GAMEPLAY AWARDS 2008 – ЛУЧШИЕ ИГРЫ ГОДА

www.journal-plaza.net

всё о компьютерных и видеоиграх

№ 3 (43) март 2009

Gameplay

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



Resistance 2
Свобода или смерть!

Dark Void
Бездна зовет

Valkyria Chronicles
Война в пастельных тонах

Mad World
Шоу начинается

gameplay.com.ua

ITC PUBLISHING

www.journal-plaza.net

ITC PUBLISHING

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**, **№ 3 (43)**, март 2009
Подписной индекс
в Каталоге изданий Украины
Gameplay без DVD-диска 92494
Gameplay с DVD-диском 92493
Комплект из «Домашнего ПК»
с DVD и Gameplay с DVD 94938
Свидетельство о регистрации
КВ № 14471-3442ПР от 09.10.2008 г.
Выходит 1 раз в месяц
Издается с сентября 2005 г.
Учредитель - ООО «ITC Паблішінг»
Издатель - «Видавничий Дім ITC»,
г. Киев, 2009 г.

В журнале используются материалы британского издания games™ с разрешения Progress Media Limited и Imagine Publishing.

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

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

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

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

Цена свободная

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

www.journal-plaza.net



Темная лошадка

При выборе лучшей игры минувшего года решение редакции Gameplay оказалось на удивление единогласным. Если честно, я думала, что предложенная мною кандидатура будет забракована в силу ее сказочности, ведь в 2008-м вышли и Fallout 3, и Grand Theft Auto IV. Но идея прошла на ура, более того, обнаружилось, что коллектив журнала разделяет мое трепетное чувство к данному проекту. Мы, находясь в здравом уме и твердой памяти, отдали самого главного слона сказке. Потому что соскучились по таким играм, сколь бы банально это ни звучало.

Для детей сказки считаются своеобразным подготовительным этапом перед вступлением в мир взрослых, а для взрослых они - возможность вернуть светлые дни детства. Какими бы извилистыми сюжетными ходами ни завлекали нас сценаристы, какие бы замысловатые схемы ни предлагали геймдизайнеры, иногда (причем чаще, чем хотелось бы людям, продвигающим концепцию «игра как искусство») нам нужно лишь приятно провести пару часов. Кстати, самым продаваемым проектом в 2008 году в США, Англии и Японии стала Mario Kart Wii, а горячо любимый читателями Fallout 3 не вошел в пятерку лидеров. Силу массовой аудитории демонстрируют и расцвет рынка казуальных игр, и невероятные показатели той же World of WarCraft. Мне кажется: стремясь к достоверности, реалистичности и серьезности разработчики забывают, что мы зачастую хотим просто отдохнуть, но отдохнуть с удовольствием, и чтоб после осталось хорошее послевкусие. И все мы любим и ценим хорошие сказки.

Приятного чтения.

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



Содержание

№ 3 (43)
март 2009



»ПРЕВЬЮ

Компания PlatinumGames пытается разрушить привычное представление о том, что Nintendo Wii - консоль исключительно для казуалов и игроков предпенсионного возраста. Их стильный зубодробительный мордобой MadWorld - жесткий, кровавый и по-хорошему хардкорный проект.

с. 20

MadWorld

Новости
6 Кратко
14 Новости киберспорта
16 Обратная связь
Превью
20 MadWorld
24 Infamous
28 Eat Lead: The Return of Matt Hazard
30 Dark Void
Тема
34 Gameplay Awards 2008
44 Top 5. Мертвые, но довольные
Рецензии
46 Resistance 2
50 Shin Megami Tensei: Persona 4
52 Skate 2
56 Периметр 2: Новая Земля
58 Valkyria Chronicles
60 Silent Hill: Homecoming
62 Moon
63 Prince of Persia: The Fallen King
64 Warfare
66 The Abbey
68 Wanted! Дико Западное приключение
69 Противостояние: Принуждение к миру
70 Legendary
72 Disgaea 3: Absence of Justice
74 Atlantica Online
76 Spider-Man: Web of Shadows
78 Disney's Bolt/Вольт
79 В тылу врага 2: Лис пустыни
80 Lineage II: The Chaotic Throne
82 Галерея
Hardware
88 Апгрейд - дело тонкое
92 Seagate FreeAgent Go 500 GB
92 Glacial-Power GP-PS550BP
92 GOODRAM 1 GB DDR3 1333 MHz (GR1333D364L9/1G)
92 TP-LINK TD-W8920G ADSL2+
93 Genius SP-HF 3000A
94 Компьютер месяца
96 Top 5 марта

»ТЕМА



с. 34

Gameplay Awards 2008

Мы можем согласиться с тем, что индустрия испытывает кризис свежих идей, но категорически отрицаем, что она находится в застое. Интересных игр в минувшем году появилось предостаточно - лучшим из них мы торжественно вручаем наших традиционных слонов.

»РЕЦЕНЗИИ



с. 50

Shin Megami Tensei: Persona 4

Можно только позавидовать удивительной стабильности команды, выпускающей сериал Shin Megami Tensei. Каждая новая часть оказывается не менее интересной, чем предыдущая. Persona 4 - лучший повод сдуть пыль со старушки PlayStation 2.

www.journal-plaza.net



Resistance 2

Сиквел нашумевшего PS3-эксклюзива оказался именно таким, каким мы его ожидали увидеть: он интересен, зрелищен и предлагает не только интригующую однопользовательскую компанию, но и захватывающий сетевой режим. Хотя, само собой разумеется, не обошлось и без недостатков...



Valkyria Chronicles

Valkyria Chronicles удивительно удачно сочетает элементы пошаговой тактической игры и action от третьего лица. Добавьте к этому сильный акцент на ролевую составляющую, драматичный сюжет и великолепное оформление - SEGA преподнесла нам настоящий сюрприз!



Silent Hill: Homecoming

Еще до выхода проекта мы высказывали справедливые опасения по поводу того, что новая Silent Hill, разрабатываемая американцами, а не японцами из Team Silent, не будет похожа на предыдущие проекты сериала. Так и получилось.

