют делать акустику даже таких небольших размеров. При невысокой громкости система работает прекрасно, выдавая живой, детальный и насыщенный звук. Правда, рассчитывать на серьезные нагрузки не стоит - мощности Duet II не хватит, и вы будете разочарованы резким ухудшением характеристик.

Стоимость комплекта нельзя назвать демократичной, поскольку существуют более мощные системы в этом же диапазоне.

$135

Продукт предоставлен компанией «Компьютек Украина», www.computek.com.ua

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 240 (2,8 ГГц, 2×1 МБ L2)	$70
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

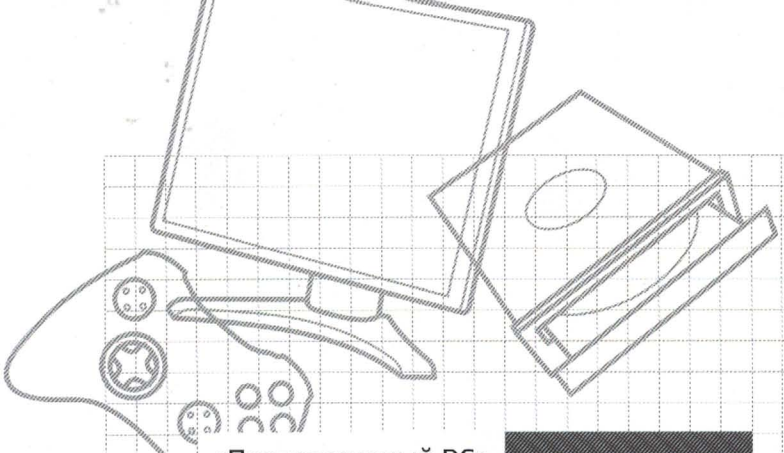
Суммы для PC на платформах: **Intel $655** • **AMD $635**

«Оптимальный PC»

Заработает все! Правда, кое-что на средних настройках

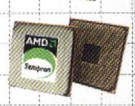
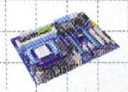
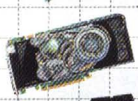
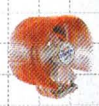
Intel Core 2 Duo E7400 (2,8 ГГц, 3 МБ L2)	$125
AMD Phenom II X3 710 (2,6 ГГц, 3×512 КБ L2, 6 МБ L3)	$120
Материнская плата на чипсете Intel P45, поддержка FSB > 2 ГГц	$100
Материнская плата на чипсете AMD 790GX	$100
Память 2×2 ГБ DDR2-800	$60
Видеокарта GeForce GTS 250 1 ГБ / Radeon HD 4870 512 МБ	$160
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 i5-750 (2,66 ГГц, 4×256 КБ L2, 8 МБ L3)	$240
 AMD Phenom II X4 945 (3,0 ГГц, 4×512 КБ L2, 6 МБ L3)	$185
Чипсет Intel P55	$150
 Чипсет AMD 790GX	$150
Память 2×2 ГБ DDR3-1600 2×2 ГБ DDR2-1066	$110 $70
 Видеокарта GeForce GTX 275 896 МБ Radeon HD 4890 1 ГБ	$245
Жесткий диск 1 ТБ, кеш-буфер 32 МБ	$95
LCD-монитор 22", TN, DVI	$320
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	$50
 Кулер, аксессуары	$55
Акустика 5.1	$130

Суммы для PC на платформах: **Intel $1715** • **AMD $1620**

Знаковым событием стал анонс видеокарт серии ATI Radeon HD 5800, первых графических адаптеров с поддержкой DirectX 11

Безусловно, самым ярким событием прошедшего месяца стал анонс новой платформы Intel и процессоров для нее, ранее известных под кодовым названием Lynnfield. И CPU, и материнские платы на тот момент уже были доступны в Украине, потому при разработке наших традиционных конфигураций мы рассчитывали на эти комплектующие.

Можно с уверенностью утверждать, что новый Core i5-750 заслуживает того, чтобы стать частью вашего «Прогрессивного PC». В большинстве типичных домашних задач, и особенно в играх, он практически не уступает Core i7-920, при этом заметно экономичнее последнего и стоит существенно меньше. Дешевле обойдется и покупка соответствующей материнской платы с чипсетом Intel P55. На рынке наблюдается некая эйфория от недавнего анонса и, соответственно, у производителей и поставщиков есть желание заработать чуть больше обычного. Со временем цены должны несколько снизиться, учитывая, что платформа LGA1156 обещает стать массовой. Уже сейчас ассортимент плат на новом чипсете весьма разнообразен.

Появление очередной платформы Intel – тревожный звоночек для AMD, которая всеми силами старается закрепиться на рынке процессоров нижней и средней ценовой категории. Один из практических шагов – анонс четырехъядерного Athlon II X4 620 стоимостью всего $100. Данные CPU могут быть интересны для установки в «Оптимальный PC», то есть составят конкуренцию Phenom II X3 710. При равных ценах, тактовых частотах и энергопотреблении на одной чаше весов – дополнительное четвертое ядро, на второй – 6 МБ кеш-памяти третьего уровня. Последнее для игр все еще предпочтительнее, потому имеет смысл остановиться на трехъядерной модели. Но если необходим недорогой процессор для видеокодирования или рендеринга – Athlon II X4 620 по полной отработает заплаченные за него деньги.

