

РЕДАКЦИЯ

Главный редактор
АННА ЗИНЧЕНКО

Редакторы
АЛИНА ЖИГУНОВА
АЛЕКСАНДР ПУШКАРЬ
ЯРОСЛАВ СИНГАЕВСКИЙ

Литературная редакция
АЛЛА ПЕТРОВА
ЛЮБОВЬ СМОЛИНА

Верстка
ИВАН ЧУМАК

Дизайн
ОЛЕГ ПЕРЕВЕРЗОВ
ЛАРИСА БРУСОВА

Директор по рекламе
ОЛЬГА ВАКУЛЮК

Менеджер по распространению
СВЕТЛАНА РАДЧЕНКО

Фотографии
РУСЛАН АБСУРДОВ
ЮРИЙ АКИМОВ
АЛЕКСАНДР МАКАРЕНКО
АНДРЕЙ ШЕЛУХИН

ИЗДАТЕЛЬСТВО

Президент, генеральный директор
СЕРГЕЙ АРАБАДЖИ

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

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

Директор по распространению
ОЛЬГА ГАЛУШКА

**Директор по информационным
технологиям**
АЛЕКСЕЙ ГРУША

Руководитель фотослужбы
АНДРЕЙ ТУРЦЕВИЧ

Арт-директор
ЕВГЕНИЙ МЕДВЕДЕВ

Директор по маркетингу
ВИКТОРИЯ НИКОЛАЕВА

Директор интернет-проектов
ВЛАДИМИР ВОЗНЯК

Менеджер по полиграфии
ВЛАДИМИР БУГАЙЧУК

IT-менеджер
АЛЕКСАНДР САВЧЕНКО

Журнал **Gameplay**, № 2 (42), февраль 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 «ІТС Паблішінг»

Издатель - «Видавничий Дім ІТС»,

г. Киев, 2009 г.

В журнале используются материалы бри-

танского издания **games™** с разрешения

Progress Media Limited и Imagine Publishing.

За содержание рекламной информации ответственность

несет рекламодатель.

Он также самостоятельно отвечает за достоверность

рекламы, за соблюдение авторских прав и других прав

третьих лиц, за наличие в рекламной информации необ-

ходимых ссылок, предусмотренных законодательством.

Передача материалов рекламодатель подтверждает

передачу Издательству прав на их изготовление, тиражи-

рование 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 30 000 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 «Видавничий Дім ІТС», 2009 г.

Все права защищены



Время выбирать слонов

Казалось бы, отгуляли новогодние и рождественские выходные, пожелали себе всего самого лучшего в пришедшем 2009-м, порадовались подаркам – можно со свежими силами брать за воплощение составленных буквально несколько месяцев назад планов. Ан нет. Сейчас, если честно, я (да и, думаю, не я одна) чувствую себя как вперёдсмотрящий на мачте корабля, нежданно-негаданно угодившего в полосу тумана, – ничегошеньки не видно. В редакторских колонках февральских номеров мы традиционно говорили о приятных событиях: играх, которые должны выйти уже скоро, предстоящих выставках, новостях и т. д. Да, мы очень надеемся в 2009 году обнаружить на полках магазинов StarCraft II, Aion: Tower of Eternity, Empire: Total War, Mafia II, Warhammer 40 000: Dawn of War II, The Sims 3 и другие хорошие игры. Хотим услышать, что у наших любимых студий все

в порядке, и они готовят много сюрпризов. Но давайте надеяться по возможности тихо (не сглазить бы ненароком). Ведь в нынешних условиях тяжело предположить, что нас ждет через месяц, не говоря уже о лете или тем более осени 2009-го.

А пока предлагаю предаться приятным воспоминаниям о годе ушедшем (как шутят в Сети, хороший был год, жаль, в сентябре закончился). И перебирая в памяти все те замечательные игры, которые мы с вами увидели в 2008-м, загляните на страничку gameplay.com.ua/best2008, отдайте свой голос за любимые проекты. В мартовском номере мы устраиваем традиционную раздачу слонов, и обязательным пунктом в номинациях Gameplay Awards 2008 станет выбор читателей. Надеемся на ваше участие.

С наилучшими пожеланиями

Анна Зинченко,

editor@gameplay.com.ua

Зинченко

»ПРЕВЬЮ

Каждый создатель онлайн-игр втайне мечтает, чтобы его творение стало много успешнее World of Warcraft. Разработчики же из Nival Online отнюдь не мечтают, они делают.



с. 18

Аллоды Онлайн

»РЕЦЕНЗИИ



с. 48

Prince of Persia

Новая часть Prince of Persia получилась весьма спорной: как с точки зрения оформления, так и геймплея этот проект отнюдь не идеален. Тем не менее игра достойна вашего внимания хотя бы из-за присутствия в ней очаровательной напарницы главного героя.

»РЕЦЕНЗИИ



с. 56

Saints Row 2

Данный проект не просто копирует игровую механику GTA. Взяв за основу хорошо знакомый геймплей, разработчики из Volition превратили свое творение в настоящий театр абсурда и насилия.

Новости

- 8 Кратко
- 12 Новости киберспорта
- 14 Обратная связь

Превью

- 18 Аллоды Онлайн
- 24 Martial Arts: Capoeira
- 26 Ninja Blade
- 28 Alter Ego

Тема

- 30 Emotional Gaming: The Art of Revolution
- 36 PC vs. Crysis Warhead
- 40 Несостоявшиеся хиты
- 46 Топ-5. В топах рока

Рецензии

- 48 Prince of Persia
- 52 A Vampire Story
- 54 Chrono Trigger
- 56 Saints Row 2
- 60 MotorStorm: Pacific Rift
- 64 Ninjatown
- 65 LEGO Batman
- 66 Xenius 2: Белое золото
- 68 Infinite Undiscovery
- 69 The Last Remnant
- 70 Penny Arcade Adventures: Episode Two
- 72 Shaun White Snowboarding
- 74 Madagascar: Escape 2 Africa
- 75 Как достать соседа: Из России с любовью
- 76 Strong Bad's Cool Game for Attractive People
- 78 Симбионт
- 80 Галерея

Hardware

- 86 Лучшие покупки 2008 года
- 90 Acer Aspire G7700 Predator
- 91 Roma Gamma 450.0011
- 92 Cooler Master HAF 932
- 92 Seagate Barracuda 7200.11 ST31500341AS
- 93 Gigabyte GA-EP45-UD3P
- 94 Компьютер месяца
- 96 Топ 5 февраля

ASUS рекомендує Windows Vista® Ultimate.



ASUS G SERIES

НОВИЙ РІВЕНЬ МОЖЛИВОСТЕЙ



asus G71 **asus G50**

ГРА-У ПОДАРУНОК!

G-серія ноутбуків ASUS спеціально розроблена для найвимогливіших шанувальників динамічних комп'ютерних ігор. З ігровими ноутбуками ASUS серії G з'явилась унікальна можливість повністю розкрити ігровий потенціал! Справжня ігрова потужність всередині та безкомпромісний агресивний дизайн зовні! Нова лінія ігрових ноутбуків оснащується додатковим дисплеєм поруч з клавіатурою для системних повідомлень у повноекранному режимі ігор. Завдяки графічному ядру NVIDIA GeForce 9700M GT та масиву жорстких дисків ємністю 1Тб швидкість обробки неймовірної кількості ігрових даних рекордно зростає. Ноутбук ASUS серії G оснащено спеціальною ігровою клавіатурою, максимально яскравим дисплеєм. Передбачено керування режимами системної потужності ноутбука спеціальними "гарячими клавішами". Ноутбуки комплектуються повним набором геймерських аксесуарів: стильним рюкзаком та ігровою мишкою ASUS. Передова процесорна технологія Intel® Centrino® 2 та ліцензійна операційна система Windows Vista® Ultimate забезпечують неймовірну потужність та реалістичність ігрового процесу. Завдяки якісному відтворенню відео та аудіо у форматі HD серія G ігрових ноутбуків ASUS встановлює нові стандарти мультимедійних розваг та дійсно якісного ігрового процесу.

**ALONE
IN THE DARK**

ATARI

eden

C-HOUSE

18

18

18

18

18

18

DataLux (Даталюкс) тел: +38(044)490-92-70; ELKO (Елко) тел: +38(044)461-96-70; Foxtrot IT (Фокстрот ІТ) тел: +38(044)247-70-36; МДМ тел: +38(044)464-77-77; МТІ тел: +38(044)458-34-34.

Comfy 8-056-233-45-54, АБВ-Техніка 8-800-50-555-80, АТ Техніка 8-062-381-36-85, Пірабайт 8-800-501-1000, Мережа магазинів "BRAIN-Computers" (Брейн Комп'ютерс) 8-044-501-25-83, Мережа магазинів "АЛЛО" 8-800-300-1000, Мережа магазинів "Комп'ютерний Всесвіт" 8-800-502-32-30, Мережа магазинів City.com 8-800-501-50-00, Мережа магазинів DiaWest (Діавест) 8-800-302-302-0, Мережа магазинів ДКТ 8-044-286-54-33, Мережа магазинів Домотехніка 8-800-300-20-20, Мережа магазинів Ельдорадо 8-800-50-300-50, Мережа магазинів MegaMax 8-044-200-00-00, Мережа магазинів МКС 8-800-50-20-100, Мережа магазинів Юнітрейд 8-800-507-70-70, Нес-сервіс 8-032-294-81-81, Стек Комп'ютер 8-032-240-34-34, ТД Комп'ютери 8-048-346-723, ТОВ ПФ "Сервіс" 8-056-370-30-03, ФІТО 8-062-381-32-05, Фокстрот "Техніка для дому" 8-800-500-15-30.

Celeron, Celeron Inside, Centrino, Centrino Inside, Centrino Logo, Core Inside, Intel, Intel Logo, Intel Core, Intel Inside, Intel Inside Logo є зареєстрованими торговими марками Intel Corporation в США та інших країнах. Логотипи Atari та Alone in the Dark є зареєстрованими торговими марками Infogrames Entertainment SA.



Emotional Gaming: The Art of Revolution

с. 30

Миллионы полигонов в кадре, шейдеры новейших версий, скрупулезный расчет физических взаимодействий и прочие технологические заморочки отнюдь не делают игры лучше. Они не помогают, а, наоборот, вредят попыткам создать действительно интересный продукт. Не верите? Ищите доказательства в спецматериале Emotional Gaming.



» РЕЦЕНЗИИ

с. 60

MotorStorm: Pacific Rift

Несмотря на то что Pacific Rift по сути является всего лишь дополненной и улучшенной версией оригинальной игры, она заслуженно получила «Выбор редакции». Причина? Классное оформление, драйв и таки отменный многопользовательский режим.



» РЕЦЕНЗИИ

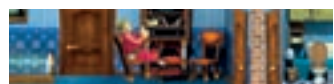
с. 64

Ninjatown

У этой игры очень обманчивая внешность. Думаешь, что перед тобой незатейливая казуальная забава для детей дошкольного возраста, а на деле Ninjatown оказывается одной из лучших представительниц жанра tower defense.

Игры в номере

A Vampyre Story	52
Alter Ego	46
Chrono Trigger	54
Dungeon Party	81
Final Fantasy Crystal Chronicles:	
Echoes of Time	82
Hammerin' Hero	81
Henry Hatsworth in the Puzzling	
Adventure	81
Infinite Undiscovery	68
King Arthur	83
Legends of Daemona	
Farepoynt's Purgatory	83
LEGO Batman	65
Madagascar: Escape 2 Africa	74
Martial Arts: Capoeira	24
MotorStorm: Pacific Rift	60
My World, My Way	82
Ninja Blade	26
Ninjatown	64
Penny Arcade Adventures:	
Episode Two	70
Prince of Persia	48
Saints Row 2	56
Shaun White Snowboarding	72
Strong Bad's Cool	
Game for Attractive People	76
Supercar Challenge	80
The Conduit	82
The Last Remnant	69
Venetica	80
Xenus 2: Белое золото	66
Аллоды Онлайн	18
Как достать соседа:	
Из России с любовью	75
Симбионт	78





МІФИ
НАШИХ ПРЕДКІВ
ПЕРЕЖИЛИ ВІКИ

ВОНИ ЛЕЖАТЬ У ОСНОВІ
ЛІТЕРАТУРНИХ
СЮЖЕТІВ

ВОНИ ІСНУЮТЬ
ДЛЯ НАС У ШЕДЕВРАХ
СВІТОВОГО
МИСТЕЦТВА

ВОНИ НАДІЙНО
ХОВАЮТЬ СПРАВЖНЮ
СИЛУ
ЖАХУ

ВОНИ ДАЛЕКІ ВІД
РЕАЛЬНОСТІ

Так було завжди



DVD

№ 2 (42)
февраль 2009



Архив номеров за 2007 год

Игры

Freeware-игры

Temple of Sudoku
Мандрагора

Shareware-игры

Блеск
Гурмания
Маша. Рождественская
сказка. Делюкс
Построй-ка 2.
Город мечты
Про Федота-стрельца,
удалого молодца
Магия семян
Море битвы
Ювелир
Звездный Защитник 4

Демонстрационные версии

Command & Conquer:
Red Alert 3 Demo

Дополнения

Fallout 3 High Definition
Texture Pack
Fallout 3 GECK

Патчи

Международные версии

Grand Theft Auto
IV, патч #1
Far Cry v1.02
A Vampyre Story, патч #1
Tomb Raider
Underworld v1.1
The Witcher: Enhanced
Edition EAX/Blur Hotfix

Видеоролики

Мультиплатформа

Afro Samurai
Batman: Arkham Asylum
Brutal Legend
Dante's Inferno
Dragon Age: Origins

Dynasty Warriors:

Gundam 2
Resident Evil 5
F.E.A.R. 2: Project Origin
The Godfather II
Rayman Raving Rabbids
Mafia II

PC

Аллоды Онлайн
Anderson 2: The
Rise of R'lyeh
BattleForge
Empire: Total War
The Sims 3
StarCraft II
Terminator
Salvation: The
Videogame
TrackMania
5 Years

Warhammer
40 000:
Dawn of War 2
Watchmen:
The End is Nigh
Zeno Clash

X360

Grand Theft
Auto IV: Lost
and Damned
RacePro

Wii

The Conduit
Dead Rising:
Chop Till
You Drop

Утилиты,
программы
и драйверы
на все
случаи
жизни



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

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

производителей этого ПО.
Все программы, помещенные на диск,
проверены антивирусным ПО.
«Gameplay-DVD, февраль 2009» является
неотъемлемой составляющей журнала
Gameplay, № 2 (42), 2009 и продаже
отдельно от журнала не подлежит.

Системные требования:

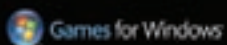
- процессор Pentium II 233 MHz
или выше
- 64 MB оперативной памяти или больше
- SVGA-видеокарта (65 тыс. цветов)
- операционная система
Windows 9x/Me/NT/2000/XP



Е3 2008: Краща гра виставки

Приготуйтеся к будущему™*

Fallout 3



PLAYSTATION 3



ZeniMax
ULTIMATE EDITION

Bethesda
SOFTWARES



Приготуйся до майбутнього*

Fallout® 3 © 2008 Bethesda Softworks LLC, a ZeniMax Media company. Bethesda Softworks, Bethesda Game Studios, ZeniMax and related logos are registered trademarks or trademarks of ZeniMax Media Inc. in the U.S. and/or other countries. Fallout, Prepare for the Future and related logos are trademarks or registered trademarks of Bethesda Softworks LLC in the U.S. and/or other countries. All rights reserved. Microsoft, Windows, the Windows Vista Start button, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies, and "Games for Windows" and the Windows Vista Start button logo are used under license from Microsoft.

«PS», «PLAYSTATION» and «PS3» Family logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All Rights Reserved.

© 2008 3AT «1C». Усі права захищено. Виробництво в Україні «ДП Сергійсфотро».

Белый Волк возвращается

В прошлом номере Gamerplay была опубликована неточная информация об анонсе консольной версии «Ведьмака». Мы приносим свои извинения читателям и компанией Projekt RED и сообщаем полностью подтвержденные данные: The Witcher: Rise of the White Wolf, которую разрабатывают для PlayStation 3 и Xbox 360, является не ремейком, а новой игрой. От оригинального «Ведьмака» в ней останется лишь общая сценарная линия. Движок, боевую систему, графическое оформление кардинально изменят и улучшат. Проект обещает быть более динамичным и увлекательным. Выход в свет намечен на осень этого года.



Европейский рейтинг продаж игр

Wii

№	Название	Издатель	Разработчик
1	Mario Kart Wii	Nintendo	Nintendo
2	Mario & Sonic at the Olympic Games	SEGA	SEGA
3	Wii Fit	Nintendo	Nintendo
4	Guitar Hero: World Tour	Activision Blizzard	Vicarious Visions
5	Rayman Raving Rabbids TV Party	Ubisoft	Ubisoft
6	Animal Crossing: Let's Go to the City	Nintendo	Nintendo
7	Sonic Unleashed	SEGA	Sonic Team
8	Shaun White Snowboarding	Ubisoft	Ubisoft Montreal
9	Tiger Woods PGA Tour 09	Electronic Arts	EA Salt Lake
10	Call of Duty: World at War	Activision Blizzard	Treyarch

DS

№	Название	Издатель	Разработчик
1	Dr. Kawashima's Brain Training	Nintendo	Nintendo
2	100 Classic Book Collection	Nintendo	Genius Sonority
3	New Super Mario Bros.	Nintendo	Nintendo
4	More Brain Training From Dr. Kawashima	Nintendo	Nintendo
5	Mario Kart DS	Nintendo	Nintendo
6	Mario & Sonic at the Olympic Games	SEGA	SEGA
7	Imagine: Teacher	Ubisoft	Magic Pockets
8	Nintendogs: Lab & Friends	Nintendo	Nintendo
9	Imagine: Dream Weddings	Ubisoft	Southlogic Studios
10	42 All-Time Classics	Nintendo	Agenda

X360

№	Название	Издатель	Разработчик
1	Call of Duty: World at War	Activision Blizzard	Treyarch
2	Gears of War 2	Microsoft	Epic Games
3	FIFA 09	Electronic Arts	EA Canada
4	Need for Speed Undercover	Electronic Arts	EA Black Box
5	Far Cry 2	Ubisoft	Ubisoft Montreal
6	Guitar Hero: World Tour	Activision Blizzard	Neversoft
7	Mirror's Edge	Electronic Arts	Digital Illusions
8	LEGO Indiana Jones: Original Adventures	LucasArts	Traveller's Tales
9	Prince of Persia	Ubisoft	Ubisoft Montreal
10	Quantum of Solace	Activision Blizzard	Treyarch

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

Онлайновый скандал

Компания Worlds.com – пионер в жанре ММО-проектов (начала работу еще в 1994 году) – неожиданно подала судебный иск против известной корейской фирмы NCsoft. Последнюю обвиняют в нарушении зарегистрированного Worlds.com патента со сложным названием «Система и методы, позволяющие пользователям взаимодействовать с виртуальным миром». Под этой абракадаброй на самом деле кроется описа-

ние системы клиент-сервер, на которой построена любая нынешняя ММО-игра. Возникает резонный вопрос: почему именно NCsoft стала объектом судебных разбирательств? Ведь подобные претензии можно было выдвинуть против Blizzard, Turbine, BioWare и прочих компаний, занимающихся созданием виртуальных миров. Мы следим за развитием событий.





PS3 – в лидерах

Многострадальная PlayStation 3 (вы еще не забыли о том, как тяжело проходил ее запуск?) наконец-то вырвалась в лидеры. Правда, не по количеству реализованных консолей, а

по массовости использования устройства в качестве средства для серфинга в Сети. Выяснилось, что именно PS3 чаще всего применяется для браузеринга.

Восстание красных



Electronic Arts анонсировала Command & Conquer Red Alert 3: Uprising – аддон к Red Alert 3. Дополнение обогатит сценарий оригинальной игры четырьмя мини-кампаниями и порадует неким новым режимом *Commander's Challenge*, в котором нам предстоит сразиться с девятью генералами (обещают 50 уникальных битв – тех самых Challenges). Понятное дело, будут и свежие видеоролики с акцентом на красивые женские тела. Red Alert 3: Uprising издадут эксклюзивно для PC довольно скоро – в марте этого года, для его запуска сама Red Alert 3 не потребуется.

NFS от создателей Burnout

Качество игр сериала Need for Speed стало беспокоить не только фанатов аркадных автосимуляторов, но и саму EA. В частности, издателя крайне разочаровали продажи NFS: Undercover, из-за чего в Сети даже пошли слухи о возможном прекращении работы над серией. На деле же выяснилось, что

EA закрывает свое подразделение EA Black Box (виновно в создании последних NFS-проектов). Потрудиться над следующей Need for Speed поручат пока неназванной студии. По некоторым данным ею может стать принадлежащая EA Criterion Games, знаменитая своим сумасшедшим Burnout.

Апокрифы

Разработчики из компании CCP продолжают расширять границы виртуальной вселенной EVE Online. Уже в марте выйдет очередное (десятое по счету) дополнение к известной MMORPG под названием Аросуффа. Аддон откроет доступ к новым космическим

секторам (проникнуть туда можно будет через особые червоточины), более совершенным кораблям (Tech 3 modular ships), а также внесет разнообразие в жизнь игроков, выполняющих миссии агентов-NPC – им предложат задания посложнее и поинтереснее.



Эксклюзивные неудачи



Громкие PS3-эксклюзивы минувшего года – LittleBigPlanet и Valkyria Chronicles – согласно отчетам компании NPD не очень-то и популярны в американской рознице. Так, очаровательный платформер в период с момента своего выпуска и до конца ноября

купили всего 346 тысяч человек (по сообщению Sony, его мировые продажи перевалили за 1,3 миллиона копий). А культовую jRPG за указанный срок приобрели жалкие 33 тысячи. Мы возмущены и искренне считаем такую ситуацию несправедливой.



Европейский рейтинг продаж игр

PS3

№	Название	Издатель	Разработчик
1	Call of Duty: World at War	Activision Blizzard	Treyarch
2	FIFA 09	Electronic Arts	EA Canada
3	Need for Speed Undercover	Electronic Arts	EA Black Box
4	LittleBigPlanet	Sony Computer Ent.	Media Molecule
5	Far Cry 2	Ubisoft	Ubisoft Montreal
6	Prince of Persia	Ubisoft	Ubisoft Montreal
7	Fallout 3	Bethesda Softworks	Bethesda
8	Resistance 2	Sony Computer Ent.	Insomniac
9	Guitar Hero: World Tour	Activision Blizzard	Neversoft
10	Quantum of Solace	Activision Blizzard	Treyarch

PSP

№	Название	Издатель	Разработчик
1	FIFA 09	Electronic Arts	EA Canada
2	Need for Speed Undercover	Electronic Arts	EA Black Box
3	Football Manager 2009	SEGA	Sports Interactive
4	Pro Evolution Soccer 2009	Konami	Konami Digital Entertainment
5	Star Wars: The Force Unleashed	LucasArts	Krome Studios
6	Midnight Club: L.A. Remix	Take-Two	Rockstar London
7	LEGO Batman: The Videogame	Warner Bros. Interactive	Traveller's Tales
8	WWE Smackdown vs. Raw 2009	THQ	Yuke's Media Creations
9	Tiger Woods PGA Tour 09	Electronic Arts	Exient
10	Manhunt 2	Take-Two	Rockstar Leeds

PS2

№	Название	Издатель	Разработчик
1	FIFA 09	Electronic Arts	EA Canada
2	Need for Speed Undercover	Electronic Arts	Exient
3	Call of Duty: World at War	Activision Blizzard	Rebellion
4	LEGO Batman: The Videogame	Warner Bros. Interactive	Traveller's Tales
5	Pro Evolution Soccer 2009	Konami	Konami Digital Entertainment
6	WWE Smackdown vs. Raw 2009	THQ	Yuke's Media Creations
7	Guitar Hero: World Tour	Activision Blizzard	Vicarious Visions
8	Disney Sing It: High School Musical 3	Disney Interactive Studios	Zoë Mode
9	Manhunt 2	Take-Two	Rockstar London
10	Star Wars: The Force Unleashed	LucasArts	Krome Studios

PC

№	Название	Издатель	Разработчик
1	Football Manager 2009	SEGA	Sports Interactive
2	Command & Conquer: Red Alert 3	Electronic Arts	EA LA
3	World of Warcraft: Wrath of the Lich King	Activision Blizzard	Blizzard Entertainment
4	The Sims 2: Double Deluxe	Electronic Arts	Maxis
5	Spore	Electronic Arts	Maxis
6	Call of Duty: World at War	Activision Blizzard	Treyarch
7	The Sims 2: Apartment Life	Electronic Arts	Maxis
8	Grand Theft Auto IV	Take-Two	Rockstar Toronto
9	Far Cry 2	Ubisoft	Ubisoft Montreal
10	Fallout 3	Bethesda Softworks	Bethesda

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

Рейтинг продаж интернет-магазина Amazon

PC

№	Название	Издатель	Разработчик
1	World of Warcraft: Wrath of the Lich King	Activision Blizzard	Blizzard Entertainment
2	The Sims 3 (preorder)	Electronic Arts	Maxis
3	Fallout 3	Bethesda Softworks	Bethesda
4	World of Warcraft: Battle Chest	Activision Blizzard	Blizzard Entertainment
5	The Sims 3 Collector's Edition (preorder)	Electronic Arts	Maxis
6	The Sims 2: Double Deluxe	Electronic Arts	Maxis
7	Left 4 Dead	Valve Software / Electronic Arts	Valve Software
8	Spore	Electronic Arts	Maxis
9	The Elder Scrolls IV: Oblivion Game of the Year Edition	Bethesda Softworks	Bethesda
10	Call of Duty: World at War	Activision	Treyarch

www.amazon.com

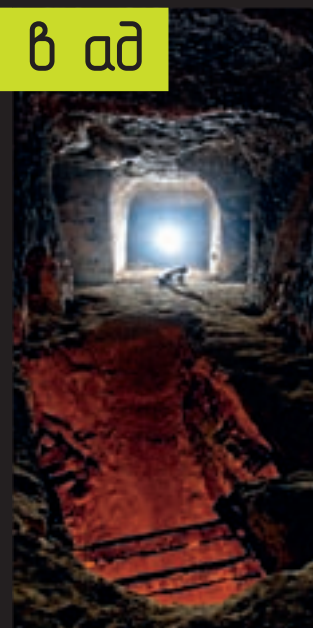
Итоги конкурса «Компьютерный класс Delfics® green»

Компания DGTech computers подвела итоги конкурса «Компьютерный класс Delfics® green». Первое место заняли учащиеся подготовительного класса Партенитского филиала Алуштинской детской художественной школы. Они получают компьютерный класс, состоящий из 10 компьютеров Delfics® green на базе четырехъядерных процессоров AMD Phenom™ X4. Второе место за 9-Б классом школы № 9, г. Измаил. Для них подготовлен компьютерный класс,

состоящий из 7-ми компьютеров Delfics® green. На третьем месте 8-А класс специализированной школы I-III степени № 15 с углубленным изучением отдельных предметов и курсов, г. Бердичев. Награда для ребят – компьютерный класс, состоящий из 5 компьютеров Delfics® green. Все компьютеры с предустановленными ОС и идут в комплекте с мониторами, клавиатурами и мышами. Подробнее о результатах конкурса читайте в мартовском номере Gameplay.

Путешествие в ад

Студия EA Redwood Shores, последним творением которой был запоминающийся космический ужастик Dead Space, займется разработкой игры по мотивам знаменитой «Божественной комедии» Данте Алигьери. Проект создается в жанре action/adventure, а его главным героем станет сам Данте, путешествующий по девяти кругам ада. Дополнительные подробности пока не раскрывают, но нам уже очень интересно знать, как авторы обойдутся с исходным литературным материалом. Ох, не вышел бы из Данте еще один революционер Кратос.



PC для пенсионеров

Американская организация Pew Research Center в ходе проведенного социологического опроса выяснила весьма любопытный факт: чем старше геймер, тем больше внимания он уделяет PC, а не консолям. Например, 81% игроков, которым за 65, отдает предпочтение именно компьютерам, а приставками интересуются

лишь 10% из них. В возрастной категории 50–64 года PC-аудитория составляет 83%, в группе респондентов 30–49 лет – 70%. Забавные данные. Только не спешите кричать, что-де консоли – это для детей! Пожилые геймеры отнюдь не являются хардкорщиками – на самом деле они просто любят различные казуальные проекты.



Виртуальный устав

Армия США пытается найти новобранцев в... Second Life. Для этих целей Пентагон сооружает два специальных острова: на одном из них будут размещены всяческие информационные центры, а второй превратят в военный полигон. Пользователям SL представится возможность пострелять из разных видов оружия, прыгнуть с парашютом и ощутить иные прелести «внегражданской» жизни. Любопытно, много ли любителей виртуальных развлечений заинтересуют суровые армейские будни?

Награда нашла героев!

Поздравляем победителей акции Gameplay «Подписка 2009»: Сирку Андрей из города Макаров Киевской области стал обладателем компьютера BLACKSTER Plasma 850, Сотниченко Евгений из города Константиновка Донецкой области получает компьютер BLACKSTER Stream 700, аналогичный BLACKSTER Stream 700 достается также Москаленко Игорю из города Шостка Сумской области. Репортаж о вручении награды читайте в мартовском номере Gameplay.



Азиатские миллионы

Южная Корея – очень интересная страна. В ней как нигде популярны всевозможные интернет-кафе и компьютерные клубы, матчи по StarCraft показывают по ТВ, а известных киберспортсменов почитают национальными героями. Потому нас не особо удивила новость, что правительство

этой страны решило выделить 350 миллиардов южнокорейских вон (приблизительно 200 миллионов долларов) на поддержку и развитие игровой индустрии. Тяжело переживающие нынешний кризис отечественные разработчики наверняка завидуют своим азиатским коллегам белой завистью.



Результаты Valve

Не нуждающаяся в представлении Valve Software обнародовала результаты продаж своих проектов. Совершившую когда-то революцию Half-Life к настоящему времени приобрели 9,3 миллиона человек, ее аддоны – Half-Life: Opposing Force и Half-Life: Blue Shift – купили соответственно 1,1 миллиона и 800 тысяч пользователей. У не менее легендарной Half-Life 2 показатели чуть скромнее – 6,5 миллиона копий (у Half-Life: Episode One – 1,4 миллиона). А обладателями знаменитого сборника The Orange Box стали 3 миллиона геймеров.

Парой строк

Gameplay Awards 2008, выбор лучших игр минувшего года, в этот раз проходит с вашим участием, наши уважаемые читатели. Голосуйте за наиболее понравившиеся проекты по адресу: gameplay.com.ua/best2008

Нашумевший Braid, экспериментальный платформер, произведший настоящий фурор на Xbox 360, появится на PC ближе к весне этого года.

Компания Sony, по слухам, планирует выпустить на рынок новую версию своей PlayStation Portable, которая носит кодовое имя PSP-4000. Никакой дополнительной информации о ней пока, впрочем, нет.

Владельцев iPhone японская фирма Konami в скором времени порадует мобильными портами своих нашумевших проектов, в частности Metal Gear Solid, Silent Hill и Dance Dance Revolution.

Dragon Quest перебирается на Nintendo Wii. Следующая большая «номерная» часть сериала – Dragon Quest X – разрабатывается именно для этой консоли.

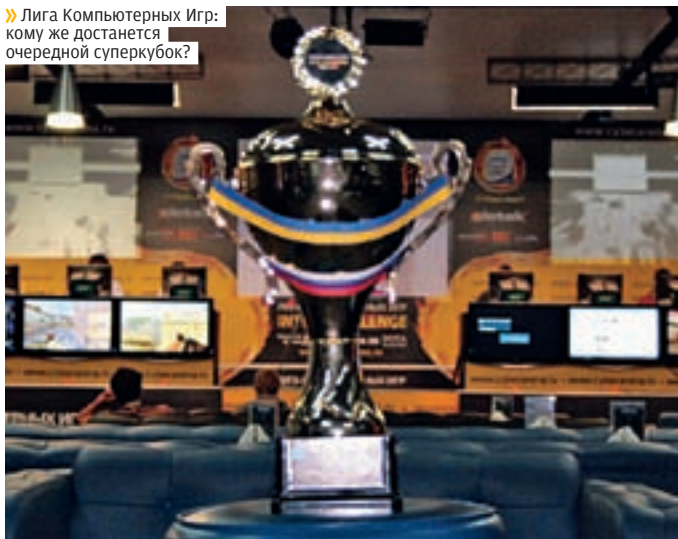
Brutal Legend, созданием которой занимается возглавляемая самим Тимом Шафером (Tim Schafer) студия Double Fine Productions, наконец-то нашла издателя. Им стала вездесущая Electronic Arts. Выход проекта намечен на осень 2009-го.

Компания Criterion заявила, что вопреки появившейся в Сети информации она не занимается созданием продолжения шутера Black. В то же время разработчики не исключают возможность обращения к сиквелу в будущем.

«Портативная» GTA – Grand Theft Auto: Chinatown Wars для Nintendo DS выйдет в Европе 20 марта этого года.

Компания Nintendo намерена запустить на Wii фирменный видеосервис – на манер тех, что уже работают на PS3 и Xbox 360.

» Лига Компьютерных Игр: кому же достанется очередной суперкубок?



Виктор Анохин

» WC3L: январские финалы в Ченду (Китай)



Новости киберспорта

INFERNO DOTA CUP – ПО ТЫСЯЧЕ НА БРАТА

В Киеве прошел крупнейший чемпионат Украины по DotA Allstars – 32 команды со всех уголков страны разыграли 10 тысяч гривен призового фонда. Турнир проводили по европейским правилам, на самой свежей версии карты, по классической схеме (групповой этап плюс плей-офф).

Первые игры принесли довольно неожиданные результаты. Харьковская команда ex69, считавшаяся одним из фаворитов, не смогла выйти из группы С, а опытные ребята из 58 cm проиграли очень важные матчи крымчанам RIP-Gaming и киевлянам NC. Таким образом, не все потенциальные финалисты добрались до стадии плей-офф. Состязания 1/8 турнира были из разряда обязательных к просмотру. Российско-украинский микс exPlosive выиграл у команды QWERTY, а FIVE (коллектив из Херсона, одно из открытий турнира) победил столичную команду под названием «MBI».

В четвертьфинале exPlosive продолжала доминировать и одержала победу над RIP-Gaming, а DTS.Chatrix обыграла Old Boys, ветеранов украинского DotA-движения. Харьковчане HT тоже не сдавались – в погоне за большим призом они обошли 7state. К полуфиналам обстановка накалилась до предела – ни одна из четырех команд не хотела отступать. Однако опыт и, возможно, определенная доля

везения расставили все по местам. Five не устояла в матче с exPlosive, а харьковчане не выдержали натиска DTS.Chatrix, покинув игру уже на 22-й минуте.

В финале турнира DTS.Chatrix встретилась с exPlosive – именно такой состав участников и прогнозировали болельщики. Как оказалось, DTS не зря собрала в своем составе лучших прогеймеров страны – чемпионский титул они отстояли за 67 минут игрового времени. Кубок «Инферно» теперь пополнит зал трофеев днепропетровской команды.

ЛИГА КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР: КТО СЛЕДУЮЩИЙ?

Игры Лиги Компьютерных Игр, а именно первенства по Counter-Strike, продолжаются. Двенадцать украинских команд выступают на этом популярном турнире, а мы расскажем, с каким настроением коллективы ушли на зимние каникулы.

Лидирующее положение у A-Gaming, выиграв пять поединков и лишь один сведя вничью, она имеет 16 очков и занимает первое место в турнирной таблице. Второе – у DTS, у нее пять побед и одно поражение. На третьем расположились бойцы из exPlosive, правда, непонятно, как они будут играть оставшиеся матчи. Четвертое, пятое и шестое места делят Kerch.net, Cyberarena.tv и Shynox airbites – все три команды имеют по девять очков.

За перипетиями чемпионата следите на официальном сайте лиги – cyberarena.tv. Кроме результатов матчей и турнирной таблицы там можно увидеть и многочисленные дополнительные материалы – видеоинтервью с командами, отчеты о матчах и подборки лучших игровых моментов.

Напомним – совсем скоро нас ожидает турнир Суперкубка ЛКИ, на который соберутся команды из пяти стран. В прошлом году в общем зачете лидировали россияне: в номинации Counter-Strike первое место завоевали москвичи forZe, в FIFA 08 лучше всех отыграл ravjke,

также житель российской столицы, и лишь WarCraft III покорился украинцу – там сильнее всех оказался наш ветеран HoT.C-Club. Может, хоть на этот раз Суперкубок останется на родине?

REKRUT CUP: ИЗ МОСКВЫ С ПРИВЕТОМ

В столице России состоялся чемпионат по Counter-Strike 1.6 – Rekrut Cup. Кроме большого количества российских грандов на турнир пожаловали датчане Mortal Teamwork, казахи k23, немцы Alternate, финны Gameplay. TV, а также три украинские



» Inferno Cup: DTS – победители чемпионата

Эра огромных многонациональных команд, кажется, подходит к концу



» WCSL: Кейджинг «Like» Ли, игрок команды Pepsi World Elite, получает награду «Новичок сезона»

Легендарные SK Gaming под шумок открыли у себя «филиал» по консольному киберспорту

команды – DTS, Kerch.net и A-Gaming. По итогам группового турнира гости оказались сильнее своих российских оппонентов, и единственной домашней командой, преодолевшей этот этап, была Virtus.Pro.

В четвертьфинале соревнований DTS обыграла проваливших свой визит в Россию немцев Alternate. Казахи не оставили шансов финнам Gameplay.TV, свои матчи выиграли Mortal Teamwork и A-Gaming. Однако до финалов ни одна украинская команда не дошла – в финале лузеров A-Gaming уступила Virtus.Pro. В суперфинале соревнований россияне Virtus.Pro не смогли переиграть датчан, и список призеров выглядит следующим образом. Первое место за mTw, ребята заработали около 10 тыс. долларов. Virtus.Pro, занявшая почетное второе место, получила 6,6 тыс. условных единиц, а киевская команда A-Gaming пополнила свой бюджет на 3,3 тыс. долларов. Мы можем гордиться успехом наших прогеймеров, ведь несмотря на таких именитых противников, наши коллективы вошли в шестерку лучших команд турнира.

НОВОСТИ WCSL

Краткий экскурс в историю: WCSL – самая известная онлайн-лига по Warcraft III, созданная в Германии. По прошествии пяти лет с момента основания она превратилась в крупнейшую командную лигу на нашей планете. Если первое место на

WCSL считается высшим достижением для спортсмена-одиночки, то победа на финалах WCSL – самая желанная награда в командном зачете.

Структура лиги проста. Календарный год делится на два сезона, в каждом из которых принимают участие двенадцать команд. Они играют друг против друга и по результатам матчей командам начисляют очки. По итогам сезона четыре команды, набравшие максимальное количество очков, приглашаются на LAN-финалы, где в присутствии огромного количества зрителей решается, которая из них является лучшей в мире.

Однако начиная с февраля, а именно тогда стартует очередной сезон WCSL, лига существенно преобразилась. Самое главное изменение – количество игроков, принимающих участие в матчах. Теперь в составе каждой команды необходимо иметь всего двоих варкрафтеров, они будут играть как матчи 1x1, так и поединки 2x2.

Другими словами, боссам крупнейших команд отныне совершенно нет резона платить зарплаты шестерым корейцам – достаточно выбрать из их числа двоих-троих, самых сильных. Что же, эра огромных многонациональных команд, кажется, подходит к концу. А для рядового игрока задача пробиться в мир большого Warcraft III приближается к невыполнимой.

2009: КТО, КУДА И ЗАЧЕМ

Новый год принес множество изменений в расстановку сил в мировом киберспорте, умолчать о которых совершенно невозможно. Первыми ветер перемен почувствовали ведущие команды СНГ по Counter-Strike. Из-за повсеместных проблем с финансированием у многих игроков обнаружилась недостача лояльности к родным клубам.

Все началось с киевлян A-Gaming – они потеряли своего российского легионера hooch и принялись усиленно искать ему замену. Затем личный состав eXplosive сократился на одного из ключевых игроков – damage, которому третье место на московском ASUS Cup оказалось совсем не по душе. Вслед за ним коллектив покинули еще трое – в Kerch.net уехали effekt и silence, а Vadik решил стать тем самым, искомым игроком в A-Gaming. Таким образом, киевская eXplosive практически развалилась.