Игры в номере

AIKA Online	85
Atlantica Online	74
Dark Void	30
DC Universe Online	84
Disgaea 3: Absence of Justice	72
Disney's Bolt / Вольт	78
Divinity 2: Ego Draconis	85
Eat Lead: The Return of Matt Hazard	28
Wanted! Дико Западное приключение	68
Freaky Creatures	84
Free Realms	82
Infamous	24
Legendary	70
Lineage II: The Chaotic Throne	80
MadWorld	20
Mini Ninjas	83
Moon	62
Plain Sight	84
Prince of Persia: The Fallen King	63
Resistance 2	46
Resistance: Retribution	83
Restaurant Empire 2	82
Shin Megami Tensei: Persona 4	50
Silent Hill: Homecoming	60
Skate 2	52
Spider-Man: Web of Shadows	76
The Abbey	66
The Dark Spire	83
Valkyria Chronicles	58
Warfare	64
В тылу врага 2: Лис пустыни	79
Периметр 2: Новая Земля	56
Противостояние: Принуждение к миру	69









СМОТРИ НА ДИСКЕ Gameplay

DVD

№ 3 (43)
март 2009



Игры

Shareware-игры
Натали Брукс. Сокровища затерянного королевства
Охотники за привидениями. Призраки в поместье Мажести
Дарья. Загадочное путешествие
Планета битвы 2. Миры вдалеке
Времена года 2
Собачий рай
Переполох на ранчо

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

Дополнения
Civilization IV: Fall from Heaven II

Патчи

Международные версии
Crysis Warhead v1.1.1.710
Grand Theft Auto IV v1.0.2.0
Mirror's Edge v1.01
StarCraft v1.16.1
StarCraft: BroodWar v1.16.1

Русские версии
S.T.A.L.K.E.R.: Чистое небо v1.5.08

Видеоролики

Мультиплатформа
Batman: Arkham Asylum
BattleStations: Pacific
Blood Bowl
Dark Void
DC Universe Online
Eat Lead: The Return of Matt Hazard
Fallout 3: Operation Anchorage
Fuel
The Godfather II
Mini Ninjas
Prototype
Street Fighter IV

PC
AaaaaAAaaaaAAAaaAAAAaAAAAA!!! - A Reckless Disregard for Gravity
Armed Assault 2
CrimeCraft
Command & Conquer: Red Alert 3 - Uprising
Majesty 2: The Fantasy Kingdom Sim
Sherlock Holmes vs. Jack the Ripper
Warhammer 40 000: Dawn of War II

Wii
MadWorld
Onechanbara: Bikini Zombie Slayers
Sonic and the Black Knight

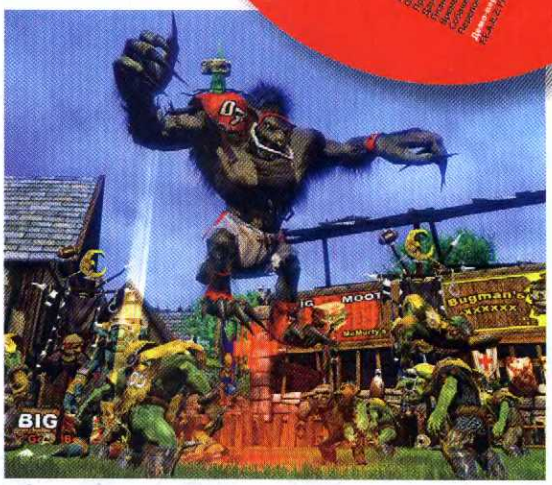
PSP
Phantasy Star Portable
Resistance: Retribution

PS3
Infamous
Uncharted 2: Among Thieves
Yakuza 3

DS
Elite Forces: Unit 77

X360
RacePro

Утилиты, программы и драйверы на все случаи жизни









«Издательский Дом ITC», редакция журнала Gameplay, составители диска и разработчики программных продуктов, находящихся на нем, не несут ответственности за те проблемы, которые могут возникнуть при их использовании. «Издательский Дом ITC» и редакция журнала Gameplay не осуществляют техническое сопровождение и не отвечают на вопросы, связанные с функционированием программных продуктов, размещенных на диске. Техническая поддержка предоставляется соответствующими службами компаний-производителей этого ПО.
Все программы, помещенные на диск, проверены антивирусным ПО.
«Gameplay-DVD, март 2009» является неотъемлемой составляющей журнала Gameplay, № 3 (43), 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

Need for Speed – дайте три!



Неожиданно выяснилось, что в этом году мы увидим сразу три новых проекта из серии Need for Speed. Так, на PC, PS3, X360 выйдет NFS: Shift, за создание которой ответственна (на минуточку!) Slightly Mad Studios, участвовавшая в разработке знаменитых GT Legends и дилогии GTR. На Nintendo Wii и DS появится аркадная и, по всей видимости, кавайная NFS: Nitro. А поклонников онлайн-заездов порадуют NFS: World Online - над ней трудятся EA Singapore и бывшие сотрудники распущенной Black Box. Сетевая итерация NFS появится сначала в Азии, а ее «западный» релиз намечен на Рождество.

Европейский рейтинг продаж игр

Wii

№	Название	Издатель	Разработчик
1	Wii Fit	Nintendo	Nintendo
2	Mario Kart Wii	Nintendo	Nintendo
3	Mario & Sonic at the Olympic Games	SEGA	SEGA
4	SimAnimals	Electronic Arts	Maxis
5	Guitar Hero: World Tour	Activision Blizzard	Vicarious Visions
6	Shaun White Snowboarding	Ubisoft	Ubisoft Montreal
7	Sonic Unleashed	SEGA	Sonic Team
8	Animal Crossing: Let's Go to the City	Nintendo	Nintendo
9	Rayman Raving Rabbids TV Party	Ubisoft	Ubisoft France
10	Family Ski	Nintendo	Namco

DS

№	Название	Издатель	Разработчик
1	Mystery Case Files: Millionheir	Nintendo	Big Fish Games
2	Professor Layton and the Curious Village	Nintendo	Level 5
3	Dr. Kawashima's Brain Training	Nintendo	Nintendo
4	Mario Kart DS	Nintendo	Nintendo
5	New Super Mario Bros.	Nintendo	Nintendo
6	More Brain Training From Dr. Kawashima	Nintendo	Nintendo
7	42 All-Time Classics	Nintendo	Agenda
8	Mario & Sonic at the Olympic Games	SEGA	SEGA
9	SimAnimals	Electronic Arts	Maxis
10	Chrono Trigger	Square Enix	TOSE

X360

№	Название	Издатель	Разработчик
1	Call of Duty: World at War	Activision Blizzard	Treyarch
2	Skate 2	Electronic Arts	EA Black Box
3	FIFA 09	Electronic Arts	EA Canada
4	Left 4 Dead	Electronic Arts	Valve South
5	Fable 2	Microsoft	Lionhead Studios
6	The Lord of the Rings: Conquest	Electronic Arts	Pandemic Studios
7	Gears of War 2	Microsoft	Epic Games
8	LEGO Indiana Jones: Original Adventures	LucasArts	Traveller's Tales
9	Kung Fu Panda	Activision Blizzard	Luxoflux
10	Guitar Hero: World Tour	Activision Blizzard	Neversoft

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

Берегите голову!