Рекомендуемый ранее для топовой системы на платформе AMD процессор Phenom II X4 920 уже сложно найти в продаже, потому он заменен более производительным Phenom II X4 945. Данная модель выпускается в двух модификациях с различным уровнем энергопотребления – 95 Вт и 125 Вт. Учитывая их равную стоимость, что само по себе редкость, не видим причин не воспользоваться таким предложением производителя. Идентифицировать экономичные модификации несложно – они имеют маркировку HDX945WFGIBOX и уже доступны в продаже.

Еще одним знаковым событием сентября стал анонс видеокарт серии ATI Radeon HD 5800 – первых графических адаптеров с поддержкой DirectX 11. В преддверии начала массовых продаж серьезно тратиться на дорогостоящее устройство предыдущего поколения как-то не с руки. Помимо нового API новинки предлагают и очень приличный общий уровень производительности. Потому, если острой необходимости в покупке топовой видеокарты сейчас нет, рекомендуем набраться терпения.

А вот долгожданный GT300 от NVIDIA, к сожалению, задерживается. И опять-таки основной причиной становятся технологические проблемы при производстве сложных чипов по 40-нанометровой технологии. Процент выхода годных кристаллов еще очень мал для того, чтобы наладить массовый выпуск, потому сроки анонса пока довольно расплывчаты – четвертый квартал текущего года. Жаль, что творческий полет разработчиков сдерживается суровой реальностью, в данном случае техническими возможностями производства.

Top 5

ждем в ноябре

Драконы, зомби, террористы, убийцы и яркие машинки

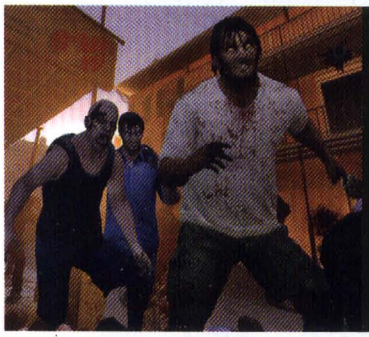
В ноябре очень много игр выйдет с циферкой 2 в названии. Создание сиквелов – задача ответственная, и будет интересно узнать, кто же сумеет с ней справиться, а кто – нет.

01

Dragon Age: Origins

Редкая ролевая игра в состоянии потягаться возможностями со старушкой Baldur's Gate – ее до сих пор почитают в определенных кругах едва ли не эталоном жанра. Совсем скоро у нее появится достойная наследница, сочетающая в себе сложные отношения между персонажами, разветвленный сюжет и богатую историю мира с современной графикой и любопытной боевой системой.

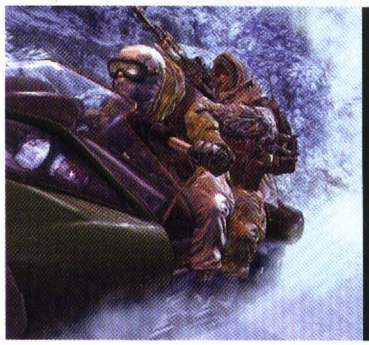
02



Left 4 Dead 2

Чем ближе к релизу, тем меньше в Сети находится недовольных, полагающих, что Valve слишком часто штампует игры. Список особенностей и нововведений Left 4 Dead 2 уж больно весом, чтобы воспринимать ее как попытку навязать нам ту же игру второй раз. Это, кстати, подтверждается и объемом предварительных заказов второй части, который побил все мыслимые рекорды, превысив продажи оригинала примерно втрое.

03



Call of Duty: Modern Warfare 2

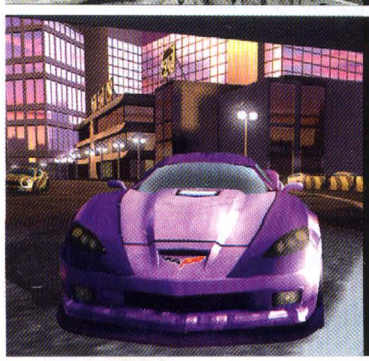
Оказывается, смерть злыдня Захаева отнюдь не положила конец проискам экстремистов. Напротив, убитого объявили великомучеником, и под знамена террористов стало еще больше людей. Расхлебывать ситуацию предстоит группе Task Force 141, и для этого ей придется помотаться по всей планете – от Рио-де-Жанейро до заснеженных сибирских лесов.

04

Assassin's Creed 2

В роду у Десмонда Майлса, похоже, были сплошь и рядом элитные убийцы. В сиквеле ему предстоит воплотиться еще в одного своего предка – Эцио Аудиторе де Фиренце из Флоренции, промышляющего оплаченной ликвидацией неугодных. Действие игры перенесется в Италию 1976 года, а вместе с новыми возможностями появятся и неожиданные трудности и противники.

05



Need for Speed Nitro

Серия Need for Speed сейчас старательно пытается реанимировать собственное имя. Весьма удачный Shift доказал, что порох в пороховницах еще имеется и разработчикам еще есть чем порадовать геймеров. А вот-вот выходящая Nitro обязана продемонстрировать, что серия вполне уютно чувствует себя и на платформе Wii. Графика там, конечно, будет попроще, но геймплей может оказаться очень увлекательным.