Только-только послышались первые возмущенные отзывы о теоретической непобедимости A-Gaming, как на горизонте показалась достойная команда-соперник. Virtus.Pro перестала быть украино-российским миксом – все три наших соотечественника, выступавших в составе московской команды на протяжении последнего года, вернулись на родину. Zeus, Edward и Kane, в прошлом игроки легендарного харьковского клана pro100, недолго думая, решили

возродить знаменитый бренд. Пригласив Emelik и frost и заручившись поддержкой спонсоров, они снова готовы начать тренировки.

Известный киберспортивный клан Gravitas Gaming отправил в свободное плавание свой состав по Warcraft III. Теперь украинец Михаил «HoT» Новопашин, француз Йоан «ToD» Мерло (Yvan Merlo) и американец Николас «SonKiE» Кесседи (Nikolaus Cassidy) стали независимыми агентами – какая команда окажется для них новым домом, пока неизвестно.

Клан 4Kings распустил свое подразделение по Unreal Tournament 3. Несмотря на впечатляющий список побед на его счету, общий упадок Unreal-сцены не дает возможности далее поддерживать команду. Напомним, полтора года назад клан потерял свое Warcraft-подразделение, на тот момент также считавшееся одним из лучших в мире.

Однако разброд и шатание не мешают самым известным клубам развиваться – к примеру, легендарные SK Gaming под шумок открыли у себя «филиал» по консольному киберспорту. Они не стали создавать его с нуля, а просто взяли под свое крыло уже состоявшуюся немецкую команду, включающую лучших консольных прогеймеров Европы, играющих на Xbox 360 (до слияния назывались EvilAxis). Цель – выиграть все возможные первенства по Call of Duty, Guitar Hero, Pro Evolution Soccer и Gears of War.

Голосования

ИГРА ДЕКАБРЯ

1	Grand Theft Auto IV (PC)	54%
2	Prince of Persia	47%
3	Анабиоз: Сон Разума	46%
4	A Vampyre Story	10%
5	Rise of the Argonauts	6%
6	Shin Megami Tensei: Persona 4	5%
7	KA-50 «Черная Акула»	5%
8	Sonic Unleashed	5%
9	Chrono Trigger	4%
10	Shaun White Snowboarding	4%
11	Harvest Moon: Island of Happiness	2%
12	Chronicles of Spellborn	1%
13	Mushroom Men: Rise of the Fungi	1%
14	Fire Emblem: Shadow Dragon	1%
15	Safecracker	1%

Всего в опросе приняло участие 308 человек. Можно было выбрать три игры.



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

Наши читатели пишут

ВИРТУАЛЬНЫЕ СТРАСТИ

На блоге Green Pixels опубликовали презабавнейшую историю 26-летней итальянки (имя не разглашается), которая мечтала работать девушкой по вызову, но не рискнула целиком и полностью посвятить себя этой профессии в силу боязни быть осужденной за свой выбор родными и близкими. Однако девица не стала отчаиваться и занялась... проституцией в Second Life. Ее героиня по имени Palela Alderson оказывает полный спектр услуг своим клиентам, получая оплату в местной валюте – Linden Dollars (вечер в приятной компании обходится в среднем в 2000–3000 LD, в пересчете на реальные деньги это 7–10 евро). Впрочем, как заявляется, дело налажено не денег ради, а удовольствия для. И все бы хорошо, однако есть проблема: виртуальная жрица любви жалуется на отсутствие бой-френда – мол, тяжело найти парня, который приветствовал бы ее влечение к онлайн-проституции.

А там разве есть подобная функция? Или их виртуальный секс – нечто типа секса по телефону?

Demon_DDD

И не только эта. Там вообще много функций, сколько нарисуеться.

rf

Подумай – если твоя девушка изменяет тебе в онлайн, что ее остановит изменить в реальной жизни?

brenor



Дело не в девушке, а в ее отношении к данному вопросу. Если она всем своим парням говорит: «Извини, милоч, но я получаю удовольствие от виртуального секса, а ты просто как живой вибратор», – то такая подруга уж точно на любителя, спору нет. А если это, как говорится, just for fun, то все вполне нормально.

Creed

НОВОГОДНИЙ ПРИЗ

Мы подвели итоги конкурса-экспромта «С Новым годом!», который начался на нашем блоге (gameplay.com.ua/blog) аккурат в праздничную ночь (сообщение появилось на сайте 1 января 2009 в 0:45). Читателям было предложено придумать самое оригинальное поздравление.

REAL LIFE DISPENSER

Человечище с ником Drastisch наверняка очень любит играть в Team Fortress 2 инженером, причем применение конструкторских талантов не ограничивается виртуальным миром. На фото выше – самый настоящий Раздатчик (Dispenser), сооруженный этим поклонником TF2. В конструкции предусмотрены: крепление для огнетушителя, две подставки для пива, три вместительных ящика и даже встроенный 15-дюймовый TFT-дисплей.



НОВАЯ РЕЛИГИЯ

На сайте Flickr обнаружилось фото забавного граффити. И ведь любопытная аналогия – видеоигры можно считать массовым культурным явлением, приверженцев которого хоть отбавляй... Пора строить первую церковь.



Пусть игра для нас всех будет такой же доступной, как и жизнь!

А жизнь будет такой же увлекательной и захватывающей, как любимая игра!

sashka8100

Пусть все плохое останется в прошлом году, году Крысы, а в новом году все должны быть сильными и здоровыми, как Бык.

AltairWolf

Желаю следовать принципу «Нам удача не нужна, мы сами творцы своей удачи».

NarMud

Привет, Дед Мороз, если бы ты знал, как трудно оказалось раздобыть твой адрес! В последние годы проблема снега усугубляется, а атмосфера праздника куда-то улетучилась... Может, дело не в снеге вовсе, а во мне? Помню, в детстве с трепетом ждал этого волшебного праздника, а открыв подарки, убежал играть и наслаждался каждой минутой, прерываясь только на поход за сладостями. Скучаю по этим ощущениям, очень хочется испытать их еще раз. Так что желаю всем, чтобы заботы и трудности обходили вас стороной, а вы могли спокойно насладиться праздником по имени жизнь. С Новым годом!

NeurOtici

Пусть новогодний Дед Мороз
Подарит счастья целый воз.
Здоровья крепкого в придачу,
Во всем задуманном удачу,
Мира, дружбы, счастья, ласки,
Чтобы жизнь была, как в сказке!
С Новым годом. :)

AL-STALKER

Щоб щасливо в світі жити,
треба вміти мріяти й любити.
Бути добродушним, щиро усміхатись,
твердо йти вперед, не оглядатись!
Головне – не втратити запал і інтерес.
І тоді ти попадеш у чарівний світ чудес!
Може, це комусь здається смішно,
та треба виглядати, як людина успішна.
Бо успішному усе завжди вдається.
Негатив відходить, лише все добре додається.
Якщо очих законів будеш чітко ти триматись,
То гормони щастя почнуть самі виробляти,
І буде тобі везти завжди і всюди,
І підуть тобі назустріч люди.
Не треба плакати на долю,
а треба вірити в Господню волю.
Бо життя то є складна наука,
і щасливим бути – то хороша штука!

PaDeDe

Новый год, Новый год, Новый год.
Сколько счастья он нам принесет?
Сколько бед и несчастий унесет?
Дед Мороз, Дед Мороз, Дед Мороз,
Всем чего желает Красный Нос?
Всем удачи и успеха, и тепла,
На душе должна властвовать весна.
И «Геймплей», наш любимый журнал,
Столько счастья всем нам надавал!
Мы стремимся сказать Вам: «Спасибо»!
Мы б без Вас до сих пор не решили,
Что купить, зря ль мы деньги вложили?
Что выбрать: Принца или Томб Райдер?
Или все же Ninja Gaiden?
А вообще-то, без длинных «нотаций»
Пожелаем редакции удачи!

harret

Уважаемые геймеры! Поздравляю всех вас с Новым годом! Желаю счастья, здоровья, чтобы все, о чем говорят создатели игр перед их выходом, сбывалось.

L@ncelt

Самое убогое поздравление от меня! С НГ!

maestro31

А победителем стал пользователь с никнеймом Hwad, написавший следующее стихотворение:

Новый год с собой несет
Кучу геймерских забот.
Проапгрейдить бы компьютер,
Вышел бы уже Дюк Нюкем.
И анонсов новых громких.
И обязательно под елкой
Вы б нашли себе подарок,
Тот, что вы давно так ждали,
И неделями скучали,
Мышку долго теребили,
В WoW ордой альянс рубили
Иль альянсом защищались,
От атак бы отбивались!
Помогли бы Ведьмаку
Вспомнить то, что он забыл
И кого раньше любил.
И чтоб этот год принес
Ответ на простенький вопрос:
«Когда вы уже начнете печатать
системные требования!!?!?» = Р

Подарок победителю – добротная гарнитура Edifier K560, предоставленная компанией Edifier.

Edifier | a Passion for Sound

eXtrimальный драйв



Edifier

www.edifier.com.ua

S530



1400Y RM5

S730



3000Y RM5

S550



3000Y RM5

СЕЗОН 3

FIFA 08

DOTA
ALLSTARS

WARCRAFT

QUAKE III
ARCTA

CALL OF DUTY 4

COUNTER STRIKE

Масштабний ігровий проект:

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

ЛИГА КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР INTEL CHALLENGE



Победа ждет!



* Переможці 2-го сезону проекту

Партнер турніру

eletek.ua

Головні інформаційні
партнери

Gameplay

ДОМАШНИЙ
ПК
www.dpk.com.ua

Інформаційні партнери

PC GAMER

ШПИЛЬ!

PROPLAY.RU

gamerline.ua

www.cyberarena.tv
ОФІЦІЙНИЙ САЙТ ТУРНИРУ

Слідкуй за ЛКІ на національному
телебаченні !

МЕГАСПОРТ
телеканал

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

Дивись найцікавіші матчі в
прямому ефірі !

LIVE

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

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



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

Головний
технологічний партнер



Ігровий центр

АРЕНА

Генеральний
партнер

acer

ПРЕВЬЮ

» Путешествия в будущее и материализация духов

В этом разделе

18	Аллоды Онлайн
24	Martial Arts: Capoeira
26	Ninja Blade
28	Alter Ego

Аллоды Онлайн

В то время как кризис лишает юных и романтически настроенных разработчиков последних шансов на создание персональной «русской Fallout», серьезные ребята из Nival Online делают «русский World of Warcraft».

с. 18

Alter Ego

Сотрудники компании Future Games, известной своими неплохими адвенчурами The Black Mirror, Nibiru и Tale of a Hero, решили пощекотать нам нервышки, выпустив приключение в стиле хоррор.



с. 28

Ninja Blade

Каждая уважающая себя компания обязана иметь в своем портфолио хотя бы одну классную игру про ниндзя. From Software, известная благодаря сериалу Armored Core, старательно пытается закрыть «дыру» в послужном списке и предлагает нашему вниманию Ninja Blade.



с. 26

ПАСПОРТ

Жанр MMORPG

Разработчик Nival Online

Издатель Nival Online

Дата выхода 2009

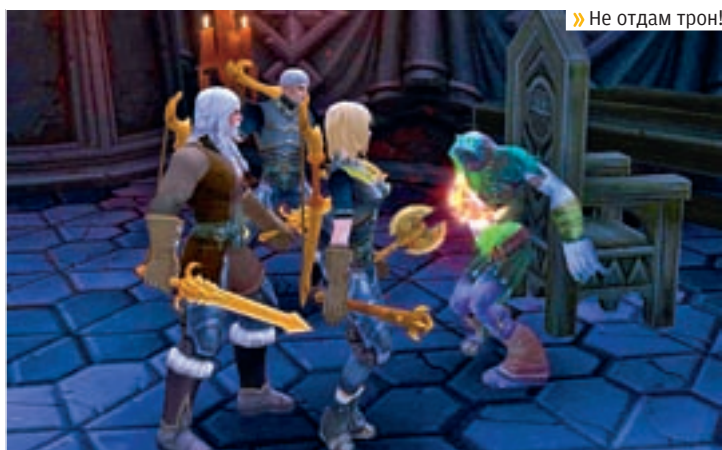
Сайт www.allods.ru

Nival Online Компания основана еще в 2006 г. На ее счету русскоязычные версии известных корейских многопользовательских проектов: «Granado Espada: Вызов Судьбы», Perfect World и «Пиратия». А внутренние студии уже далеко не первый год корпят над, пожалуй, самой амбициозной российской MMORPG – «Аллоды Онлайн».

Игры нет

Сайт nivalonline.com





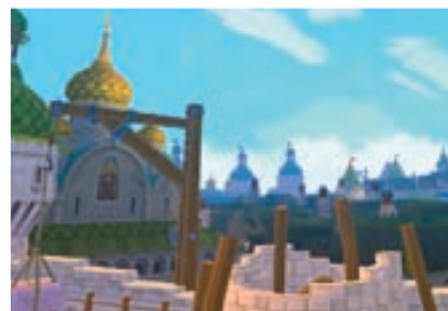
Редкий сеттинг лучше подходит для MMORPG, нежели придуманный кудесниками из Nival Online

Аллоды Онлайн

Эклектика в тазу

Михаил Зинченко

Очень мало игровых вселенных, из созданных на территории бывшего СССР, могут похвастаться более чем десятилетней историей. Наше знакомство с миром Сарнаут состоялось еще в 1998 году, но кто мог тогда предвидеть масштабы будущего роста харизматичной RPG о парящих в воздухе аллодах – осколках некогда великого государства? С другой стороны, редкий сеттинг лучше подходит для привычного современному игроку MMORPG-проекта, нежели придуманный десять лет назад кудесниками из Nival Online. Благо за создание «Аллодов Онлайн» взялись люди, которые в свое время порадовали нас самой первой частью серии.



о заверениям разработчиков уже в наступившем году орды жаждущих будут допущены в совершенно бесплатную, точнее, построенную на микроплатежах, игру, причем произойдет это буквально весной (в дате мы позволим себе усомниться). А опробованная нашей редакцией ранняя версия проекта пролила свет на то, что за белого слона выращивают нам на радость.

ТРИ ТАНКИСТА, ГОБЛИНОБОЛ И ПРИКЛАДНОЙ СТАЛИНИЗМ

Действие игры происходит через доброе тысячелетие после финала последней части оригинальной трилогии. На текущий момент население Сарнаута разделилось на две противоборствующие фракции. Причем шесть рас, доступных нам изначально, действительно достойны отдельного рассказа. По одну сторону баррикад расположилась Лига в составе канийцев, гибберлингов и эльфов, по другую – Империя, в ко-

торую входят хадаганцы, орки и восставшие. Но не пугайтесь непривычных названий, сейчас мы все объясним.

Канийцы представляют собой вариации на тему «православной инквизиции». Выросли эти ребята в березовых рощах, а маковки канийских церквей и терема так и просятся на благолепную пастораль. Естественно, архитектура этой нации стала одной из визитных карточек «Аллодов Онлайн». Но с первого взгляда покоряют не суровые псевдославяне канийцы, а гибберлинги – маленькие существа, напоминающие муглов из серии Final Fantasy. Они всегда путешествуют тройками – под наше непосредственное управление будет выдана именно такая боевая «единица». Назвать их забавными все равно что полярную зиму именовать продолжительной – ошибки нет, но тема не раскрыта. Более очаровательные протезы, нежели эти неунывающие путешественники по просторам Астрала, не встречались уже

давно. Абсолютно неясна пока роль прекрасных сибаритов эльфов, замкнутых на самосозерцании, однако возможность играть за персонажей данной расы всегда вызвала теплые чувства как минимум у прекрасной половины человечества.

Хадаганцы строят Империю, от которой сильно веет сталинской эрой. Характерная архитектура и четкая внутренняя иерархия дополняются эпохальными стройками а-ля БАМ и четкими государственными



Акцент сделан на добротные анимации и гармонию художественного стиля



Добрые окровавленные руки продавца кваса ждут

целями. Орки воплощают в себе грубую физическую силу, причем срисованы они скорее с футбольных «ультрас», чем с привычных нам фэнтезийных зеленокожих. Налицо даже национальная идея в виде экзотического вида спорта гоблинобол, который впоследствии обещано превратить в глобальное PvP-сражение. Восставшие же больше всего похожи на эдакую технологизированную коммунистическую нежить, нечто среднее между классическими undeads и киборгами.

Всего борцам за мировое доминирование обещают целых восемь классов, но, разумеется, будут определенные ограничения для каждой из рас. Соответственно, предусмотрены небольшие бонусы для оптимальных связок раса – класс. Игровая механика вполне традиционна, никуда не делось и понятие «аггро». Практически любой, кто хоть единожды сталкивался с современной MMORPG, уже давно не путается в

терминах tank, healer и damage dealer. Что бы там ни намудрили разработчики, разберемся.

ПОЛЕТЫ ВО СНЕ И НАЯВУ

С основной составляющей геймплея, а именно с игрой на самих аллодах, мы смогли ознакомиться в закрытой тестовой версии. Изобретать велосипед никто не стал, и с первых шагов в новом мире появляется стойкое желание окрестить «Аллоды Онлайн» нашим ответом Blizzard. И дело даже не в схожем арт-стиле, не в элементах интерфейса или игровой механике. Кажется, здешняя вселенная живет по тем же законам, что и привычный многим Азерот. Хорошо это или плохо, не нам судить, но разработчики совершенно не скрывают, что при создании своей



Вампиров и оборотней на нашем хуторе не любят



Зеленокожая арахномания

игры оглядывались именно на лучших современных представителей жанра. В любом случае, вспоминая наш неудачный опыт общения с MMORPG а-ля Dark and Light и иже с ними, где авторы как раз и занима-

лись изобретением собственных колес, мы подобное решение встречаем с пониманием.

В остальном же пока все достаточно стандартно – удары, заклинания, горячие клавиши, лут и некото-

Население Сарнаута разделилось на две противоборствующие фракции



Довольно забавно, что способ путешествий через Астрал напрямую был открыт самым маленьким из народов Сарнаута: гибберлингами. С другой стороны, если вспомнить их тягу к приключениям, любопытство и непоседливость, это перестает удивлять. Примечательно то, что подобно большинству великих открытий способ этот был открыт абсолютно случайно. Как

именно – на сей счет у гибберлингов существует немало легенд, мы расскажем вам самую популярную из них.

В историю наш герой вошел под именем Свэн Астральный Рыбак, но тогда его звали еще просто Свэн, а друзья иногда дразнили Свином, поскольку в те времена этот гибберлинг очень уж любил посидеть в таверне за кружечкой горячительного на-

питка, и, увы, не всегда соблюдал меру.

...Однажды Свэн собрался поудить рыбу. Однако его строгая и авторитетная жена сказала, что никакой рыбалки сегодня не будет, мол, он опять вернется пьяным и улова не принесет. Поэтому она отобрала у него удочки и заперла их в чулане.

Но Свэн был упрям (характерная черта всех гибберлингов). Он

все равно незаметно выскользнул из дома, зашел в таверну и в знак протеста против произвола супруги налил вдребезги. После чего представил ожидающую его дома расплату, ужаснулся и понял: единственный способ избежать экзекуции – наловить-таки рыбы и вернуться победителем. Ведь их, как известно, не судят.

На нетвердых лапах он добрал до речки, срезал удилице,



» То ли корабль, то ли самолет, но опасен

льными аллодами, ну а дальше – больше. Приложив некоторые усилия, можно заполучить корабль покрупнее, рассчитанный уже на 5-6 приключенцев. К подобным путешествиям придется отнестись предельно серьезно – распределение ролей здесь обязательно, и совмещение позиций штурмана, стрелка и механика обязательно приведет к значительному ухудшению результата. Ну а членам больших гильдий будут доступны огромные дредноуты, вмещающие до 24 человек одновременно. Соответственно, многократно возрастут и

огневая мощь, и защитный потенциал, и грузоподъемность подобной группы.

Флот поможет не только в освоении нового PvE-контента, но и послужит основой потенциально интересных, а главное, необычных PvP-схваток. Ну кто откажется вместо утомительного гриндинга кроликов дальнего застралья заполучить желаемую добычу,

рое количество сюжетных заданий, а также зоны и противники, соответствующие уровню нашего персонажа. Картинка не блещет особой кинематографичностью, акцент сделан на добротные анимации и гармонию общего художественного стиля. Такое решение было осознанным. Ведь даже самая реалистичная графика довольно быстро устаревает, а вот демократичность системных требований на старте игры порой дает прирост аудитории, который и не снился самым технологичным проектам. Да и нарастить обороты при необходимости в случае с MMORPG все-таки проще, чем с однопользовательским продуктом.

Но после достижения нашим подопечным определенного уровня игра изменится, превращаясь в своеобразную Eve Online light (да простят меня ее старожилы). Геймерам предоставят поначалу маленькие одноместные суденышки для перемещения между отде-



» Зеленокожие фанаты гоблинобола хороши

соорудил леску, привязал к ней вместо крючка найденный на берегу гнутый ржавый гвоздь и сделал грузило из камушка подходящих формы и веса. После чего забрался в лодку, закинул удочку и немедленно захрапел.

Проснувшись, он ужаснулся и поклялся больше не пить – лодка висела в нескольких футах от низвергающегося с края аллода водопада. В Астрале! В пустоте! И он был все еще жив. А

грузило, болтавшееся на леске, сияло и переливалось невиданными цветами, лучи его, казалось, оплетали лодочку Свэна, защищая ее от Астрала.

Свэн протер глаза, осенил себя всеми известными ему Знаками – наваждение не исчезало. Тогда он покрепче сжал в лапе грузило и кое-как подгреб обратно к краю аллода, перевалился через борт, потом вскочил и помчался домой, размахивая таинственным камнем...

На следующий день вся деревня бродила по пояс в воде в поисках похожих камней.

Через неделю у соседей дружно застучали топоры и захрюкали пилы. На берег одну за другой вытаскивали свежесрубленные ладьи и набивали их тюками с пожитками. Вскоре деревня совершенно опустела.

Так началась Эра Астральных Путешествий.

По материалам www.allods.ru

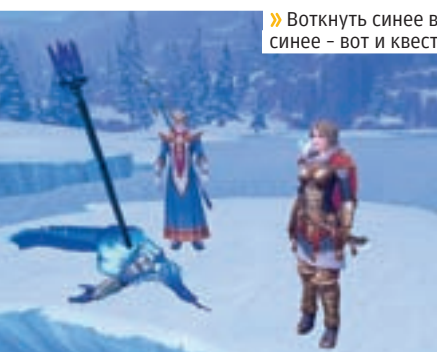
Проект «Аллоды Онлайн» получается достаточно самобытным



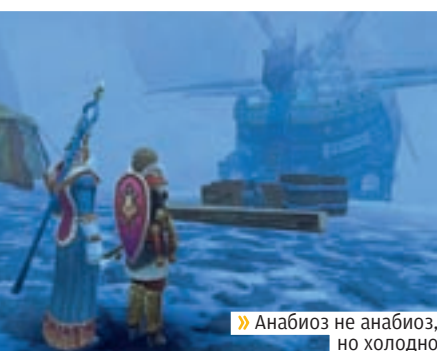


» Гибберлинги в больших дозах опасны для неокрепшего геймерского здоровья

попросту ограбив корабль с нужным добром. Хотя, с другой стороны, чем ценнее груз, тем больше вероятность столкнуться с опытной командой, и добычей смогут оказаться уже сами нападающие. Ра-



» Воткнуть синее в синее – вот и квест



» Анабиоз не анабиоз, но холодно

зумеется, разорять суда дружелюбных рас не позволят, зато рейдовых чудищ, порой размером с наш корабль, в Астрале всегда будет предостаточно. Поощряют и освоение новых аллодов, вам даже предоставят право дать имя еще никому не виданному куску суши.

Так что ждем обязательного пиратства, равно как и возможного недовольства действиями астральных корсаров со стороны PvE-ориентированных игроков и гильдий. Тут уж скорее вопрос баланса, а о нем говорить пока рановато.

КУПИ СЛОНА

Разработчики уверяют нас, что дисбаланса из-за микроплатежей не будет. Деньги позволят изменять или оптимизировать две составляющие геймплея – декоративную и временную. В первом случае за свои кровные игрок получит уникальные, но нефункциональные красоты, а во втором – возможность компенсировать разницу в прове-



» Ну чем мы не рейд из WoW?

денном за игрой времени по сравнению с более упорными сотоварищами. Будем надеяться, что до распродажи эпического оружия дело не дойдет, благо разработкой занимаются люди серьезные, и причин не верить им у нас нет. Хотя если вернуться к вопросу о возможной дате выхода проекта, то заметим, что, невзирая на обещание приурочить его к началу весны, тех же полномасштабных астральных сражений широкой публике так до сих

пор и не показали, равно как и много другого.

Даже учитывая сходство с флагманами MMORPG, проект «Аллоды Онлайн» получается пусть неидеальным, но как минимум достаточно самобытным. И здешняя эклектика, особенно с оглядкой на ее условную бесплатность, может понравиться не только и не столько ветеранам многопользовательских сражений, но и тем, для кого подобный жанр пока в новинку. А попробовать обязательно будем.

С основной составляющей геймплея, а именно с игрой на самих аллодах, мы смогли ознакомиться в закрытой тестовой версии

Тактика й стратегія реального часу.

1C [®] **УКРАЇНА**
МУЛЬТИМЕДІА

ПРОВІДНИЙ ПОСТАЧАЛЬНИК
ЛІЦЕНЗІЙНИХ DVD та CD-ROM
«1C МУЛЬТИМЕДІА УКРАЇНА»
(044) 404-26-36, info@games.1c.ua

Більше 200 моделей техніки ДСВ:
танки, бронемашини, гармати,
літаки, кораблі...

Кожний снаряд, кожна куля,
кожний уламок поведеться за
законами фізики.

Підтримка різних типів снарядів,
уракування товщини броні, її нахилу й
кута впливання снаряда.

Високий ступінь інтерактивності
середовища: будь-який об'єкт можна
зруйнувати або спалити.



2 Контролюйте рух, стріляніну, вибір
снарядів та озброєння будь-якого юніту
в режимі безпосереднього керування.

3 Заповнюйте будь-яку техніку,
ремонтуйте її, налагодіть забезпе-
чення паливом та боєприпасами.

4 Встановлюйте мініні поля,
загородження з мішків, «іжаків»
і колючого дроту.

5 Ведення воєно з-за укриття та з
будинків надзвичайно підвищить
шанси ваших бійців на виживання.



★ **10 МАСШТАБНИХ ОПЕРАЦІЙ**

★ **РЕЖИМ СПІЛЬНОГО ПРОХОДЖЕННЯ**

★ **5 МУЛЬТИПЛЕРНИХ РЕЖИМІВ**

★ **ГЛОБАЛЬНИЙ РЕЙТИНГ ГРАВЦІВ**



© 2008 3AT «1C». Усі права захищено. © 2008 Компанія Beast Way. Усі права захищено. Виробництво в Україні «ДП «Бердосфтор»»

Martial Arts: Capoeira

Алексей Ткачук

Quebra Gerebra!

Если после драки противники танцуют друг с другом, это называют активным примирением. Если танцоры вдруг начинают обмениваться тумаками – хулиганством. А если оппоненты танцуют прямо во время спарринга – это капоейра.



» Окрестности Эйфелевой башни вполне пригодны для состязаний

О самой популярной версии капоейры (и ни в коем разе не капозйро) зародилась в Южной Америке, где была необычайно распространена среди чернокожих рабов, которым, во избежание лишних осложнений, запрещали заниматься любыми единоборствами. Из-за этого им приходилось маскировать тренировки под своеобразный ритуальный танец с участием музыкантов и публики. Правда или нет, судить трудно, но завораживающей притягательности у показательных схваток капоейристов не отнять. Возможно, именно потому столь экзотический вид спорта сейчас потихоньку приобретает все большую популярность. Самые разные формы ее выражения присутствуют во многих сферах нашей с

вами жизни: растущее число спортивных секций, умеренное внимание со стороны киноиндустрии и, конечно же, разработчиков игр (Эдди Гордо из Tekken 3 – яркий тому пример). Тем не менее во всей этой подкуки чего-то, посвященного исключительно капоейре, практически нет. Из кинолент на ум приходит разве что «Только сильнее» (Only the Strong) с Марком Дакасасом, а из игровых проектов – лишь флеш-серия Capoeira Fighter.

Тем удивительнее выглядит анонс от малоизвестной студии Twelve Interactive файтинга Martial Arts: Capoeira. Для начала игра заявлена на не самых ожидаемых платформах: Wii, DS, PS2, PSP и PC. Вот уж откуда не ждали сюрпризов PC-геймеры – вменяемые файтинги им достаются ой как редко. В теории существуют еще и версии для Xbox 360 и PS3, запланированные на 2009 год, но оттуда пока что нет даже скриншотов. Плюс ко всему сама по себе MA: Capoeira грозит стать довольно необычной игрой, выступая на стыке жанров, смешиваемых не так уж часто.



» ...равно как и площадь перед Тадж-Махалом



В РИМЕ ТАНГО

Поединки капоейры всегда проходят под характерную музыку и пение собравшихся вокруг зритель и бойцов. Сперва может показаться, что это просто некое дополнение к общему ритму спарринга, но если копнуть глубже, обнаруживается масса нюансов. Существует не-



Боевая система максимально реалистична

Помимо классического режима *Игрок против игрока*, здесь имеются еще два одиночных: *Story Mode* и *Career Mode*. В первом все стандартно: есть список бойцов, каждый со своей предысторией; короткие комикс-ролики, периодически демонстрирующие битвы, продвигают нас по сюжету, а финальной целью служит желание стать капоэйристом № 1 в мире.

А вот режим карьеры и есть та самая необычная жанровая смесь. Дело в том, что в нем к собственно файтингу добавляются элементы спортивного менеджера. Все, как у взрослых, – с сезонами, деньгами, платными тренировками и боями по расписанию. Отдельно предлагается зарабатывать на тотализаторе, причем ставки можно делать и в матчах со своим участием. Разрешено ли будет поставить на оппонента и «слить» после этого бой, пока не уточняется. Кстати, здесь же присутствуют и ролевые элементы. Если в *VS Mode* и *Story Mode* у вашего персонажа есть предписанный набор движений и умений, то в карьере развиваем своего бойца как душе угодно. К сожалению, редактор персонажей не предусмотрен, но это обещают компенсировать яркостью образов. Хотя, признаться, на скриншотах и в роликах выглядят герои пока не очень впечатляющие.

Правда, это и неудивительно. Разработчики говорят, что хотят

передать дух именно той самой, настоящей капоэйры, потому везде, где только можно, стараются не отходить от традиций. Например, все уже представленные герои дерутся исключительно в свободной одежде – никаких латексных чулков у девушек и обтягивающих водолазок у парней. Мы не увидим у представительниц слабого пола бьютов пятого размера. И, разумеется, боевая система максимально реалистична.

Перво-наперво, и близко нет сантиметров прыжков, молний из пальцев и других уберспособностей – виртуальные спортсмены умеют делать ровно то же самое, что и реальные. Разработчики рассказывают, как не могли поверить своим глазам во время сессии motion capture: парни из Grupo Soluna (известная в Риме школа капоэйры), специально приглашенные для записи приемов, выделяли удивительные трюки и безо всяких спецэффектов. Важными составляющими боев должны стать ритм и умение правильно реагировать на движения соперника (не забывайте, капоэйра во многом танец). Кроме того, в Twelve Interactive заверяют, что можно будет играть по-человечески не только при помощи геймпада, планируя сделать клавиатуру нормальным средством управления персонажем. Декорации-задники здесь выступают именно в качестве фона, пространство для «игры»

ограничено неотъемлемым атрибутом капоэйры – кругом из других бойцов и зрителей, который называется *roda*.

Локации будут максимально разнообразными: от Египта и храма в Греции до Нью-Йорка и Кубы, предполагается и экзотика вроде Красной площади в Москве. Это, кто бы спорил, замечательно, однако общее качество графики на данном этапе оставляет желать и желать... Помните, на каких платформах выходит игра? Отсюда уже можно сделать некоторые выводы. Если за анимацию волноваться не приходится, то вот все остальное вызывает грустный вздох: полигонов в персонажах маловато, текстуры размытые... Конечно, PC-версия будет отличаться в лучшую сторону по части и освещения, и текстур, хотя слегка настораживают слова о визуальной схожести картинки на PC и Wii. Впрочем, время еще есть, и, возможно, опасения во многом напрасны. А вот чего у Martial Arts: Capoeira не отнять и сейчас, так это ярких «летних» красок, которые сразу придают нужное легкое настроение. Кстати, в динамике проект смотрится куда достойнее, чем на скриншотах.

Во время боев играет аутентичная бразильская музыка (и инструменты под стать – народные бразильские), ей в такт зрители прихлопывают и поют песни на португальском языке. Единственная вольность, которую себе позволили

ПАСПОРТ

Жанр fighting
Разработчик Twelve Interactive
Издатель Graffiti Entertainment
Дата выхода 2009
Сайт www.twelvegames.com

Twelve Interactive Итальянская компания, не имеющая пока громких проектов в портфолио. Одновременно с MA: Capoeira разрабатывает платформер CID the Dummy.
Игры нет
Сайт www.twelvegames.com

разработчики, – несколько композиций имеют альтернативные версии, микшированные под техно.

Откровенно говоря, очень уж хочется, чтобы у Twelve Interactive все получилось. В студии и не скрывают – в случае успеха проекта под брендом Martial Arts вполне могут появиться и другие игры, посвященные иным видам единоборств. В то же время на этих людях лежит двойной груз ответственности, ведь их творение способно надолго определить судьбу как игр конкретно о капоэйре, так и файтингов на PC вообще. Хватит ли команде опыта и ресурсов – главный вопрос на сегодняшний день. Но мы на это очень надеемся.



сколько типов таких песен. *Ladainha* исполняется в самом начале поединка, еще до того как первая пара противников войдет в круг. Далее следует *chula*, открывающая бой (или первый из боев, если их несколько). Оба указанных выше типа обычно являются либо историями из жизни, либо наставлениями для участников (в *chula*

это выражено эдаким диалогом с короткими вопросами и ответами). Содержание может различаться, но для каждой песни оно вполне устойчиво и меняется крайне редко. А вот далее следуют либо *sogos*, либо длинные песни-истории. И если вторые по структуре очень похожи на *ladainha* и *chula* (отличаясь только значительно

большей продолжительностью), то *sogos* – это произвольный микс из припева и огромного количества куплетов, порядок которых в самой песне принципиален и иногда подвергается изменению прямо в момент исполнения: общий их тон задают болельщики. Более того, сами *sogos* могут смеяться друг друга в течение боя:

когда происходит обострение, часто поют заводную *Quebra Cerebra!* («Разбей дыню!»); а если одному из участников крепко досталось – *O menino choro!* («Мальчик плачет!»). Учитывая рвение разработчиков по части соблюдения традиций капоэйры, очень интересно будет посмотреть, как они это реализуют в своей игре.

Ninja Blade

Иван Титов

Где-то это уже было

Кажется, что разработчики из японской компании From Software, устав от влияния gundam-подобной серии Armored Core, решили попробовать свои силы в другом жанре.

ПАСПОРТ

Жанр action

Разработчик From Software

Издатель Microsoft

Дата выхода

I квартал 2009

Сайт www.ninja-blade.com

From Software Японская студия, основанная в 1986 году, преимущественно известная серией Armored Core. Выпустила несколько проектов из серии Tenchu и первую JRPG на Xbox 360 – Enchanted Arms.

Игры Enchanted Arms, Chromehounds, дилогии Lost Kingdoms и King's Field, серии Tenchu, Armored Core, Tenchu Z
Сайт www.fromsoftware.jp

Новая работа студии во многом напоминает знаменитую Ninja Gaiden. И идея такая же, и геймплей наверняка будет схожий, и даже названия созвучны. Как это ни печально, но оригинальным данный проект ну никак не является. Сотрудники From Software, видимо, внимательно изучили творения Team Ninja, а заодно с ними и всем известные God of War и Devil May Cry. Трейлеры Ninja Blade демонстрируют своего рода солянку из указанных игр: герой ловко летает стоя на ракете, прямо как белообрый любимец публики Данте. А из похождений спартамца Кратоса разработчики позаимствовали оружие.

К слову, орудий смертоубийства будет три вида. Первое – обычная и

универсальная катана, второе – очень большой (и не менее тяжелый) меч, третье – короткие ножи на цепях, с помощью которых Кэн Огава (Ken Ogawa – так зовут протагониста) сможет не только быстро шинковать рядовых противников, но и эффектно убивать местных боссов, летая вокруг них на этих самых цепях. Такая себе фатальная каруселька. Вдобавок Огава доступны и прозаические гранаты, а также особые крюки (grappling hooks) – последние предоставляют возможность носиться по уровням не хуже Спайдермена. Исключительно свежо, правда?

Естественно, герой, призванный защитить жителей современного Токио от страшных, распространя-

ющих некую жутко опасную заразу монстров, не может обойтись без сверхспособностей. Иначе как он будет лихо прыгать с крыш небоскребов на головы своих врагов? Вот потому наш храбрый протагонист и владеет техникой нинджитсу (ninjutsu), которая позволяет, например, создать вихрь, разбирающийся нападающих в разные стороны. Кроме того, Кэн является мастером так называемого pinja vision – с его помощью он замедляет время, замечает всяческие скрытые тропки и маршруты, видит слабые места противников. Ну и фирменный трюк – Todome Attack – уничтожение вражеских сердец. Как вы уже, наверное, поняли, ничто не спасет несчастных монстров от быстрой и эффектной смерти, после чего они, кстати, распадаются на разноцветные кристаллы. Зачем нам нужны эти блестящие камешки? Конечно, для покупки и улучшения оружия и брони.

Впрочем, авторы Ninja Blade все-таки стараются быть хоть в чем-то оригинальными – действие происходит не только в привычной горизонтальной плоскости, но и в вертикальной. Планируется, что игра порадует нас трюкачеством, когда Кэн, скажем, после прыжка с борта вертолета будет лететь вниз, попутно кромсая тварей в мелкий винегрет. В подобных эпизодах непосредственного контроля над персонажем нет, зато в наличии хорошо знакомые Quick Time Events (QTE). Нажали вовремя кнопку –



Игра во многом напоминает знаменитую Ninja Gaiden



» А ну, кыш!



» Традиционно
вооружен и очень
опасен



» Прощай, жестокий
мир!

▣▣ Авторы Ninja Blade стараются быть оригинальными ▣▣



противник разрублен пополам, зазевались – пропустили атаку и потеряли часть жизненных сил. Подобные QTE-вставки призваны заменить обычные ролики на движке, которые показывают перед стартом очередного уровня или для скрашивания перемещения между локациями.

Представляя проект на Tokyo Game Show 2008, PR-менеджер From Software на неуверенном английском объяснял, что такая находка должна сделать геймплей более плавным и способствовать целостности впечатления от игры. Верить ли этим заявлениям – решать вам, нам же они кажутся сом-

нительными. Равно как и рассказы об интригующем сюжете, повествующем о бравой команде борцов с нечистью, о предательстве кого-то из ее членов и тяжелой судьбе протагониста, мужественно несущего крест одинокого борца за справедливость. Хотя порой подобный каламбур, демонстрируемый с серьезным выражением лица, может и повеселить.

В пользу проекта говорит тот факт, что над ним работает знаменитый композитор Норихико Хибино (Norihiko Hibino), известный по саундтрекам к Zone of the Enders, Yakuza 2, серии Metal Gear Solid. А над видеороликами трудится сту-

дия Production I.G. (Ghost in the Shell, FLCL, анимационный эпизод из «Убить Билла»). Так что определенное стилевое единство аудиовизуального ряда точно будет иметь место.

На прохождение Ninja Blade, как заявляют его создатели, должно уйти целых двенадцать часов, что для современных игр жанра action очень даже неплохо. Вот только сумеет ли From Software удерживать наше внимание все это время? Ведь последние ее проекты отнюдь не блещут качеством. Ответ мы получим скоро – выход игры намечен на первый квартал нынешнего года.



» Червячок решил
заморить голод



Alter Ego

Кирилл Новотарский

Good times bad times

В horror/adventure все же есть какая-то особенная прелесть. В мире по ту сторону экрана гибнут люди, общество в состоянии паники, к главному герою чуть ли не сама смерть стучится в окошко. А мы, завернувшись в теплый клетчатый плед, пьем чай и решаем очередную загадку.