Французские исследователи выступили с неожиданным заявлением: популярный «мозговой тренажер» Brain Age (также известный как Brain Training) на самом деле абсолютно бесполезен. Ученые сделали выводы на основании результатов тестов, в которых участвовали две группы десятилетних детишек. Первая в течение семи недель регулярно «занималась» с помощью Brain Age, вторая письменно решала логические задачки. Улучшения математических способностей Brain Age совершенно не стимулировала, а вот тесты на память ребята из «игровой» группы в итоге прошли намного хуже своих друзей (и даже хуже детей, не имеющих никакой предварительной подготовки или тренировки).



www.journal-plaza.net



Обновки для Team Fortress

Компания Valve заверяет, что не оставит без внимания нашу любимую Team Fortress 2. В обозримом будущем (мы подозреваем, что в начале весны) появится долгожданный апдейт класса «Скаут». Еще нас должны порадовать анонсом совершенно нового игрового режима и свежей карты для *Payload*. Кроме этого разработчики обещают улучшить общий баланс: например, ввести некоторые изменения в спецвозможности Шпионов. Эх, скорей бы!



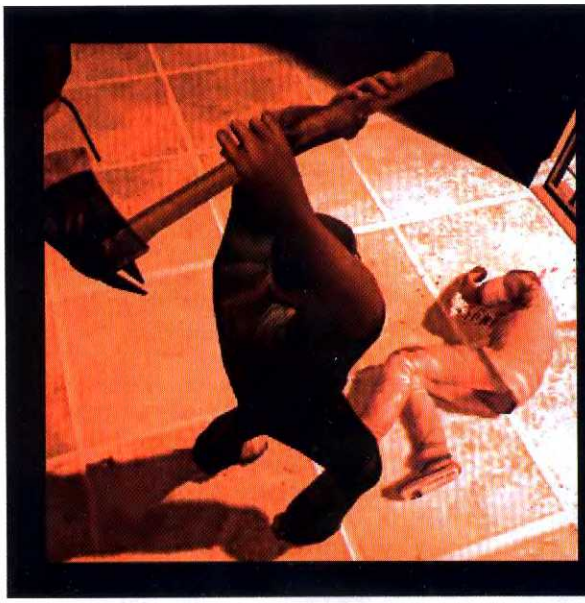
Героическая игра

Компания Activision сообщила, что Guitar Hero III стала первой игрой в истории, принесшей издателю более одного миллиарда долларов дохода. Этот рекорд она поставила всего за год после своего появления на прилавках магазинов. Отметим также и успех Guitar Hero: Aerosmith, сильно подстегнувшей интерес к музыке коллектива – количество легальных скачиваний песен, присутствующих в играх серии, увеличилось в несколько десятков раз. Кроме того, продавцы электрогитар отмечают, что Guitar Hero позитивно сказывается на продажах настоящих (а не пластиковых) инструментов.



Игры популярнее кино

Согласно данным, опубликованным одним из подразделений аналитической компании GfK, в минувшем году мировые продажи игр выросли до 32 млрд долларов, а вот иного контента на дисках DVD и Blu-ray – упали и составили 29 млрд долларов. Представители GfK утверждают, что игровая мультимедийная продукция вышла в лидеры впервые (чему, кстати, в немалой степени поспособствовали очень популярные проекты для Nintendo Wii), при этом спрос на нее со временем будет только увеличиваться.



Ненужное насилие

Сотрудники американской компании Immersyve решили выяснить зависимость между уровнями увлекательности игр и их жестокости – ведь бытует мнение, что кровища и расчлененка вызывают нездоровый интерес к «жестким» проектам. Но тесты показали совершенно обратное: первостепенным для геймеров является оригинальность геймплея и вариативность принимаемых решений. Летают ли при этом по экрану оторванные конечности или нет – аудиторию волнует мало. В опросах и исследованиях приняло участие в общей сложности около 3000 человек в возрасте 18-39 лет. Так что данные вполне достоверны.

Парой строк

The Sims 3 отложена, причем неизвестно на какой срок. Наиболее оптимистичные представители западной розницы уверяют, что игра появится в продаже ближе к лету.

PlayStation 2 может быть по праву названа американской королевой консолей – количество проданных в Новом Свете легендарных приставок перевалило за 50 миллионов штук.

Final Fantasy XIII в этом году выйдет только в Японии, а в Европе и Америке интригующее продолжение знаменитого сериала появится не раньше апреля 2010-го. И где, спрашивается, справедливость?

Boom Blox Bash Party, продолжение Boom Blox, выйдет этой весной.

NVIDIA и ATI планируют в обозримом будущем переложить расчет действий искусственного интеллекта с центральных процессоров на видеокарты. Соответствующие разработки уже ведутся.

Mario и Sonic как минимум еще раз встретятся в одной игре. SEGA намекнула, что ведет работу над зимней вариацией Mario & Sonic at the Olympic Games.

Call of Juarez: Bound in Blood – приквел к оригинальной Call of Juarez, появится на PC, PS3 и Xbox 360 в течение этого года.

Симулятором скейтбординга Tony Hawk теперь будет заниматься не студия Neversoft, решившая сконцентрироваться на серии Guitar Hero, а некая другая компания. Предположительно молодая и никому не известная команда Robomodo. Можете начинать беспокоиться.

GTA V не выйдет в 2009 году. Слухи о возможном появлении продолжения серии на Рождество оказались всего лишь слухами.