ПАСПОРТ

Жанр adventure

Разработчик Future Games

Издатель нет данных

Дата выхода

II квартал 2009 года

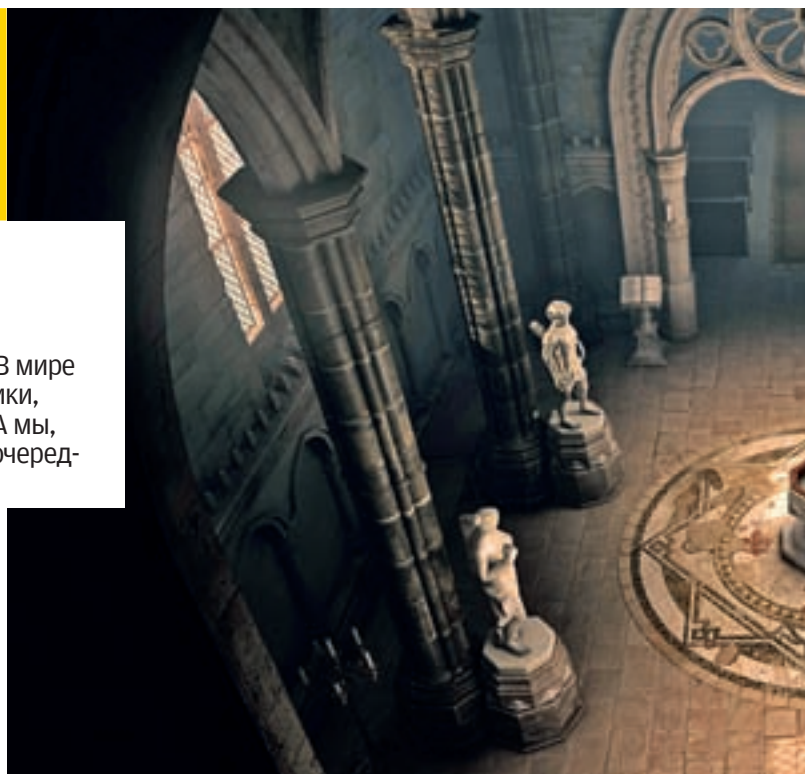
Сайт www.future-games.cz

Future Games Летом этой независимой чешской компании исполнилось девять лет. Несмотря на маленький штат, всего 22 сотрудника, студия успела создать несколько достаточно неплохих адвентур. Самая известная из них – The Black Mirror.

Игры The Black Mirror, Reprobates, Nibiru: Messenger of the Gods, Tale of a Hero
Сайт www.future-games.cz

Бывает, конечно, совсем наоборот. Сидишь, вцепившись в кресло, вздрагиваешь от каждого шороха. Какой там чай – тут бы в обморок не упасть! Однако это совершенно не относится к мрачным адвентурам от Future Games. Нашумевший в свое время The Black Mirror (равно как и Reprobates) страшным назвать ну никак нельзя.

Судя по предыдущим играм компании, Alter Ego вряд ли прославится как сногсшибательный ужастик. Что не мешает ему оказаться интересным, продуманным квестом с увлекательным сюжетом. Во всяком случае предпосылки к этому есть. События разворачиваются в конце XIX века в южной Англии, а именно в городе Плимуте. Тело недавно похороненного сэра Уильяма исчезло! Ну пропало, с кем не



бывает, смутное время все-таки. Однако представившийся – довольно загадочная фигура. Легенды о зверствах уважаемого аристократа живут в памяти народа даже после его смерти. И хотя ни одно преступление так и не доказано, благородный господин пользовался в городе более чем сомнительной репутацией. А теперь еще те немногие, кто служил ему до самой смерти, таинственно исчезают. Полиция бессильна.

Именно в это время в Плимут прибывает обычный вор Тимоти, который должен встретиться с другом. Наклеивается солидное дело, и если все выгорит, можно будет рвануть в Америку. Как и многие тогда, наш герой мечтает начать

новую жизнь. Но, увы, судьба распорядилась иначе. Хотя с сэром Уильямом вор знаком не был и к моменту его прибытия в Плимут сей господин уже умер, тем не менее молодому преступнику отведена в этой истории едва ли не ключевая роль.

Вторым героем является некто Бристоль. Ему поручено расследовать обстоятельства, при которых тело сэра Уильяма пропало с кладбища. Детектив – настоящий джентльмен, олицетворение закона и справедливости. Конечно, он не верит ни в каких монстров, похищающих трупы. Однако чем дальше продвигается следствие, тем удивительнее оказываются факты. Можно утверждать точно – в послужном списке Бристоля это самое необычное задание.

На протяжении игры нам придется побывать в шкуре как вора, так и детектива. Собственно, проект называется Alter Ego именно из-за кардинального отличия характеров двух главных героев. Вся история состоит из нескольких частей. В одних мы выступаем в роли Тимоти, в других – Бристоля. Соответственно, геймплей тоже будет меняться. В первом случае нас ждет повествовательная адвентура с налетом хоррора, во втором – увлекательное расследование.

Разработчики говорят, что решение создать двух героев не продиктовано новыми веяниями или модой, – дело в особенностях сюжета. Их цель – запутать нас, до самого конца не дать разобраться в сути дела. Если, например, играем за

Но главное, на что упирают авторы, – мрачная мистическая атмосфера

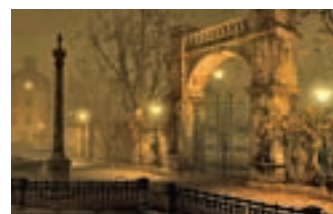


Этот гроб подозрительно пуст



» Пыточное орудие на картинке на самом деле служит для отжима белья

Alter Ego – классическая point'n'click adventure



Бристоля, то некоторые события с участием Тимоти можно трактовать совершенно иначе. Полиция вообще часто имеет несколько другую точку зрения на происшедшее, нежели сами фигуранты. Кстати, разработчики отводят роль главного героя все-таки Тимоти. По каким причинам – неясно. Однако к финалу мы будем идти двумя дорожками и лишь в самом конце сможем добраться до сути. Интересно? Еще бы! Страшно? Посмотрим.

Хотя беспокоит смутное предчувствие скуки. Несмотря на все оговорки, Alter Ego – классическая point'n'click adventure. Конечно, pixelhunting в привычном понимании этого слова и на порог не пустят. В каждой локации можно, используя специальную клавишу, подсвечивать активные предметы и зоны, однако общая структура игрового процесса остается классической.

Future Games обещает: все задания будут решаться исключительно при помощи логики и получать искру путем совмещения резиновой утки и шкуры бурого медведя нам не придется. Но вера в подобные заявления подорвана давно. Слишком часто обманывают. О чем можно говорить наверняка, так это об отсутствии элементов action на манер Fahrenheit. Кроме того, как и в адвентюрах от Sierra, наша история вполне может закончиться гибелью персонажа. Все же Alter Ego – хоррор. Хотя бы по задумке разработчиков.

Кстати, в игре будет несколько концовок. В зависимости от наших

действий (выбора методов решения загадок, брошенных фраз) мы прокатимся по сюжетным рельсам до определенного логического завершения.

Но главное, на что упирают авторы, – мрачная мистическая атмосфера. Читатели должны остаться довольными. Почему разработчики решили снова создать угрюмую адвентюру? Во-первых, это им нравится. А во-вторых, собственно, в подобных играх они лучше всего и разбираются. После The Black Mirror планка была поднята достаточно высоко. Посмотрим, удастся ли Future Games улучшить свой же результат.

Задел уже есть – более восьмидесяти локаций и тридцати различных персонажей, 200 страниц диалогов, музыка (пишет композитор компании), которая эмоционально связана с происходящим на экране (в лучших традициях серии Monkey Island). Кроме того, довольно красивая и выразительная графика с использованием нового движка собственной разработки.

Пока неизвестна средняя продолжительность прохождения. Создатели обещают приблизительно 15-20 часов игрового времени. Впрочем, главное, чтобы было интересно, а остальное не так важно.



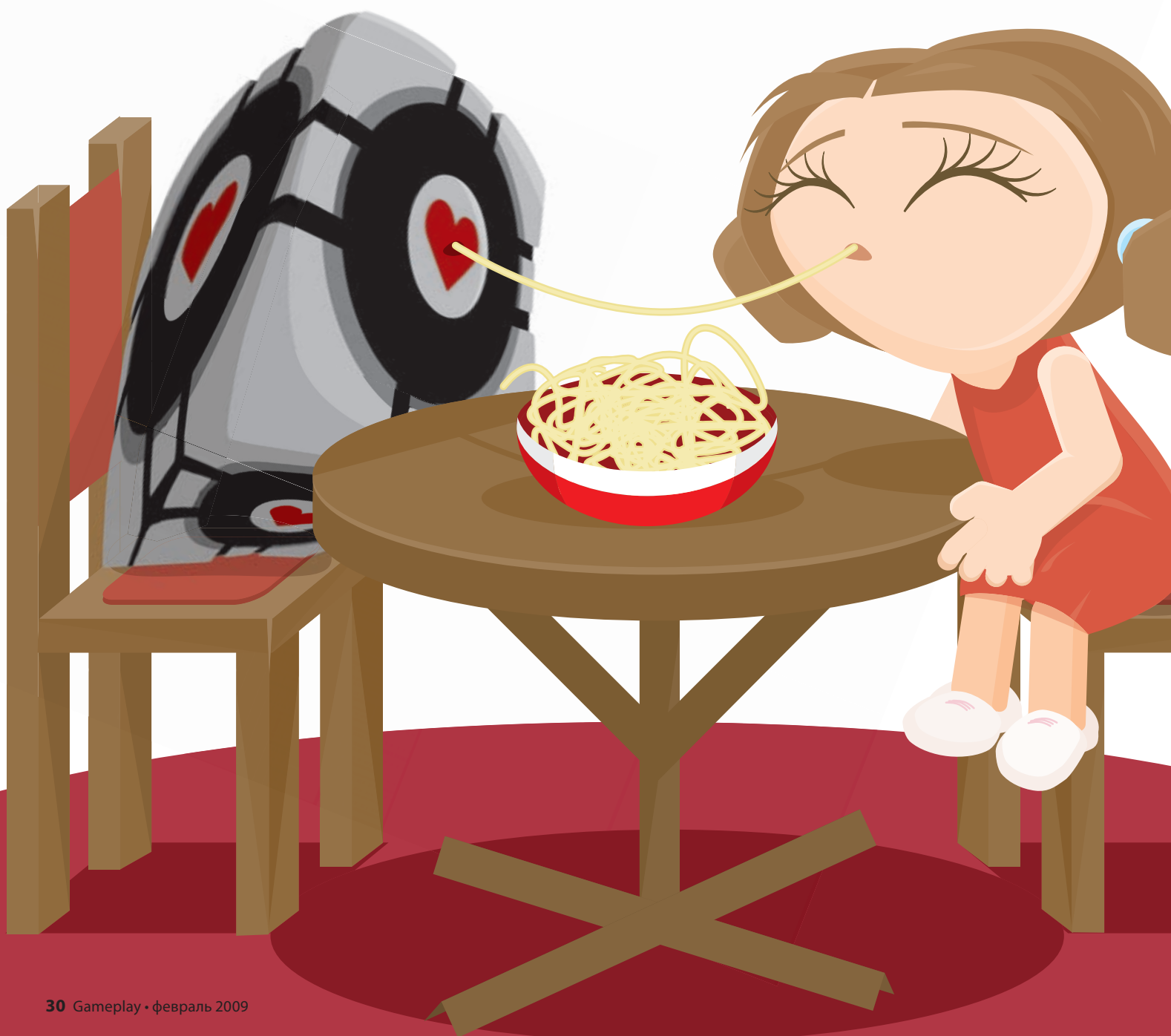
» Львиная доля игры пройдет в склепах и на кладбище



» Не самое уютное местечко, даже пылающий камин его не спасает



Emotional The Art of



Gaming: Revolution



Утро понедельника, аудитория в университете Full Sail University во Флориде. Заходит преподаватель одного из многочисленных предметов, изучаемых здесь, гасит свет, опускает экран и подключает свой ноутбук к проектору. Студенты видят, как пиксельный человечек бежит по тропинке – пять минут в комнате стоит тишина, затем игра заканчивается. Свет снова загорается: большая часть группы недоуменно переглядывается, но некоторые молодые люди восхищенно улыбаются. Они поняли, они прочувствовали. «Давайте поговорим о Passage», – предлагает преподаватель.

Игры уверенно заняли свою нишу в массовой индустрии развлечений, и сейчас по обилию возможных вариантов производства и подачи того или иного проекта эта отрасль сравнима с кинематографом, живописью или прозой. Существуют огромные компании, выплевывающие на рынок широко рекламированные и при этом абсолютно сырые продукты – откровенную халтуру, собранную в студиях, где, кажется, никому не позволено мыслить самостоятельно. Состряпанные псевдотворцами, которые выдают нам впечатляющие демонстрационные версии, используя новейшую графику и самые передовые

наработки в сфере цифровой анимации, но не способны создать хорошую историю или запоминающихся персонажей. И есть исключения, энтузиасты, пытающиеся выйти за рамки стереотипов и изменить наше представление о том, какими должны быть игры. Джейсон Рорер (Jason Rohrer) именно из таких, он делает маленькие шедевры не на радость акционерам крупных компаний, а ради творчества.

«При создании Passage я не ставил перед собой цель добиться от игроков определенной реакции, – говорит Рорер. – Моя игра о человеческих чувствах. Самое важное отличие Passage от коммерческих продуктов в том, что в ней 100% геймплея и 0% линейного сюжета. Я не пытаюсь апеллировать к эмоциям, как это делают кино и полнометражные игры. Там есть персонажи, с которыми может ассоциировать себя геймер и через взаимодействие которых рассказываются душещипательные истории. Но характеры героев и сюжет не самые сильные стороны игр, геймплей – вот что отличает их от других медиа. Игры дают вам механику (ее нужно исследовать) и цель (ее необходимо достичь). В Passage в основе геймплея лежит выбор. Здесь ваши действия и эмоции связаны напрямую. В коммерческих проектах все происходящее между внутриигровыми роликами, как правило, плохо перекликается с развитием сюжета. Например, вам рассказывают историю о взаимоотношениях, о любви и доверии, геймплей же при этом сосредоточен на отстреле монстров».

Один из очевидных, но редко используемых способов вызвать сильную эмоциональную реакцию у игрока – поместить его альтер эго в тревожную обстановку. Дэнни Ледонни (Danny Ledonne), автор противоречивой Super Columbine Massacre RPG!, так и поступил. «Я хотел соединить социальную сатиру, серьезное исследование и чуть приправить метакритикой, характерной для некоторых игр, – говорит он. – Реакция на мою работу, как вы можете предположить, оказалась неоднозначной. Вначале отзывы были негативными, с переходом на личности и нападками со стороны всевозможных активистов защиты общественной морали. Но со временем проект, наряду с другими похожими (9-11 Survivor, JFK Reloaded, Darfur Is Dying, September 12th и Operation: Pedopriest), оценили. Многие признали, что игры, наравне с фильмами и книгами, могут поднимать серьезные темы».

Super Columbine Massacre RPG! не первая из игр, затрагивающих острые и подчас спорные темы. Разработчики давно используют трагические события прошлых лет в качестве сюжетной основы. Не будем далеко ходить, вспомните проекты, посвященные Второй мировой войне. И общественность, громко протестующая против продуктов подобных SCMRPG! и Manhunt, забывает о тысячах виртуальных солдат, умерщвляемых геймерами разных возрастов. Игры постоянно возвеличивают наши действия и редко предла-



Многие разработчики хвастаются предоставляемой в своих проектах невиданной ранее свободой выбора, но слишком уж часто она оказывается лишь иллюзией. К категории свободного относят даже вынужденный

Есть ли выбор?

выбор, когда мы можем либо принять предла-



» GTA IV

гаемый авторами вариант развития событий, либо отвергнуть. Последнее, как правило, приводит к окончанию игры или необходимости начинать заново с последнего сохранения – с подобной ситуацией столкнулся Тим Шафер, играя в Grand Theft Auto IV. Это не лучшее средство поддержать видимость свободы и погружения в игровую мир и не способствует построению

действительно увлекательного геймплея. Как и феномен upsanpu valley, очевидная линейность ожидаемых нелинейных проектов возникает из-за особенностей геймдизайна. Игра предлагает нам варианты развития событий, указывает, кого из персонажей можно пощадить, а кого нет, но большую часть времени тот же Нико идет по проложенному сценаристами маршруту. Хотя есть проекты, например Morrowind, в которых геймер волен поступать с персонажами по своему усмотрению, уничтожить тех, кто ему не по душе. Да, тогда обрубается кое-какие сюжетные линии, но такова цена свободы и достоверности.



гают задуматься о моральной стороне событий. Более того, вражеские бойцы здесь – предсказуемые зомби, управляемые AI, которые выкрикивают заученные фразы и стремятся во что бы то ни стало уничтожить вашего героя. Причина одна – именно так и должны поступать противники в видеоиграх.

«Помню, ребенком я играл в EVO: The Search for Eden, – говорит Ледонн, – а когда убил двух йети, из пещеры выбежал их осиротевший малыш и начал звать маму и папу. Я почувствовал себя обманутым. До этой минуты мне не приходилось размышлять о том, что все злобные боссы, возможно, имели детей, которые любили своих родителей и зависели от них. Это произвело очень сильное впечатление. Я осознал ответственность за собственные действия и задумался, а не было ли другого варианта развития событий, без убийства персонажей? Свои переживания помню до сих пор. И хотя EVO: The Search for Eden предлагала только один способ прохождения, она натолкнула меня на мысль, что с помощью игр можно решать задачи этического характера и формировать личность».

Разработчики Brothers in Arms: Hell's Highway попытались сломать шаблон, укоренившийся в сознании геймеров еще с Wolfenstein 3D. В одной из сцен мы находим тело молодого беженца, который ранее помог главному герою. Следующий эпизод – протагонист идет по коридору – вызывает у игрока чувство трагизма ситуации. Однако когда мы погружаемся в переживания, то оказываемся лицом к лицу с совершенно геймплеем, а он с эмоциями никак не сочетается.

Механика любого современного FPS напоминает, что наши про-

«Иногда фотореалистичная графика препятствует восприятию игры»

тивники – всего лишь бездушные виртуальные куклы. Пулевое ранение в реальной жизни – дело кровавое и мучительное, в играх же оно обставляется с почти мультяшной несерьезностью. А представьте себе ситуацию: вместо того чтобы, получив пулю, забиться в конвульсиях, предписанных анимацией смерти, персонаж, раненный в живот, упадет на землю и начтет очень натурально кричать от боли, звать на помощь, плакать, а потом умрет от потери крови. Почувствует ли игрок что-нибудь? И должен ли он переживать о судьбе набора пикселей?

Несколько современных проектов подняли стандарт реализма в видеоиграх, в случае с Metal Gear Solid 4 это неоспоримо. Сотрудники Kojima Productions смогли создать самые достоверные и правдоподобные сюжетные ролики на движке, которые стали составяющей геймплея. Споры о целесообразности использования в играх видео продолжительностью в час не утихают до сих пор, но Рорер и Ледонн полагают, что нынешняя погоня за фотореализмом, стимулируемая развитием технологий, открывает перед разработчиками новую тему для дебатов. «Для того чтобы эмоционально вовлечь игрока в свой проект, не обязательно делать фотореалистичную картинку, – говорит Рорер. – Наоборот, порой чем абстрактнее визуализация персонажей, тем сильнее мы им сопереживаем».

«Более того, иногда реалистичная графика препятствует полному восприятию игры, – продолжает он. – Чем достовернее картинка, тем чаще возникает ощущение ее неточности, неправильности. Графика next-gen-проектов, виденных мною, была очень красивой, но дале-

кой от идеала, и именно мелкие шероховатости не позволяли до конца поверить в происходящее. Перед вами герои, которые похожи на живых людей и вместе с тем ими не являются, это бездушные манекены. Подобный феномен отторжения часто называют uncanny valley (термин введен Масахиро Мори). С другой стороны, когда мы сталкиваемся с более стилизованными персонажами, например пиксельными 2D-героями, важен именно отход от реализма. Нетрудно сделать 2D-игру, позволяющую не вторгаться на спорную территорию uncanny valley».

Ледонн выражает схожие мысли: «До какой степени реалистичной или, наоборот, условной должна быть картинка, чтобы игрок начал сопереживать героям? Любой, кто играл в Final Fantasy VII, скажет вам, что болел за персонажей. Конечно, в эпизодах серии Metal Gear Solid самый кинематографичный геймплей, но, я думаю, нам подчас легче принять героев, изображенных попроще, схематичнее. Способность игры вовлечь в события, создать эмоциональный настрой скорее зависит от того, что мы делаем в процессе прохождения, а не от того, насколько фотореалистична графика.

«Разве для сопереживания героям книги необходимо видеть иллюстрации? Конечно, нет, – говорит Ледонн. – Самое сильное душевное волнение вызывают именно содержание, наполнение произведения, а не какие-то предметно-изобразительные его элементы. Тексты песен на первый взгляд кажутся сумбурными, но мы находим в них что-то свое, личное. Играя в игру, мы также переносим собственный опыт, мировоззрение, эмоции на персонажей, и для этого им не обязательно быть высокополигональными и иметь 16 млн оттенков. Наша вовлеченность в разворачивающиеся виртуальные события зависит не от упаковки или особенностей производства игры, скорее от ее эмпатического потенциала. Секрет притягательности таких проектов, как SCMRPG! или Passage, заключается в их способности пробуждать в человеке эмоции, заставить задуматься о поступках своего героя и их последствиях. Игры дают нам возможность создать личную метафору. Мне кажется, подобные проекты, в отличие от



» Metal Gear Solid 4

полнобюджетных продуктов, позволяют геймеру проецировать собственное «я» на персонажа. Mass Effect от BioWare почти единогласно признали вехой в эволюции эмоционального гейминга. Однако, несмотря на несомненный шаг вперед в геймдизайне, проект все еще далек от совершенства, и у нас, как и прежде, есть основания воскликнуть: «Не верю!» Здесь регулярно встречаются ситуации, когда для продвижения по сюжету необходимо подавать реплики диалога в строгой последовательности. Решили отступить от предложенной схемы – извольте повторить диалог сначала. Кроме того, мы ограничены миром, придуманным разработчиками.

Некоторые игроки не любят идти проторенным путем, использовать заготовленные кем-то фразы, это разрушает иллюзию погружения в мир игры, рвет эмоциональную связь. В интервью MTV Multiplayer Тим Шафер (Tim Schafer), создатель Psychonauts, рассказал, как столкнулся с таким вынужденным выбором,

Uncanny valley

но реалистичными. Развитие технологий позволяет виртуальным героям выглядеть и двигаться более естественно, чем раньше. Однако между мультяшной графикой игр Final Fantasy, Braid и Rock Band, с одной стороны, и реалистичными кадрами из фильмов и телепрограмм – с другой, лежит uncanny valley. В этой точке восприятие человеком эрзаца реализма становится негативным – перед нами уже не мультипликация, но картинка все еще недостаточно правдоподобна. Именно поэтому «ВАЛЛ-И» вызывает у зрителей большую симпатию и эмоциональный отклик, нежели Final Fantasy: The Spirits Within, «Беовульф» или «Полярный экспресс». С подобной проблемой столкнутся и создатели видеоигр, когда начнут все дальше уходить от традиционного мультипликационного изображения и стремиться к реалистичной графике.

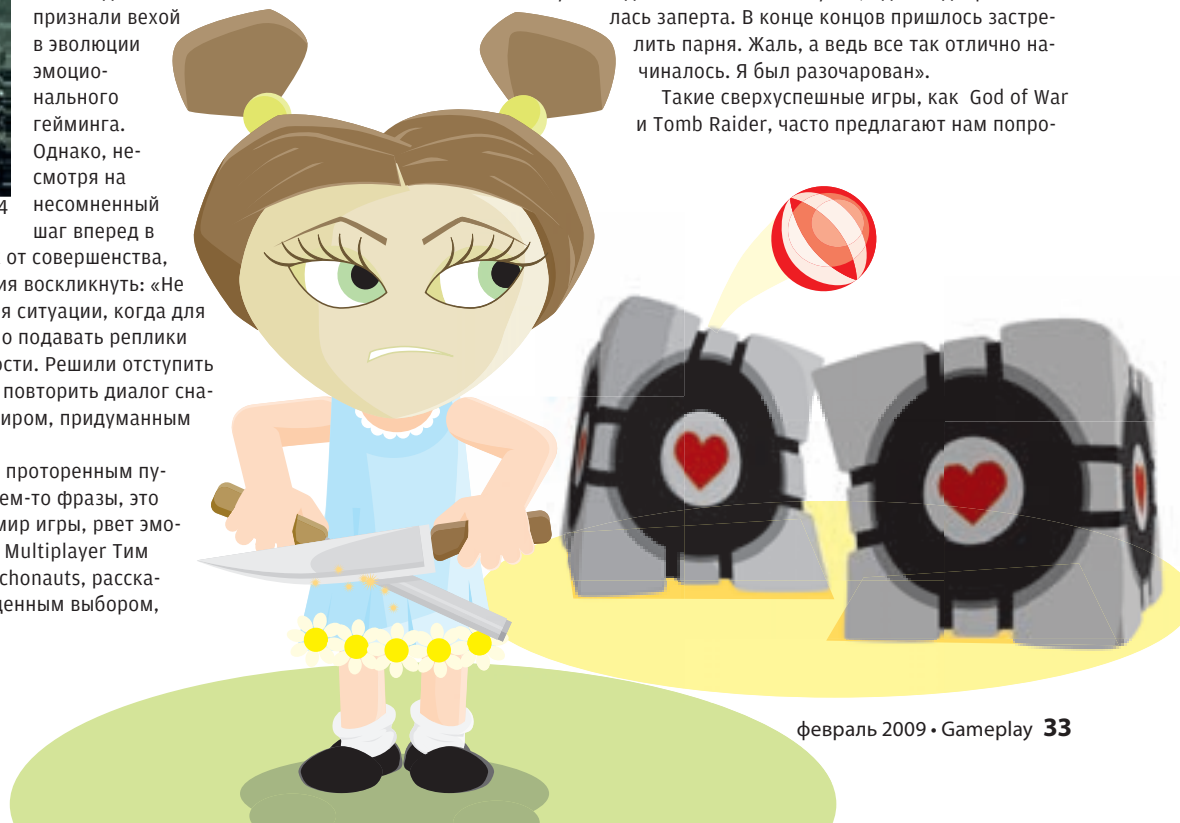
Не только Хидео Кодзима стремится сделать видеоигры максималь-



» Beowulf

играя в Grand Theft Auto IV. «Коррупцированный полицейский предложил мне убить адвоката, доставлявшего ему неприятности, – говорит Тим. – Коп мне не нравился, но нужны были деньги. Я отправился в офис адвоката, а тот рассказал, что хочет сделать город лучше, очистить от продажных чиновников. Парень был мне симпатичен явно больше, чем полицейский, и я совершенно не хотел его смерти, наоборот, с удовольствием поддержал бы его начинания. Но, черт побери, ведь нужны деньги! Знаете, здорово когда персонажа, а с ним и тебя, ставят перед таким вот выбором. Подумав, я, то есть Нико, убрал пистолет и просто хорошенько стукнул юриста. Тот сказал забрать документы, что я и сделал. И снова подумал, насколько это замечательно – иметь возможность выбирать. Но когда я взял папки, опять увидел задание миссии – убить адвоката. Попытался уйти, однако дверь оказалась заперта. В конце концов пришлось застрелить парня. Жаль, а ведь все так отлично начиналось. Я был разочарован».

Такие сверхуспешные игры, как God of War и Tomb Raider, часто предлагают нам попр-



Инди-шедевр Braid, по версии сайта www.metacritic.com, обошел в рейтинге такие проекты,

как Mass Effect, Gears of War и Halo 3. Автор

игры Джонатан Блоу (Jonathan Blow) надеется,

что успех его детища подтолкнет других разработчиков:

«Я хочу, чтобы все поняли:

инди-продукты, созданные

малочисленной командой,

могут составить конкуренцию продуктам, сделанным большими студиями за немалые деньги.

Я не знаю, сколько стоило производство Mass Effect, но наверняка недешево. Только стоимость

лицензии Unreal Engine 3 раза в три, а то и в пять превышает

бюджет Braid. Я давно ратую за инди и экспериментальный гейм-

дизайн, но подобные проекты всегда классифицировались скорее

как занятные безделушки. Надеюсь, сейчас отношение изме-

нится, и разработчики, создающие дешевые копии продуктов

РорСар, поймут: рискни они и сделай что-то

по-настоящему интересное и необыч-

ное – их труд оценят».

Braid



“Должны ли мы переживать о судьбе набора пикселей?”

бовать себя в роли бесстрашного и неуязвимого персонажа, способного преодолеть все трудности, справиться с любой ситуацией, будь это парочка разъяренных пантер или божество. Настоящие герои. И хотя некоторым нравится набивать трехсотходовые комбо или в slo-mo истреблять орды злобных демонов, в подобных проектах практически невозможно ассоциировать себя с протагонистом. Витиеватые рассуждения об играх, как серьезных произведениях, можно свести к одному: нам предлагают всего-навсего исполнение желаний. В так называемый серебряный век развития комиксов в США продукты Marvel Comics отличались от продуктов DC именно отходом от архетипа сверхчеловека, прибывшего из далеких миров. В дело пошли обычные люди, попавшие в исключительные обстоятельства. Питер Паркер был ничем не примечательным подростком с комплексами и школьными проблемами. Он даже жил в Нью-Йорке, а не в каком-то претенциозном

мегаполисе, почти похожем на реальный город. И читатели могли (пусть частично) ассоциировать себя с героем, хоть он делал вещи, им, да и никому другому, недоступные.

«Сейчас неправильно понимают место и назначение

персонажа в играх, – предполагает Рорер. То, чем вы управляете, не персонаж, а пустой сосуд, который каждому предстоит наполнить. Когда авторы пытаются как можно полнее раскрыть характер протагониста посредством сюжетных роликов, они нарушают эту тонкую связь. Возьмем, к примеру, Metal Gear Solid. Ее репой Solid Snake большую часть времени не произносит ни слова и факти-





чески служит виртуальной оболочкой вашего я, делая то, что вы от него требуете. Но в роликах он действует по своему усмотрению, точнее, по усмотрению сценаристов. Связь нарушена, ведь в эти моменты его поступки могут идти вразрез с вашими желаниями. С другой стороны, если вы пытаетесь втиснуть в игру традиционный линейный нарратив, то обнаружите, что интерактивность не позволяет получить максимальный эмоциональный отклик игрока. Хотя не буду настаивать на своем утверждении, потому как лучшие примеры сценариев и лучшие сюжетные сцены пока все еще ужасны, даже если сравнивать со второсортными фильмами. Возможно, недостаточная эмоциональная вовлеченность и желание игрока побыстрее вернуться к собственно геймплею объясняется слабостью концептуальных решений и беспомощностью в подаче сюжетов».

Чему такие проекты, как *Passage* и *Braid*, могут научить разработчиков? Немногому, если задача последних поместить на обратной стороне коробки с игрой максимально возможное количество захватывающих промо-фраз, а не сделать по-настоящему проникновен-

“Я хочу делать игры для тех, кто ищет в них не способ убить время”

» The Darkness



ное эмоциональное произведение. В истории о профессоре и студентах, рассказанной в самом начале статьи, важно не то, что очень немногие оценили игру, а то, что большинство не поняло ее, не заинтересовалось. Хотя ли геймеры чувствовать угрызения совести за недостойные действия, совершенные ими в виртуальных мирах? Это ли путь эволюции видеоигр?

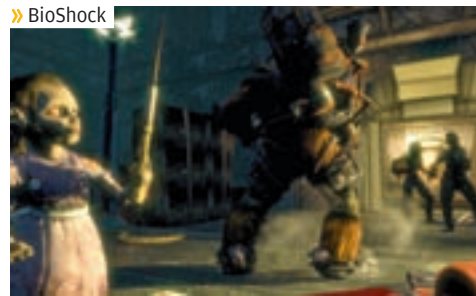
Если рассматривать игры как произведение искусства, то ограничений нет. Существуют ведь жестокие фильмы вроде «Пилы» и «Необратимости». Главное, никого не заставляют их смотреть, но когда вам вдруг захочется чего-то подобного, вы их найдете.

На вопрос, что бы он предпринял, если бы необходимо было создать коммерческую игру и при этом сделать ее максимально проникновенной, Рорер ответил: «Она была бы на 100% интерактивной от начала до конца, без роликов и прочих способов безальтернативной подачи сюжета. Стимулом послужило бы предложение сделать игру о чем-то стоящем. И геймплей я бы строил таким образом, чтобы максимально раскрыть интересующую меня тему, а не ограничивался бы рамками какого-нибудь жанра, скажем FPS. Скорее, я бы сооружал игровую механику с нуля и развивал ее по мере продвижения сюжета. Когда вы говорите «коммерческая видеоигра», это предполагает обширный набор характеристик, в том числе и немалую продолжительность. Однако если мне удастся раскрыть желаемую тему за короткий срок, я не стану растягивать геймплей. Для ориентированного на хорошие продажи продукта обязательна 3D-графика, но если она помешает воплощению замысла, а подобное наблюдается в большинстве коммерческих игр, сделаю 2D-проект. Эти стандарты продиктованы рынком, однако не они обуславливают качество законченной работы, не они заставляют нас чувствовать и сопереживать. 3D-проекты пользуются успехом. Чем длиннее история, тем дороже ее можно продать. Люди играют, чтобы убить время. Соответственно, чем дольше геймер сможет просидеть перед экраном, тем больше денег дозволено с него требовать. Я хочу делать игры для людей, которые ищут в них не способ убить время, а нечто другое».

Глядя на количество сиквелов, триквелов и проектов с порядковыми числительными в названиях, выпущенных в ушедшем году, можно сделать вывод, что игры в обозримом будущем станут пугающе похожи на своих предшественников.

Новые коммерческие продукты будут сходиться с конвейеров, производящих упакованное в яркие коробки средство убить время. И лишь горстка творцов и, возможно, несколько студентов отделений геймдизайна сохранят стремление предложить нам что-то свежее, доселе невиданное. Ведь революции осуществлялись не благодаря армиям, их начинали отдельные люди. Отважные, верящие в свое дело и не боящиеся перемен.

» BioShock



Crysis Warhead – испытание боем

Ростислав Панчук

Высокотехнологичный шутер Crysis стал настоящим испытанием даже для топовых PC. Показать приемлемое количество кадров в секунду в «народном» режиме 1280×1024 в то время могли лишь дорогие видеокарты уровня GeForce 8800 GTX или GeForce 8800 Ultra, а владельцам устройств среднего класса приходилось довольствоваться средним же качеством графики.

Оценив результаты продаж, в Crytek серьезно задумались о расширении аудитории своего детища. Готовя к выпуску Crysis Warhead, разработчики обещали, что обладатель PC за \$700 сможет увидеть игру во всем великолепии. Даже дали приблизительную конфигурацию такой системы – Intel Core 2 Duo E7300@2,66 ГГц / 2 Гб RAM/GeForce 9800 GT. Кроме того, в среде фанатов активно муссировались слухи о существенном снижении аппетитов Crysis Warhead. Мы решили проверить, насколько эти утверждения соответствуют действительности, и заодно выяснить, хватит ли для комфортной игры в Crysis Warhead лишь замены видеокарты. Материал был написан в конце ноября 2008 года, и я исходил из цен, актуальных в тот период времени.

В 2007 году я встретил Crysis довольно мощным игровым PC (Athlon 64 X2 5600+/4 Гб DDR2-800 RAM/GeForce 7900 GS 256 Мб VRAM), но все, на что была способна эта система, – разрешение 1280×1024 при средних настройках качества графики. Слабым звеном в данной связке оказалась видеокарта, в частности из-за недостаточного объема видеопамяти, ее катастрофически не хватало мощному чипу G71 для демонстрации более-менее достойного количества fps в режиме DirectX 9 High. Заменяв год спустя видеокарту на Radeon HD 4850 с 1 Гб VRAM, я получил в свое распоряжение аналог разрекламированного 700-долларового PC, на котором Crytek обещал игрокам красоту, достойную садов Семирамиды.

Тестовая конфигурация Athlon 64 X2 5600+ (2,8 ГГц, 2×1 Мб L2-кеш);

2×2 Гб DDR2-6400 RAM; HDD Samsung HD103UJ 1 Тб 32 Мб кеш; ASUS Radeon HD 4850 1 Гб GDDR3 (старая видеокарта Galaxy GeForce 7900 GS 256 Мб GDDR3). Были установлены последние на тот момент драйверы к видеокартам NVIDIA 178.13 WHQL и ATI Catalyst 8.10, операционная система – Windows XP Service Pack 3. Потребление видеопамяти контролировалось с помощью утилиты RivaTuner, а оперативной памяти – встроенными средствами Crysis и Crysis Warhead. Для измерения количества fps использовались утилиты Crysis Benchmark Tool 1.05 (демо Island Flythrough и Assault Harbor) и Crysis Warhead Benchmark Tool (демо Airfield Flythrough и Ambush). Стоит отметить, что и в Crysis, и в Crysis Warhead количество кадров в секунду может существенно колебаться в

Данные бенчмарков, полученные при запуске Crysis на более современной видеокарте, демонстрируют всю мощь GPU нового поколения



зависимости от локации, поэтому нами специально были отобраны открытые карты в джунглях, самые требовательные к ресурсам PC.

В комьюнити PC-геймеров очень популярны мифы о том, что новый патч к игре X обязательно повышает показатели fps в n раз. Мы решили проверить данное утверждение, запустив Crysis версий 1.0 и 1.2.1 на нашей тестовой системе. Результат, приведенный в табл. 1, оказался весьма прогнозируемым. Вряд ли прибавление 0,5 fps можно считать выдающимся достижением, равно как и увеличенное на 10-20 МБ потребление RAM. Так что ставить свежие патчи в этом случае, несомненно, полезно, но вот надеяться на существенный рост производительности после их инсталляции явно не стоит.

Зато данные бенчмарков, полученные при запуске Crysis на более современной видеокарте, демонстрируют всю мощь GPU нового поколения – если на GeForce 7900 GS игра (настройки: 1280×1024, качество графики Medium) выдавала всего 16-19 fps, то на Radeon HD 4850 мы увидели уже 39-51 кадров в секунду в режиме Medium, и 31-37 fps – в High. Еще лучше этот видеоадаптер проявил себя в Crysis Warhead. Мощностей 7900 GS не хватило даже для уровня графики Gamer (аналог Medium из оригинальной Crysis), показатель упал до совершенно неиграбельных 8-11 fps, а при настройках Mainstream нам оставалось довольствоваться картинкой 2-летней давности с 19-23 fps. Как видите, говорить о сколь-нибудь существенной оптимизации Crysis Warhead под GPU прошлого поколения не приходится. Зато современный видеоадаптер снова предстал во всем блеске: 50 кадров в секунду в Mainstream, 34

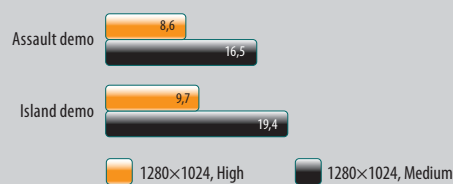
в Gamer и 23-27 в топовом режиме Enthusiast – этого более чем достаточно для комфортного геймплея.

Теперь посмотрим, как обстоят дела с потреблением оперативной и видеопамяти. Возьмем оригинальную игру. Здесь в зависимости от локации наблюдается значительный разброс результатов – как видно из диаграмм, системные требования на картах Island и Harbor в Crysis отличаются на 200-300 МБ RAM. Активация режима High приводит к существенному увеличению аппетитов игры – потребление видеопамяти возрастает с 200 МБ до 400 МБ VRAM. Поскольку объем VRAM на моей старой видеокарте всего 256 МБ, недостающие ресурсы для подгрузки текстур система вынуждена черпать из оперативной памяти, что не лучшим образом сказывается на ее быстродействии. Именно этим объясняется больший разрыв между результатами GeForce 7900 GS и Radeon HD 4850 в режимах Medium и High при изучении потребления RAM.

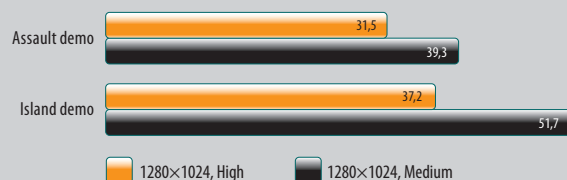
Но будем откровенны – сейчас, в отличие от ситуации на момент выхода Crysis, PC, где установлено 2 ГБ RAM и видеокарта уровня GeForce 8800 GT с 512 МБ VRAM, скорее норма, чем исключение, и нас уже не испугаешь такими требованиями. Но, может, у Crysis Warhead запросы меньше? Напротив. В режиме Enthusiast использование оперативной памяти выросло с 900 до 1200 МБ, а видеопамяти – с ~400 МБ до ~500 МБ. Да, по большому счету аппетиты у аддона не так уж и велики, но как тогда быть владельцам не столь мощных PC, о которых трогательно пеклись разработчики?

Впрочем, при желании Crysis Warhead может легко загрузить работой даже такой мощный чип, как

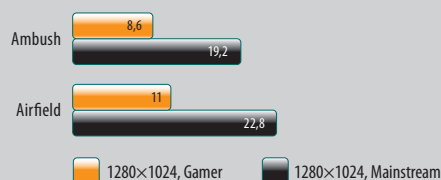
Crysis, GeForce 7900 GS, кадры/с



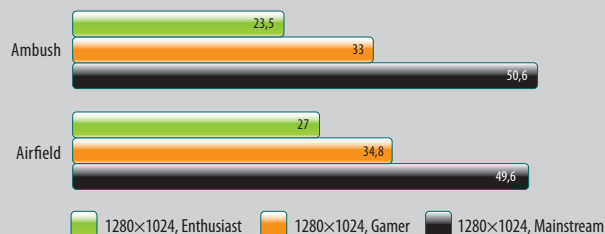
Crysis, Radeon HD 4850, кадры/с



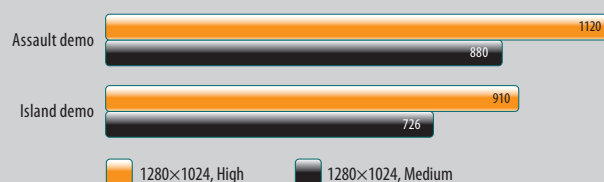
Crysis Warhead, GeForce 7900 GS, кадры/с



Crysis Warhead, Radeon HD 4850, кадры/с



Crysis, GeForce 7900 GS, потребление оперативной памяти



Crysis, Radeon HD 4850, потребление оперативной памяти

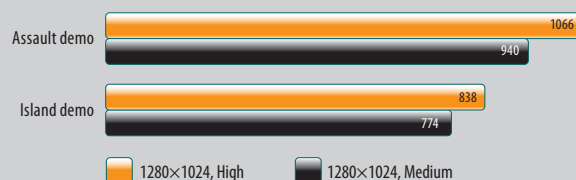




Табл.1 Сравнение fps, потребления оперативной и видеопамати в Crysis 1.0 и Crysis 1.2.1. Видеокарта – Radeon HD 4850

	Assault Harbor		Island Flythrough	
	Crysis v1.0	Crysis v1.2.1	Crysis v1.0	Crysis v1.2.1
fps	31,11	31,5	37,1	37,2
RAM	1045	1067	823	836
VideoRAM	441	442	375	380

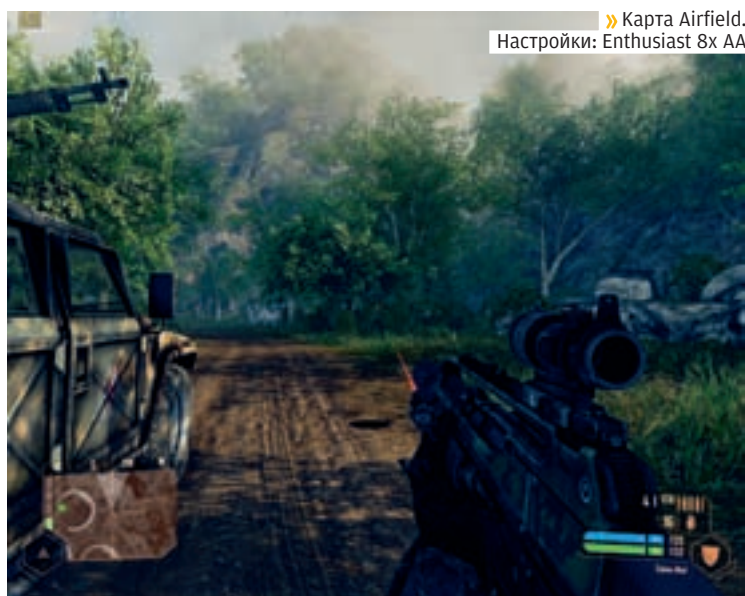
Табл.2 Сравнение fps, потребления оперативной и видеопамати при активации полноэкранного сглаживания в Crysis Warhead. Видеокарта – Radeon HD 4850

	Airfield		Ambush	
	0x AA	8x AA	0x AA	8x AA
fps	27	20,3	23,6	17
RAM	1287	1291	1125	1130
VideoRAM	537	583	532	586

AMD RV770. Активация опции 8-кратного сглаживания 8x AA в купе с режимом Enthusiast в разрешении 1280×1024 обеспечили безупречный уровень картинки на экране, но, увы, средний показатель fps просел до 20. Именно потому я не тестировал Radeon HD 4850 в разрешениях выше 1280×1024. Поклонникам HD-гейминга однозначно потребуются еще более мощный видеоадаптер. Тем не менее даже на такой ресурсоемкой карте, как Airfield, подтормаживаний не наблюдалось, и с некоторой натяжкой Radeon HD 4850 можно считать достаточной для комфортной игры в Crysis Warhead в режиме 1280×1024 на 17" и 19" LCD-мониторах. А значит, лозунг Crytek о возможности оценить все красоты Warhead на 700-долларовом PC полностью соответствует истине. Правда, благодарить стоит не столько программистов Crytek за оптимизацию движка CryEngine 2, сколько

компании AMD и NVIDIA. Выход Radeon HD 4850/4870 привел к падению цен на видеокарты среднего уровня до демократичных \$200, что и обеспечило необходимую производительность нашего «PC за \$700». Ведь еще год назад собрать мощную игровую систему за такую сумму было невозможно, а сейчас это объективная реальность.

Но вот оправданность покупки видеокарты с 1 Гб памяти до сих пор остается под вопросом. Да, при включенном 8x AA в режиме Enthusiast и разрешении 1280×1024 Crysis Warhead задействует 583 Мб VRAM, а значит, видеокарты с 512 Мб памяти могут потерять несколько fps, хотя это не настолько критично. При больших разрешениях, например 1920×1200, потребление VRAM существенно увеличивается, но здесь выявляется другое слабое звено – чип RV770 не способен обеспечить приемлемый уровень произ-





водительности Warhead в таком режиме. Очевидно, что видеокарта с 1 Гб памяти – это своеобразная инвестиция в ближайшее будущее, которая пока не очень важна, однако может стать актуальной с выходом F.E.A.R. 2 и других AAA-шутеров.

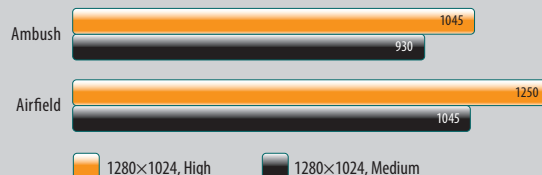
Подводя итог, хочется отметить: рынок игровых PC после многих лет экстенсивного роста наконец-то приходит к некоему равновесию. Даже почитатели новых технологий вроде Скутек начинают понимать, что геймеров уже не заманишь шейдерами 4.0 или DirectX 10, и желающих потратить внушительную сумму на апгрейд ради 10 часов удовольствия становится все меньше и меньше. В итоге, заплатив

\$700 за PC и спустя 1,5-2 года – еще \$200 за новую видеокарту, рядовой геймер сможет знакомиться со всеми высокотехнологичными проектами на PC на протяжении 3-4 лет без каких-либо дополнительных капиталовложений. И хотя по экономичности игровой PC по-прежнему не в состоянии соперничать со сверхдешевой консолью от Microsoft, у поклонников этой платформы наконец-то появилась возможность потратить деньги не на очередной апгрейд, а на покупку лицензионной копии любимой игры и тем самым не словом, а делом поддержать не менее любимых разработчиков. Разве это не замечательно?

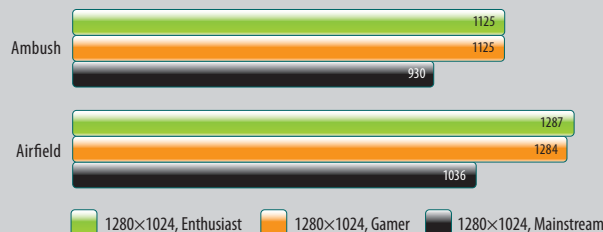
❏ Оправданность покупки видеокарты с 1 Гб памяти остается под вопросом ❏



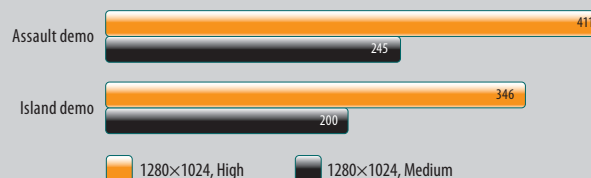
Crysis Warhead, GeForce 7900 GS, потребление оперативной памяти



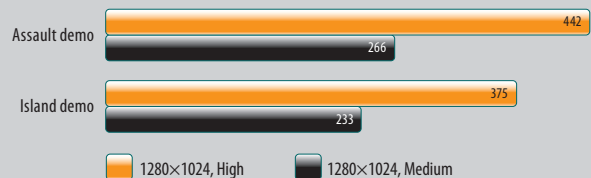
Crysis Warhead, Radeon HD 4850, потребление оперативной памяти



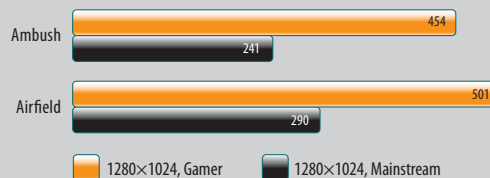
Crysis, GeForce 7900 GS, потребление видеопамати



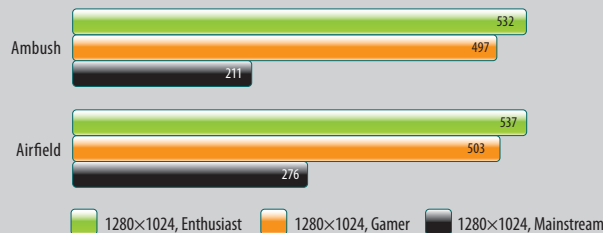
Crysis, Radeon HD 4850, потребление видеопамати



Crysis Warhead, GeForce 7900 GS, потребление видеопамати



Crysis Warhead, Radeon HD 4850, потребление видеопамати





Михаил Половко

А как дышал,
как дышал!

❧❧ Даже громкие лицензии и оригинальные сеттинги не спасали потенциальные хиты ❧❧

❧❧ даже на ветеранов великих студий древности да и современности находилась своя проруха, и им тоже доводилось душировать собственную песню подушкой. Даже громкие лицензии и оригинальные сеттинги не спасали потенциальные хиты. Игровая общественность констатировала смерть во сне (а жаль, как хорош был проект, какие надежды подавал), писала на форумах эпиграфы, играла в патологоанатомов, выискивая причину, по которой птенчик так и не вылупился, а разработчики двигались дальше: или вперед, или вниз, вслед за своим проектом. Пытаться определить причины и виноватых не будем, это наверняка знают только те, кто принимал решение «казнить, нельзя помиловать». Мы же вспомним о нескольких таких играх. Хочу сказать, что подобных «мертвых проектов» намного больше, и, если на то будет ваша читательская воля, я расскажу об остальных закрытых, но не забытых в следующих номерах. А пока приготовьте носовые платки, мы начинаем.

❧❧ Сюжет Torn повествовал о проклятом герое, который приносил несчастье всем, кто оказывался рядом ❧❧

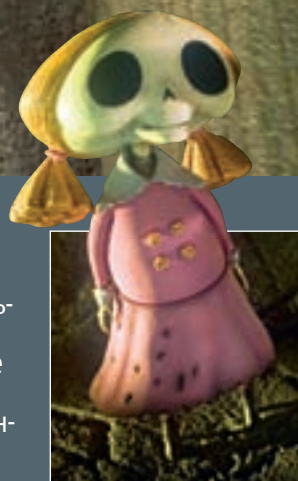
Torn

Разработчик Black Isle Studios
Издатель Interplay Entertainment
Анонсирован начало 2001
Закрыт середина 2001

Культовая Black Isle Studios решила создать Torn, находясь на пике своей славы. Новый проект обязан был стать очередным хитом в мире компьютерных RPG. Увы, не все пошло так гладко, как планировалось.

Первым делом отказались от ролевой системы Dungeons & Dragons (срок лицензии на этот набор правил истек). Недолго думая, в Torn решили использовать

Редкий дебют «молодой и перспективной команды разработчиков» доживает до беды. Мы уже не говорим о магическом золотом этапе, который видят в самых обольстительных снах будущие гейбы ньюэллы и уиллы райты наряду с шикарными виллами, дорогими машинами и не менее шикарными и дорогими женщинами. Но да будет вам известно, что неправильная оценка рынка и собственных сил, срыв сроков и перерасход ресурсов – удел не только зеленых юнцов.





S.P.E.C.I.A.L. Она отлично зарекомендовала себя в Fallout и после некоторых косметических изменений хорошо вписалась в фэнтезийный сеттинг. В Torn по-прежнему оставались семь неизменных характеристик, огромное количество умений и способностей. К тому же все они были проиллюстрированы картинками с изображением средневекового аналога vault-boy.

Хоть разработчики и ушли от классической D&D, но сеттинг сохранили фэнтезийный. Действие Torn происходило во вполне каноничном мире, за который боролись трое богов: Хаоса, Порядка и Баланса. Создатели Torn, ранее подарившие нам Planescape: Torment, обожали рушить стереотипы. Так, Хаос в их представлении не всегда означал зло. А силы Порядка, к примеру, для наведения лада в мире ничего лучше не придумали, как полностью его уничтожить и отстроить заново.

Сюжет повествовал о герое и сопровождающем его проклятье, которое приносило несчастье всем, кто оказывался рядом. Позже игрок узнавал о заговоре сил Порядка, продажном короле и близящемся конце света. В итоге – стандартный набор злоключений для обычной RPG.

Классы в Torn не предусматривались как таковые. Геймер сам, уровень за уровнем, лепил своего пер-

сонажа из уймы скиллов и перков. Зато список доступных рас предполагался довольно обширный. На момент закрытия проекта там уже присутствовали люди, эльфы и гномы, но разработчики не намеревались ограничиваться только ими. От расы зависел набор умений и навыков главного героя (лучник-эльф и лучник-человек отличались, причем существенно). Протагонист должен был путешествовать в компании NPC, обладающих своими уникальными способностями. Каждый из спутников имел собственные цель и мировоззрение, как это уже не реализовывалось во многих проектах Black Isle.

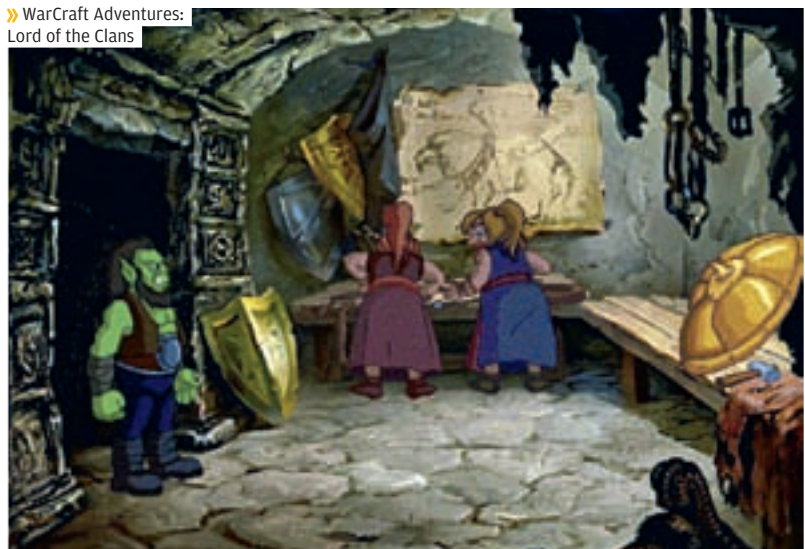
Пожалуй, главным виновником смерти Torn стоит считать его движок. Для создания первого 3D-проекта Black Isle Studios приобрела популярный тогда LithTech. Проблема заключалась в том, что он изначально делался под шутеры. И по словам разработчиков, одно только написание алгоритма поиска пути отняло непоправимое количество времени и сил. Код отказывался функционировать как нужно из-за огромного числа персонажей и, соответственно, производимых расчетов. Реализация же отсека невидимых полигонов стала сущим кошмаром для программистов Black Isle Studios. А ведь новые проблемы продолжали возникать с появлением каждой следующей версии движка. Когда разработчики поняли, что не стоит гнаться за новыми эффектами, а надо остановиться на одном варианте и доделать его, было слишком поздно.

Продемонстрированный на E3 Torn восприняли тепло, но скорее из уважения к создателям Planescape: Torment, чем из-за самого проекта. Вскоре Torn умер. Время его разработки составило немногим больше полутора лет.



» Torn

» Warcraft Adventures: Lord of the Clans



Warcraft Adventures: Lord of the Clans

Разработчик Blizzard Entertainment

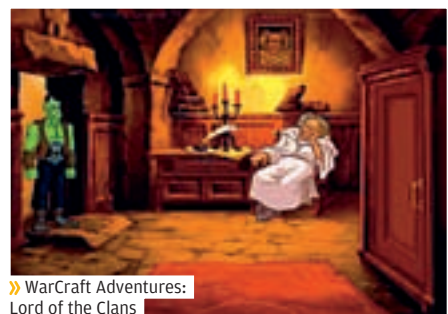
Издатель N/A

Анонсирован 1997

Закрыт 1998

Blizzard Entertainment известна геймерскому сообществу как мастер жанров RTS и action/RPG. Никто даже не предполагал, что эта студия возьмется за приключенческую игру. В 1997 году полные решимости разработчики приступили к созданию Warcraft Adventures, классического квеста в мире Азерот. К сожалению, руководство Blizzard не смогло выделить на новый проект достаточно ресурсов, так как все силы были брошены на StarCraft и Diablo, и решило обратиться к Animation Magic, кембриджской студии. Благо та имела опыт создания подобных игр.

Отправной точкой сюжета Warcraft Adventures стала кульминация событий Warcraft II. Темный Портал уничтожили, и связь между Дразнором и Азеротом была нарушена. Многие орки остались в чужом для них мире без возможности вернуться на родину. Коренные жители Азерота, проявив невиданное милосердие, выделили Орде небольшие территории в незаселенных уголках континентов. Альянс разрешил оркам оставаться там столько, сколько им будет угодно. Однако некоторым новоселам такие условия оказались не по душе, и они поднимали восстания, почти всегда заканчивавшиеся кровопролитием. Игра начинается с



» Warcraft Adventures: Lord of the Clans

одной из этих битв. Блэкмур (Blackmoor), лейтенант армии Альянса, случайно обнаруживает на поле боя орочьего младенца, родители которого погибли. Солдат решает взять малыша с собой. Он и воспитал Тралла (Thrall), главного героя игры. Правда помыслы благодетеля были не совсем благородны, Блэкмур хотел использовать юного орка как шпиона. Но Тралл узнал о планах отчима и сбежал из дома. Попав к собратьям, он какое-то время учился быть орком. В конечном итоге Тралл объединял разрозненные племена Орды и вел их против армии своего приемного отца.

Если в начале разработки Warcraft Adventures еще была надежда на успех, то полгода спустя создатели уже откровенно опасались за будущее своего первого квеста. Причиной стали готовящиеся к выходу проекты LucasArts – The Curse of the Monkey Island и Grim Fandango. Оба они выглядели значительно лучше, нежели Warcraft Adventures, а роль графики в таких играх была весьма велика.

Дабы хоть как-то поправить ситуацию, к участию в проекте привлекли Стива Меретзки (Steve Meretzky), знаменитого геймдизайнера. Стив на протяжении двух недель придумывал новые головоломки и загадки. Но в итоге разработчики решили, что для конкурентоспособности квеста его необходимо полностью перерисовать.

Кристи Голден собрала все сценарные наработки в роман

И в конце концов ведущие специалисты отчаялись, Билл Ропер (Bill Roper), один из главных дизайнеров WarCraft Adventures, позвонил начальству и сказал, что проект необходимо закрывать.

Однако сюжет WarCraft Adventures все же донесли до фанов, только в форме книги. Кристи Голден (Christie Golden) по просьбе Blizzard собрала все сценарные наработки в роман WarCraft: Lord of the Clans.

Ultima Worlds Online: Origin

Разработчик Origin Systems
Издатель Electronic Arts
Анонсирован 1999
Закрит 2001

Сериял Ultima долгое время позиционировался как исключительно однопользовательский. Origin Systems выстрелила очередью из восьми серий, не считая множественных дополнений, прежде чем пойти на новый ответственный шаг. В 1997 году студия Ричарда Гэрриотта выпустила Ultima Online.

В Origin Systems были уверены, что игроки охладели спустя полгода после выхода UO, и студия Гэрриотта приняла решение о разработке сиквела. И, как показала практика, зря. Интерес к их дебютной MMORPG вовсе не остыл, а, наоборот, только начинал разогреваться. Ultima Online стала настолько популярной, что Origin вынуждена была сконцентрировать все свои силы на одной только поддержке UO. Но так или иначе, а Origin Systems уже объявила о работе над продолжением и пообещала выпустить его к середине 2001 года.

Изначальный замысел заключался в переносе изометрической Ultima Online в 3D. Но, подумав, разработчики пришли к заключе-



Ultima Worlds Online: Origin

нию, что такое незначительное нововведение лишь расстроит огромную армию фанатов первой части. Нужно было либо отодвигать дату выхода UO2, либо делать совершенно другую игру. И Origin Systems выбрала второе.

Как помнят многие, действие Ultima Online разворачивалось в Британии, которой правил Лорд Бритиш. По сюжету Ultima Worlds Online: Origin, вследствие некоего катаклизма смешались три различных отрезка времени. Так, игроки наряду с привычной Британией могли оказаться в ее прошлом и будущем. При этом сеттингу грядущего придали оттенки steampunk-стиля с присущим ему обилием пара и шестеренок. Вдобавок в Британию вторглись и Malevolents – злые силы, которые сбивали порядочных жителей с пути добродетели и разжигали межвременные войны. Знаменитый Лорд Блэкторн (Blackthorne) выступил в роли одного из приспешников Malevolents.

Так как PVP – важный элемент MMORPG, Origin Systems подошла к



Van Buren (Fallout 3)

Разработчик Black Isle Studios
Издатель Interplay Entertainment
Анонсирован 2001
Закрит 2003

Спустя некоторое время после выхода Fallout 2 Black Isle Studios принялась за создание сиквела. Проект получил кодовое имя Van Buren. Однако желая отсеять ненужные вопросы, на большинство скриншотов лепили значок F3. Тем самым давая фанатам понять, что делает именно Fallout 3.

Действия грядущего сиквела разворачивались спустя 10 лет после завершения Fallout 2. Местом развития событий выбрали запад США с тамошними достопримечательностями: пустыня Мохаве, Гувер (Боулдер-Дам) и Большой каньон Колорадо. Сюжетная линия закручивалась вокруг очередного сумасшедшего ученого, возомнившего себя божеством и решившего очистить Землю от жертв Великой Войны. Для этого Виктор Преспер (Victor Presper) захватил орбитальную станцию, несущую ядерное оружие. Он планировал собрать представителей homo sapiens, не подвергшихся мутации, в специальном городе-убежище, а остальным продемонстрировать красивые ядерные грибы.

А главный герой тем временем просыпался в тюрьме, не имея ни малейшего понятия о происходящем, да еще и с так некстати случившейся амнезией. Неизвестные доброжелатели устроили ему побег, взорвав одну

реализации дуэлей с большим вниманием. Сперва под них планировали отвести целых два временных участка – будущее и прошлое Британии. Но в ходе разработки решили сделать все территории PVP-зонами, за исключением крупного острова Bussaneer's Den.

Изменения должны были коснуться и ролевой составляющей. Как известно, в UO использовалась накопительная система развития персонажа, например, показатель умения рубить деревья был прямо пропорционален времени, потраченному на рубку леса. В сиквеле разработчики решили упростить схему совершенствования и персонализации нашего альтер эго. В UWO: Origin ввели древо умений, подобное тому, что мы видели в Diablo II. По мере продвижения по разным ветвям маги специализировались на определенной школе, а воины мастерски овладевали выбранным оружием.

Изюминка UWO: Origin заключалась в переводе игры в трехмерное пространство. Виной тому стали набравшие успех Asheron's Call и EverQuest. К тому же переход в 3D был необходим для облегчения работы аниматоров. Практика показала, что рисовать и оживлять трехмерные модели значительно легче, нежели их двумерные аналоги.

Однако проект Ultima Worlds Online: Origin отменили. Причиной тому стали неправильный расчет сроков разработки и чрезмерные амбиции.

Van Buren (Fallout 3)



Вследствие катаклизма смешались три различных отрезка времени





Dune Generations

Разработчик Cryonetworks
Издатель Cryo Interactive
Анонсирован 2001
Закрыт 2002

из стен камеры. Наш протеже вдыхал сладкий воздух свободы и начинал медленно вникать в общественно-политическую ситуацию. По мере развития сюжета герой узнавал о надвигающейся угрозе и о своей роли в грядущем катаклизме.

Первым новшеством игры числилась полностью трехмерная графика. Движок для Van Buren использовали свой, изначально он предназначался для проекта Jefferson (известного также как Baldur's Gate 3), впоследствии тоже закрытого. Отныне камеру можно было вращать, а на смену спрайтовым персонажам пришли полигональные модели. Правда, в 2003 году вышла Neverwinter Nights, которая резко подняла планку качества графики компьютерных RPG. И до детища Bioware Van Buren, мягко говоря, недотягивал. А геймплей, представленный в альфа-версии проекта, многих разочаровал. Из заявленных видов боя (в реальном времени и пошаговый) в наличии оказался лишь первый. Любимая всеми расчлененка пропала вообще, на смену ей пришли скромные фонтанчики красных спрайтов. Небольшие косметические изменения претерпела и культовая ролевая система S.P.E.C.I.A.L. Таких умений (skills) осталось всего 13 (по сравнению с 18 в Fallout 2), зато добавили несколько новых особенностей (traits) и перков (perks).

Кроме того, разработчики попытались облегчить процесс передвижения игрока по карте, предложив сеть железных дорог. Увы, все эти идеи так и не были реализованы. В 2003 году закрыли проект, а затем и саму Black Isle Studios. А права на разработку Fallout 3 впоследствии перешли к Bethesda Softworks.

XXI век ознаменовался популяризацией онлайнных развлечений. Компании одна за другой анонсировали очередные многопользовательские проекты, в большинстве своем принадлежавшие к жанру MMORPG. Но были и исключения. К примеру, студия Cryonetworks начала разработку MMORTS, взяв за основу вселенную «Дюны». Проект получил название Dune Generations.

Действие по-прежнему разворачивалось вокруг планеты Арракис, на которой находился самый дорогой товар во вселенной – пряность. Только создатели не ограничились одной планетой и ввели еще соседние звездные системы, а игрокам разрешили путешествовать, воевать и захватывать территории.

В начале геймер выбирал роль, в которой он хотел выступать: купец, военный или наемник. От его предпочтения зависел последующий геймплей. Остановившись на купцах, игроки проводили больше времени за дипломатическими и торговыми окнами. Воины сосредотачивались на стратегической составляющей, а наемники совершенствовались в многочисленных сражениях.

Раз Dune Generations задумывалась как стратегия, то боевым действиям в ней уделялась львиная доля времени. Бои должны были идти и на планетах (привычный для серии Dune геймплей), и в космосе, где сражения во многом походили на уже виденные в Homeworld.

Впрочем, разработчики заявляли, что война в их проекте – не самое главное. Много внимания и сил они потратили на создание системы дипломатии. К примеру, игрок-торговец, не желающий или не умеющий сражаться, волен нанять другого



» Rage Rider (Axle Rage)

Rage Rider (Axle Rage)

Разработчик «Акелла»
Издатель «1C»
Анонсирован 2002
Закрыт 2004

игрока для своей защиты. К тому же в Dune Generations пользователям позволялось шпионить друг за другом или устраивать тихие диверсии.

С самого начала игроку выдавали только родную планету, на которой он мог развивать хозяйство и добывать разного рода ресурсы, необходимые для торговли. Его позиции постепенно крепили за счет новых экспроприированных небесных тел. По ходу дела позволялось захватывать или получать в пользование самые разнообразные планеты вплоть до Арракиса. Кстати, не обязательно было завоевывать чужие владения силой, разрешалось образовывать альянсы с другими игроками.

Каждое успешное действие вроде захвата планеты или шпионажа вознаграждалось очками престижа (prestige points). Это своеобразный рейтинг в Dune Generations. Чем больше таких очков, тем более мощным оппонентом вы считались в игровом мире. К тому же баллы престижа были необходимы для модернизации юнитов и зданий. Но самое главное – только геймер с определенным уровнем влияния мог посягнуть на Арракис.

Как только игрок становился достаточно могуч, он получал разрешение от Императора на добычу пряности. Контроль над Арракисом означал огромную прибыль и не меньшее количество проблем. Сперва требовалось подружиться с фременами. Если не заслужили их благоволения, не обессудьте – неизбежны диверсии и, как результат, снижение прибыли от добычи пряности. К тому же нужно было поддерживать свой статус и не давать возможности другим Домам захватить власть над Арракисом. К слову говоря, игровой процесс Dune Generations напоминал глобальный Capture the Flag.

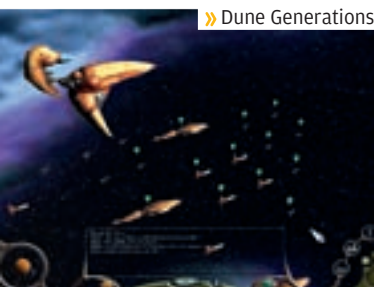
Детище Cryonetworks по меркам своего времени выглядело весьма современно, в отличие от большинства других проектов, упомянутых в данной статье. И игра была практически готова, но, увы, компанию закрыли, а проект заморозили. До сих пор никто так и не решился продолжить дело Cryonetworks и создать свою онлайнную «Дюну».

Axle Rage, анонсированный на КРИ 2003, был первым мультиплатформенным проектом «Акеллы», создававшимся и для PC, и для PlayStation 2. Компания даже прикупила лицензию на использование RenderWare (на нем построена, в частности, Grand Theft Auto III). Но такой свободы великого детища Rockstar Rage Rider не обещала. Наоборот, разработчики со старта заявляли о жестко ограниченных уровнях, которые игрок проезжал/пробегал в ходе выполнения определенной миссии. И подчеркивали, что способом подачи сюжета Axle Rage похож на Max Payne, и мы ждали драму с монологами от первого лица.

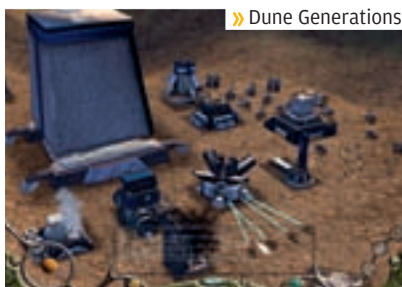
Сюжет игры вертелся вокруг некоего наркотика под названием «миро», который наделал употребившего его человека сверхъестественными способностями. Ну и, естественно, вызывал сильнейшее привыкание. Аксель, таково имя главного героя, толкал «миро» гражданам родного мегаполиса Нейлсдейла. Потом наш протеже сунул нос в тайну производства отравы и узнал страшные секреты о настоящем предназначении наркотика. К тому же в дело оказались вовлечены очень большие люди. Естественно, на Акселя объявили охоту.

Центральный элемент геймплея Axle Rage – мотоциклетные бои. Судя по немногочисленным видеороликам, эта часть игры была реализована

»» Подачей сюжета Axle Rage походил на Max Payne ««



» Dune Generations



» Dune Generations



вана весьма неплохо. Герой ловко охаживал встреченных противников кулаками, ногами и бейсбольной битой. К тому же Акселю был доступен неплохой арсенал: от пистолетов до гранатомета. А еще наш протезе в любой момент мог слезть с мотоцикла, и игра превращалась в классический beat'em up. Разработчики обещали сложные комбо и сверхъестественные способности, получаемые благодаря «миро».

Для апгрейдов любимого байка и покупки оружия требовались наличные. Зарабатывать предлагалось воровством. Аксель грабил зазевавшихся прохожих, естественно, сперва догнав их. Иногда на пути молодца попадались и богачи на лимузинах, окруженные охраной. Игрок волен был выбирать – рисковать своей шкурой ради больших денег либо же довольствоваться мелочевкой.

Но мы этого не увидим. Занятный проект заморозили, а со временем закрыли.

Mythica

Разработчик Microsoft Game Studios
Издатель Microsoft
Анонсирован 2003
Закрыт 2004

Mythica начиналась с того, что главный герой, викинг, умирал. Его душу забирали валькирии и уносили в Асгард для встречи с великим Одином. Там же шла непрекращающаяся война между бессмертными героями и великанами. И если бы последние победили, то наступил бы Рагнарек. Дабы отсрочить грядущий апокалипсис, Один постоянно набирал могучих воителей в свою бессмертную армию. Собственно, среди них игрок и оказывался.

Геймер выбирал покровителя своему персонажу, одно из божеств скандинавской мифологии. Каждое олицетворяло определенный игровой класс. Так, Тор был патроном берсеркеров – яростных воинов,

мастеров ближнего боя. Если предпочтение отдавалось Фрейру (Freyr), герой становился могущественным магом, заклинателем холода, дождя и ветра.

Выбором божества, а соответственно и класса, заканчивался процесс создания персонажа и разворачивалась игра. Герой поначалу путешествовал как по Асгарду, так и по миру смертных. Но ринуться в бой с великанами он все еще не мог по причине собственной слабости. Сперва викинг должен был обзавестись почитателями в мире смертных, которые бы обожествляли его и приносили в его честь жертвы. Лишь таким образом наш протезе становился сильнее. И никакой шинковки монстров первого уровня.

В мире смертных герой мог встретить представителей всего трех рас – людей, гномов и эльфов. Первые были великими воинами, презиравшими магию, вторые – великолепными кузнецами, строителями и торговцами, а третьи – искусными чародеями. От того, кому вы решали помогать, зависело, какие умения получит ваш персонаж. И не только, чем больше он сближался, например, с эльфами, тем больше становился на них похож. А стоило вашему альтер эго достичь необходимого уровня могущества, и он мог вступить в бой с армией великанов.

Нововведением в Mythica были так называемые private realms – своеобразное вкрапление одиночной игры в многопользовательский проект. Они представляли собой изолированные территории со своими квестами, куда могли переноситься персонаж или группа. Причем зоны эти были индивидуальными для каждого пользователя.

Почти готовую Mythica Microsoft закрыла. Похоже, компания просто решила уменьшить количество своих MMORPG-проектов – она уже владела серией Asheron's Call и готовила выпуск еще двух игр подобного жанра. Увы, публика так и не дождалась этой необычной скандинавской саги.



» Simsville

Simsville

Разработчик Maxis
Издатель Electronic Arts
Анонсирован 2000
Закрыт 2001

В этом проекте предполагалось воплотить лучшее, что было в The Sims и SimCity. В Simsville игрок выступал в роли мэра небольшого провинциального городка. Обязанности новоиспеченного руководителя весьма многочисленны – спланировать и возвести свои Новые Васюки. Для этого разработчики предусмотрели казну, откуда игрок и брал деньги на строительство дорог, жилых домов и развитие инфраструктуры. Он обязан был обеспечивать население жильем, а также водой и электроэнергией. Недостаточно просто проложить улицу, ее необходимо снабдить фонарными столбами и мусорными урнами, заботясь о безопасности горожан и чистоте тротуаров.

Как только появлялся первый жилой дом, к мэру поступало извещение от приезжей семьи с просьбой осесть в уютном городишке. Тут в геймплее появлялись элементы из The Sims. Мы получали контроль над каждым человеком, поселившимся в городе. Выбрав жителя, можно было просмотреть список его потребностей и претензий и узнать количество денег на его счету. Допустим, новосел несчастлив из-за долгой дороги на работу. Чтобы решить проблему, достаточно купить ему машину за его же средства.

Помимо хлопот по поводу быта и приусадебных участков, геймер еще обязан был трудоустраивать всех жителей города. Рестораны, театры и полицейские участки в Simsville не только функционировали на благо общества, но и предоставляли рабочие места жителям карточных домиков.

Но стоило ослабить контроль над городом, как тот моментально превращался в ночной кошмар любого градоправителя. Заколотенные окна, разрисованные граффити стены, бордели и ликеро-водочные магазины появлялись на каждом углу. Инфраструктура не функционировала, ибо никто не хотел работать. При

малейшем возгорании гибли целые кварталы, так как пожарных на посту просто не оказывалось. В темных переулках грабили и убивали. В итоге репутация мэра падала, городская казна пустела и, соответственно, люди у нас селиться не стремились.

Взаимоотношения с соседями разработчики обещали воспроизвести весьма добросовестно. Соседи завидовали, сплетничали и иногда воровали плохо лежащие хозяйские вещи. Вкупе же с борделями, отсутствием привычного юмора Maxis и поножовщиной на улицах игра могла получить рейтинг далеко не «13+». А это было бы как минимум необычно для продуктов Уилла Райта.

Движок Simsville воспроизводил весь город в настоящем 3D. Однако картинка оказалась весьма убогой и пестрела спрайтовыми деревьями и зданиями, склепанными на скорую руку. Поворот камеры осуществлялся сугубо на 90 градусов, как в The Sims. Понятно, что такая графика выглядела неконкурентоспособной в то время.

Причина закрытия Simsville на самом деле даже смешна. Разработчики смогли уместить большинство нововведений нового проекта в очередном аддоне к The Sims под названием Hot Date. В нем симы начали выезжать в город и встречаться с другими жителями. Это, собственно, и должен был предложить Simsville. В ответ на многочисленные протесты игроков Maxis лишь сообщила, что решение окончательное. Выпуском SimCity 4 Уилл Райт забил последний гвоздь в гроб Simsville. Именно здесь появилась возможность наблюдать за судьбой отдельных человечков.

Чтобы решить проблему сима, достаточно купить ему машину за его же средства



» Mythica

» Top 5

Александр Чепелев

В топах рока

Они истступленно терзают мозолистыми пальцами струны, рычат, словно дикий зверь, которому наступил на хвост толстый дьявол, носят очки-звездочки, окунают лица в смесь молока и нефти, разбивают гитару вдребезги под вечное сияние зажигалок.



01



Guitar Hero

Втиснуться в шкуру идола, схватить бас-гитару и в унисон с Дэвидом Боуи, Оззи Осборном или Dio выплеснуть дюжину рифмовых молний на стомиллионную публику – это платиновая мечта очень многих. Которую в виртуальном мире легко осуществить – стать цветастым глэм-фриком и полюбить гитару, как Джимми Хендрикс.

02



Rock Band

Испепеляющая мечта лохматых подростков 70-х – собраться с приятелями в тесном, заклеенном плакатами гараже и на пару минут превратиться в голос Леннона, гитару Маккартни или Харрисона и ударную установку Старра. Запускать в воздух волны вокала и виртуозных струнных композиций, сопровождаемых грохотом барабанов. Теперь все это – реальность.

03



Kiss Psycho Circus: The Nightmare Child

В роли волосатых глэм-парней из группы The Kiss мы носимся по кислотным уровням, рубим динозавров, копошимся во внутренностях гигантских клоунов и ждем момента, когда туман сотрясет огненная Detroit Rock City. Джин Симмонс выпустит язык, Питер Крисс ошметинится, а Пол Стэнли станет Маленьким принцем виртуального хард-рока.

04



Kudos: Rock Legend

Мечтая о прозвище Зигги Стардаст, звездном гриме и обожании миллионов, не обязательно рвать струны в Guitar Hero – лучше задать жару в гараже, состряпать демо-диск, устроить первый хитовый концерт, забросить рекламу в СМИ и затем... с мешками под глазами исполнить свою первую гениальную Life on Mars.

05



Earache Extreme Metal Racing

Поездки на костяной развалюхе по заляпанной тухлятиной земле, запуск в соседнюю машину газированных ракет и звучание угрюмо долбящего death metal из колонок. Зомби гибнут сотнями под Morbid Angel и Deicide. Ядерный беспощадный треш, профинансированный лейблом Earache.

РЕЦЕНЗИИ

» Потому что не все игры одинаково полезны

В этом разделе

- 48 Prince of Persia
- 52 A Vampyre Story
- 54 Chrono Trigger
- 56 Saints Row 2
- 60 MotorStorm: Pacific Rift
- 64 Ninjatown
- 65 LEGO Batman
- 66 Xenus 2: Белое золото
- 68 Infinite Undiscovery
- 69 The Last Remnant
- 70 Penny Arcade Adventures: Episode Two
- 72 Shaun White Snowboarding
- 74 Madagascar: Escape 2 Africa
- 75 Как достать соседа: Из России с любовью
- 76 Strong Bad's Cool Game for Attractive People
- 78 Симбионт

Prince of Persia

Взяв за основу культовые японские Shadow of the Colossus и Okami, французские разработчики из Ubisoft решили сделать новую Prince of Persia совершенно непохожей на прошлые части сериала.