PlayStation 3 в апреле может подешеветь до $299 долларов, а Xbox 360 Pro поменяет цифры на ценнике с $349 на $299 – таково мнение индустриального аналитика Майкла Пахтера (Michael Pachter).

www.journal-plaza.net

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	LittleBigPlanet	Sony Computer Ent.	Media Molecule
4	Resistance 2	Sony Computer Ent.	Insomniac
5	Skate 2	Electronic Arts	EA Black Box
6	The Lord of the Rings: Conquest	Electronic Arts	Pandemic Studios
7	Grand Theft Auto IV	Take-Two	Rockstar North
8	Need for Speed Undercover	Electronic Arts	EA Black Box
9	Guitar Hero: World Tour	Activision Blizzard	Neversoft
10	Call of Duty 4: Modern Warfare	Activision Blizzard	Infinity Ward

PSP

№	Название	Издатель	Разработчик
1	FIFA 09	Electronic Arts	EA Canada
2	Football Manager 2009	SEGA	Sports Interactive
3	Need for Speed Undercover	Electronic Arts	EA Black Box
4	Pro Evolution Soccer 2009	Konami	Konami Digital Entertainment
5	LEGO Batman: The Videogame	Warner Bros. Interactive	Traveller's Tales
6	LEGO Indiana Jones: Original Adventures	LucasArts	Traveller's Tales
7	Star Wars: The Force Unleashed	LucasArts	Krome Studios
8	Crisis Core: Final Fantasy VII	Square Enix	Square Enix
9	WWE Smackdown vs. RAW 2009	THQ	Yuke's
10	Tiger Woods PGA Tour 09	Electronic Arts	Exient

PC

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

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

Российский рейтинг продаж игр

PC

№	Название	Издатель в России	Разработчик
1	Warhammer Online: Время возмездия	Electronic Arts	Mythic Entertainment
2	Grand Theft Auto IV	«1С»	Rockstar North
3	Морской охотник	«Акелла»	Studio 4
4	Dark Sector	«Новый Диск»	Digital Extremes
5	Смешарики. Параллельные миры	«Новый Диск»	Trickster Games
6	Lineage II	Innova Systems	NCsoft Corporation
7	X3. Земной конфликт	«Новый Диск»	Egosoft
8	Ранетки	«Новый Диск»	PIPE Studio
9	Call of Duty: World at War	«Новый Диск»	Treyarch
10	Gothic 3: Отвергнутые боги	«Руссобит-М»	Trine Game Studios

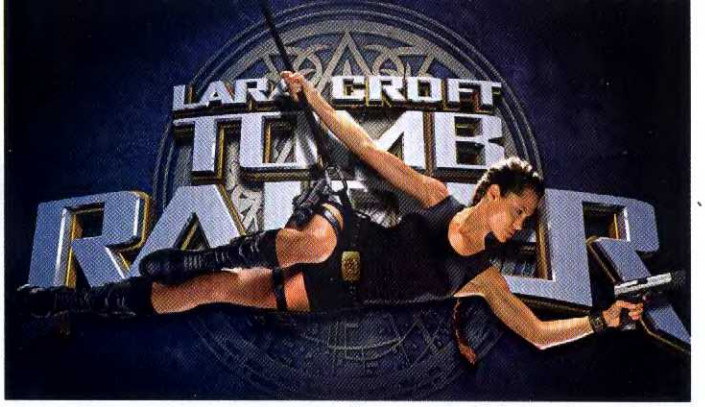
Чарты предоставлены концерном «Группа СОЮЗ» (www.soyuz.ru)

Рейтинг продаж интернет-магазина Amazon

PC

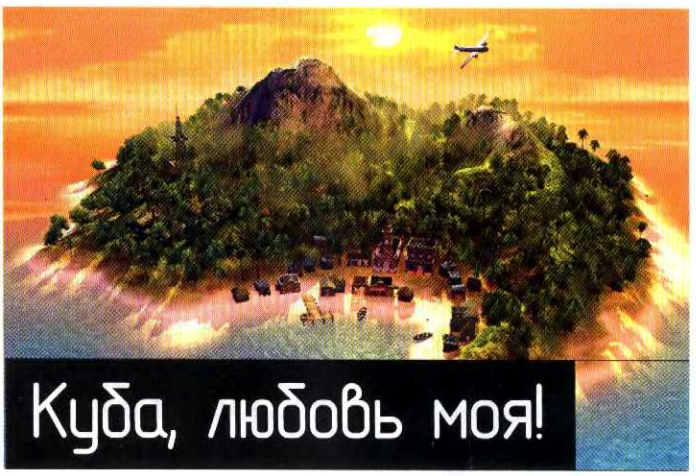
№	Название	Издатель	Разработчик
1	Warhammer 40 000: Dawn of War II	THQ	Relic Entertainment
2	World of WarCraft: Wrath of the Lich King	Activision Blizzard	Blizzard Entertainment
3	F.E.A.R.2: Project Origin	Warner Bros. Interactive Entertainment	Monolith Productions
4	Empire: Total War	SEGA	The Creative Assembly
5	The Sims 3	Electronic Arts	Maxis
6	Fallout 3	Bethesda Softworks	Bethesda
7	The Sims 2: Double Deluxe	Electronic Arts	Maxis
8	Left 4 Dead	Valve Software/Electronic Arts	Valve Software
9	Spore	Electronic Arts	Maxis
10	Call of Duty: World at War	Activision	Treyarch

www.amazon.com



Лара вернется на киноэкраны

Warner Brothers неожиданно решила начать работу над новой экранизацией Tomb Raider. По мнению представителей кинокомпании, данный бренд обладает большим потенциалом и поэтому стоит своеобразного «перезапуска». Увы, каких-либо подробностей о ленте не сообщают. Неизвестно даже имя режиссера и, самое важное - исполнительницы главной роли. И что-то нам подсказывает - играть ее будет отнюдь не заботливая глава многодетной семьи Анжелина Джоли.



Куба, любовь моя!

Компания Kalypso Media, выкупившая у Take-Two права на дилогию Tropico, анонсировала Tropico 3. Разработкой игры занимается студия Haemimont Games (Imperium Romanum, Grand Ages: Rome), сотрудники которой обещают сохранить нетронутыми все особенности оригинальных проектов, при этом добавив новые фишки, в частности возможность с видом от первого лица изучать вверенный в управление остров и общаться с его жителями. Триквел выйдет на PC летом нынешнего года.

Дикий-дикий Запад



Компания Rockstar неожиданно решила заняться созданием идейного наследника вестерна Red Dead Revolver (вышел аж пять лет тому назад на PS2, затем на Xbox). Называется проект Red Dead Redemption. Обещают, что он будет насыщен романтикой Дикого Запада: перестрелками, сумасшедшими скачками, ограблением дилижансов и прочими прелестями ковбойской жизни. К тому же RDR сможет похвастаться полностью открытым для исследования миром. Игру хотят выпустить осенью этого года на PlayStation 3 и Xbox 360.



Palitмарафон. Итоги

ВОТ ЭТИ РЕБЯТА!