с. 48



» Saints Row 2

В свое время оригинальную Saints Row называли одним из лучших клонов GTA. Сиквел же ни в коей мере не пытается тягаться с четвертой частью криминальной саги – это веселый кровавый треш, просто-таки напичканный черным юмором.

MotorStorm: Pacific Rift

Если вы думаете, что Pacific Rift – это все та же MotorStorm, но «с перламутровыми пуговицами», знайте: вы не ошибаетесь. Однако у данного проекта есть одно существенное отличие – великолепный многопользовательский режим, который гарантирует компании участников массу веселья.



с. 60

MEET THE
NEWEST
SAINT:
TERA PATRICK



с. 56



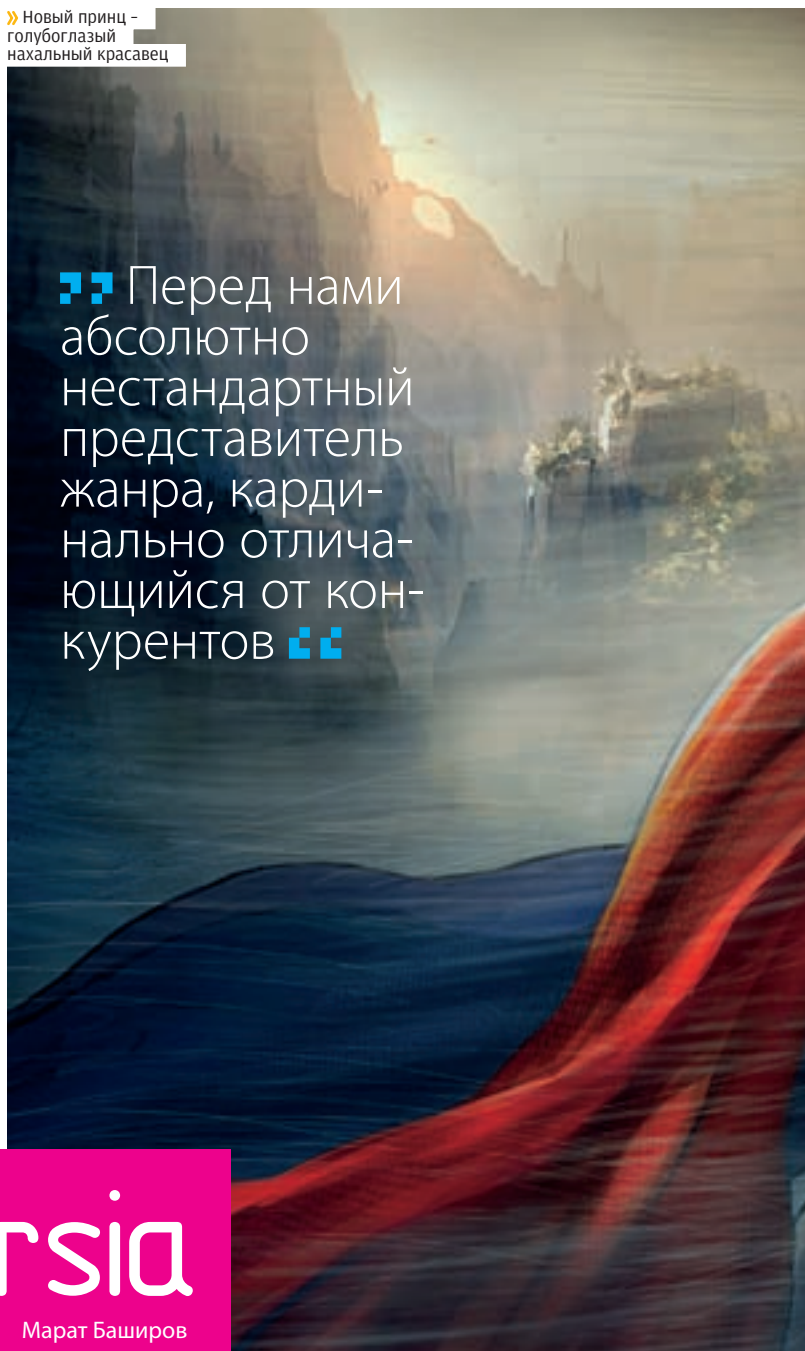
» Новый принц - голубоглазый нахальный красавец



» Есть контакт!



» И тут я как бы из последних сил...



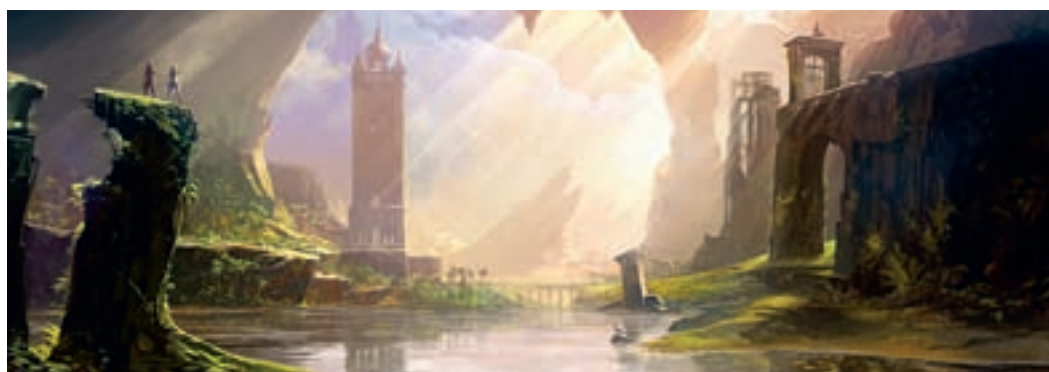
» Перед нами абсолютно нестандартный представитель жанра, кардинально отличающийся от конкурентов »

Prince of Persia

Марат Баширов

Волшебство

Обновленная Prince of Persia очень необычная игра. В ней много элементов, которые совсем не ожидаешь увидеть в консервативных AAA-проектах. Хотя далеко не все дизайнерские решения будут тепло приняты поклонниками сериала.



последнее время хороших action/adventure днем с огнем не сыскать - выбор очень скудный. Если не считать недавнюю Tomb Raider: Underworld, то и вспомнить особо нечего. Сотрудники Ubisoft Montreal наверняка надеялись, что в сложившейся ситуации успех Prince of Persia гарантирован - она взорвет чарты продаж и начнет новый этап развития известной серии.

Но публика встретила игру довольно сдержанно. Ее продюсер Бен Маттес (Ben Mattes) даже посетовал, мол, аудитория просто не понимает, на какие риски пришлось идти разработчикам для создания данного проекта. Хотя однозначную реакцию обще-


 ПАСПОРТ

ственности можно объяснить. Во-первых, Prince of Persia 2008 года непохожа на своих предшественниц, включая оригинал Джордана Мехнера (Jordan Mechner). Во-вторых, перед нами абсолютно нестандартный представитель жанра, кардинально отличающийся от конкурентов.

История начинается вступительным роликом, демонстрирующим закутанного в красочные одежды юношу «со взором горящим». Это Принц. Он бредет по пустыне через пыльную бурю, выкрикивая женское имя. Позже выясняется – кличку своей ослицы. Но вместо упрямого животного ему встречается прекрасная незнакомка, которая убегает от солдат. После неболь-

шой погони (читай: tutorial) протагонист все-таки настигает чудное создание, вдобавок оказавшееся принцессой, и мы становимся свидетелями того, как ее отец выпускает на волю что-то очень нехорошее, срубив саблей магическое дерево.

Вырвавшиеся из своеобразной темницы темные силы мгновенно заполняют мир (скверна представляет собой неприятные на вид черные сгустки). Теперь Принц вместе со своей очаровательной

спутницей должны очистить окружающую среду от последствий столь необдуманных решений. Понятное дело, одной уборкой здесь не обойтись – предстоит еще и отправить в мир иной нескольких злодеев.

Несмотря на то что Prince of Persia нелинейна, сюжет ее довольно прост и незамысловат, если не считать совершенно неожиданного и очень правильного финала. Важную информацию преподносят порциями каждый

Аудитория не понимает, на какие риски пришлось идти разработчикам

Жанр action / adventure
Разработчик Ubisoft Montreal
Издатель Ubisoft
Издатель в СНГ «Акелла»
Сайт
www.princeofpersiagame.com
Возраст 12+

Ubisoft Montreal Внутренняя студия Ubisoft внимательно следит за вкусами публики, при этом не боясь реализовывать в своих проектах многочисленные смелые идеи. Получается, впрочем, не всегда удачно.

Игры Peter Jackson's King Kong, Assassin's Creed, Far Cry 2, Shaun White Snowboarding, серии Splinter Cell, Rainbow Six
Сайт www.ubisoft.ca



» Злодеи в игре выглядят не менее впечатляюще, чем на артах

раз, когда вы добираетесь до очередной локации или босса. Для любителей необязательной болтовни есть возможность поговорить с напарницей, нажав на специальную кнопку.

Собственно, дуэт главных героев и есть одна из основных достопримечательностей игры – уж больно занятные получились персонажи. Принц представляет собой нечто среднее между пикапером и гопником – нахальства ему не занимать. Он много говорит, отпускает массу глупых шуток, все время ухмыляется.

» Надоела ты мне до смерти. Ухожу!



» Поднажми чуток!

Элика (Elika) – его полная противоположность. Она популярно излагает переиначенные иранские мифы, всячески отбивается от словесных атак протагониста, постоянно пытается доказать свою независимость и так далее. Несложно догадаться, что между ними вскоре возникает некоторое романтическое напряжение. Это становится очевидным не столько во время заставок, сколько в процессе приключений и выражается короткими фразами и мимолетными прикосновениями.

Элика играет очень важную роль. Она активно участвует в происходящем: сражается с врагами, помогает в очищении мира от злых сил, поддерживает в прыжках и, самое главное – всегда спасает нашего героя от смерти. Именно благодаря ей вы не увидите надпись «Game over» после того, как Принц свалится в пропасть или падет, пронзенный кинжалом. Малейший намек на фатальный исход – и девушка тут же протягивает



Визуальный ряд ассоциируется с иллюстрациями к сборнику сказок

руку, перенося неудачника на шаг назад, предоставляя шанс исправить ошибку.

Хардкорным фанатам сериала такие «фокусы» вряд ли придется

по душе: эти люди привыкли к тому, что каждый неверный трюк должен заканчиваться смертью. Но остальным подобная безнаказанность должна понравиться – благодаря ей игрок не боится экспериментировать. Вся акробатика в Prince of Persia превращается в захватывающую гонку, значительно более динамичную и интересную, чем, например, в Mirror's Edge. Освоившись с совсем несложным управлением, вы сможете легко бегать по стенам, совершать головокружительные сальто, скользить по наклонным платформам. Предложенная схема контроля выгодно отличается от старомодной системы управления Tomb Raider: Underworld и слишком простого «приема одной кнопки» Assassin's Creed. В Prince of Persia практически невозможно промахнуться и пролететь мимо очередного карни-



за или столба и в то же время необходимо постоянно нажимать какие-то клавиши, чтобы герой продолжал движение.

Кардинальным изменениям подверглась и боевая система. Теперь вы участвуете только в дуэлях (как в самой первой части), причем в большинстве случаев драться приходится с боссами. За отдельными кнопками закреплены определенные действия. Комбинируя атаки, вы сможете эффективно сражаться даже с самыми коварными соперниками. Главное – не забывать, что в некоторых случаях противники могут: а) умело пользоваться окружением; б) быть невосприимчивыми к тем или иным типам оружия. Да, и применяйте блок – очень помогает. Выглядят схватки зрелищно, напоминая молниеносные битвы самураев и дикие драки морских пиратов.

Еще одно отличие новой Prince of Persia – нелинейное построение уровней. Мир условно поделен на большое количество зон, связанных между собой проходами. С самого начала вы имеете доступ к довольно ограниченному набору локаций. Чтобы добраться до других мест, придется заглянуть в

Принц представляет собой нечто среднее между пикапером и гопником

храм и обучиться там некоторым божественным трюкам – как правило, они связаны с использованием волшебных транспортных маршрутов. Перемещение в пространстве представляет собой эдакую карусель с полетами и кувырками в воздухе. Жаль только, что во время таких стремительных путешествий на магической тяге заняться вам

особо нечем – практически все происходит на автопилоте.

Волшбы в игре вообще с избытком – взять хотя бы сверхспособности Элики, которые по мере сбора особых сфер становятся все более впечатляющими. Найти эти светящиеся шарики можно только в районах, очищенных от скверны (для чего, конечно же, придется

укокошить какого-нибудь бармалея). Тут, правда, дизайнеры откровенно жульничали, фактически заставив нас дважды проходить одни и те же этапы: первый – с целью очистки, а второй – собирая для напарницы магические сферы. Естественно, нельзя исключить того, что кому-то просто понравится бродить по миру Prince of Persia (графика действительно невероятно красива), но большинству данная «находка режиссера» явно не понравится.

Приступая к разговору о графике, заметим – Prince of Persia построена на движке Assassin's Creed. Но вместо попытки создать фотореалистичную картинку авторы повсеместно используют эффект cel-shading. Благодаря этому визуальный ряд ассоциируется с иллюстрациями к красочному сборнику сказок – все просто восхитительно. К тому же игра нет-нет да и напомнит некоторые японские проекты, в частности великолепную Okami или культовые ICO и Shadow of the Colossus. Можно с уверенностью сказать, что Prince of Persia – один из фаворитов в категории «самая лучшая графика и дизайн» 2008 года.

В целом новая часть серии производит очень приятное впечатление. Игра несложная, динамичная, довольно продолжительная и феноменально красивая. Некоторые неоднозначные решения гейм-дизайнеров, конечно, вызывают определенные сомнения, но получать удовольствие от прохождения они не мешают. До статуса абсолютного шедевра Prince of Persia недотянула совсем чуть-чуть. Мы могли бы иметь идеальную волшебную историю о любви, но вместо этого вышел крепкий романтический боевик, воспитывающий хороший вкус. Что в принципе тоже немало.

» Чудо-юдо



» Дяденька, поймите, сами мы не местные...



ОЦЕНКА

Идея Новое начало Prince of Persia

Графика Изобразительное искусство

Звук Слишком много глупых разговоров, но музыка отличная

Игра Красивая и необычная

ИТОГ

4.5/5

A Vampyre Story

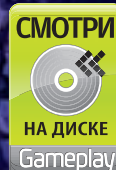
Андрей Кубовский

Вампиры-шмампирь

Состоявшийся немногим больше года назад выход первого эпизода сериала Sam & Max стал символом своеобразного возрождения канонов приключенческого жанра, заложенных в начале 90-х прошлого века, а позже незаслуженно забытых.



» Неплохое местечко для пикника



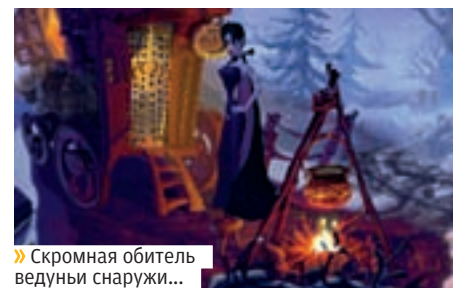
Ного лет назад, кроме фирменного бренда, посвященного трагической судьбе отца и сына Скайуокеров на фоне противостояния вселенского масштаба, компания LucasArts славила еще и качественными квестами. Со временем приоритеты компании изменились ввиду снижения интереса к жанру. Тем не менее оставались отдельно взятые индвидуумы, чья вера в нераскрытый до конца потенциал позволила квестам не только выжить, но и сохранить идею, заложенную в классических творениях лугасартовскими дизайнерами.

Одним из таких людей был и остается Билл Тиллер (Bill Tiller), в свое время трудившийся в должности ведущего художника проекта The Curse of Monkey Island. Работа над сказочной игрой про вампиров началась еще в 2004 году и, не исключено, что она и по сей день находилась бы в производстве, если бы не ряд коммерчески успешных эпизодических проектов, обративших внимание издателей и общественности на этот сегмент рынка. В итоге мы имеем возможность созерцать прекрасный (хоть и с некоторыми оговорками) образец квестостроительных традиций под названием A Vampyre Story.

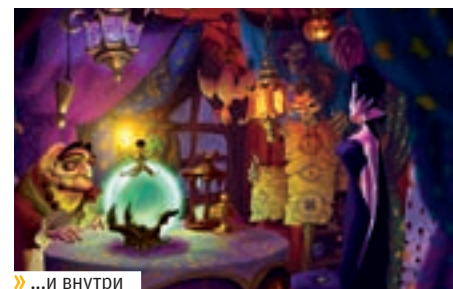
Место действия – заснеженная горная страна Драксильвания (Draxsylvania), родина вампиров и озерных чудовищ. Время действия – 1895 год. Наша героиня – французская оперная певица Мона с точеной



» Крайне разборчивое в еде животное



» Скромная обитель ведуньи снаружи...



» ...и внутри



» Это явно не Рио-де-Жанейро

ПАСПОРТ

Жанр point'n'click adventure
Разработчик Autumn Moon Entertainment
Издатель Crimson Cow
Издатель в СНГ «Акелла»
Сайт
www.vampyrestory-game.com
Возраст 12+

Autumn Moon Entertainment Основанная в 2004 году Биллом Тилером (художник множества игровых проектов LucasArts, включая The Curse of Monkey Island) компания ориентируется на разработку приключенческих игр по классическим канонам жанра, в которых качество главенствует над технологичностью.
Игры нет
Сайт www.amegames.com

Мона, сама того не ведая, оказывается под гнетом чудовищного проклятия

фигуркой и меланхоличным выражением лица, которая прибывает в замок Варг по приглашению барона Шрауди вон Кифера. И сама того не ведая, оказывается под гнетом чудовищного проклятия. Постоянно воспаленные глаза, подозрительно удлиненные клыки и дневная сонливость, а также фанатичная убежденность в том, что гроб с сырой землей на порядок удобнее мягкой постели, не представляются бедняжке убедительными доказательствами ее вампирьей сущности. С недавних пор в друзьях у нее числится летучая мышь по имени Фродерик, да и Мона уже способна превращаться в перепончатокрылое по собственному желанию, но она воспринимает все как нечто вроде несерьезного заболевания, которое со временем пройдет. В этом и состоит основная ирония доброй половины игры. Мона с Фродериком на плече блуждают коридорами замка, оказавшегося для них узилищем, и предаются словесным дуэлям, а из них становится ясно – Мона полностью отказывается верить в неизбежное. Ну и заодно персонажи хорошенько перебивают костьки каждому более-менее интересному предмету или явлению. Но несмотря на достаточно остроумные реплики и курьезные метафоры в диалогах, однообразие и низкая динамичность геймплея наряду с абсолютной линейностью начинают навевать тоску.

Перевалив за середину сюжета, игрок наблюдает видимость некоторой динамики, но лишь видимость, поскольку его вновь погружают в рутину весьма поверхностных разговоров. И если в формировании общей атмосферы их значимость неоспорима, то с точки зрения сюжетной информативности они неоправданно затянуты. Вдобавок возможность получить подробно детализированный отказ на каждое из четырех доступных действий при попытке применить любое из них на неактивный предмет кажется явным перебором. А учитывая продуманность и лаконичность интерфейса, просто вызывает недоумение.

Интерфейс же в A Vampire Story – один из самых грамотно реализованных в жанре adventure от третьего лица. При щелчке на активную область появляется меню выбора действий, нажатие клавиши *Tab* подсвечивает все более-менее достойные внимания объекты на текущем экране, а пробела – прерывает длинные диалоги и скриптовые сцены. Правый клик мыши вызывает окно безразмерного инвентаря. Так просто и вместе с тем очень удобно.

Графика – еще одно неоспоримое достоинство проекта. Прекрасные рисованные картинки в стиле пиксельных мультфильмов на пару с мрачной меланхолией, хорошо знакомой многим по анимационным фильмам Тима Бартона, как нельзя

лучше передают дух времени и места действия. Несмотря на строго выдержанный темный колорит, художники Autumn Moon грамотно подошли к цветовому решению, отчего картинка стала больше похожа на уютную сказку, нежели холодающий кровь хоррор. Кстати, все экраны в игре выполнены по методике многослойных фонов, оптически углубляющих пространство и воздушную перспективу, а обилие фоновых анимаций оживляет статичные изображения. Свою лепту в создание подобного очарования вносят и современные технологии, которыми игра отнюдь не обделена: системы частиц для визуализации атмосферных эффектов, динамическое освещение, а также множество спрайтов и трехмерных объектов переводят графику на высший уровень. Объемные персонажи не страдают от избытка полигонов, зато выглядят под стать картинке и двигаются достаточно плавно и грациозно.

Звук так же хорош. Каждому экрану соответствует своя музыкальная тема, подчеркивая и усиливая настроение, заданное визуальным рядом, плюс множество локальных звуков: льющаяся вода, горящий огонь, завывание ветра. Персонажи озвучены не менее профессионально: и звонкий мелодичный голос оперной дивы, и булькающее бурчание фонтана Ози в равной степени самобытны и неординарны. И это касается всех персонажей игры, а их, скажем прямо, немало.

Кстати, деление на хороших и плохих здесь чисто условное, ведь абсолютно ясно, что нам приходится играть именно за главного злодея. Все действующие лица тут вполне

доброжелательны и комичны, ироничные диалоги и курьезные ситуации составляют добрую половину достоинств проекта, скрадывая рутинность головоломок. Но и здесь разработчики порой перебирают с легкомысленностью, отчего возникают малоприятные ассоциации с «народным» жанром руссокекта, давно и интенсивно эксплуатирующего определенную тематику.

Из всех достоинств и недостатков складывается почти полная картина игры – отличного образца жанра, сочетающего в себе привлекательность старых головоломок с вычислительными возможностями современных компьютеров. Почти – потому что A Vampire Story лишь первая часть намеченной разработчиками трилогии и, соответственно, оценивать ее сейчас как цельный и законченный проект было бы неправильно.

ОЦЕНКА

Идея Сделать классическую point'n'click adventure современными методами

Графика Микс многослойных рисованных фонов и трехмерных моделей

Звук Создает настроение и избыток вербальной информации

Игра Меланхолическая сказка, от которой клонит ко сну

ИТОГ

4/5

Chrono Trigger

Ты у меня одна

Когда Square Enix только задумывалась над очередным выпуском Chrono Trigger, то сначала не собиралась ничего менять: ни графику, ни звук, ни геймплей. Позднее все же было решено добавить некоторые бонусы для поклонников, но по большому счету никаких изменений в проект так и не внесли. В итоге получился удивительный феномен – игра про путешествия во времени сама по себе стала способом отправиться в далекий 1995 год.



Chrono Trigger в общем-то действительно не нуждается в модификации. Это одна из немногих представительниц жанра, которые можно назвать практически идеальными. Буквально каждый аспект, начиная от динамичной боевой системы и закрученного сюжета и заканчивая великолепной анимацией и волшебной музыкой, в свое время произвели настоящий фурор. Такая реакция отнюдь не случайна, ведь над JRPG работали истинные знатоки этого непростого жанра: Хиронобу Сакагучи (Hironobu Sakaguchi) и Юидзи Хори (Yuji Horii). Первый является «отцом-основателем» сериала Final Fantasy, а второй – не менее именитой Dragon Quest. Ну и, конечно же, участвовавший в проекте сценарист Final Fantasy VII, композитор Xenogears и создатель Dragon Ball. Недаром собравшуюся группу называли командой мечты (Dream Team).

В основу сюжета Chrono Trigger положен рассказ о группе молодых людей, отправившихся сначала в прошлое, а потом в будущее, чтобы спасти свой мир от грядущего разрушения. В ходе забав с пространственно-временным континуумом вас ждет побег из тюрьмы, проказы на городской ярмарке, суд, гонки на футуристических транспортных средствах, беседы с героической

зеленой жабой, трагические разборки охранных роботов, любовный треугольник неандертальцев, наконец. Богатый сеттинг открыл перед сценаристами массу возможностей, которыми они не поленились воспользоваться.

Кроме многочисленных событий вы встретите отряд уникальных персонажей (правда, одновременно ходить можно только с тремя). В них немало комичного, но при этом их часто «пробивает» на серьезность и нешуточный пафос. При всей своей сказочности и условности история Chrono Trigger оставляет очень приятное впечатление благодаря удачному сочетанию легкости повествования и драматизма.

Впрочем, сюжет – далеко не единственное достоинство проекта. Одной из главных прелестей переиздания продолжает оставаться геймплей. Chrono Trigger – нелинейная игра. Здесь существует целый набор разнообразных концовок, масса побочных заданий, несколько огромных миров (в разных временных отрезках). Изучать достопримечательности чрезвычайно приятно во многом благодаря отсутствию случайных боев. Сражения происходят только в определенных локациях. Причем противников, как правило, видно, то есть ненужной стычки легко избежать. Сами драки длятся недолго. В игре используется динамичная пошаговая система, когда ход персонажа зависит от того, насколько быстро заполнится соответствующий индикатор. Скорость боев регулируется в меню. Там же предлагается выбрать интерфейс – либо классический вариант, либо довольно удачную адаптацию набора опций под два экрана. Во время драк можно применять заклинания и спецприемы. Для выполнения некоторых





» Эксперименты с телепортацией закончились появлением машины времени

триков необходимо участие сразу нескольких героев. Определенные типы атак способны причинить урон сразу всем злодеям на поле боя или тем, кто стоит рядом. Конечно, нельзя сказать, что подобные нюансы превращают Chrono Trigger в пошаговую тактическую стратегию, но некоторое разнообразие в игровой процесс точно вносят.

Как мы уже отметили, Square Enix добавила в эту версию проекта несколько бонусов, иначе компанию просто заклевали бы даже самые преданные фанаты. Первое, что бросается в глаза, – наличие коротких анимационных роликов, которые переключались на картридж с диска для PlayStation. Видеоматериалы больше всего напоминают отрывки из Dragon Ball, да и неудивительно, если вспомнить, кто рисовал персонажей. Вторая отличительная особенность – дополнительный контент. Тут имеется несколько новеньких подземелий, режим, представляющий собой вариацию на тему «Покемонов» (Pokémon). Пользователи выращивают монстров и дают им сражаться

в огромную башню с тысячей монстров и целым отрядом боссов, один страшнее другого. А на самом вершине угнездили главаря, убить которого вряд ли получится. В этом, возможно, и состоит основная проблема Chrono Trigger. Своим нежеланием хотя бы чуть-чуть понизить сложность 16-битового хита издатель просто отпугивают новичков. Справедливости ради отметим, что первое столкновение подобного плана в Chrono Trigger происходит только на 8–9 часу геймплея, а значит, какое-то время получать удовольствие от процесса смогут даже неопыты.

Возможно, нынешние покупатели не оценят и другое решение, принятое японскими разработчиками: графика и музыка в игре остались такими же, как и четырнадцать лет назад. Никаких трехмерных объектов, полное отсутствие оркестровых аранжировок. Подобный подход к изобразительному ряду можно даже зачислить в плюсы. Конечно, это не самая красивая игра для DS, зато наглядно показывающая, что и при минимуме выразительных средств

дней, заслуживает более современной интерпретации.

Кому-то нарочитая архаичность Chrono Trigger может не понравиться, но вот поклонники оригинала наверняка прослезятся. Отдельные моменты, например, когда Хроно будит его мама или девочка Лукка (Lucca) читит на удивление человеческого робота, вызывают в душе чувства, которые сложно передать словами. Это концентрированная ностальгия, заставляющая сожалеть о том, что тебе уже не 10 лет и мир вокруг совсем другой. Невольно начинаешь понимать сентиментальных людей, со слезами на глазах слушающих и напевающих песни Юрия Визбора из фильма «Городской романс». С Chrono Trigger ситуация практически такая же. Игре вообще не нужны никакие оценки или комментарии. Она давно стала вещью вне времени, как романы Достоевского или музыка Моцарта. Просто необходимо осознать, что таких развлечений уже не делают, и тихо сказать: «Спасибо».

Необходимо осознать, что таких развлечений уже не делают

на специальной арене. Есть и интересная база данных с несколькими закрытыми разделами.

К сожалению, новому релизу от Square Enix, как и большинству ремейков старых JRPG для DS, присуща очень важная черта: он сложен. Рано или поздно вы попадете

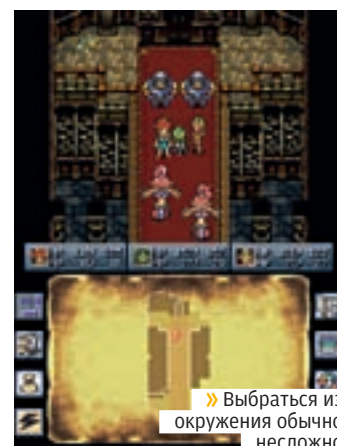
всегда найдется способ рассказать сложную и необычную историю. Что касается музыки, то она просто прекрасна, хотя саундтрек – плод совместного творчества Ясунори Митсуды (Yasunori Mitsuda) и Нобуо Уэматы (Nobuo Uematsu), поражающий разнообразием и богатством мело-



ПАСПОРТ

Жанр JRPG
Разработчик Square Enix
Издатель Square Enix
Сайт na.square-enix.com/ctds
Возраст нет данных

Square Enix Японский колосс, занимающийся преимущественно JRPG, образовался в 2003 году путем слияния двух давних конкурентов: Square и Enix. С тех пор эта компания стала одним из главных поставщиков игр из Страны восходящего солнца. Сейчас фирма надеется более активно выйти на западный рынок, предложив гайдзином адаптированные для их вкусов проекты. **Игры** Final Fantasy, Dragon Quest, Kingdom Hearts
Сайт www.square-enix.com



ОЦЕНКА

Идея Переиздание вместо ремейка

Графика 16-битовая со всеми вытекающими

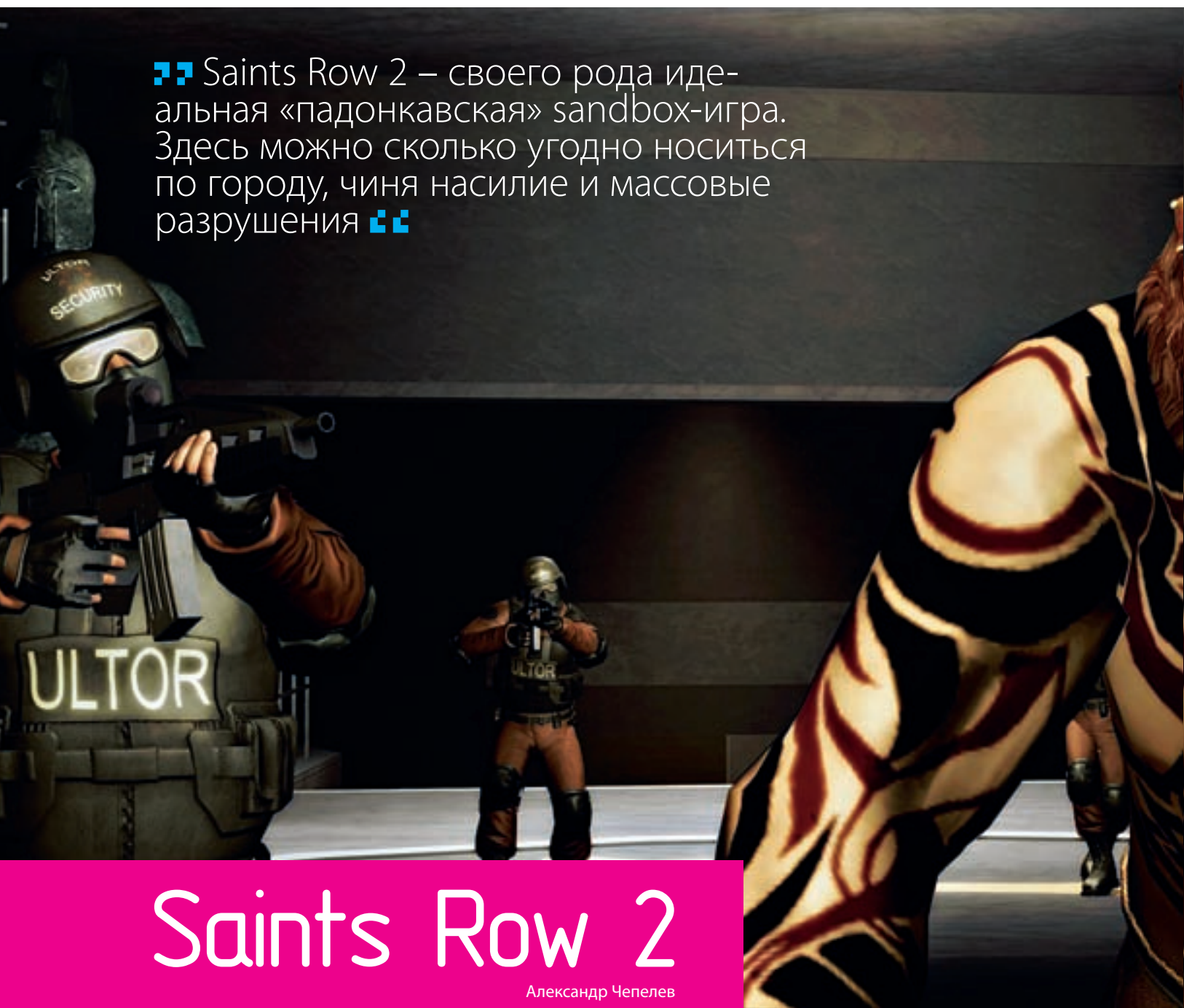
Звук Прекрасная музыка в привычном исполнении

Игра Хорошие вещи не стареют, а становятся только лучше

ИТОГ

S's

██ Saints Row 2 – своего рода идеальная «падонкавская» sandbox-игра. Здесь можно сколько угодно носиться по городу, чиня насилие и массовые разрушения ██



Saints Row 2

Александр Чепелев

Going postal...

Олицетворением этой игры вполне мог быть толстый рыхлый трансвестит в красных боксерских трусах, с безумным оскалом, сломанным носом и ядовитого цвета ирокезом на голове. Рекламные картинки показывали бы героя в обыденных для него ситуациях: вот он энергично бьет стулом инвалида, вот бензопилой утихомиривает ссорящуюся супружескую пару, а вот взрывает все вокруг, восторженно потирая потные ладошки.

██ Saints Row 2 обладает просто-таки циклопическим вау-эффектом. Трястись в хохоте начинаешь уже при создании персонажа. Далее вас ждет самый черный юмор и гиперболизированная жестокость вкупе с игровой механикой Grand Theft Auto. Бегать грозным суперменом по большому городу, ездить на угнанных машинах, поминутно уничтожая толпы людей, барахтаться в сюжете или просто слоняться по районам, козыряя татуировками во всю спину и напиваясь в барах, – вытворять подобное здесь очень весело.

Сценарий, как можно догадаться, ни уникальностью, ни даже своеобразием не блещет, зато за-



» И, разумеется, у каждого в кармане по пулемету



» Спешите видеть – бородатая женщина с пистолетом!



▶ ПАСПОРТ

дорен, в меру брутalen, но вместе с тем смочен в бочке соленых клише. Действие стартует сразу же после концовки оригинальной Saints Row: наш кровожадный герой очуивается в тюремной клинике, где (вот незадача-то!) он немало времени провалялся в коме. При этом ему сделали пластическую операцию и сменили пол (так элегантно нам предоставили возможность создать самостоятельно нового персонажа). Главной же новостью являются отнюдь не хирургические вмешательства, а тот факт, что любимую бандитскую группировку 3rd Street Saints пустили по миру, а в придачу одного из ее лидеров за какие-то три со-

тни убийств собираются приговорить к смертной казни.

Естественно, расстраиваться по данному поводу наш протез не будет – он накачивает свинцом охрану, угоняет полицейскую тачку и отправляется в родной город Stillwater, дабы проверить, как реально обстоят дела на местах. Идут же они ни шатко ни валко – соратники влекут жалкое сущест-

вование, а вот вражеские группировки «Братья Самеди», «Ронин» и «Братство» купаются в роскоши. Вернуть себе былую славу и поставить зазнаек на колени – наша «благая» цель.

Город, в котором происходит действие игры, размерами не впечатляет. Зато он неплохо проработан с соблюдением классического разделения на бедные районы,

■■ Сценарий ни уникальностью, ни даже своеобразием не блещет, зато задорен и в меру брутalen ■■

Жанр action
Разработчик Volition, Inc.
Издатель THQ
Издатель в СНГ «Бука»
Сайт www.saintsrow.com
Возраст 18+

Volition, Inc. основана в 1996 году в ковбойском штате Иллинойс, находящемся на северо-западе США. Компания известна добротным космическим симулятором FreeSpace, «экспериментальным» шутером Red Faction, а ныне и хулиганскими клонами GTA.

Игры Descent 4, Descent: FreeSpace, FreeSpace 2, дилегии Summoner, Red Faction, Saints Row
Сайт www.volition-inc.com



» Ну что, мальчик, смотри и учись!



«СДЕЛАЙ САМ»

Главная гордость Saints Row 2 – редактор персонажей, с маниакальной дошностью проработанный до мелочей. Кроме стандартных опций вроде выбора расы героя, его мускулистости, роста, веса и возраста разрешено также внести во внешний вид бойца миллион иных исправлений – поиграть с выпуклостью лба, поэкспериментировать с шириной и наклоном ноздрей, задумчиво примерить разной глубины ямочки на подбородке... Что примечательно, особо яркими в итоге получаются герои в стиле унисекс. Скажем, грудастая «панкushка» с вьющейся бородой или хмурый пожилой дистрофик с накрашенными губами, тенями под глазами и эмо-челкой. Да, не забудьте подобрать своему протеже фирменную гримасу, которой он будет шокировать окружающих (среди прочих есть вариант «Писающая собака» и «Мастурбация»), голос, походку и стиль боя. И последний штрих – визит в тату-салон, где разрешено украсить тело креатуры агрессивными татуировками.

Феерия садизма начинается при выполнении второстепенных миссий

кварталы богачей и индустриальные окраины. А заведений вроде стриптиз-баров, клиник пластической хирургии, бутиков и тату-салонов тут хоть отбавляй. В местной сети фастфудов всегда можно купить полезный для здоровья гамбургер.

Средств передвижения вполне достаточно: от заляпанных грязью тракторов и мотоциклов до элитных спорткаров, катеров и вертолетов. Садясь за руль или штурвал, герой автоматически включает радио. В наличии несколько тематических станций, предлагающих вашему вниманию классическую музыку, джаз, рок, мелодии 80-х, агрессивный металл и бодрый рэп.

В игре три линейки сюжетных миссий (по числу конкурирующих банд). Их суть крайне проста: тоннами мочить безликое «мясо», периодически отвлекаясь на просмотр высокохудожественных роликов, которые демонстрируют бесящихся от злобы и захлебывающихся слюной противников. Методы расправы с последними экстремальны. Как вам, например, идея засунуть подружку вражеского

босса в багажник и подставить машину под колеса джипа ее возлюбленного?

Правда, красочное наполнение роликов зачастую совсем не соответствует действиям, которые нам приходится выполнять во время очередной миссии. Задания однообразны, но при этом – вот парадокс! – почти не надоедают. «Протагонист» практически бессмертен. Ему не надо прятаться в тени и, быстро выглядывая из-за углов, аккуратно расправляться с конкурентами. Нет, герой идет напролом, расстреливая толпы противников из всего имеющегося в наличии оружия (а особо зарвавшимся наглецам перерезая хребет бензопилой).

Saints Row 2 – своего рода идеальная «падонкавская» sandbox-игра. Здесь можно сколько угодно носиться по городу, чиня насилие и массовые разрушения. Забежали в продуктовый магазин, навели ствол дробовика на продавца, отняли наличные и тут же перестреляли подыхавших легавых (полиция по определению беспомощна). Затем отправились в парк, вырвали таксофон и, размахивая им, стали охо-



██ Рукопашные схватки, к слову, тут очень бодрь и энергичны ██



титься за выбравшимися на ланч служащими. Наскучила охота за офисным планктоном? Станьте «анти-Валентином» и отдубасьте стулом нежную любовную парочку... Дать волю своему внутреннему маньяку можно сотней разных способов. А гротескное окружение и соответствующий ему геймплей этому только способствуют. Порой Saints Row 2 сильно напоминает серию Postal – гипнотическое действо для любителей жанра треш.

Феерия вандализма и сатанизма начинается при выполнении второстепенных миссий. Уж тут-то авторы оторвались по полной программе. В форме полицейского под предлогами в стиле «утихомирим хиппи, занимающихся сексом в своем фургончике» мыносим мирным жителям головы. В шкуре сутенера развозим проституток. Вообразив себя Тайлером Дерденом, вступаем в своеобразный бойцовский клуб. Отыгрывая роль сумасшедшего водителя, угоняем машину с пассажиром и катаем его, пока беднягу не стошнит и он не предложит денег за освобождение. Ну и так далее... За выполнение побочных заданий мы получаем особые награды. Например, завоевав титул чемпиона упомянутого бойцовского клуба, увеличиваем мускульную массу своего героя. Рукопашные схватки, к сло-



ву, тут очень бодрь и энергичны – все благодаря кровавым комбо-ударам, придуманным и реализованным с большой фантазией.

Не забыли разработчики и о территориальных войнах. Успешно завершив очередную сюжетную миссию, мы получаем контроль над новым городским районом. Такой карьерный взлет приносит не только прибыль, но и дополнительные проблемы – ведь свою собственность надо защищать. Оставлять нападки конкурентов без внимания не рекомендуется – есть риск потерять ценные очки авторитета (они открывают доступ к заданиям).

Saints Row 2 – это безумное путешествие по улицам сошедшего с катушек города. Мы не ожидали многого от клона GTA, однако игра по-настоящему удивляет. Да, она довольно однообразна. Но зато до отказа напичкана едким черным

юмором. Если вы ничего против него не имеете, то треш-шапито, созданное умельцами Volition, Inc., наверняка придется вам по душе.

ОЦЕНКА

Идея GTA, щедро приправленная весельем в духе де Сада

Графика Симпатичная, стильная, но на пиршество технологий опоздала

Звук Бодрый

Игра Фунт счастья для обожателей треша

ИТОГ

4,5

МАКАБРИЧЕСКИЕ ПОБОЧНЫЕ МИССИИ

1. Путь огня

Сумасшедшие покатушки. Одеваем защитный жилет, садимся за руль напичканного взрывчаткой багги и едем по специально подготовленной трассе. Попутно сбиваем людей (загораются и вопят), не забывая врезаться в машины (громко и красочно взрываются). В определенный момент к чертовой матери подрываем и собственное авто.

2. Страховое мошенничество

Чистый, как этиловый спирт, мазохизм. Цель сюрреалистична – заработать МНОГО денег, бросаясь под машины и ломая себе кости. Чем сильнее увечья – тем больше прибыль. После заполнения специальной шкалы включается особый режим *Ад-реналин* – в нем капиталец растет быстрее, а герой после очередного намеренного несчастного случая взлетает в воздух, размахивая руками, как птица.

3. Легавые

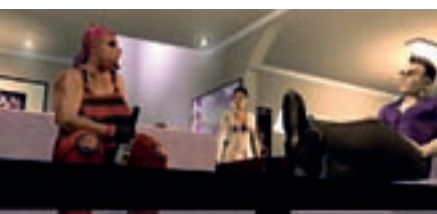
Квинтэссенция безумия: натянув полицейскую форму, порочить рыцарей в погонах, попутно снимая весь процесс на камеру. Задания тут соответствующие: утихомирить убегающего голого человека, разогнать митинг проституток или прекратить спор супругов. Методы воздействия в русле общего настроения – не разъяснительные беседы и даже не предупредительные в воздух, а расстрел в упор или распил бензопилой.

4. Эскорт

Относительно мирная мини-игра – садимся в машину с путаной, находим клиента и... гоняем по окрестностям, пытаемся избавиться от хвоста – назойливых журналистов, стремящихся получить кадры для обличительного репортажа. Надо сказать, запросы клиентов порой удивляют. Скажем, нас просят, чтобы во время проходящего на заднем сидении «сеанса» мы обязательно протаранили парочку машин.

5. Бой без правил

Классический реслинг – выходим на ринг против трех-шести накаченных мужиков и остервенело выбиваем из них дух – кулаками и стульями. Поединок должен окончиться эффектной сценой сворачивания шеи своим оппонентам.



MotorStorm: Pacific Rift

Богдан Афанасьев

Трассы еще разнообразнее, чем в первой части



Беспредел в тропиках

MotorStorm: Pacific Rift продолжает традиции своей предшественницы – мы по-прежнему пытаемся дойти первыми до финиша, используя не всегда привычные для ценителей гонок транспортные средства.



Тут есть и мотоциклы, и багги, и джипы, и даже огромные monster truck. Трассы еще разнообразнее, чем в первой части, кстати, на них предусмотрено множество развилки и возможностей срезать путь, что позволяет находить оптимальный маршрут. Если раньше мы рассекали лишь по пустыням и степям, то теперь имеем целый остров с живописнейшими лан-

Как и раньше, выбор транспортного средства влияет на способ прохождения трассы

» Увы, ощущение скорости этой картинкой не передать



ПАСПОРТ

Жанр racing
Разработчик Evolution Studios
Издатель Sony
Дистрибьютор в Украине «Платея»
Сайт www.motorstorm.com
Возраст 16+

Evolution Studios Британская студия, основанная в 1999 году Мартином Кенрайтом (Martin Kenwright) из Digital Image Design и Яном Хетерингтоном (Ian Hetherington) из Psygnosis. С сентября 2007-го работает исключительно на Sony Computer Entertainment.
Игры MotorStorm, серия WRC
Сайт www.evos.net



» Кто куда, а мы на юг!

дшафтами: от песчаного побережья и джунглей с водопадами до горных склонов, изрезанных потоками лавы, и плантации сахарного тростника с заброшенными зданиями фабрики. На трассах полно разрушаемых элементов, это наверняка порадует любителей крушить все и вся.

Как и раньше, выбор транспортного средства влияет на способ прохождения трассы – чем меньше и легче железный конь, тем проще им управлять. Зато взяв «лошадку» потяжелее и покрепче, пусть не очень послушную и устойчивую на виражах, мы сможем нейтрализовать мелких конкурентов. Если наше авто не настолько велико, чтобы попросту раздавить назойливого соперника, его надо попытаться хотя бы столкнуть с трассы. Но будем внимательны, нашу машину тоже есть кому размазать по обочине. Класс автомобиля влияет и на то, насколько глубокий водоем мы

способны перемахнуть. Там, где багги быстро тонет, monster truck пройдет с легкостью, лишь чуть замочив колеса. Поездка по лужам дает возможность не только срезать путь, но и охладить двигатель, а также использовать нитро дольше обычного. Однако не переборщите, ведь когда температура достигнет максимальной отметки, тот просто взорвется, и мы потеряем драгоценные секунды. Кстати, если пронести рядом с участком раскаленной лавы, двигатель, наоборот, нагревается, тогда применять нитро и вовсе не рекомендуется.

Сюжета в игре нет. Оправданием творящегося на острове безобразия служит якобы проводимый тут фестиваль любителей вволю поругать по бездорожью и без правил, не боясь быть пойманными зоркими сотрудниками ГАИ. В режиме *The Festival* нас заставляют выигрывать гонки в определенном порядке.

MotorStorm Pacific Rift – одна из красивейших современных игр

Кстати, трассы постепенно усложняются. Условно остров разделен на четыре зоны (в зависимости от характера трассы), им, в свою очередь, присвоены названия четырех стихий – Огонь, Вода, Воздух и Земля. На территории Огня нам придется гонять по склонам вулкана среди потоков лавы (а это не лучшим образом сказывается на температуре двигателя) и использовать ускорение очень осторожно. Кроме того, необходимо быть начеку, дабы не угодить в огненную

купель. Зона Воды подарит нам побережье, озера и другие разнообразные лужи, в которых можно остудить движок. Но помните, здешние машинки плавать не умеют. Или вот мы на вершине горы (царство Воздуха), и перед нами раскинулась величественная панорама. Не увлекайтесь, рулите аккуратнее, ведь так просто сорваться с края обрыва или расщелины. Трассы Земли привычны – спускаемся пониже, в самое сердце острова, и там месим грязь.

» Веточки и листики выглядят почти как настоящие



Здесь используется более четырех десятков лицензированных треков



» Не догонишь! Не догонишь!

При прохождении некоторых эпизодов *The Festival* нас ограничивают в выборе средства передвижения. И поскольку в гонке участвует не слишком много видов драндулетов, это выравнивает игровой баланс (хотя и так придаться особо не к чему). А еще помогает изучить особенности различных видов транспорта и не дает нам заикливаться на одном-единственном. В кое-каких гонках предусмотрены специальные режимы: где-то необходимо просто приехать первым, где-то мы покидаем трассу, если разбиваем авто больше заданного количества раз, где-то через определенный период сходит с дистанции гонщик, идущий последним (и так до тех пор, пока не останется только один). А в иных случаях и вовсе сражаемся с таймером, который добавляет немного времени за каж-

дый чекпоинт – достаточно сложный режим, смею заметить, – ведь следующий чекпоинт показывают лишь после прохождения предыдущего, и быстро сориентироваться не всегда удается.

Мультиплеер – вот ради чего стоит купить *MotorStorm: Pacific Rift*. Режим *Split Screen*, которого очень не хватает в современных проектах, просто великолепен. Играть могут до четырех человек одновременно, и при этом не заметно ни ухудшения качества изображения, ни падения частоты кадров. А сетевые заезды совершенно замечательны. В офлайновых гонках AI ведет себя достаточно спокойно, не норовит подрезать или спихнуть с дороги – хорошо, когда нужно набить руку и выучить трассы, но душа просит адреналина. Соперничество в мультиплеере выливается в форменный хаос, торжество разрушения, и это, поверьте, очень-очень весело. Традиционно для проектов последних



лет можно отслеживать свое положение в «табели о рангах».

MotorStorm: Pacific Rift – одна из красивейших современных игр. Пейзажи реалистичны, окружение и трассы выписаны очень детально. Разве что иногда встречаются нечеткие текстуры, а местами они попросту размыты – резкий контраст с практически идеальными моделями автомобилей и мотоциклов (тут разработчики не пожалели ни текстур, ни полигонов). Во время езды по грязи наши машины неизбежно пачкаются, а если после этого проехать по мелководью – отмываются. Вода здесь совершенно великолепна –

отражения, брызги водопадов выглядят не хуже настоящих, а при одном взгляде на лаву понимаешь: очень горячо и соваться туда не следует. Ну а аварии, которых тут множество, смотрятся потрясающе: кузов сминается, детали отлетают – почти *FlatOut*, но еще фееричнее. А чтобы игроки по-настоящему насладились творением художников, дизайнеров, текстурщиков и т. д., разработчики добавили в игру фоторежим. Он активируется по желанию в любой момент (кроме многопользовательских состязаний), и каждый яркий эпизод увековечивается в эффектном скриншоте. При этом позволяет-

Аварии, которых тут множество, смотрятся потрясающе



» Страсть как напоминает FlatOut



PS3



» Нет, это совсем не Pure



» На мотоцикле, может, и быстрее, но автомобиль надежнее

ся крутить камеру, приближать и отдалять ее. Теперь вы сможете продемонстрировать всем, как высоко взлетели вот над тем холмиком или красиво заехали в лужу лавы. Жаль только, нет функции просмотра записи гонки (что добавило бы проекту зрелищности), будем надеяться, она появится в следующей части.

Звуковые композиции, которыми сопровождаются наши моциионы по горам и долам, заслуживают не менее восторженного одобрения. Здесь используется свыше четырех десятков лицензированных треков (в два раза больше, чем в предыдущей части), из которых девять эксклюзивных. Дэвид Боуи, Fatboy Slim, Nirvana, Slipknot – вот имена тех, чьи песни геймеры услышат в игре. А если предложенные композиции не устраивают (вряд ли, конечно, ну а вдруг), есть возможность подключать саундтрек, состоящий из любимо

Мультиплеер – вот ради чего стоит купить MotorStorm Pacific Rift

мых мелодий, хранящихся на жестком диске вашей PlayStation 3. Согласитесь, давить противников колесами своего monster truck под «Вопли Видоплясова» или мелодии и ритмы зарубежной эстрады 70-х это как минимум экзотично. Звуковые эффекты также сделаны на высочайшем уровне – рокот двигателей, скрежет бьющихся автомобилей, шлепки шин по грязи и воде, шорох приминаемой травы и треск ломающихся ветвей – вы до конца пальцев, судорожно стискивающих геймпад, проникаетесь атмосферой творящегося здесь беспредела.

MotorStorm: Pacific Rift оказалась не хуже своей предшественницы, но, как и большинство сиквелов, ненамного лучше. Первая часть предложила нам достаточно оригинальный геймплей, и для получения максимально возможной оценки сиквелу был необходим качественный рывок. А значит, на пути к совершенству нас ждет еще как минимум одна игра. Но пока продолжим месить грязь на острове и разбивать в хлам грязевики. А ребятам из Evolution Studios – «Выбор редакции» и праздничный залп чепчиков. Молодцы!

ОЦЕНКА

Идея Улучшенный MotorStorm, теперь на острове и с перламутровыми пуговицами

Графика Потрясающая. Даже в режиме *Split Screen* на четырех игроках

Звук Саундтрек отличный, композиции просто идеально дополняют атмосферу автомобильного беспредела

Игра Логическое продолжение MotorStorm

ИТОГ

4.5's

Ninjatown

Ninja Defense

Кто бы мог подумать, что жанр tower defence, родившийся из удачной модификации WarCraft, со временем станет таким популярным.

• Жанр tower defense • Разработчик SouthPeak Games • Издатель Venan Entertainment • Сайт www.ninjatown.com
• Возраст 3+

Ярослав Сингаевский



Ninjatown поначалу производит весьма обманчивое впечатление. Нарочито примитивная графика и довольно неторопливые ознакомительные этапы заставляют предположить, что вы зря тратите часть своей жизни на эдакую tower defense для самых маленьких. Но стоит преодолеть

ли, четвертые замедляют нападающих и так далее. Дома ваших подопечных можно улучшать, повышая тем самым характеристики их жильцов. Кроме того, разрешено возводить и вспомогательные постройки, например, увеличивающие скорость атаки всех находящихся поблизости воинов.

Локации, где разворачивается действие, невелики, однако вам зачастую предстоит отражать атаки сразу с нескольких сторон. Порой главной задачей миссии становится оборона некоего ключевого сооружения,

прочее и прочее. Не менее эффективны и токены (tokens) – особые ниндзя, призываемые на поле боя. Появление таких героев способно исправить, казалось бы, безнадежную ситуацию.

Геймплей Ninjatown по-настоящему увлекателен – на данный момент этот проект является одним из лучших представителей жанра. Увы, сюжетная компания (да, тут есть довольно забавная история) весьма непродолжительна. Хотя вы наверняка будете переигрывать некоторые этапы, пытаться закончить их с максимально высоким рейтингом. Многопользовательский режим предлагает выяснить, кто сможет быстрее других отбить все атаки на определенной карте, понеся минимальные потери. Идея не слишком оригинальна, к тому же она не предоставляет возможности фактического взаимодействия между участниками соревнования. Каждый как бы играет сам по себе, а в финале лишь сравниваются общие результаты.

Тем не менее, несмотря на некоторые недостатки, Ninjatown на самом деле отличная игра. Пусть вас не обманет яркая детская графика – этот проект с легкостью увлечет даже самого взрослого и серьезного любителя tower defense.

Вместо башен вы строите домики, где живут бойцы того или иного типа



первые уровни, и игра преобразуется. Заскучавший сенсей, на которого возложена задача по руководству войсками, защищающими город ниндзя от злобных демонов, начинает как сумасшедший щелкать стилусом по экрану в попытках вовремя раздать необходимые ценные указания.

Роль мудрого наставника, понятное дело, отведена вам. Вместо привычных для жанра башен вы строите домики, где живут бойцы того или иного типа. Одни ниндзя быстры, но не очень сильные, вторые бьют мощно, но неторопливы, третьи умеют атаковать летающие це-

допустим моста или дворца. И не факт, что ценный объект будет находиться в конце карты (куда нападающие доберутся в последнюю очередь), хитрые разработчики могут разместить его и в центре театра военных действий.

В нелегком деле защиты милого городка от нечистых сил очень кстати оказываются сверхвозможности (Ninja Powers). Так, вы владеете искусством сдувать демонов с дороги (в прямом смысле – дуя в микрофон), громогласно кричать на подчиненных (от чего те начинают действовать более эффективно), останавливать время и

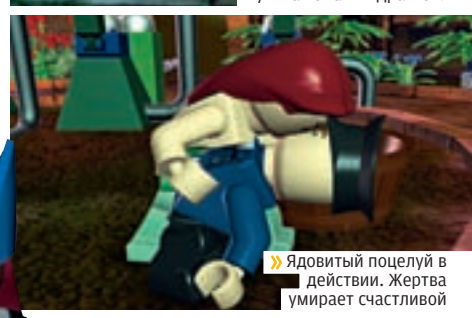


ОЦЕНКА

Идея tower defense и ниндзя
Графика Кавальная
Звук Лаконичный
Игра Захватывающая

ИТОГ

4.5/5



LEGO Batman

• Жанр action • Разработчик TT Games • Издатель Warner Bros. Interactive Entertainment • Издатель в СНГ «Новый Диск»
• Сайт www.legobatmangame.com • Возраст 7+

Олег Козак



» Покрасоваться в пафосной позе любят даже игрушки

Конструктор атакует Жители игрушечного Готэм-сити в опасности: местные злодеи затевают что-то нехорошее. Дабы предотвратить беду, комиссар Гордон включает на крыше полицейского управления прожектор, призывающий героя...

Несмотря на то что игра вышла сразу вслед за новым фильмом о Бэтмене, общего сюжета они не имеют. В LEGO Batman разработчики познакомят нас со многими преступниками Готэм-сити, которые одновременно сбежали из Arkham Asylum. И в шкуре ночного защитника мы должны посадить всех злодеев обратно в их камеры.

Приключения Брюса Уэйна разделены на три кампании: Загадочник, Пингвин и Джокер. В каждой из них необходимо добраться до перечисленных террористов, прорываясь через орды противников. Но это не значит, что на всю кампанию нас ожидает ровно по одному боссу – в конце каждой миссии обязательна встреча и с главарями банды помельче.

Игра в буквальном смысле этого слова трехкнопочная. Все, что от нас требуют, – щелкать по «атаке», использовать различные рычаги и переключатели и передвигаться от врага к врагу. Иногда дают покататься на Бэтмобиле или поиграть за Робина. Он сражается ничем не хуже самого Бэтмена, но поведение у него довольно раздражающее. В роликах на движке (где, между прочим, нет озвучки – вместо разговоров действующие лица издают забавные звуки) молодой напарник героя показан исключительным дурачком и трусом.

Хорошо, что драки с врагами проходят довольно быстро, несколько ударов – и неприятель распадается на кубики. В LEGO

Batman необходимо разрушать все объекты на своем пути. С них сыплются ценные монетки, и если собрать определенное количество, мы перейдем в суперрежим с повышенной силой и выносливостью. Умереть и даже просто проиграть уровень здесь нельзя – когда у Бэтмена или Робина заканчиваются жизни, они возрождаются прямо на месте, только теряют при этом много монеток.

Разрушенные предметы иногда становятся деталями LEGO. Используя их, можно достраивать мосты, лестницы, а то и вовсе сконструировать автомобиль или вертолет. Частенько мы будем переодеваться в специальные костюмы. Например, в одежде Бэтмена-подрывника легко взрывать большие ящики, блокирующие путь дальше по коридору, а Робина-магнита – подниматься по металлической стене. Стычки с боссами совсем простенькие, проиграть их не

удастся при всем желании. Но это отнюдь не плохо, проект-то предназначен в первую очередь для детей. Встретимся мы и с женщиной-кошкой, и с Двумиком Харви Дентом, и с Ядовитым Плющом. Мощных противников достаточно много, скучать не придется. Графика довольно красивая, несмотря на стиль LEGO. Текстуры очень качественные, а симпатичный эффект размытия и чудесный лед радуют глаз. В целом же получилась исключительно приятная игра: одновременно добрая, динамичная и смешная.

ОЦЕНКА

Идея Новые приключения супергероя с ушками

Графика Приятный стиль LEGO

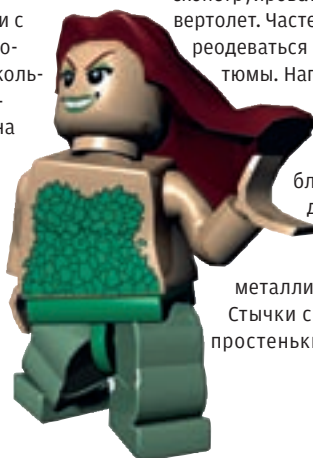
Звук Неплохая музыка и смешная озвучка

Игра Добрый Бэтмен для детей и взрослых

ИТОГ

4,5

Игра в буквальном смысле этого слова трехкнопочная



Xenus 2: Белое золото



» Когда едешь на катере, местность преобразается



Гринго СССР

В студеную пору, когда на улице завывает вьюга, сыпет снег и все сильнее намерзает кризис, действительно приятно окунуть взгляд в голубую лагуну, где бесконечную водную гладь рассекают косяки экзотических рыбок, а лучи солнца пронизывают воду, глядя теплым пламенем проплывающих медуз и главного героя заодно. И вы ведь всегда мечтали покататься на акуле?

Александр Чепелев



Проект Deep Shadows – это, несмотря на все «кокаиновые войны» и противостояние группировок, предельно несерьезная игра. И хотя действие происходит в далекой южной стране, а местные жители прилежно величают героя гринго, едва ступив под палящее солнце, понимаешь – ты на земле, населенной славянскими эмигрантами. Мало того что здешние жители непомерно болтливы, они постоянно сыплют исконно нашими жаргонизмами, а черные, как кормилица рабыни Изауры, бабушки, умильно побрякивая, называют нас внучком.

Главный герой, янки Сол Майерс, приплывает в страну с оригинальным названием Южная Ковумбия (смешно, наверное). Цель поездки благородная – растереть в костную муку дельцов, поставляющих «белое золото» (за этим эвфемизмом скрывается кокаин) в США. Для чего придется оббежать с расспросами толпу

местных жителей и чуток гринго из ЦРУ, выживая по крупицам нужную для дела информацию. Всю правду они расскажут, конечно, не за спасибо, а в обмен на хрустящие банкноты или в благодарность за выполнение черной работенки. Вдобавок с нами по радиации периодически связываются советчики, подсказывающие, как выполнить задание. А иногда эти голоса в колонках просто ругаются между собой.

Основную сюжетную линию разработчики укутали в лианы мелких поручений, которые нам выдают местные жители. Именно в них вся соль здешней истории. Ведь населяющие остров жители – не молчаливые манекены, каких мы привыкли видеть в такого рода играх, они манекены разговорчивые, каждый со своими житейскими проблемами. Вот старушка просит освободить ее сына. Вот развалившийся на лавке бандит дает задание убить задолжавшего ему еврея (а оби-

женная жертва откупается и «закачивает» нанимателя). Фотограф предлагает кругленькую сумму за снимки каменных статуй, хиппи агитирует за единение с природой, девушка в баре кокетничает, подмигивает и назначает встречу на пустынном пляже. Аквалангисты забыли друга в подводной пещере и, громко хныча, просят его спасти. Каждый абориген и приезжий считает своим долгом выплакаться в нашу героическую жилетку и послать на какое-нибудь задание. За удачное выполнение платят деньги, которые нужны для продолжения основной сюжетной линии или покупки всякой мелочи и оружия.

Да и вообще, в отличие от недавнего африканского Far Cry 2, насквозь пропитанного серьезностью, граничащей с занудством, вторая часть Xenus битком набита разными мелкими событиями и специфическими шутками. Например, подойдя к телефонному аппарату, мы можем подшутить над местными жителями или услышать вопли: «Ответьте на мой ответ! Не было ни единого разрыва». Такого специфического юмора в игре целые развалы. Сол издевается над длинноволосым бандитом, называя его девочкой, или наблюдает за чудачком, забравшимся на крышу низкой хижины и грозящим покончить жизнь самоубийством (блефу-



Никто не возбраняет устроить свой Postal

ет – подсказывают прохожие). А околачивающийся рядом с пещерой человек предлагает за определенную сумму принять участие в необычном аттракционе, где в героя полетит не одна порция свинца.

Нам выдали большой цветущий остров, полностью доступный для исследования, а также тренировки глазомера и твердости руки. За власть по-прежнему борются официалы, бандиты, партизаны и наркомафия. Есть еще ЦРУ, индейцы и просто мирное население – с каждой из этих групп у нас устанавливаются свои отношения. Проредили бандитов – добились уважения у

партизан, а если до срока отправили в рай болтливую бабушку – мирные граждане будут готовиться к мести. Стрелять, естественно, придется очень часто. Оружия масса – от ножей и пистолетов до дробовиков и гранат. Причем стволы часто заклинивает в самый ответственный момент, поэтому лучше пользоваться купленным у оружейника товаром (пушки, добытые у поверженных врагов, ненадежны).

Удобно сделана ролевая система – характеристики вроде здоровья и выносливости упразднили, оставив лишь набор перков. С каждым новым уровнем позволено добавлять

герою новое умение – нырять глубже, бегать быстрее и прочее. Все они действительно полезны. А с заданиями почти всегда можно справиться несколькими способами. Когда бандитский босс затребует от нас десять тысяч песо, мы вольны собирать скарб, выполняя мелкие поручения NPC, наняться на службу к головорезам или попросту перестрелять их.

Соль «Xenius 2: Белое золото» в ощущениях, которые получаешь от игры. Здесь все пронизано какой-то рюмочно-тропической атмосферой свободы. Действительно, заняться нам есть чем: окунуться в омут сюжетной компании, прокатиться по острову на джипе, помочь сумасшедшим придорожным хиппи или старухам, поучаствовать в бандитских разборках или сыграть со старым пьяницей в литрбол. Напившись, герой теряет координацию и липнет к стенкам, а употребив таблетку экстази, видит мир в переливчатых перламутровых тонах. Можно заняться подводной рыбалкой (здоровье под водой восстанавливается пожиранием батоннов!), пофлиртовать с профурсеткой или устроить резню под легким тропическим дождем. Другое дело, что многие из вышеперечисленных элементов следовало бы хорошенько отполировать. Задания в стиле «собери денег» встречаются слишком часто, NPC страдают логореей, да и стиль общения местных жителей быстро утомляет. Они сплошь грубияны, обзывают нас «терпилой», вообще злоупотребляют тюремным жаргоном.

Выглядит игра специфически: вроде пальмы, солнце, море, песок – все на месте, одним словом Ковумбия, однако чувствуется, что сделано это тропическое благолепие в северных широтах. И тем не менее здесь есть уютные дожди и багровые закаты, переливающийся в солнечных лучах кристально голубой океан и пестрая трава. И, наконец, нормальная производительность и минимум программных ошибок.

«Xenius 2: Белое золото» – обаятельный шутер с привкусом боевика класса B, вроде тех, которые крутят по областному ТВ в три часа ночи. Перестрелки на пыльных улочках, тысячи заданий от всех-всех-всех, маленькие неожиданности и уютная картинка перемешаны с утомляющими диалогами, прокисшим юмором и скучными заботами типа обязательного накопления капитала. Однако если душа просит солнца и жаркого латиноамериканского веселья, хоть и с тюремным душком, – милости просим в Ковумбию.

ПАСПОРТ

Жанр first person shooter
Разработчик Deep Shadows
Издатель «Руссобит-М»
Сайт whitegold-game.com
Возраст нет данных

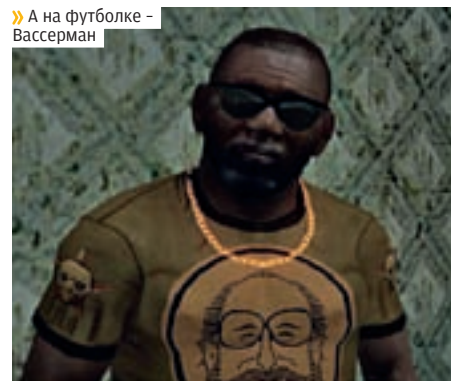
Deep Shadows

Киевская компания. Ее великая цель – создавать оригинальные проекты и захватывающие миры. Прославилась долго-строим «Xenius: Точка кипения», в котором были зеленые джунгли и ветвистые глюки. В разработке находится фантастических масштабов игра «Предтечи», уже распиленная издателем на две части.

Игры Venom, «Xenius: Точка кипения»

Сайт www.deep-shadows.com

А на футболе –
 Вассерман



Здесь все пронизано какой-то рюмочно-тропической атмосферой свободы

ОЦЕНКА

Идея Переосмыслить концепцию Xenius и поддать жару

Графика Джунгли по-киевски – солнечно и пыльно

Звук Бодрый, но актеры озвучки порой просто кривляются

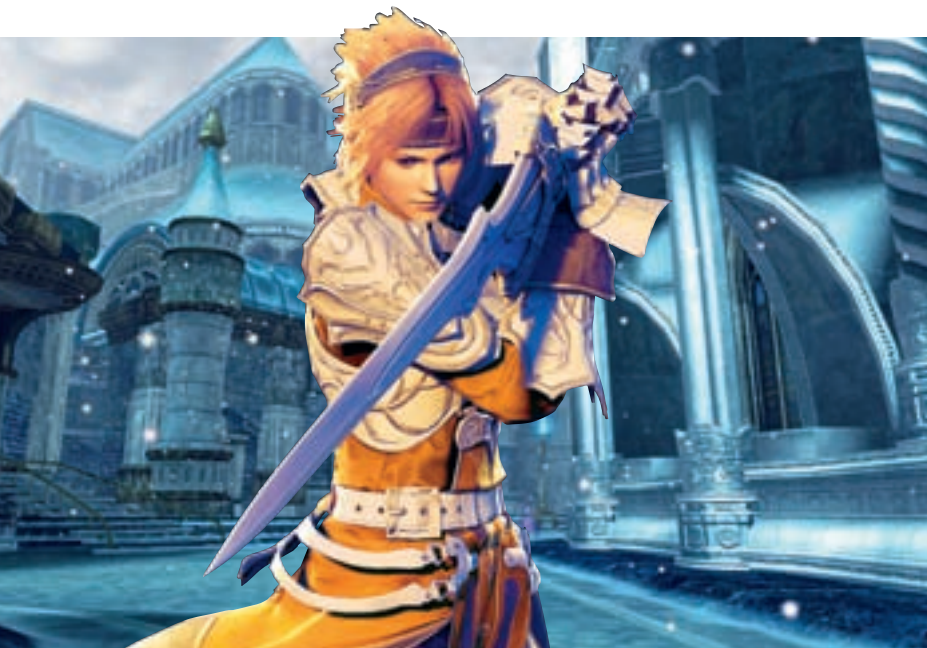
Игра Третьесортная и задорная Ковумбия

ИТОГ

3.5's



Главарь местных бандитов – человек, выращенный в коробке



» Join the family!

Infinite Undiscovery

Иван Титов

• Жанр action/JRPG • Разработчик tri-Ace • Издатель Square Enix
• Сайт www.infiniteundiscovery.com • Возраст 16+

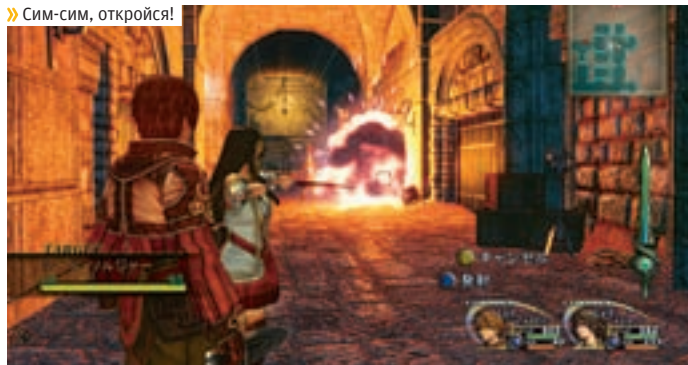
Мыло Стоит сказать, определенные надежды на Infinite Undiscovery у игроков все же были – как ни крути, а компании tri-Ace и Square Enix достаточно известны. Но, увы, видимо, их лучшие умы заняты Star Ocean: The Last Hope, так что мы получили весьма посредственного вкуса жвачку всего на 20 часов. Впрочем, небольшая продолжительность данного проекта – его явный плюс.

Ожидается, что здесь строится и развивается по стандартной, или, чтобы подсластить пилюлю, классической для многих JRPG схеме. Конечно же, имеется юноша, полный сомнений и неуверенный в собственных силах, который по ходу действия превращается в настоящего героя, готового до последнего вздоха защищать свою возлюбленную. А заодно спасти мир и уничтожить зло. В Infinite Undiscovery оно воплощено в Order of Chains. Эта организация приковала планету к Луне – да-да, в буквальном смысле цепями – и теперь черпает из нее энергию. Ну, разумеется, небольшой отряд сторонников добра и мира во

всем мире отважно борется против такого надругательства над законами природы.

Развитие сюжета через пару часов после начала игры сможет предсказать даже неопытный игрок. Герои путешествуют по большой локации, попадают в город, далее – пещера или замок, и в финале мы сражаемся с боссом и разбиваем цепь. Действо щедро разбавлено роликами, вот только непонятно зачем, ведь глубины сюжету или характерам персонажей они не добавляют. Кстати, о последних. Их тут, не считая главного героя, целых семнадцать, однако не то что имен, даже лиц

» Сим-сим, откройся!



половины запомнить не удастся. Лишь нескольких из них снабдили предысториями из более чем пары строчек текста, и почти все они демонстрируют актерскую игру, достойную сериала «Кармелита». Протагонист, к слову, на первый взгляд кажется абсолютной тряпкой, но это только в роликах, стоит начать сражение – и даже группа противников для него не проблема. Он бодро раскидывает врагов в разные стороны, задорно выкрикивая названия суперударов.

Геймплей Infinite Undiscovery, прямо скажем, неоднозначен. С одной стороны, монотонные, но не дающие заскучать сражения, построенные на довольно стандартной для action-ориентированных JRPG боевой системе. С другой же – все остальное. А правил бал здесь геймдизайн девяностых с невидимыми стенками и примитивными квестами. Например, в игровом эпизоде нужно собрать хворост для костра. Так вот, пока мы не разыщем абсолютно все веточки на данной территории, огонь разжечь нам не дадут. Побочные задания тоже есть, и практически всегда сводятся к получению предмета X у персонажа A и доставке его персонажу B.

Аплодисментов заслуживает только композитор Мотои Сакураба (Motoi Sakuraba) – музыка в игре действительно отменная. Подведем итог. Поклонникам жанра стоит дожидаться выхода английской версии Persona 4. Тем же, кто не против потратить драгоценное время на JRPG среднего качества, Infinite Undiscovery вполне подойдет. Хотя нынешней осенью, скажем прямо, хватает и куда более интересных проектов.

ОЦЕНКА

Идея Продолжение экспансии JRPG на Xbox 360

Графика Неплохая

Звук Хорошая музыка скрашивает общую невыразительность проекта

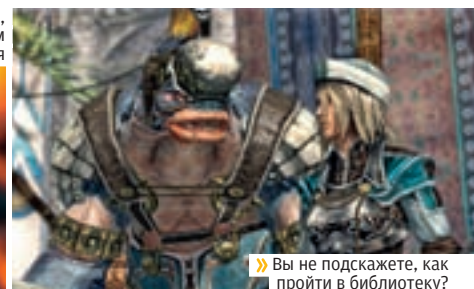
Игра В этом году вышли и более достойные

ИТОГ

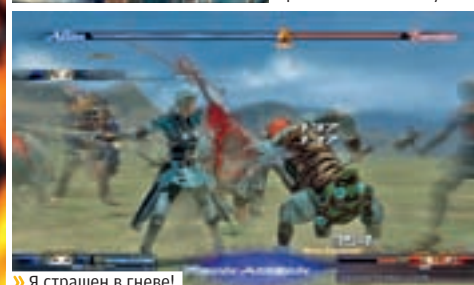
2.5/5



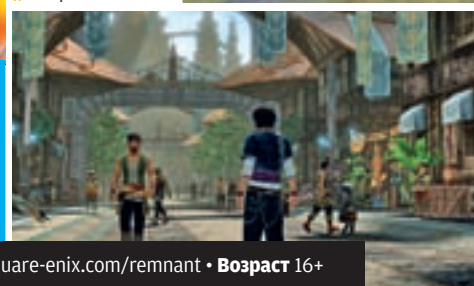
» Пока газ не отключили, можно с огоньком побаловаться



» Вы не подскажите, как пройти в библиотеку?



» Я страшен в гневе!



The Last Remnant

Иван Титов

• Жанр JRPG • Разработчик Square Enix • Издатель Square Enix • Сайт na.square-enix.com/remnant • Возраст 16+

Нет повести печальнее на свете...

...чем повесть о нереализованных возможностях. В самом деле, сколько уже раз мы видели игры, в которых хорошие идеи были воплощены далеко не лучшим образом. The Last Remnant – одна из таких.

Связка достаточно динамична. Главный герой по имени Раш Сайкс (Rush Sykes), сын известных ученых, бежит через лес, пытается разыскать девушку Айрину (Irina), как мы узнаем чуть позже, свою сестру. Внезапно протагонист выскакивает из чащи на край обрыва и замирает, пораженный увиденным, – внизу, в долине, сошлись в сече две армии. В гуще сражения вдруг мелькнуло знакомое лицо. Айрина? Времени на раздумья нет – спустя пару мгновений Раш уже вступает в бой.

происхождение. Родителей нашего героя уважают, поэтому не только выслушивают историю о похищении Айрины, но и предлагают помощь.

Сюжет достаточно интересен. Персонажи всегда готовы поболтать и поделиться с вами важной (или не очень) информацией. Правда, некоторые ролики неприятно удивляют грубой работой аниматоров. А диалоги в целом производят впечатление нарочито затянутых.

Самой яркой частью игры являются сражения, сочетающие эле-

героизма и наемными солдатами, обязательно сбалансировав количество обычных воинов и магов. В битве каждый отряд выступает как единое подразделение (читай: юнит), сходясь с аналогичными юнитами противника.

В начале хода из особого списка вы выбираете действия, которые выполняют ваши подчиненные. Тут-то и проявляется первая из многочисленных недоработок игры – набор доступных команд формируется по довольно странному алгоритму и часто оказывается неоптимальным. Возникают ситуации, когда, к примеру, здоровье важных персонажей приближается к нулю, а заветного заклинания Heal в предложенном ассортименте почему-то нет.

Не меньше нареканий вызывают и технические огрехи. Локации загружаются медленно (даром что их размеры часто очень малы), есть определенные проблемы с отображением текстур. Кроме того, The Last Remnant обожает подтормаживать безо всяких видимых причин.

В общем, вроде бы и сценарий неплох, и боевка в меру оригинальна и

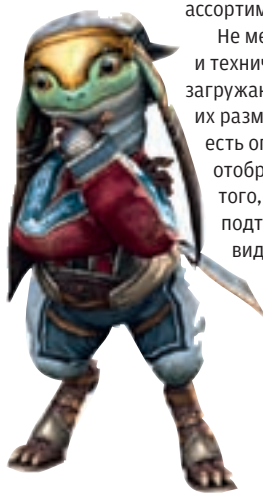
увлекательна, но ошибки, недоработки, баги сильно портят впечатление. Однако основная проблема, наверное, в том, что в этом проекте нет своей изюминки, которая бы заставляла играть дальше, мирясь с недостатками.

Резюмируем. The Last Remnant, как и Infinite Undiscovery, очутилась в незавидной роли никому не нужной игры. Рядовые любители JRPG вряд ли сочтут ее интересной, а фанаты жанра уже с головой ушли в Persona 4, забыв о существовании других проектов. Новое творение Square Enix – продукт, в зародыше бывший потенциально привлекательным, но на деле оказавшийся совершенно проходным.

Основная проблема в том, что в этом проекте нет своей изюминки

Понятное дело, вот так с ходу разыскать родную кровь не выйдет. Протагониста знакомят с его будущими союзниками – четырьмя генералами королевства Атлум (Athlum) и главой государства блондином Давидом Нассау (David Nassau). С последним Раш позволяет себе фамильярничать, едва представившись, – оказывается благородное

менты классической RPG и пошаговой стратегии. В вашем распоряжении не просто партия персонажей, а набор отрядов. Их надо правильно укомплектовывать



ОЦЕНКА

Идея Окончательно лишит игроков свободного времени в конце 2008 года

Графика Технические шероховатости портят удовольствие

Звук Ничего особенного

Игра Попробовать можно, но не стоит ждать слишком многого

ИТОГ

3.5

Penny Arcade Adventures:

On the Rain-Slick Precipice of Darkness: Episode Two



Казуальный хардкор

Тандем Penny Arcade и Hothead Games продолжает радовать нас обильными плодами своей совместной деятельности, медленно, но уверенно занимая нишу в сегменте эпизодических игр.