Представляем вашему вниманию победителей творческого марафона *(gameplay.com.ua/palit)*, организованного компанией Palit и проведенного совместно с журналом Gameplay. Итак, слева направо: Дмитрий «Capdoc» Капитаненко, г. Днепропетровск (I место и Palit Radeon HD4850 1GB Sonic 1024 МБ); Артем «GizmO_FBI» Попов, г. Киев (II место и Palit GeForce 9800GT Sonic); Михаил «BaT» Батурин, г. Гостомель (организатор решил отметить его работы, вручив Palit GeForce 9500GT Super). К сожалению, бронзовый призер Иван «Vanadium» Дегтярев не смог приехать из Днепропетровска, но он уже получил свою Palit GeForce 9800GT. Компания Palit и журнал Gameplay поздравляют победителей и благодарят всех, принимавших участие в акции. Молодцы!

МетаМаркет

Порівняй та купи дешевше



sale.metamarket.ua

<META>



» Сирку Андрей Анатольевич, г. Макаров-1



» Москаленко Игорь Евгеньевич, г. Шостка

Подписка Gameplay 2009: поздравляем счастливчиков



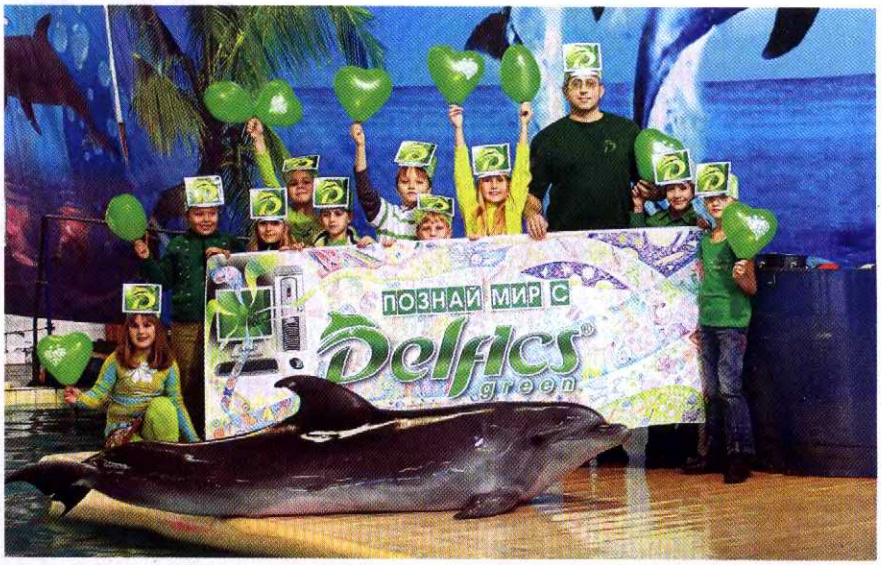
В ушедшем году мы решили положить начало традиции - провести акцию специально для подписчиков Gameplay. Для участия в ней необходимо было непременно подписаться на журнал Gameplay или комплект «Домашний ПК» + Gameplay и прислать в редакцию подтверждающий документ, т. е. квитанцию. Спонсором акции выступила компания «Фокстрот IT». Предоставленные ею современные компьютеры BLACKSTER Plasma 850 и BLACKSTER Plasma 700 предназначались троим счастливчикам. Итак, настал день, когда мы собрали наших ответственных, нелениных и самых везучих читателей в редакции, чтобы Екатерина Королева, руководитель департамента маркетинга компании «Фокстрот IT», вручила им эти замечательные подарки. Посильную помощь в церемонии вручения оказывала Анна Зинченко, главный редактор Gameplay. Приятно, что наш журнал любят не только сами подписчики, но и их братья и даже супруги.



» Сотниченко Евгений Леонидович, г. Константиновка

Конкурс Delfics® green. Лучшие работы

Пришло время представить вам победителей творческого конкурса «Компьютерный класс Delfics® green», проведенного компанией DGTech computers при поддержке компании AMD, а также журналов Gameplay и «Домашний ПК». Жюри пришлось непросто: свои варианты творческого оформления логотипа Delfics® green прислали более 160 учебных заведений из разных уголков Украины. Класс из 10 компьютеров Delfics® green на базе процессоров AMD Phenom™ X4, оборудованных операционными системами, 19-дюймовыми мониторами, клавиатурами и мышками, уехал в город Партенит. Подарки занявшим второе и третье места вручали в Киеве. Поздравляем победителей!



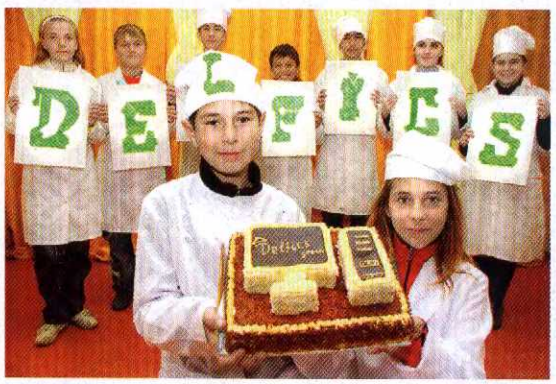


» 2 место - компьютерный класс из 7 компьютеров Delfics® green на базе процессоров AMD Phenom™ X4, оборудованных ОС, 19-дюймовыми мониторами, клавиатурами и мышками





» 3 место - компьютерный класс из 5 компьютеров Delfics® green на базе процессоров AMD Phenom™ X4, оборудованных ОС, 19-дюймовыми мониторами, клавиатурами и мышками



ПОБЕДИТЕЛИ (сверху вниз)

1 место
Подготовительный класс, Партенитский филиал Алуштинской детской художественной школы, г. Партенит, АР Крым

2 место
9-Б класс, Общеобразовательная школа № 9, г. Измаил

3 место
8-А класс, Специализированная школа I-III степени № 15 с углубленным изучением отдельных предметов и курсов, г. Бердичев



» Киберспортивная арена Чэнду – гордость горожан



» Финалы WC3L: на сцене лучшие из лучших

Виктор Анохин

Новости киберспорта

ФИНАЛЫ WC3L SEASON 14

В февральском номере журнала мы писали о WC3L. Новость о реорганизации крупнейшей лиги по WarCraft III смутила мировую общественность. Однако это не отразилось на заключительном этапе 14-го сезона – он состоялся и был, как всегда, зрелищным. Финалы удались на славу – организаторы сделали все возможное, зрителей собралось несколько тысяч человек.