» Похоже, Нью-Аркадии экономический кризис не грозит



Андрей Кубовский

Вторая часть Penny Arcade Adventures, вышедшая не так давно, оказалась еще более насыщенной событиями и зрелищной, но в то же время куда более лаконичной в подаче сюжета. Причем игру можно считать и хардкорной, и казуальной одновременно. Достичь баланса между этими двумя на первый взгляд почти не сочетающимися явлениями разработчикам позволил не только грамотный подход к составлению межжанрового микса, но и ряд простых, но действенных нововведений.

В меню появился трехступенчатый регулятор уровня сложности, который можно без всяких ограничений переключать по ходу дела, что существенно облегчает жизнь обычного игрока, жаждущего развлечения при минимуме усилий. Для тех же, кто простых путей не ищет, был добавлен режим *Insane Mode*, он становится доступным после прохождения эпизода на максимальном уровне сложности. Кроме более сильных и удароустойчивых противников, здесь появляется способность открывать сундуки, недостижимые в обычных режимах, мелочь, а приятно.

При этом бонусами не обделили и простых смертных: фоновые мелодии и концепт-арты, спрятанные в различных местах локаций, после нахождения заносятся в список достижений игрока. Более того, без них невозможно пройти игру на все 100%. И конечно же, *Greenhouse Triumphs* — особый пункт главного меню, за которым скрывается таблица личных рекордов. Сводная рейтинговая таблица зарегистрированных пользователей доступна на сайте playgreenhouse.com. Кстати, здесь, как и в Steam, можно приобрести игру для Mac и PC (есть версии для Windows и Linux).

Боевая система не претерпела радикальных изменений, но позволяет теперь отступить с поля боя, не дожидаясь поражения и сменив тактику, переиграть неудачный раунд. Необходимо отметить и обновленные виды атак и комбо главных героев, обусловленные расширением арсенала, а также невиданным ранее талантом персонажей поддержки как решающим аргументом в борьбе с врагами. Пополнились и ряды бойцов невидимого фронта, появляющихся лишь при накоплении ими достаточной энергии для атаки.

Постоянное количество членов группы поддержки ограничено тремя, со временем число желающих помочь нашим героям автоматически растет, и новообретенный друг сменяет старого. К сожалению,



» Бабло побеждает зло



» Судя по жесту, нам здесь не рады



» Объятия смерти

перестраивать вспомогательную команду под себя не позволено. Немного смутило появление в ее рядах спившегося проигрывателя грампластинок, который не то чтобы был вовсе бесполезен, но на фоне остальных кажется совсем ущербным. Однако оставим это на совести разработчиков.

Бестиарий противников пополнился и обновился, а значит, расширился ассортимент тактик, применяемых в борьбе с тем или иным врагом. Каждая враждебная форма жизни, встретившаяся на нашем пути, гротескна. Балансируя на тонкой грани, разработчики тем не менее выдерживают золотую середину. Роботы, буйные пациенты психиатрической лечебницы на пару с санитарями, ошалевшие от избытка денег богачи, раздражительные парочки и злобные конструкторы – лишь часть того сонма врагов, который будет предоставлен нам на растерзание.

помощь других, зажимая игрока в тугое кольцо. А в особо тяжелых случаях, когда нашими усилиями неприятель практически уничтожен, оставшиеся противники приобретают ряд бонусов, что при неудачном стечении обстоятельств может привести к неожиданному поражению.

Любителей хардкора, несомненно, порадует еще один нюанс: за каждый overkill (атака, после которой показатель здоровья противника уходит в минус) начисляется бонус к атакующим способностям. Это постепенно превращает протагонистов в машины смерти. Без коронного блюда тоже не обошлось: если поединок с боссом-месмером просто забавен, то финальная битва с гигантским роботом – нечто совершенно особое.

Наконец-то игра стала оправдывать свое название и в придачу к непрерывному шинкованию врагов обзавелась рядом приключенческих элементов. Здесь обошлось без фанатизма. Всевозможные зада-

ливое спинно-мозговое развлечение для скучающих офисных работников.

Сюжетно же мы продолжаем погружаться в тайны города New Arcadia, постепенно развязывая узел интриг, объединяющий культ мимов, армию боевых соковыжималок, симпозиум ученых-футуристов и семейство Брахе. Игроку предстоит, чередуя аркадные поединки с квестовыми заданиями, проникнуть в застенки злой лечебницы для душевнобольных, испытать все тяготы борьбы за собственный рассудок в сражении с месмером, разнести в пыль многоэтажный особняк вблизи центрального парка и, наконец, сравняв с землей полгорода, обрести долгожданную победу.

Причем все это сделано с немалой долей иронии и здоровой сатиры и изобилует пародиями на тот или иной шаблон игровой или киноиндустрии. Радует и верность разработчиков намеченной концепции, и отсутствие перекосов в сторону треша либо пресловутой политкорректности. Те, кто не имел возможности обзавестись первой частью, могут смело начать знакомство со столь ярким шедевром игрового искусства второго эпизода, поскольку, кроме сюжетной преемственности, две игры никак не связаны. Это цельные, завершенные проекты.

В заключение смело можно сказать, что Penny Arcade Adventures: On the Rain-Slick Precipice of Darkness: Episode Two – отличная игра, продолжающая и развивающая традиции старой школы, которую можно рекомендовать всем и каждому. Естественно, из числа тех, кому исполнилось 18 лет.

ПАСПОРТ

Жанр adventure / arcade / RPG
Разработчики Penny Arcade / Hothead Games
Издатель Penny Arcade
Сайт www.rainslick.com
Возраст 18+

Hothead Games Основанная в 2006 году с офисом в Ванкувере, фирма специализируется на эпизодических играх, распространяемых методом цифровой дистрибуции.

Игры Penny Arcade Adventures
Сайт www.hotheadgames.com

» Я вам покажу кузькину мать



» А в глазах застыл ужас...



» Энергетическая сапка в действии



ОЦЕНКА

Идея Интерактивный комикс
Графика Стилизованная трехмерная

Звук Профессиональная работа актеров и атмосферная фоновая музыка

Игра Великолепный межжанровый гибрид с жестким возрастным цензом

ИТОГ

5/5

Наконец-то игра стала оправдывать свое название и обзавелась рядом приключенческих элементов

У всех противников есть иммунитет к определенным атакам. К тому же время атаки и момент, когда можно ее блокировать, для каждого отдельного класса свой. Так что вряд ли удастся выработать оборонительный рефлекс. Кроме того, по ходу боя враги перегруппировываются, отступают и призывают на

помощь других, зажимая игрока в тугое кольцо. А в особо тяжелых случаях, когда нашими усилиями неприятель практически уничтожен, оставшиеся противники приобретают ряд бонусов, что при неудачном стечении обстоятельств может привести к неожиданному поражению.

Shaun White Snowboarding

Снега не будет

Видимо, Ubisoft всерьез решила выжать все возможное из движка Scimitar, ставшего основой для Assassin's Creed. Решение эксплуатировать его же в Prince of Persia понятно (ведь игры по жанрам схожи), но вот как этот «моторчик» подружится с симулятором сноуборда Shaun White Snowboarding, до последнего момента представлялось с трудом.

Кирилл Токарев

Новый проект Ubisoft Montreal должен был стать следующим шагом в развитии жанра, в котором компания намерена основательно закрепиться. В ее активе уже есть серия Amped с богатым набором трюков и стремительная SSX, больше напоминающая гонку на реактивных санях. А теперь авторы попытались соединить эти два принципа, используя образ известного в спортивных кругах калифорнийца Шона Уайта (Shaun White). Получилось скорее холодно, чем жарко.

Тут стоит отметить, что симуляторы сноуборда серьезно отстают в развитии от виртуального варианта схожего экстремального развлечения – катания на скейтбордах. Несправедливость стала особенно очевидной, когда Electronic Arts выпустила игру Skate, которая кардинально изменила представление о том, как можно управлять доской с геймпада. От Shaun White Snowboarding невольно ждали чего-то похожего и в принципе не ошиблись. Действительно, разработчики почти отказались от использования кнопок, повесив все возможные действия на шифты и аналоговые стики. К великому сожалению, здесь эта система работает неудачно. Во-первых, трюков попросту очень мало. Во-вторых, управление оказалось на удивление неотзывчивым. Ощущения полного контроля над персонажем не возникает никогда. Даже доска самостоятельно притягивается к различным платформам и скользит по ним без вашего участия. И без того существенный недостаток становится особенно заметным во время соревнований, где для набора максимального количества очков необходима повышенная точность.

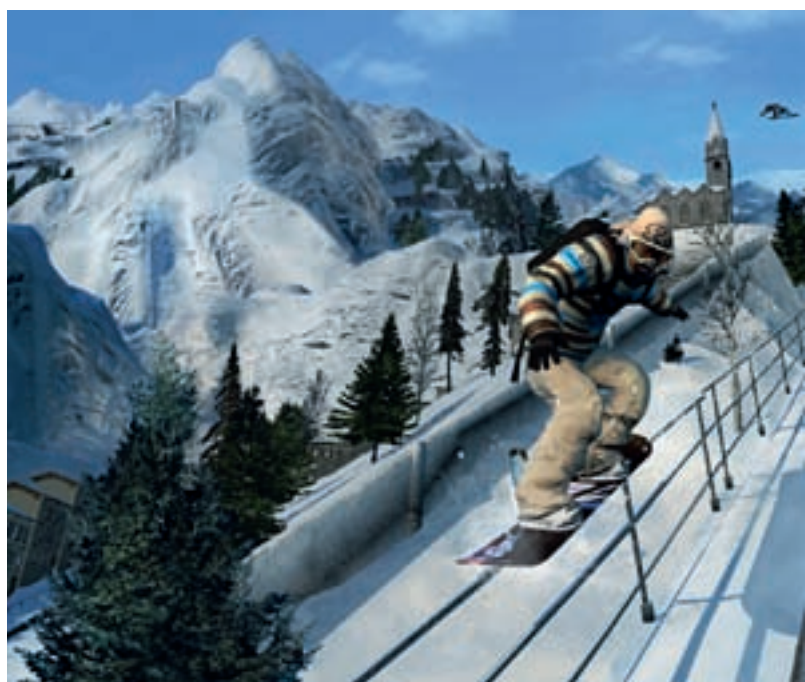
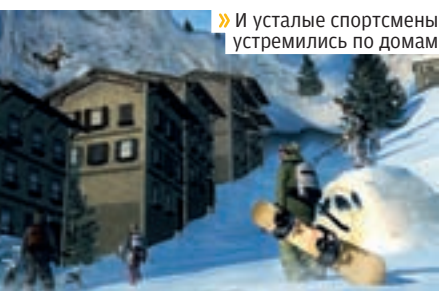
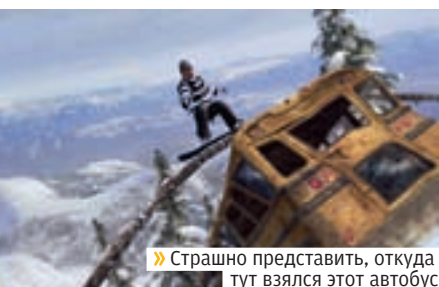
Вынужденную пассивность геймера и общую бедность трюков

Чистый снег в наше время такая же редкость, как и хорошие симуляторы сноуборда

Shaun White Snowboarding пытается компенсировать размерами локаций. С самого начала открыто несколько горных курортов, расположенных в Европе, США, Японии. Каждый уровень представляет собой один громадный спуск с площадками. В некоторых случаях, чтобы съехать к подножию, понадобится много времени, хотя обычно путешествие проходит весело и незаметно. Добраться до верхушки можно по-всякому. Традиционный способ – привычные подъемники для лыжников, но есть и альтерна-

тивные варианты вроде десантирования с вертолета.

Набор занятий в игре не слишком разнообразен. По сюжету вам нужно рыскать по уровням в поисках виртуальных монеток, открывающих доступ к новым бонусам (например, способность пробивать препятствия или стремительнее нестись вниз по склону). К сожалению, находить предметы чрезвычайно сложно, во многом по причине абсолютной неинформативности радаров. Кроме того, есть состязания, и самыми интересными из них





» Тут главное – приземлиться на ноги, а не рухнуть случайно головой вниз

безоговорочно признаются гонки, во время которых можно швырять в оппонентов снежками. На десерт остается исследование виртуального мира. Заниматься туризмом лучше всего, сняв доску и гуляя по окрестностям пешком. Не исключено, что вы обнаружите какие-то новые интересные местечки.

В теории геймера должен заботить вечный поиск денег, необходимых для приобретения многочисленных шмоток и оборудования. Нельзя сказать, что мотивация реализована убедительно, но по крайней мере путешествия и соревнования не кажутся абсолютно бессмысленными. В плане реалистичности игра также довольно далека от идеала. А самое обидное – низкая скорость, которую вдобавок очень легко потерять. В результате сильно



» Балансировать на перилах достаточно просто

страдает динамика, а это пагубно сказывается на всем геймплее.

Изобразительный ряд в Shaun White Snowboarding тоже не хватает звезд с неба. Понятно, что сделать оформление ярким и запоминающимся в местах, где доминирует белый цвет, довольно сложно, но при должном усердии все-таки возможно – посмотрите хотя бы на Mirror's Edge. Авторы даже поленились вставить в Xbox-версию хоть какие-нибудь погодные эффекты. Вид с вершины горы или попытка удрать от приближающейся лавины действительно перехватывают дух (особенно если поставить удаленную камеру), но лишь только в поле зрения появляются домики и арки, собранные из явно недостаточного числа полигонов, на ум невольно приходит снежный уровень из We Love Katamari. Странновато видеть до такой степени невыразительную картинку в проекте, стартовавшем на мощном железе нового поколения. Впрочем, отсутствие разнообразия компенсируется масштабами. Подобных гор мы на самом деле давно не видели. Порадовали и вполне симпатичные модели персонажей, особенно если нарядить их в пестрые костюмы.

Игра предлагает принять участие и в многопользовательских заездах. Организовать сетевое развлечение довольно легко, правда, больше восьми человек на трассу не пустят. Есть и встроенный видеоредактор, позволяющий создавать ролики с собственным участием и выкладывать их на специальном сайте. Проблема в малом – делиться счастьем не хочется просто потому, что его нет.

Shaun White Snowboarding получилась масштабной, но скучной игрой. Удивительно, но компания исхитрилась выпустить продукт, единствен-

ПАСПОРТ

Жанр симулятор сноуборда
Разработчик Ubisoft Montreal
Издатель Ubisoft
Сайт www.shaunwhitegame.com
Возраст 3+

Ubisoft Montreal – огромный «завод» по производству развлекательных проектов очень разного уровня. Студия, входя в число самых крупных в мире, одновременно работает сразу над несколькими AAA-тайтлами. Сегодня в ней трудится свыше тысячи человек.
Игры Splinter Cell, Rainbow Six Vegas, Prince of Persia
Сайт ubisoft.ca

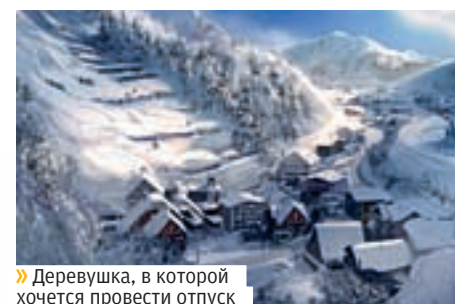
Сбор виртуальных моментов открывает доступ к новым бонусам



» Низко пошел. К дождю, не иначе



ным достоинством которого остается шикарный набор музыкальных треков. Если и покупать его, то только ради удовольствия полюбоваться на чистый снег – в наше время он стал такой же редкостью, как и хорошие симуляторы сноуборда.



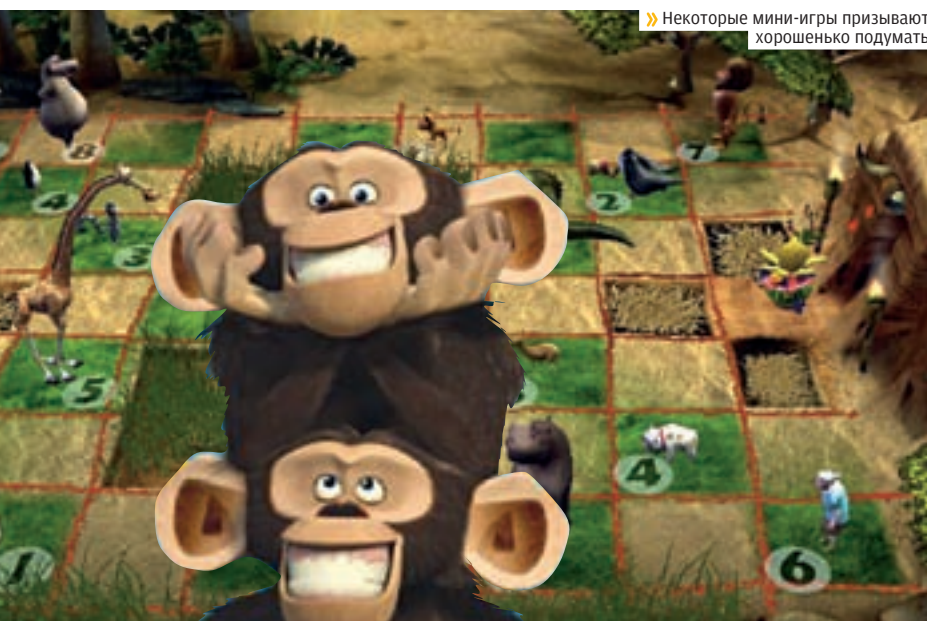
» Деревушка, в которой хочется провести отпуск

ОЦЕНКА

Идея Сделать Skate на снегу
Графика Серая
Звук Отличная подборка песен, приятный хруст снега
Игра Ядрено морозная, но скучноватая

ИТОГ

3.5



» Некоторые мини-игры призывают хорошенько подумать



» Личный пепелац неплохо приспособлен к полетам

» Матч хищников против травоядных



Madagascar: Escape 2 Africa

Олег Козак

• Жанр arcade • Разработчик Papaya Studio • Издатель Activision •
• Издатель в Украине «1С» • Сайт www.madagascargame.com • Возраст 3+

Я хочу руху-руху К традиции вслед за выходом в свет очередного мультфильма вдгонку выпускать игру по его мотивам мы уже давно привыкли. Равно как и к тому, что игра эта нередко оказывается посредственным платформером, примечательным только знаковыми мордашками главных героев. Впрочем, бывают и исключения.

Madagascar 2 – это не более чем набор мини-игр, художественно объединенных общим сюжетом. Он во многом повторяет историю из мультфильма, хотя кое-какие изменения все же можно обнаружить. Вместе с главными героями нам предстоит починить самолет, построить взлетную полосу, приготовить к запуску «железную птицу» и добраться до африканского заповедника, где ждут новые приключения.

Миссии сопровождаются не слишком удачными роликами на движке, довольно скучными и некрасивыми. И, к сожалению, даже не смешными. Их лучше пропускать, получая удовольствие исключительно от игро-

вого процесса, но тогда от вас может ускользнуть понимание того, зачем мы это все делаем.

А вот геймплей и правда порадовал. Забавы героев достаточно разнообразны и веселы, чтобы уделить им несколько часов драгоценного времени. Поиграть предстоит за каждого из персонажей, а они по-своему уникальны. Нужно починить взлетную полосу? Поможет Мелман – ударом головы он забивает болты покруче любой кувалды. И это не единственный его талант. Обширные медицинские познания жирафа позволяют излечивать других животных от всяких экзотических болячек. Миссии за зебру Марти, как правило, сводятся к

скоростным забегам наперегонки, а с бегемотихой Глорией мало кто сравнится в плавании. Порой придется и попрыгать по платформам, и решить несколько логических головоломок и много чего еще.

Задания действительно очень разные, быстро проходятся и ничуть не надоедают. Хотите повторить некоторые из них? Добро пожаловать в режим *Arcade*, где можно выбрать любую мини-игру и поиграть в нее либо в одиночку, либо с друзьями в режиме *Hot Seat*, поддерживающем до четырех геймеров одновременно. Полагаю, детям будет интересно сразиться веселой компанией в африканский футбол, местные шахматы или гольф.

Как и в любой уважающей себя аркаде, в Madagascar 2 повсюду разбросаны монетки. Местную валюту принимают в специальном магазине, где покупаются отрывки из мультфильма, а также приобретаются всяческие плюшки и пасочки для главных героев (например, умилная знахарская шапочка для Мелмана). Здесь же продаются и новые песни для ритмичной танцевальной мини-игры и «свеженькие» лунки для гольфа.

Графическое оформление воображения не поражает – в той же

Panda Kung-Fu оно на несколько голов выше. Впрочем, хоть локации и угловатенькие, но зато очень яркие и позитивные. И модели персонажей приятные, разве что за исключением короля Джулиана – бедного лемура настолько изуродовали, что ему стоило бы пойти в «умиральную яму» и не позориться.

Madagascar 2 – интересная и качественная игра для детей. Яркая и веселая. Взрослым она покажется слишком простой, но для младших геймеров – в самый раз.

ОЦЕНКА

Идея Мини-игры категории «по мотивам»

Графика Приемлемая

Звук Подходящий

Игра Качественная и для детей

ИТОГ

3.5's



» Необходимый вуайеризм



» Петросян в восторге!

» Самая яркая черта нашего соседа – фанатичная любовь к Элвису Пресли



Как достать соседа: Из России с любовью

Александр Чепелев

Жанр аркадная головоломка • **Разработчик** GFI • **Издатели** GFI/«Руссобит-М» • **Сайт** www.russobit-m.ru/catalogue • **Возраст** нет данных

Белокаменная ненависть Новый клон немецкой головоломки «Как достать соседа» заочно хочется публично ненавидеть. Разбить коробку с диском в людном месте, из обломков сделать сюрискен и со свистом вонзить его в спину треклятому соседу.

Потому как в который уже раз пытаюсь что-нибудь выдти из измочаленной концепции – это, похоже, печальная православная традиция. Я играл во все славянские клоны немецкой забавы Neighbors from Hell, но ни одного, имеющего право на жизнь, среди них вспомнить не могу. Питерская контора VZ.lab выпустила парочку унылых и тягучих «Соседей», затем, словно ядовитые грибы, поперли поделки вроде «Как достать студента», а самой достойной фантазией на эту тему можно считать проект одесской студии Jam-Games под названием «33 квадратных метра», с вышедшим совсем недавно абсолютно халтурным аддоном.

Именно потому к разбору творчества с жутким названием «Как достать соседа: Из России с любовью» я приступал с заранее припасенным боком желчи. И вот тут совершенно неожиданно выяснилось невероятное – эта игра мало того что «из России», так еще и действительно сделана «с любовью». Хоть и содомостской.

В это сложно поверить, но здесь даже появился более-менее внятный сюжет. Нам заговорщицким тоном рассказывают историю о шпионе Арнольде Рубинштейне,сланном с миссией в Москву. Ней-

трализовать его должен (внимание!) майор Виктор Пулин, отчего-то сильно смахивающий на русскую народную версию премьера В. Путина. Игрок побывает в коттедже шпиона, на самолете и в богатом

другими эпизодами серии. Авторы старательно возвели трехэтажные многоквартирные здания, с выдумкой их декорировали, даже подогнали под пластилиновый стиль первоисточника и сделали все воз-

■ ■ Сюжет порос кудрявой бородой и пародирует приключения Штирлица ■ ■

отеле. В целом же сюжет порос кудрявой бородой и пародирует приключения Штирлица.

Столетнюю концепцию причесали, порезали и вылизали. Скелет остался прежним: шатаюсь по комнатам (вид сбоку), мы должны сделать соседу, то есть шпиону, кучу гадостей: налить во фруктовый коктейль этиловый спирт, поиздеваться над его рыбками, подсунуть под нос грязные трусы и так далее. А жертва в это время прогуливается по этажам и регулярно совершает одно и то же: смотрит телевизор, флиртует с дамочкой, качает бицепсы. Все, что от нас требуется, – расставлять ловушки, не попадаясь ему на глаза, а то побьет.

Но зато «Из России с любовью» – невероятный хардкор в сравнении с

можное для того, чтобы игрок ревел белугой, рыдал и грязно ругался. Ведь найти в куче комнат какую-то вещь и догадаться, куда ее применить, – задача не для слабых духом. И это только цветочки: разработчики установили раздражающий таймер, который нельзя деактивировать, и лишили геймера права проходить любой этап за три попытки. Более того, если кликнуть по портрету шпиона, камера не покажет месторасположение жертвы, как это было раньше. В результате сосед постоянно застает нас врасплох, и приходится снова и снова переигрывать уровни с самого начала.

Зато приколы штамповали без устали: на каждую локацию (их тринадцать) по пять-восемь штук.

Шутки эти удручающе неинтересны и тусклы. Авторы наступили на те же грабли, что и их славянские предшественники: вместо ярких изобретательных сценок бешенства жертвы нам подсовывают чисто формальные занудные зарисовки. Закрепляет впечатление монотонная музыка – кажется, она во всех клонах вообще одинаковая.

«Как достать соседа: Из России с любовью» – самый неоднозначный клон немецкого симулятора издевательств. Создатели глубокомысленно делали лбы гармошкой, рисовали детализированные задники, придумывали сюжетные ролики, а в результате загубили свой труд беспрецедентной жестокостью по отношению к геймеру. Не будь в игре драконовских условий, она была бы оценена на балл выше. А так получился махровый оксюморон – казуальная концепция с хардкорным геймплеем.

ОЦЕНКА

Идея Съешь еще немного этих русских соседей

Графика Красивая, карикатурная

Звук Убивающий мозговые клетки

Игра Потенциально лучший клон «Соседа из Ада», сделанный с изощренным садизмом

ИТОГ

7,5

Strong Bad's Cool Game for Attractive People

Андрей Кубовский

Назад в прошлое!

Еще один сериал с длинным названием – и вновь от Telltale Games. Причем у многих до начала знакомства с игрой наверняка возникнут следующие вопросы: кто такой Strong Bad и какова его роль во всем этом безобразии?



» Strong Bad всегда найдет обходной путь

» Вы не поверите, но Плохиш здесь ни при чем



В далеком 1983 году существовала аркадная видеоигра Tag Team Wrestling, и была в ней команда бойцов, именовавшаяся Strong Bads. А в 1996-м студенты Майк Чэпмен (Mike Chapman) и Крэйг Зобель (Craig Zobel) написали забавную книгу для детей «Бегун Хоумстар участвует в состязании самых сильных людей мира» (The Homestar Runner Enters the Strongest Man in the World Contest). И, возможно, никакой связи между двумя этими фактами и не существовало бы, если бы товарищ Чэпмен не был

» Нонконформизм – наше все!



любителем аркад и не назвал в честь спрайтовых героев Tag Team Wrestling одного из персонажей своей истории.

Коммерческого успеха книга не имела, тем не менее Чэпмен не отказался от дальнейшей разработки идеи. В 1999-м Майк со своим младшим братом Мэтом, занимаясь изучением флеш-технологии, задаются целью создать анимационный сериал, основанный на приключениях Бегуна Хоумстара. Спустя год появляется сайт *homestarrunner.com* и одноименная серия сетевых мультфильмов. Гротескные образы персонажей и нетривиальный юмор наряду со множеством намеков на ретро-игры и различных музыкальных исполнителей становятся залогом популярности.

Сериал Homestar Runner быстро обзавелся сопутствующими флеш-играми, а весной 2008-го известная студия Telltale Games официально анонсировала серию приключений, главным героем которой становится энергичный и отчаянный Strong Bad – полная противоположность наивному простаку Homestar (ему досталась роль второго плана). Именно так и появился первый сезон Strong Bad's Cool Game for Attractive People.

Человеку, не знакомому с анимационным сериалом, визуальный ряд на первый взгляд может показаться примитивным и неказистым. Тем не менее графическое исполнение являет собой интерпретацию стиля, характерного для игр, вышедших под брендом Super Mario, изначально позаимствованного братьями Чэпменами, а затем воплощенного в 3D разработчиками Telltale Games. Длинные «горизонтальные» уровни, как бы случайно разбросанные объекты, забавные персонажи выявляют четкие параллели с классикой аркадного жанра, потому у геймеров со стажем проект вызывает самые приятные ощущения. Хотя Strong Bad's Cool Game for Attractive People отнюдь не аркада, а приключение, ее умело пародирующая. Здесь нет платформ, висящих в заоблачных высях, темных подземелий и получасовых пробежек по пересе-

» Пообщаемся?



ченной местности. Вернее, все это присутствует, но в крайне утрированной форме.

Игра построена по принципам Sam & Max: Episodes – мы имеем ограниченное количество локаций и определенное число героев, с которыми по мере развития сюжета приходится волей-неволей взаимодействовать. Но у данного проекта есть и существенные отличия от приключений знаменитой парочки детективов. Главное из них – головоломки. У Сэма и Макса на двоих было две головы, а у Сильного Плохиша – одна, да и та больше похожа на боксерскую грушу, а не на «мыслетворный орган». Потому и загадки здесь на порядок проще, интуитивнее и не требуют излишнего напряжения мозговых извилин. К тому же в меню предусмотрена возможность менять интенсивность подсказок – если выкрутить ее на максимум, персонажи начнут регулярно напоминать вам о проблемах, которые в данный момент их беспокоят. А проблем этих, поверьте, целый ворох, причем значительную их часть мы будем создавать сами.

Кроме главного героя в игре присутствуют не меньше десятка столь же колоритных личностей,

» Возьми мою фенечку!



один другого краше. В качестве примера возьмем двух сожителей (и, по всей видимости, родственников) нашего протагониста – Strong Sad и Strong Mad. Первый внешне похож на большой белый шар на слоновьих ногах, постоянно пребывающий в тяжелой депрессии. Второй – огромный, квадратный, тупой как пробка клон-мутант водопроводчика Марио без усов. Конечно, сборная солянка из подобных «созданий» поначалу превращает игру в некий аналог цирка шапито. Но стоит немного привыкнуть к облику собеседников, и уже ловишь

себя на мысли, что пребывать с этой компанией в их мирке очень даже весело.

Вовлекая героев в различные курьезные ситуации, разработчики то и дело сыпят аллюзиями на популярные явления и тренды. Идея, разумеется, не нова – ее уже с успехом опробовали в Sam & Max: Episode 5 – Reality 2.0. Но отличия в геймплее не позволяют обвинить авторов в самоплагиате. А благодаря простоте и лаконичности повествования Strong Bad's Cool Game for Attractive People порой даже превосходит по играбельности предыдущий проект калифорнийской компании.

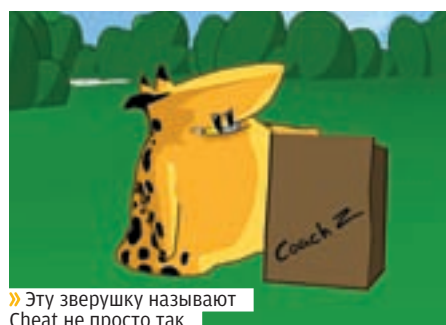
Музыкальное оформление и озвучка, как всегда, на высоте. Саундтрек из незамысловатых синтезированных мелодий и нарочито карикатурных голосов героев создает

ПАСПОРТ

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

Telltale Games Американская компания, основанная в 2004 году в Калифорнии выходцами из LucasArts, работавшими над такими проектами, как Grim Fandango, Monkey Island и Sam & Max.

Игры Telltale Texas Hold'Em, серии Bone, CSI, Sam & Max
Сайт www.telltalegames.com



» Эту зверушку называют Cheat не просто так

легкую и ненавязчивую атмосферу – это одно из главных достоинств нового творения Telltale Games.

Естественно, не обошлось и без недостатков. Порой темп игры слишком сильно падает – в такие моменты нас заставляют заниматься рутинными действиями. Иногда встречаются явно надуманные задачи или затянутые сюжетные сценки. Но мы же понимаем: идеальных игр не существует в принципе. Да и Strong Bad's Cool Game for Attractive People совершенно не претендует на данное звание. Это просто очень интересный и качественный проект, с которым, безусловно, стоит познакомиться.

ОЦЕНКА

Идея Серия эпизодических игр по мотивам флеш-сериала

Графика Трехмерный стилизованный минимализм

Звук Традиционно хороший

Игра Неприятное развлечение

ИТОГ

4.5/5

Загадки здесь не требуют излишнего напряжения МОЗГОВЫХ ИЗВИЛИН

Симбионт

Клин клином

Как это ни прискорбно, но «Симбионт», неплохой по большому счету проект, вышел аккурат в тот момент, когда на него просто жаль тратить свое время. И, что еще хуже, решение отложить знакомство с ним на неопределенный срок вполне оправданно.

» Какие-то несолидные здесь танки



» Размеренное выбивание духа из всех встречных-поперечных не на шутку затягивает

Алексей Ткачук

Начнем, пожалуй, все-таки за здоровье. Краткая справка: «Симбионт» позиционировался разработчиками как крепенький боевик от третьего лица, не претендующий на лавры короля жанра. Со знакомой до каждого винтика механикой, но приправленный парочкой интересных находок.

Мотивация героя предельно проста – оторвать у прилетевших на Землю захватчиков побольше

щупалец, отбив всякое желание точить клыки на людскую расу. Оставив за скобками лезущую изо всех дыр вторичность сюжета, следует упомянуть пару деталей. Во-первых, главный герой, поначалу являющийся вполне человеком (который, о ужас, не помнит собственного прошлого), по ходу игры постепенно мутирует, приобретая способности своих врагов. Во-вторых, новые умения можно развивать как душе угодно при одном условии – надо завладеть определенными «звеньями» генокода, извлекаемого из трупов врагов и прочих резервуаров инопланетного происхождения. Способности выбираются путем незатейливой мини-игры, очень похожей на всем известную «Водопроводчика»: соединяем зеленые и красные

участки, не забывая следить за тем, чтобы в цепочке обязательно имелись гены обоих цветов, и получаем увеличение здоровья, ускоренную регенерацию и так далее. Если учесть постоянную нехватку материала и почти равную степень полезности всех умений, ломать голову над прокладыванием очередной «дорожки» придется частенько.

Заигрывания с ролевой системой вполне удачны, если сделать скидку на то, что перед нами слешер. Но рассматривать их как полноценную часть геймплея не удастся при всем желании – глубина проработки не та. 95% времени в игре вы в любом случае проведете в боях. А здесь у «Симбионта» серьезные проблемы. Ассортимент врагов, например, едва насчитывает десяток видов, причем вместе с



» Прячься не прячься, все равно увижу

» Главный герой постепенно мутирует, приобретая способности своих врагов



» А после боя можно и пообедать

немногочисленными боссами. Оскорбительно мало для проекта такого жанра. Да еще и большинство из них практически ничего не может противопоставить игроку. Выявление слабых сторон каждого из противников почти не занимает времени, затем начинается просто избиение. Прибавьте к этому аптечки, которые разве что сами в руки не прыгают, нехилую мощь нашего персонажа (а ведь чем дальше, тем он круче), а также категорическое нежелание оппонентов атаковать организованной толпой – и получите полное представление об уровне сложности боевки. Контрольный гвоздь в крышку гроба – отсутствие даже самой завалящей системы комбодаров. Ага, в слешере. Отчасти спасает применение умений, но если их польза вопросов не вызывает, то вот оригинальности маловато будет. Всего только и имеем: энергетический щит, режим ярости, инфразрение да упоминание, мешающее противникам различать своих и чужих. Ну и возможность отстрелять средства ближнего и дальнего боя прямо в теле. Негусто.

Но вот парадокс. Размеренное выбивание духа из всех встречных-поперечных не на шутку затягивает – эффект Diablo никто не отменял.

Пожалуй, основная претензия к Targem Games это отсутствие разнообразия. Все без выдумки, без огонька. Куда-то подевались заявленные стелс-способности вроде невидимости, да и уровни (прямые, как рельсы) под них явно не заточивались. Топорность AI мы уже упоминали, но ведь и дизайн многих противников вызывает глухое раздражение: опять прыгучие паучки (ну ей-богу, достали!), снова безликие солдаты. Вообще в игре масса ситуаций, граничащих с комедией. В ответ на просьбу дать лекарство солдат

Понять, что бегаем мы по разрушенной Москве, можно только благодаря текстовым сообщениям

неласково посылает в далекие края, мотивируя это тем, что война вокруг, мол, медикаментов не достать... А через несколько секунд мы находим три аптечки в той же комнате, где состоялся разговор. Еще чуть-чуть – и «Симбионт» можно было бы рассматривать как не самый плохой образец треш-направления. Но, увы, градус абсурда недостаточен, и происходящее на экране вызывает скорее сожаление, чем смех.

С визуальной частью тоже отнюдь не все гладко. Несмотря на неплохие модели, спецэффекты и текстуры, игре явно недостает хорошего дизайнера. Понять, что бегаем мы не где-нибудь, а в разрушенной Москве, можно только

благодаря текстовым сообщениям. Более того, метро от ГУМа отличается лишь наличием вагонов и железнодорожных путей. Монстры иногда выглядят шикарно (здоровенное нечто по имени Тварь – вне конкуренции), но чаще своим видом нагоняют тоску. Анимация же хоть и держится на достойном уровне, местами слишком уж рваная.

«Симбионту» явно старались придать недетский вид: ошметки врагов на полу, фонтаны крови, бьющие из растерзанных десантников, и немногочисленный набор fatality. Ну и речь персонажей нетнет да и разбавят крепким матерком. Насколько это уместно – решать вам.



» Кто сказал, что снайперская винтовка годится только для дальних дистанций?

ПАСПОРТ

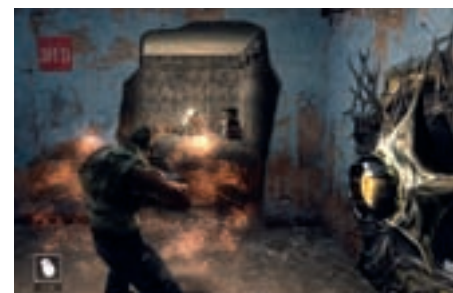
Жанр third person shooter
Разработчик Targem Games
Издатель «Бука»
Сайт theswarm-game.ru
Возраст н/д

Targem Games

Команда специализируется в основном на автомобильных аркадах, иногда делая небезуспешные попытки освоить другие жанры.

Игры «Дневной Дозор», Sledgehammer, серии Ex Machina, «Магия Войны»
Сайт www.targem.ru

Но при всех своих недостатках игра вполне крепко стоит на ногах (по крайней мере в течение тех пяти часов, которые понадобятся для ее прохождения). Стрелять и драться здесь достаточно приятно, особенно когда пользуешься спецумениями. Хотя могло быть гораздо интереснее. Основная проблема в том, что вышла она в крайне неблагоприятный для себя сезон: такое количество хитов на прилавках не оставляет времени на проект среднего уровня. Если пропустите ее, ничего страшного, просто имейте в виду – не «Коллапсом» единым жив отечественный рынок TPS.



ОЦЕНКА

Идея Борьба с пришельцами их же оружием на фоне разрушенной Москвы

Графика Недурственные технологии не в силах прикрыть громадные дыры в дизайне

Звук Музыка хороша, но звучит не так часто, как хотелось бы

Игра Не в то время, не в том месте. Но может увлечь на вечерок

ИТОГ

3.5

PC/X360

Venetica

Дата выхода 2009

Сотрудники немецкой компании Deck 13, известной благодаря приключениям Ankh и Jack Keane, неожиданно решили попробовать свои силы в жанре action/RPG. Действие Venetica разворачивается в мрачном антураже XVI века. Главная героиня с банальным именем Scarlett отправляется на поиски разбушевавшегося некроманта – злодея, когда-то прислуживавшего таинственной (и очень нехорошей) организации Согрус. Адепт темных сил восстал против своих хозяев и решил перекроить мир по собственному желанию. Разумеется, остановить его может только наша протагонистка, обладающая некими сверхспособностями. Привычное дело.



Supercar Challenge

Дата выхода
II квартал 2009

Неутомимые ребята из Eutechnyx (дилогия Big Mutha Truckers, Street Racing Syndicate) не оставляют попытки создать идеальный аркадный автосимулятор. В Supercar Challenge вас ждет сорок шикарных авто вроде Ferrari 430, Aston Martin DB9, McLaren F1 и Lamborghini Murciélago, набор разнообразных трасс (включая легендарный Nurburgring) и два игровых режима – собственно аркадный, предназначенный для широкого круга пользователей, и более серьезный симуляторный. Авторы также обещают умный AI, который будет подстраиваться под действия игроков: новичкам он услужливо поддастся, а опытным пилотам, наоборот, не даст никаких поблажек. Впрочем, подобные заявления о гениальных AI-оппонентах мы слышим едва ли не от каждого создателя гоночных проектов.