По итогам онлайновой групповой стадии на окончательные матчи были приглашены четыре команды: SK, fnatic, World Elite и MYM. В первом матче полуфиналов MYM всухую обыграла fnatic (3:0), а World Elite в упорнейшей борьбе обошла SK со счетом 3:2 – победу в решающем матче принес WE.Sky. Далее, две оставшиеся в арьергарде команды разыграли шанс на выживание, однако и тут удача отвернулась от fnatic – всего одной победы не хватило им, чтобы обставить SK.

Тем временем в финале верхней сетки сошлись два мастодонта, и World Elite обыграла-таки MYM. В рамках этого матча Grubby, единственный европеец на турнире, не смог одолеть молодого WE.Infi, а высокооплачиваемый SocceR спасовал перед своим китайским собратом WE.Like.

В суперфинале World Elite встретила сумасшедший отпор со стороны SK и уступила первую серию матчей. Казалось бы, победа Schroet Kommando – лишь вопрос времени. Однако на вторую серию World Elite выставила более сильный состав, и ребята сделали невозможное. Героями суперфинала стали Infi, Sky и TeD, которые продемонстрировали фантастическую игру и одержали победу над Remind и Violet.

Отдельным пунктом в шоу-программе шло традиционное награждение лучших игроков сезона. Самым ценным по всеобщему признанию оказался FoCuS, член команды fnatic, – во многом благодаря ему она смогла попасть в Чэнду на LAN-финалы. В его активе впечатляющая серия из 19 побед. За «личностный рост» отметили китайского прогеймера WE.Like – вот она, награда за уверенные и стабильные выступления.

«Открытием сезона» назвали немецкого игрока HLA, числящегося в составе аутсайдеров Raptor Gaming, а «Лучшим менеджером» – Элроя Пинто (Elroy Pinto), управляющего командой fnatic.

КИБЕРСПОРТИВНАЯ АРЕНА

Китайский город Чэнду, административный центр провинции Сычуань, всего за несколько месяцев стал меккой мирового киберспорта. Помимо финалов Pro Gaming League, WC3L и Extreme Masters III Asia, в ноябре 2009-го он готовится принять и главное киберспортивное событие года – гранд-финал World Cyber Games.

Такая приверженность электронному спорту в этих краях стала причиной закономерного шага со стороны руководства ESL, крупнейшей на данный момент организации, занимающейся кибератлетикой. На Intel Extreme Masters, а точнее на Continentals Finals Asia, откроются двери первой в мире специализированной арены, разработанной исключительно для проведения соревнований прогеймеров. Сооружение имеет площадь 2000 квадратных метров, оборудовано 200 новейшими компьютерами и может вместить около тысячи зрителей.

ФИНАЛЫ EXTREME MASTERS ASIA

60 000 долларов были разыграны на азиатских финалах ESL. В каждой дисциплине (Counter-Strike 1.6 и WarCraft III) выступало по восемь участников. Кроме того, победителей турнира ждали приглашения на всемирный финал, который, по традиции, состоится летом в Ганновере.

Жесткий отбор в групповом турнире по Counter-Strike прошли четыре команды: китайцы wNv-Teamwork и TyLoo, а также корейцы WeMade Fox и TitaNs eSports из Сингапура. wNv-Teamwork, попав в финал по сетке лузеров, хорошенько отбрили WeMade Fox, взяв 32 раунда и уступив всего 11.

В числе приглашенных участников оказался и наш соотечественник – сильнейший украинский игрок, Михаил «HoT.C-Club» Новопашин. Группа ему досталась нелегкая: WE.TeD, Grubby и Sky перед чемпионатом заверяли зрителей в своем неоспоримом преимуществе. Несмотря на довольно неплохую игру и победу над Sky, Михаил занял по итогам этапа третье место и, к нашему большому сожалению, досрочно покинул турнир.

EXTREME MASTERS ASIA

Место	Команда	Приз, долл.
Counter-Strike 1.6		
1	wNv-Teamwork	25 000
2	WeMade Fox	10 000
3	TitaNs eSports	6000
4	TyLoo	4000
WarCraft III		
Место	Игрок	Приз, долл.
1	WE.Sky	5000
2	Grubby	2500
3	WE.TeD	1500
4	Moon	1000







» Финалы Extreme Masters Asia

Отрадно, что именно Sky и выиграл этот чемпионат - заработав второе место в группе, кореец победил всех своих соперников на стадии плей-офф. А ведь только неделю назад он, будучи в составе команды World Elite, выиграл финалы WC3L - и вот снова пьедестал почета. 23-часовые тренировки дают о себе знать.

MYM БОЛЬШЕ НЕ ИГРАЮТ В СТРАТЕГИИ

Знаменитый интернациональный клан Meet Your Makers заметно похудел. Еще в середине прошлого года общественность обвиняла менеджмент организации в развращении прогеймеров - ведь лучшие киберспортсмены Европы получали в MYM десятки тысяч долларов зарплаты. И вот сейчас волшебной сказке пришел конец - клан объявил о расформировании WarCraft- и StarCraft-подразделений.

По заявлению руководства, дело в том, что оба коллектива достигли вершины в киберспорте. Команды честно выполнили поставленные задачи, добились максимально возможных успехов и в связи с изменением приоритетов были расформированы. Несмотря на то что в течение многих лет игроки MYM считались непобедимыми, рейтинги указывают на катастрофически низкий уровень популярности данных подразделений - лишь 22% посетителей сайта команды интересуются выступающими в этих стремительно устаревающих дисциплинах.

Следовательно, в пятилетней и поистине звездной истории StarCraft- и WarCraft-составов MYM поставлена точка. Свободными агентами стали такие кибератлеты, как Grubby, White-Ra, Strelok, Moon и Lucifer. Тот факт, что оставаться в этой роли им придется недолго, не вызывает сомнений. Однако получать настолько высокие зарплаты они, по всей видимости, уже не будут никогда.

МИНИ-МУЗЕЙ GRUBBY

Меньше всего по поводу тяжелых времен волнуется Grubby. В Сети появился занимательный обзор его уголка славы. Оказывается, все пять лет игровой карьеры мастер бережно складировал свои награды (а их немало, голландец считается самым титулованным варкрафтером Европы). И вот недавно в квартире Мануэля появилась комната-музей, посвященная его киберспортивным достижениям.

«Король орков» - единственный, кто одновременно является чемпионом и ESWC, и WCG. ESWC Мануэль выиграл в 2005 году, а свидетелями его триумфа на WCG мы были в 2004 и 2008 годах. Кроме этих трофеев (кубок ESWC поистине громаден), комната заставлена немыслимым количеством призов и наград рангом пониже.

На шкафу возвышается Grom Hellscream, персонаж из WarCraft III. Эту фигурку Blizzard подарила Мануэлю в его день рождения. Рядом красуются золотые медали с Samsung Euro Championship (SEC) и WC3L. Полкой ниже - медаль с MBC и медведь, которого выиграла Кассандра, девушка Мануэля, на корейской лиге. Рядом хрустальный трофей, полученный Grubby за победу на китайском турнире в Циндао.

Из уникальных наград отметим Кубок CPL и сертификат за третье место на WCG 2003 2×2 - шесть лет назад на WCG действительно существовала такая необычная дисциплина. Тут же красуется и знаменитый клинок Артаса Frostmourne, вогнанный в камень - его Мануэль выиграл на фестивале Blizzcon. А самой значимой своей наградой киберспортсмен называет медаль с WCG 2008 - свое последнее действительно серьезное достижение. Победой на том турнире Grubby доказал всем, что порох в пороховнице еще есть.

Фотография этой комнаты может выступать в качестве безупречного резюме для любой киберспортивной команды планеты, а в грустные дождливые дни будет непременно напоминать Grubby о его славном прошлом. Впрочем, если он решит продолжить карьеру кибератлета, не исключено, что для хранения наград ему придется достроить в своем доме еще один этаж.

» Варкрафтеру Grubby есть чем похвастаться



> Клан MYM объявил о расформировании WarCraft- и StarCraft-подразделений

Голосования

ИГРА ЯНВАРЯ

1	Mirror's Edge	78%
2	Saints Row 2	17%
3	Lord of the Rings: Conquest	17%
4	Skate 2	13%
5	Afro Samurai	11%
6	Moon	5%
7	Eledees: The Adventures of Kai and Zero	2%
8	SimAnimals	1%

Всего в опросе принял участие 261 человек.

Можно было выбрать три игры.



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

Наши читатели пишут

DDOS: ТЕПЕРЬ ДОСТУПЕН КАЖДОМУ

Game|Life пишет про то, что DDoS оппонентов в Halo превращается в массовое увлечение.

DDoS расшифровывается как Distributed denial of service. Это популярный способ атаки чужих сайтов, нарушающих их работоспособность. Злоумышленник использует сотни компьютеров, каждый из которых заражен незаметным ботом, по его команде все послушные «зомби» одновременно начинают стучаться на сайт. Чем массивнее атака, тем сложнее от нее отбиться. Сраженный количеством клиентских запросов, сайт, как правило, «падает» или начинает тормозить.

Но чтобы провернуть подобное, всегда требовались деньги или специальные навыки. Так было до недавнего времени.

Утверждают, что DDoS постепенно становится популярным способом войны Halo-игроков. Сейчас по Сети ходят программы, с помощью которых можно контролировать «зомби-компьютеры». Софт распространяется бесплатно, каждый «зомби» стоит два доллара. Если клиент не знает, как ими пользоваться, можно посмотреть на YouTube.

С той системой подключения, которая используется в X360, достаточно потратить 20-40 долларов, чтобы бомбить своего врага DDoS-атаками сколько влезет. Он не сможет играть, так как боты съедят всю пропускную способность канала.

Отследить атакующего в таких случаях невозможно, что делает мини-DDoS идеальным орудием мести.

Интересно, способны ли эти пубертатные кибервойны распространиться за пределы X360 и Halo?

Вполне. Но пока создание и распространение бота не станут бесплатными и простыми, вряд ли они будут популярны на территории СНГ. Не станут наши люди тратить бабки на такое)

HamStar

Персональная армия за двадцать баксов - это довольно недорого)

grayraw

Да, но мы все любители халявы, и не каждый может платить онлайн) Пока условия таковы, у нас это вряд ли сильно приживется)

Проще, наверное, найти знакомого программиста и за пиво попросить его придумать какую-то каку)

HamStar

В Ragnarok Online ДДосили вражеские гильдии еще года три назад. И ventrillo-серверы.

Даже в нашем местном Team Fortress 2 тоже такие случаи были.

rf

Как можно ДДосить целую гильдию? o_O

grayraw

Во-первых, в «Рагнареке» размер гильдии программно ограничен, а специфика игры такова, что численное превосходство не работает. Поэтому сильные гильдии не обязательно многочисленны.

А во-вторых - не обязательно же всех ДДосить. В момент прорыва линии защиты атаке подвергается канал чародея, ответственного за заклинания массового поражения над входом. Потом «устраняются» лекари (нередко всего 2-4 человека) или другие ключевые в данный момент игроки. А дальше дело техники :)

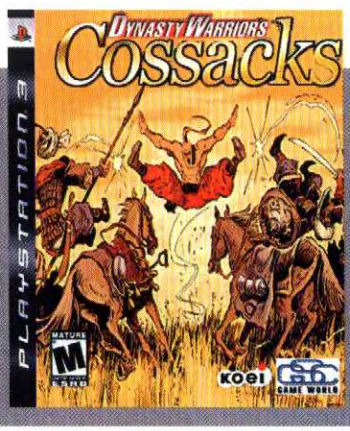
Естественно, не всегда так получается, но определенную суматоху в ряды врага можно внести.

Не говоря уже о том, что атака имеет смысл всего четыре часа в неделю, во время War of Emperium. В каком-нибудь WoW это было бы совершенно бессмысленно прежде всего из-за системы инстансов да и отсутствия прямого противостояния.

rf

ФОРУМНЫЙ ФЕСТИВАЛЬ

Между тем на форуме прошел фестиваль, предлагающий пофантазировать на тему «Если бы компания X разрабатывала/издавала игру Y». Спешим объявить автора лучшей картинки. Подарок - Logitech Precision Gamepad - уходит пользователю ReallY DEAD за вышеприведенную национально-патриотическую работу: «Если бы KOEI издавала игры от GSC».



«ЖЕЛЕЗНЫЙ» AI

Компании NVIDIA и ATI сообщают, что в данный момент всерьез заняты вопросом переноса расчета действий AI с центральных процессоров на GPU. Раньше бедные «камни» отдувались за все по полной программе. Затем с них постарались снять расчеты физических взаимодействий, а теперь вот пытаются освободить от обязанности помогать «силиконовому болвану». Посмотрим, что получится из этой затеи.

Ну да, вторую видеокарту поставить проще, чем второй процессор. Кстати, разве AI жрет много ресурсов или это они на далекое будущее?