PS3

Dungeon Party

PC

Дата выхода 2009

Дано: подземелье – одна штука, сундук с сокровищами – одна штука, храбрые приключенцы – десять штук (две команды по пять игроков), классы персонажей – шесть штук. Задача: опередить отряд противника в поисках заветного ящичка с золотом и бриллиантами, а затем первым вынести сундучок на поверхность.

В эту MMORPG, как заявляют ее создатели, смогут с удовольствием играть как настоящие хардкорщики, так и неуверенные в своих силах казуалы. Первых не отпугнет достаточно прозаическая картинка в изометрической проекции, вторых планируют завлечь интуитивной схемой управления, массой различных турниров и удобной рейтинговой системой, позволяющей быстро подобрать подходящих по уровню мастерства напарников.

Теоретически Dungeon Party может оказаться неплохой игрой, вот только несколько смущает отсутствие хоть каких-то новостей о предполагаемой дате выхода.



Hammerin' Hero

Дата выхода 3 марта 2009

Иногда, знакомясь с синопсисом очередного проекта, невольно задаешься вопросом: «А интересно, чем все-таки вдохновлялись его разработчики?» Главным героем платформера Hammerin' Hero является... плотник, который с помощью внушительной киянки воюет с представителями коварной строительной компании. Настоящая левая резьба.

PSP

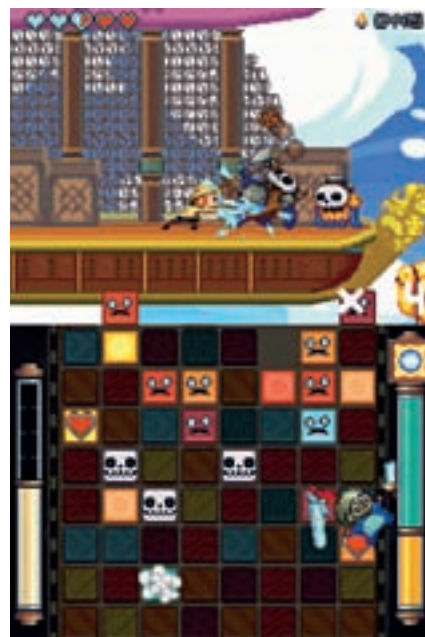
Henry Hatsworth in the Puzzling Adventure

Дата выхода март 2009

Эта игра пытается объединить веселый аркадный платформер и жанр головоломок. Забавный протагонист Henry Hatsworth в поисках частей некоего артефакта путешествует по пяти мирам, прыгая по платформам, стреляя в противников и решая увлекательные задачки. Скриншоты выглядят интригующе. Кажется, довольно скоро на Nintendo DS появится еще один стоящий внимания проект.



DS



Final Fantasy Crystal Chronicles: Echoes of Time

Дата выхода II квартал 2009

Чем заняться храброму юноше, только-только прошедшему сложное испытание и теперь получившему право называться настоящим мужчиной и доблестным воином? Спасать мир? Но с ним в этот раз, увы, все в порядке. Тогда, может быть, вырвать из лап злодея принцессу? К сожалению, таковых в окрестности нет, зато в родном селении обнаруживается молоденькая девушка, заболевшая некоей таинственной хворью. Помочь несчастной – истинно благородная задача!

Wii/DS



Wii

The Conduit

Дата выхода II квартал 2009

Сотрудники студии High Voltage Software категорически не согласны с утверждением, что на любимой консоли Nintendo нет по-настоящему красивых проектов. Движок Quantum 3 Game Engine, по словам разработчиков, демонстрирует невиданное для Wii качество картинки. Вот только многие ли купятся на эти технологические навороты? Ведь мы всегда помним – главное в играх не графика, а геймплей. Хочется верить, что, создавая данный шутер про секретного агента, спасающего Землю от загадочных агрессоров, авторы не забыли это важное правило.

My World, My Way



DS

Дата выхода I квартал 2009

Главной героиней нового ролевого проекта знаменитой Atlus стала своенравная принцесса, у которой было все: процветающее королевство, верные и учтивые придворные, а также коллекция нарядов и туфель, которой позавидовала бы сама Кэрри Брэдшоу из сериала «Секс в большом городе». Для полного счастья не хватало лишь Мистера Бига (то есть мужчины мечты). По иронии судьбы им оказался отнюдь не благородный принц, а обычный (правда, невероятно симпатичный) парнишка, привыкший слоняться по большакам и искать приключения на свою голову. Гламурную принцессу он и в грош не ставит... Разве что она покинет королевские покои, полностью изменит имидж и стиль жизни – именно это героиня и делает. А как иначе? Сердцу не прикажешь!



King Arthur

PC

Дата выхода 2009

Глобальная стратегия с говорящим названием King Arthur перенесет вас в древнюю мистическую Британию. По ее дорогам путешествуют герои и рыцари Круглого стола, в лесах порой можно встретить невиданных тварей, а знаменитый на всю страну волшебник Мерлин изучает таинственные артефакты. Игроку отводится роль самого Артура – правителя государства. Именно вы станете определять внутреннюю политику, собирать под свои знамена приспешников и воевать с гордыми провинциями. Поклонники проектов а-ля Medieval: Total War должны быть в восторге.



PC

Legends of Daemónica Farepoint's Purgatory

Дата выхода 2009

Свое творение разработчики описывают не иначе как «психологический 3D-триллер в декорациях XIV века». Вам отводится роль юноши, обладающего паранормальными способностями. Вместе с другими героями (столь же необычными, как и протагонист) он попадает на странный остров, сбежать с которого надо любой ценой. Обещают полностью нелинейный сюжет, интересные головоломки и отличную детализированную картинку. Ждем.

Новый раздел «Подарки»



знает где дешевле

Поиск и сравнение!
Лучшие цены лучших магазинов!

www.hotline.ua

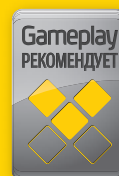
Выбирать легко!

Hardware

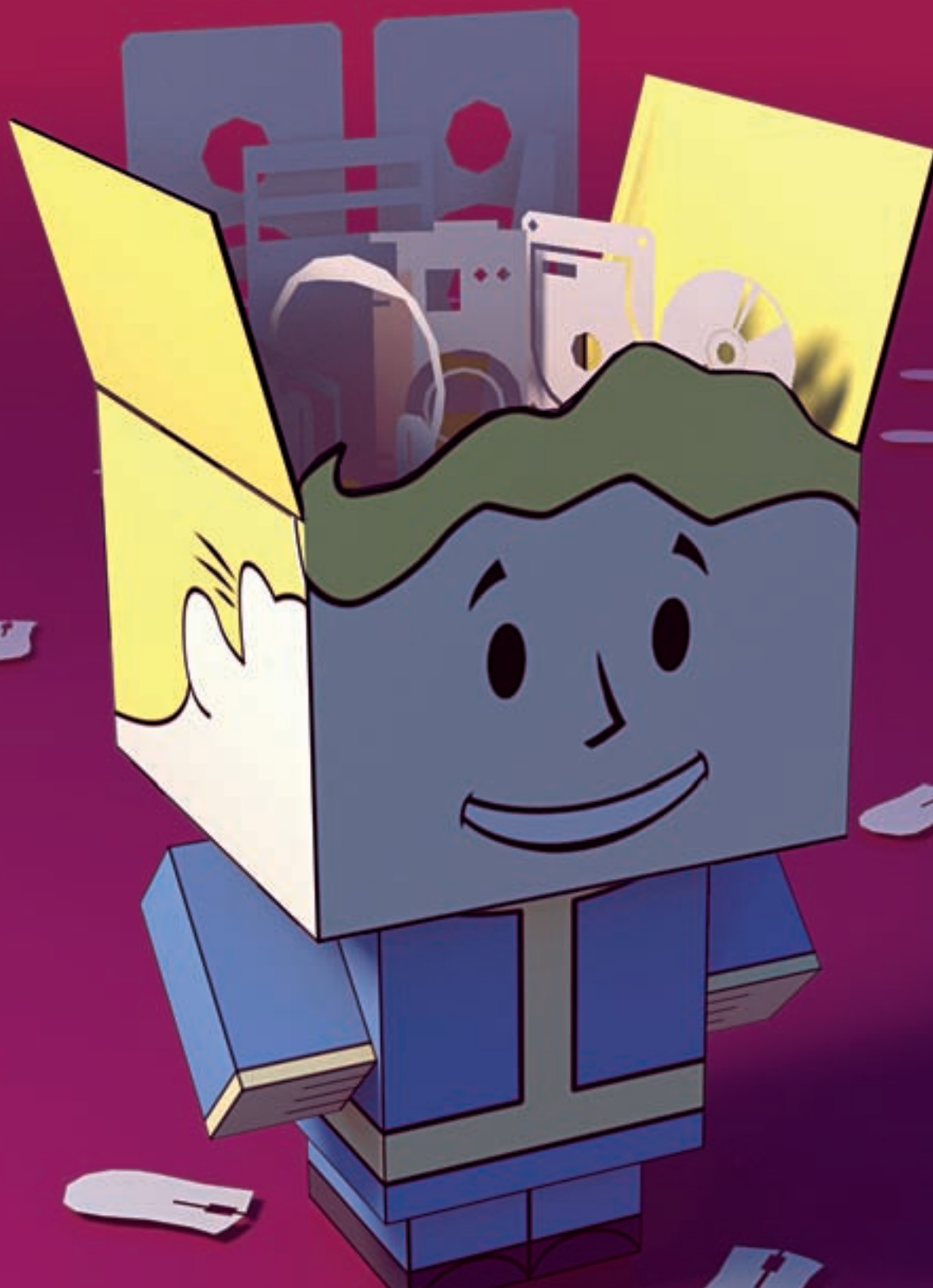
» Эти занимательные железки

В этом разделе

- 86 Лучшее железо 2008 года
- 90 Acer Aspire G7700 Predator
- 91 Roma Gamma 450.0011
- 92 Cooler Master HAF 932
- 92 Seagate Barracuda 7200.11 ST31500341AS
- 93 Gigabyte GA-EP45-UD3P
- 94 Компьютер месяца



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



Gameplay
РЕКОМЕНДУЕТ



Лучшие покупки 2008

Процессоры

AMD Phenom X3

Трехъядерный процессор – свежее решение и оригинальный ход AMD. Очень конкурентоспособные CPU по соотношению цена/производительность.

Intel Celeron E1200

Выход двухъядерного Celeron – явный признак того, что переход на многоядерные CPU практически завершен.

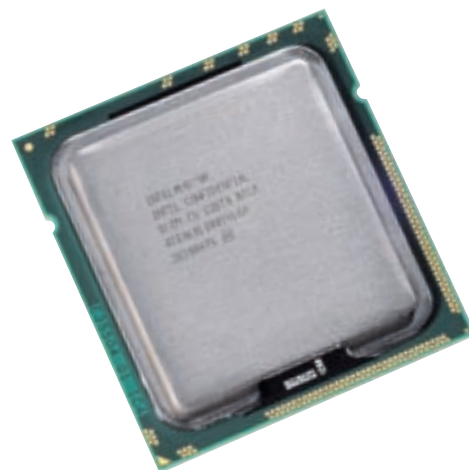
Intel Atom

Intel Atom – отличный пример успешной реализации на практике самых смелых идей в области энергоэффективных вычислений. Миниатюрный процессор, потребляющий порядка 0,5–4 Вт электроэнергии, буквально взорвал рынок чипов для мобильных устройств.

Intel

Core i7

Процессоры с существенно модернизированной архитектурой Nehalem имеют потрясающую производительность. Правда, цены на подходящие для новинки материнские платы и память все еще кусаются, но ситуация в обозримом будущем должна измениться к лучшему.



Материнские платы

Gigabyte GA-MA78GM-S2H

Очень удачная плата на чипсете AMD 780G с производительным интегрированным видеоадаптером. Модель прекрасно оснащена для своей цены, а наличие выходов HDMI и S/PDIF делают ее превосходным решением для HTPC.

Intel DG45FC

Впервые на плате формфактора mini-ITX можно установить процессор от Intel, предназначенный для разъема LGA775. Отличная возможность собрать компактный производительный медиацентр.

MSI P45 Platinum

Функциональная и относительно недорогая плата с популярным набором логики Intel P45.

ASUS

Maximus II Formula

Колоссальный опыт инженеров ASUS в разработке материнских плат особенно ценен, когда речь заходит о продуктах для самых требовательных энтузиастов. ASUS Maximus II Formula – очередная бескомпромиссная материнская плата серии Republic of Gamers. Подробнейшие настройки различных параметров BIOS позволяют выжать максимум из любого процессора и набора модулей ОЗУ. Отличный пример продукта класса hi-end для тех, кто привык брать от жизни все.



Видеокарты

ATI Radeon HD 3200

Данный интегрированный GPU разрушил стереотипное представление о том, что интегрированное видео годится лишь для офисных систем.

NVIDIA GeForce GTX 260/280

Флагманские графические адаптеры нового поколения от NVIDIA выглядят очень убедительно, особенно после снижения цены.

NVIDIA GeForce 9300 mGPU

Долгожданное решение с мощным встроенным GPU для платформ с процессорами Intel.

ATI

Radeon HD 4850/4870

Прошедший год оказался весьма успешным для графического подразделения компании AMD. Очень удачный чип RV770 стал достойным ответом основному конкуренту, заставив его снижать цены на свои продукты. Что касается Radeon HD 4850, то мы давно не видели графических адаптеров стоимостью менее \$200, позволяющих комфортно играть даже в самые требовательные игры. Для еще более производительного Radeon HD 4870 впервые используется память стандарта GDDR5.



Мониторы

ASUS MK221H

Универсальная модель для любых задач. Мониторы с диагональю экрана 22 дюйма становятся стандартом для домашних систем.

LG Flatron W3000H

30 качественных дюймов с отличной картинкой и небывалой ценой для подобных устройств – прекрасная возможность взглянуть на мир шире.

Samsung SyncMaster 2343BW

Любите ли вы кинематограф так, как любим его мы? Достойный монитор с соотношением сторон 16:9 для просмотра видео.

Dell
UltraSharp
2408WFP

Время видео высокой четкости пришло, и дисплей с разрешением 1280×1024 точек уже слабый помощник, если хочется ощутить всю прелесть картинки с качеством Full HD. Монитор Dell UltraSharp 2408WFP по максимуму оснащен разнообразными интерфейсами подключения видеосигнала, в том числе и новым DisplayPort. Улучшенная матрица S-PVA обеспечивает великолепное качество изображения.



Накопители

LG BE06LU10

Данный внешний оптический привод отлично выглядит и позволяет работать с дисками любого формата.

Seagate Barracuda
7200.11 ST31500341AS

Жесткий диск рекордной на текущий момент емкости – 1,5 ТБ. Неудивительно, что первой накопителя такого объема предложила именно Seagate.

Western Digital
My Passport Essential

Внешние портативные накопители просто незаменимы для переноса и хранения данных, когда флешка уже не может помочь.

Samsung
SpinPoint
F1 HD642JJ

HDD объемом 640 ГБ стали настоящим открытием 2008 года. С появлением в продаже HD642JJ по очень привлекательной цене исчезли всякие сомнения в том, что вскоре винчестеры такой емкости перейдут в разряд «народный выбор». К тому же данные накопители на текущий момент наиболее выгодны с точки зрения стоимости хранения информации. Двухпластинный Samsung HD642JJ показывает весьма достойные результаты в тестах, имеет невысокий уровень шума и почти не греется.



Акустика

Edifier DA5000 Pro

Версия Pro с новыми сателлитами наверняка впечатлит любителей объемного звучания.

Logitech Z-5

Наиболее качественная АС среди компактных систем, не требующих отдельного питания.

Microlab
Solo 7c

Классическая система 2.0 с отличным звучанием и удобным пультом ДУ.

Logitech
Squeezebox Boom

Портативная система Squeezebox Boom – развитие идеи удобного домашнего мультимедийного центра, оснащенного не только качественной акустической системой, но и необходимыми сетевыми интерфейсами для работы с онлайн-радио. Кроме того, устройство может стать универсальным проигрывателем для домашнего PC, поскольку легко интегрируется в локальную сеть.



Оперативная память

Kingston KHX8500D2K2/4G

Продукт от именитого производителя, объемный, традиционно быстрый и с серьезными претензиями на разгон.

OCZ DDR3 PC3-16000 Flex II Edition

Один из лучших скоростных комплектов памяти DDR3 с уникальными радиаторами-водоблоками.

Team Xtremem TXDD2048M1066HC4

Отличный выбор для энтузиастов с впечатляющим разгонным потенциалом и оригинальной системой охлаждения.

Mushkin XP2-8000 (996593)

2008-й – однозначно год комплектов объемом 2×2 Гб, ведь требования современных приложений растут, а стоимость памяти DDR2 ощутимо снизилась. Представленные модули от Mushkin, относящиеся к энтузиастской серии Redline, выделяются высоким быстродействием в номинальном режиме, отменным разгонным потенциалом и достаточно демократичной стоимостью. Планки оснащены стильными эффективными радиаторами.



Игровые аксессуары

Razer Destructor

Вершина технологической мысли в сегменте игровых ковриков с исключительно скользкой и приятной на ощупь поверхностью из металлизированного пластика.

Razer Salmosa

Миниатюрный и необычайно легкий контроллер имеет идеальный баланс, отличную эргономику и высокое качество изготовления.

SteelSeries Ikari Laser Mouse

Великолепная, хотя и недешевая игровая мышь с безупречной эргономикой и крупными информативными кнопками.

Logitech Illuminated Keyboard

Эффектная ультратонкая клавиатура с внутренней подсветкой. Несмотря на простоту форм, Illuminated Keyboard выглядит очень привлекательно. Благодаря использованию микролинз и лазерной гравировке, совмещенной с многослойной покраской, все символы читабельны не только в темноте, но и при любом освещении. Тактильные ощущения, возникающие при наборе текста, довольно приятны, а сами нажатия четкие и весьма информативны. Отличная клавиатура, разве что цена кусается.



Корпуса

Aerocool Hi-Tech 7 Pro

В Aerocool взяли на вооружение большие (400 мм) вентиляторы на боковых стенках корпусов и новый тип дисплеев.

Krauler GA620iBK-C1

Похоже, рождается очередной тренд. Экономичные PC для дома и офиса на базе плат формата mini-ITX, собранные в компактных корпусах, входят в моду.

Zalman Z-Machine LQ1000

Очень качественный алюминиевый корпус, в который интегрирована производительная СВО Reserator XT.

Cooler Master HAF 932

Последняя разработка Cooler Master оказалась, пожалуй, самой удачной. В просторный корпус оригинального дизайна можно установить не только топовые комплектующие, но и полностью интегрировать систему водяного охлаждения. 230-миллиметровые вентиляторы создают впечатляющий воздушный поток и при этом довольно бесшумны. Качество изготовления традиционно высокое, а стильная подсветка и окно в боковой стенке порадуют любителей моддинга.



\$5700*

Acer Aspire G7700 Predator

Компьютер

Эта система
с хорошим заделом
на будущее

* Ориентировочная цена



Продукт предоставлен
представительством Acer
в Украине, www.acer.ua

» Конфигурация системного блока

Процессор	Intel Core 2 Extreme QX9650 (3,0 ГГц, четырехъядерный)
Охлаждение CPU	Asetek LCLC (CBO)
Системная плата	Acer MC72XE (NVIDIA nForce 780i SLI), ATX
Память	8 ГБ (4×2 ГБ) Transcend TX1066QLU-2G DDR2-1066
Видеокарта	2×NVIDIA GeForce GTX 280 1024 МБ
Накопитель	2×150 ГБ Western Digital Raptor WD1500ADFD, 2×1 ТБ Seagate Barracuda 7200.11 ST3 1000340AS
Оптический привод	LG GGW-H20N (Blu-ray), LG GH15F (DVD±RW)
Звуковая карта	интегрированная, Realtek ALC888 (7.1)
Сетевая карта	интегрированная, 2×1 Гб/с Ethernet
Дополнительно	кардридер «14 в 1», FireWire, eSATA, S/PDIF
Блок питания	Delta GPS-1000AB (1000 Вт)

последнее время компьютер становится все более обыденной и привычной вещью. PC, способный вызывать яркие эмоции, сегодня большая редкость, но Acer Predator относится именно к ним.

Как известно, встречают по одежке, и здесь «кутюрье» от Асера постарались на славу: объем, сформированный множеством граней, сопряженных под разными углами, оранжевая расцветка, синяя иллюминация пере-

дней панели – все это элементы броского запоминающегося дизайна корпуса. Изюминкой конструкции является оригинальная дверка с механизмом плавной доводки. Внешний вид по достоинству оценят эстеты, а у любителей поиграть участится пульс при взгляде на таблицу с техническими характеристиками. В топовой на текущий момент модификации Eliminator II используется Intel Core 2 Extreme QX9650, 8 ГБ оперативной

Внешний вид по достоинству оценят эстеты

» Результаты тестирования

PCMark05, общий тест/тест CPU, баллы	11 058/9531
«S.T.A.L.K.E.R.: Чистое небо», максимальное качество (DX10), 1280×1024/1920×1280, кадры/с	58,5/36
Crysis, максимальное качество (DX9), 1280×1024/1920×1280, кадры/с	71,9/64,33
Crysis, 1280×1024/1920×1280, максимальное качество (DX10), кадры/с	54,3/41,7



памяти и пара видеокарт GeForce GTX 280, работающих в SLI-режиме. Для охлаждения процессора применяется жидкостная СО – Asetek LCLC с усиленным 120-миллиметровым вентилятором на радиаторном блоке. Имеем неплохой повод для того, чтобы поэкспериментировать с разгоном CPU. В конце концов, именно для этого под крышкой Predator расположены четырехъядерный Core 2 Extreme с разблокированным множителем и клавиша ClearCMOS на задней панели материнской платы.

В компьютере четыре HDD суммарной емкостью 2,3 ТБ. Пара терабайтовых накопителей связана в массив (JBOD) и используются как основное хранилище данных, а 64-битовая операционная система установлена на двух WD Raptor, объединенных в RAID 0. Все четыре винчестера находятся в отдельной корзине, есть возможность горячей замены дисков (Hot Swap). Производительность требует жертв, а потому во время работы придется мириться с отчетливым потрескиванием десятилетиями.

Очевидно, что Acer Predator в рассмотренной комплектации – это система с хорошим заделом на будущее. С таким PC в ближайшие полтора-два года можно смело покупать новые игры, устанавливать максимальное качество графики и не думать о том, хватит ли производительности.

Aspire G7700 Predator – весьма удачная попытка Acer заявить о себе на рынке компьютеров для экстремальных геймеров и рьяных энтузиастов, желающих получить бескомпромиссную платформу «из коробки». С недавнего времени такие PC доступны и в Украине. Пожалуй, в нашей стране это самая производительная серийная система от А-бренда, но вдобавок и самая дорогостоящая.

Roma Gamma 450.0011

Компьютер

Продукт предоставлен
«Рома», www.roma.ua



\$690

Обновленная модель компьютера Roma Gamma на платформе AMD имеет весьма достойный набор комплектующих, которые собраны в добротном и внешне аккуратном корпусе Cooler Master Centurion 5.

Видеокарта на базе Radeon HD 4850 – лучший выбор на текущий момент для оптимальной игровой системы. В данном случае используется модель от Gainward с референсным дизайном печатной платы и однослотовой СО. Возможно, для того чтобы целиком раскрыть потенциал графического адаптера, самую малость не хватает процессорных мощностей. Четырехъядерный AMD Phenom X4 9550 в целом неплох, но в играх при частоте 2,2 ГГц он не всегда успевает «подносить патроны» для RV770, тем самым немного ограничивая максимальное количество кадров/с. Однако дисбаланс невелик, его несложно выровнять, слегка разогнав CPU. Впрочем, здесь

не стоит усердствовать – штатный кулер не предназначен для подобных экспериментов. Учитывая нынешние цены на оперативную память, установка 4 ГБ ОЗУ вполне оправдана, особенно для игровой платформы, где частое обращение к жесткому диску пытке подобно. Кстати, объем HDD в 500 ГБ – разумный минимум для системы такого уровня. Используемый двухпластинный винчестер Samsung HD502IJ довольно тихий и в меру производительный.

Чтобы несколько снизить стоимость компьютера, на нем предустановлена операционная система SUSE Linux. Тем самым владельцу PC предоставляется выбор – осваивать данную бесплатную ОС или же самостоятельно установить более привычную Windows.

Roma Gamma 450.0011 – универсальная довольно сбалансированная система с заметным игровым уклоном, предлагаемая по очень заманчивой цене.



Технические характеристики

Процессор

AMD Phenom X4 9550 (2,2 ГГц)

Материнская плата

Biostar TF560 A2+ (NVIDIA nForce 560)

Видеокарта

Gainward HD 4850 512 MB (ATI Radeon HD 4850)

Память

2x2 ГБ Samsung DDR2-800

Накопитель

HDD 500 ГБ Samsung HD502IJ

Оптический привод

Lite-on DH-20A4P (DVD±RW)

Кардридер

Apacer Mega Steno AE101

Корпус

Cooler Master Centurion 5

Блок питания

Cooler Master RS-460-PCAP

Операционная система

SUSE Linux

PCMark05, общий/CPU

7043/6488 баллов

3DMark06, общий/CPU

10 408/3260 баллов

Gamma имеет достойный набор комплектующих





Cooler Master HAF 932

› Корпус

Компания Cooler Master не перестает радовать нас анонсами новых корпусов для PC. HAF 932 относится к линейке крупных, вместительных моделей. Его габариты больше, чем у обычного middle-ATX: внутри комфортно разместятся полноформатная (даже серверная) материнская плата, два блока питания и система водяного охлаждения. Для последней в HAF 932 предусмотрены места для радиатора и расширительного бачка, а также закрытые резиновыми заглушками отверстия для шлангов, если есть желание подключить внешний теплорассеиватель.

\$288

Продукт предоставлен
компанией «Рома»,
www.roma.ua

HAF 932 выполнен на базе традиционно качественного для Cooler Master стального шасси. Оригинальная передняя панель отлита из твердого пластика. На боковой стенке есть небольшое полупрозрачное окно – чем не продукт для любителей моддинга? Изюминка данного корпуса – оригинальная, продуманная система продува, представленная нестандартными вентиляторами. По одному 230-миллиметровому расположено на передней панели, боковой и верхней стенках, причем первый имеет яркую красную подсветку. Четвертый, 140-миллиметровый, находится на задней стенке корпуса. Подобный комплект обеспечит достаточный приток прохладного воздуха даже к самым горячим компонентам. Предоставленные вентиляторы работают очень тихо – вблизи слышен только шелест воздуха, проходящего сквозь отверстия шасси.

Seagate Barracuda 7200.11 ST31500341AS

› Жесткий диск

В 2008 году фактически был представлен лишь один HDD объемом более 1 ТБ. Компания Seagate, как и подобает лидеру рынка накопителей на жестких магнитных дисках, первой анонсировала модель емкостью 1,5 ТБ. Благодаря технологии перпендикулярной записи второго поколения для достижения такого объема новинке серии Barracuda 7200.11 потребовались четыре магнитные пластины. Несложно подсчитать, что емкость каждой в этом случае составляет порядка 375 ГБ – рекордная на текущий момент плотность записи данных.

Накопитель демонстрирует хорошую производительность. Линейная скорость чтения/записи составляет порядка 130 МБ/с при среднем значении 102 МБ/с, а время поиска – 13,6 мс. Это

уровень лучших терабайтовых HDD с 332-гигабайтовыми пластинами. Конечно, учитывая рекордную плотность записи, хотелось бы видеть еще более высокое быстродействие. Желательно использовать винчестер в режиме АНСИ, ведь тогда скоростные показатели заметно увеличиваются, хотя работа с крупными файлами, наоборот, немного замедляется. Следовательно, если диск будет использоваться в основном в качестве хранилища видео или других файлов большого размера, то АНСИ можно и не активировать.

Вычисляя стоимость хранения данных на этом HDD, берем за основу его текущую розничную цену (\$200) и получаем примерно \$0,13 за 1 ГБ – вполне приемлемый результат. Как минимум нет переплаты за топовость накопителя. Так что если вам необходим очень вместительный жесткий диск или требуется создать массив еще большего объема, присмотритесь к ST31500341AS.

Продукт предоставлен
Seagate,
www.seagate.com

\$200



Продукт предоставлен
представительством Gigabyte
в Украине, www.gigabyte.ua



\$174

Gigabyte GA-EP45-UD3P

> Материнская плата

Рассматриваемая модель материнской платы относится к линейке продуктов Gigabyte, при производстве которых применяется новая технология – Ultra Durable 3. Основное отличие от второй ревизии – Ultra Durable 2, использовавшейся в течение последних трех лет, – удвоенная толщина медных проводников на уровнях питания и заземления. По заявлениям Gigabyte, это должно принести ряд дивидендов – более низкий нагрев компонентов платы, улучшенные разгонный потенциал и энергоэффективность. Отличия от предшественников имеются также в дизайне печатной платы и системы охлаждения. В частности, разработчики прибегли к простому, но в то же время эффективному решению, позволяющему получить некоторый прирост быстродействия и максимальных частот ОЗУ, – слоты памяти расположили вблизи северного моста, чтобы уменьшить длину дорожек и сократить расстояние прохождения сигнала.

В итоге Gigabyte GA-EP45-UD3P, основанная на уже хорошо зарекомендовавшей себя связке Intel P45+ICH10R, поддерживает память DDR2 с частотой вплоть до 1366 МГц.

Плата наверняка заинтересует оверклокеров: тут реализована качественная подсистема питания, достаточно неплохая СО и богатый набор настроек BIOS. А максимальная частота шины, на которой сохранялась стабильность системы, составила 565 МГц, причем вполне вероятно, что дальнейший разгон был ограничен возможностями используемой памяти. Прекрасный результат, особенно если принять во внимание стоимость продукта. Конечно, выяснить, действительно ли тут заслуга Ultra Durable 3, невозможно, однако не это важно. Ведь плата очень достойная и, учитывая хорошие оснащение и быстродействие, будет отличной основой платформы, в том числе и для тех, кто не увлекается разгоном.



МІСТО СУЧАСНОЇ
ЕЛЕКТРОНІКИ

8-800-501-5000

дзвінки зі стаціонарних телефонів
безкоштовні

WWW.CITY.COM.UA

ШИРОКИЙ ВИБІР ІГРОВИХ КОНСОЛЕЙ, АКСЕСУАРІВ ТА ВІДЕОІГОР

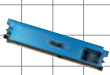


Лучшие покупки

компьютер месяца

«Бюджетный РС»

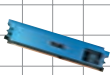
Компьютер, хорошо подходящий для не слишком ресурсоемких игр

	Intel Pentium Dual-Core E2180 (2,0 ГГц, 1 МБ)	\$80
	AMD Athlon X2 5200+ (2,7 ГГц, 2×512 КБ)	\$65
	Материнская плата на чипсете Intel P35 Express	\$90
	Материнская плата на чипсете AMD 770	\$70
	Память 2×1 ГБ DDR2-800	\$30
	Видеокарта Radeon HD 3850 512 МБ GDDR3	\$90
	Жесткий диск 320 ГБ, кэш-буфер 16 МБ	\$55
	LCD-монитор 19", TN, DVI	\$190
	Привод DVD±RW Dual Layer, мультимедийный	\$30
	Корпус Middle Tower ATX 400 Вт	\$55
	Клавиатура, USB	\$10
	Мышь оптическая, USB	\$15
	Кулер, аксессуары	\$25
	Акустика 2.0	\$25

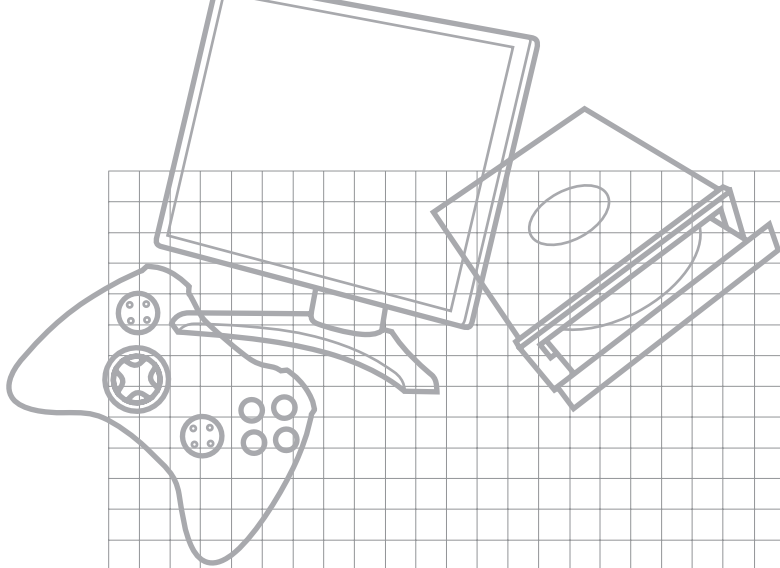
Суммы для РС на платформах: **Intel \$695 • AMD \$660**

«Оптимальный РС»

Заработает все! Правда, кое-что на средних настройках

	Intel Core 2 Duo E7300 (2,66 ГГц, 3 МБ)	\$130
	AMD Athlon X2 6000+ (3,0 ГГц, 2×1 МБ)	\$85
	Материнская плата на чипсете Intel P45, поддержка FSB > 2 ГГц	\$110
	Материнская плата на чипсете AMD 790GX	\$110
	Память 2×2 ГБ DDR2-800	\$70
	Видеокарта Radeon HD 4850 512 МБ	\$170
	Жесткий диск 640 ГБ, кэш-буфер 16 МБ	\$80
	LCD-монитор 22", TN, DVI	\$320
	Привод DVD±RW Dual Layer, мультимедийный	\$35
	Корпус Middle Tower ATX 450 Вт	\$120
	Клавиатура, USB	\$15
	Мышь лазерная, USB	\$25
	Кулер, аксессуары	\$35
	Акустика 2.1	\$90

Суммы для РС на платформах: **Intel \$1200 • AMD \$1155**



«Прогрессивный РС»

Ультимативная игровая станция

	Intel Core 2 Duo E8400 (3 ГГц, 6 МБ, 1333 МГц)	\$180
	Материнская плата на чипсете Intel P45, поддержка FSB > 2 ГГц	\$165
	Память 2x2 ГБ DDR2-1066	\$120
	Видеокарта GeForce GTX 260 896 МБ Radeon HD 4870 1 ГБ	\$310
	Жесткий диск 1 ТБ, кэш-буфер 32 МБ	\$140
	LCD-монитор 24", S-PVA, DVI	\$720
	Привод DVD±RW Dual Layer, мультимедийный	\$35
	Корпус Middle Tower ATX 500 Bt	\$160
	Звуковая карта 7.1 Sound Blaster X-Fi Xtreme Gamer	\$100
	Клавиатура мультимедийная, USB	\$30
	Мышь лазерная, USB	\$70
	Кулер, аксессуары	\$55
	Акустика 5.1	\$130

Сумма для РС на платформе Intel **\$2215**

В розничных точках некоторые вещи можно купить даже дешевле, чем в интернет-магазинах, где цены обычно минимальные

Кризис в той или иной мере коснулся каждого из нас. Планируемые ранее покупки наверняка если не отменены, то отложены до лучших времен. Однако жизнь продолжается, а апгрейд, как известно, неизбежен, хотя, возможно, уже не с былым размахом. Так покупать или пока не торопиться? На наш взгляд – покупать. Конечно, не считая все подряд с прилавков, а делая продуманные точечные приобретения, которые реально усилят вашу систему и обеспечат запас прочности на будущее.

Как это ни удивительно, но сейчас самое время пройтись по магазинам. Да-да, именно по тем самым обыкновенным розничным магазинам с прилавками, консультантами и... разнообразными акционными скидками. Дело в том, что традиционный сезон активных продаж в начале учебного года совпал с приходом финансового кризиса, и потому оказался не слишком успешным. А здесь еще и сложности с банковскими кредитами, ими в последнее время многие пользовались, в том числе и для приобретения компьютерной техники. Как результат – переполненные склады и большое желание компаний изменить ситуацию, поскорее реализовав залежавшийся товар. Благодаря этому в розничных точках некоторые вещи можно купить даже дешевле, чем в интернет-магазинах, где цены обычно минимальные, и в первую очередь на различные периферийные устройства и мобильную технику. Желающим следует поторопиться – сезон распродаж не вечен. Но чтобы не попасть впросак, перед тем как отправляться за покупками, настоятельно рекомендуем ознакомиться с ориентировочными ценами на них. Для этого следует обратиться к онлайн-каталогам (например, hotline.ua), содержащим свежую информацию о текущих предложениях. В них можно не только определиться со стоимостью, но и присмотреть все необходимое, сравнивая модели по различным параметрам.

Ситуация на рынке центральных процессоров изменилась с приходом Intel Core i7. Самые нетерпеливые уже могут строить свои «убермашины», но учтите: на процессор и материнскую плату с чипсетом Intel X58 придется потратить как минимум \$600, а ведь еще понадобится хороший, а значит, недешевый комплект DDR3 и соответствующая видеокарта. Если ваши запросы и возможности чуть скромнее – рекомендуем внимательно изучить таблицы «Лучших покупок».

В преддверии анонса процессоров Phenom II компания AMD наконец-то решила порадовать своих поклонников двухъядерными Athlon X2 7750 Black Edition, основанными на микроархитектуре K10. Модель имеет хорошие перспективы, но нам еще предстоит проверить ее возможности на практике. Не исключено, что с выходом 45-нанометровых CPU компания вновь предложит интересные варианты для систем высокого уровня, чем привлечет внимание требовательных энтузиастов, для которых «Прогрессивный РС» – только стартовая площадка. Похоже, мы увидим достойные устройства с адекватной ценой, осталось дожидаться их официальной презентации и удостовериться в потенциале этих CPU.

Разработчики графических чипов в очередной раз продемонстрировали, что увеличивать производительность видеокарт можно не только путем наращивания частот, количества конвейеров, шейдерных процессоров и вычислительных блоков, но и оптимизации драйверов. На версию ForceWare 180.48, которая даже получила негласное название Big Bang-2 и улучшила показатели видеокарт NVIDIA примерно на 5%, программисты AMD представили адекватный ответ – Catalyst 8.12 и бесплатную утилиту ATI Video Converter для кодирования видео силами GPU. Могут ведь, когда захотят!

Top 5

ждем в феврале

Страх, драки, спецагенты, полубоги и почти живые человечки

Месяц обещает выдаться богатым на сиквелы и ремейки популярных серий. Но в центре внимания все же новая RPG от Obsidian Entertainment, где нетипичный для жанра сеттинг будет сочетаться с любопытными геймплейными находками.

01



Alpha Protocol

Рольевая игра в современном мире, где нет ни капли магии, космоса или радиации, зато полно тайных агентов, правительственных заговоров, террористов и допросов с пистолетом у лба – это что-то новенькое. Нам обещают нелинейный сюжет, где каждый наш выбор приведет к явным последствиям, а застрелить неудобного собеседника можно будет прямо в процессе диалога.

02



The Sims 3

Цифровой народец всерьез возманился обрести свободу воли и избавиться наконец от постоянной опеки игрока. Вдобавок жилища симов перестанут болтаться посреди великого Ничто, а окажутся связанными с улицами и районами. На наших экранах будет кипеть жизнь целого городка, а не только отдельно взятого домика.

03



F.E.A.R. 2: Project Origin

Возвращение маленькой страшной девочки Альмы разработчики решили обставить с размахом. Новая графика, новые спецэффекты и, что самое главное – новый улучшенный AI противников, которые и в оригинале неоднократно удивляли не слишком расторопных игроков, а в сиквеле и вовсе намерены дать прикурить всем и каждому.

04



Street Fighter IV

В очередной части знаменитого fighting-сериала с величайшей тщательностью сохранен визуальный стиль ее предшественниц благодаря уникальной технологии, превращающей трехмерные модели в рисованные картинки. Ряды полюбившихся героев пополнятся новыми персонажами, а количество приемов и комбинаций ударов превысит все самые смелые ожидания.

05



Demigod

Простая, как все гениальное, и увлекательная пользовательская модификация Defense of the Ancients к стратегии Warcraft III обратила на себя внимание толпы индустрии. Крис Тейлор оценил изящество идеи и уже совсем скоро представит на суд общественности собственную игру с геймплеем, построенным на тех же принципах.