HamStar

Ну, не знаю, не знаю, GPU в основном работает с матрицами и векторами, поэтому физику туда имеет смысл переносить... А вот в AI такие типы данных не являются основными, и зверского распараллеливания не надо. Да и CUDA ATIStream позволяет выполнять любые вычисления на GPU. Так что это просто реклама, ИМХО.

Denadan

Для этого ведь придется ИИ всех игр делать с использованием каких-то одних библиотек, так?

Named

Ничего, геймдевелоперы найдут, чем нагрузить новоявленные мощности.

В крайнем случае просто обленятся и забудут об оптимизации...

Simorg

GEARS OF WAR: ВНЕЗАПНО КОНЧИЛСЯ

Иногда DRM наносит удар, когда его совсем не ждешь. Все обладатели западной лицензионной копии Gears of War для PC сегодня могут подписаться под этой фразой, а все потому, что вчера диски с игрой дружно отказались работать в приводах.

Каждый, кто пытался запустить GoW, видел такое сообщение:

«You cannot run the game with modified executable code. Please reinstall the game».

И оказывается, защита от копирования перехитрила всех – даже в Epic не знали, что срок ее действия истекает 29 января. Кстати, я совершенно не понимаю, зачем в DRM такое странное ограничение.

В данный момент на форумах Epic проходят тихие народные бунты, а их модераторы клянутся, что студия решает проблему. Как ведет себя СНГшная лицензия игры мне неизвестно.

Мудрили, мудрили, перемудрили...

otis

Это промах Epic, а не защитной системы. У них запускаемый файл подписан сертификатом Epic, который был выдан в 2006 году и благополучно сдох в 2009. Windows на сертификат не обращает внимания, а вот защита по каким-то причинам его учитывает.

Joes

А на Xbox игра не закончилась. Тут интереснее другое – народ предполагает, что проблема свойственна Games for Windows вообще. То есть Crysis следующий.

grayraw

BURNOUT PARADISE PC. РАЙ БЕЗДУХОВНОСТИ

А однажды у нас в блоге появилась шуточная запись провокационного содержания. Многие читатели быстро раскусили, что это всего лишь юмор и с удовольствием подхватили игру:

«Любой, взглянувший на эти скриншоты, может сказать, какие из них сделаны с консолей, а какой с ПК. И дело не в графических изысках... а в том, что у ПК нет души. Ведь он подобен детищу профессора Франкенштейна – печальное чудовище, слепленное из разрозненных частей, а не взращенное цельным организмом, как подобает существу, созданному всевышним».

Э? Я один не могу различить, где ПК, а где консоль?

XAN

Консоли – там, где коричневый цвет некстгена! PC – там, где все серое и нет души!

Vanadium

Э-э-э-э, а коричневость и серость – это разве не показатель консольной некстгенности игр?

Demon_DDD

Коричневый цвет – цвет натурального, незамутненного некстгена, который ведет нас в будущее!

Vanadium

Шутка на шутку. А ведь реально на видеокартах Radeon почти всегда цвета теплее в разных играх. Плюс вода по-другому выглядит: на Radeon волны были мелкие, а на GeForce они куда больше размером. Такое было не только в Oblivion. Если повезет – найду те тесты и статьи и выложу. Там еще объяснялось, почему это все так.

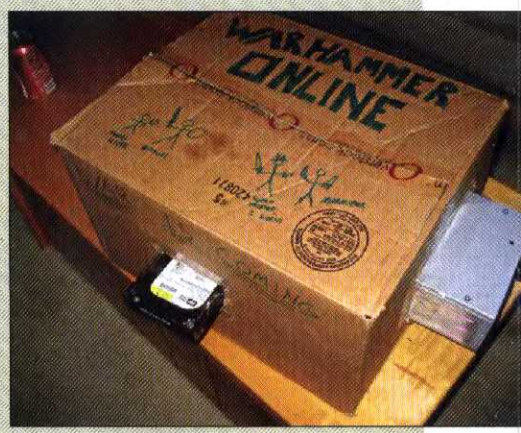
Даже сравнивая X360 и PS3 (вспомните сравнения графики игр на консолях) по Oblivion, GTA IV, даже в Fallout 3 заметно. Правда, в последнее время это все меньше бросается в глаза – если в Oblivion разница между чипами визуально была очень отчетливой по цветам, то в том же GTA IV ее практически не видно.

Особенности в отображении HDR, по-видимому. Но разница есть. Думаю, дальше спорить не имеет смысла. Если эти изменения не замечать – это не значит, что их нет.

Ening

РУКАМИ МАСТЕРА

Мододелы не перестают удивлять полетом своей фантазии. Посмотрите, какой панковский корпус сделал товарищ под ником Ruibo с сайта Tumeroks.com в стиле Warhammer Online. Конструктив не самый тихий, зато благодаря одной инженерной находке корпус должен замечательно вентилироваться.







» Какая-то неуловимая разница тут присутствует, как считаете?

превью

» Путешествия в будущее и материализация духов

В этом разделе

20 MadWorld
24 Infamous
28 Eat Lead: The Return of Matt Hazard
30 Dark Void

MadWorld

Что касается степени кровожадности, то редкий проект сможет поспорить в этом с MadWorld. Но только не стоит спешить винить игру в пропаганде насилия - черно-белый beat'em up от PlatinumGames на самом деле мастерски выполненный китч.



с. 20

Dark Void

Разработчики из Airtight Games уверяют, что Бермудский треугольник на самом деле является порталом в странный мир, где обитают так называемые Часовые, влияющие на ход человеческой истории. Намерения их явно недобрые, поэтому помешать негодяям - наш долг.



с. 30

Infamous

Жизнь рядового курьера Коула (Cole) радикальным образом изменилась после того, как переданный пакет внезапно взорвался по пути к адресату. Посыльный превратился в супергероя, а его родной город погряз в беззаконии. Самое время исправить ситуацию.



с. 24

> Platinum-Games захотела сделать игру со сногсшибательным визуальным рядом

ПАСПОРТ

Жанр beat'em up
Разработчик PlatinumGames
Издатель SEGA
Дата выхода 27 марта 2009
Сайт www.sega.com/madworld

PlatinumGames
Компания, основанная выходцами из легендарной Clover Studios. Ранее была известна как SEEDS, но позже поменяла название на PlatinumGames. Фирма пока не выпустила ни одного проекта, однако все ее игры, находящиеся в разработке - MadWorld, Bayonetta, Infinite Space, - вызывают у потенциальной аудитории обильное слюноотделение.
Игры нет
Сайт www.platinumgames.co.jp

СМОТРИ НА ДИСКЕ Gameplay

MadWorld

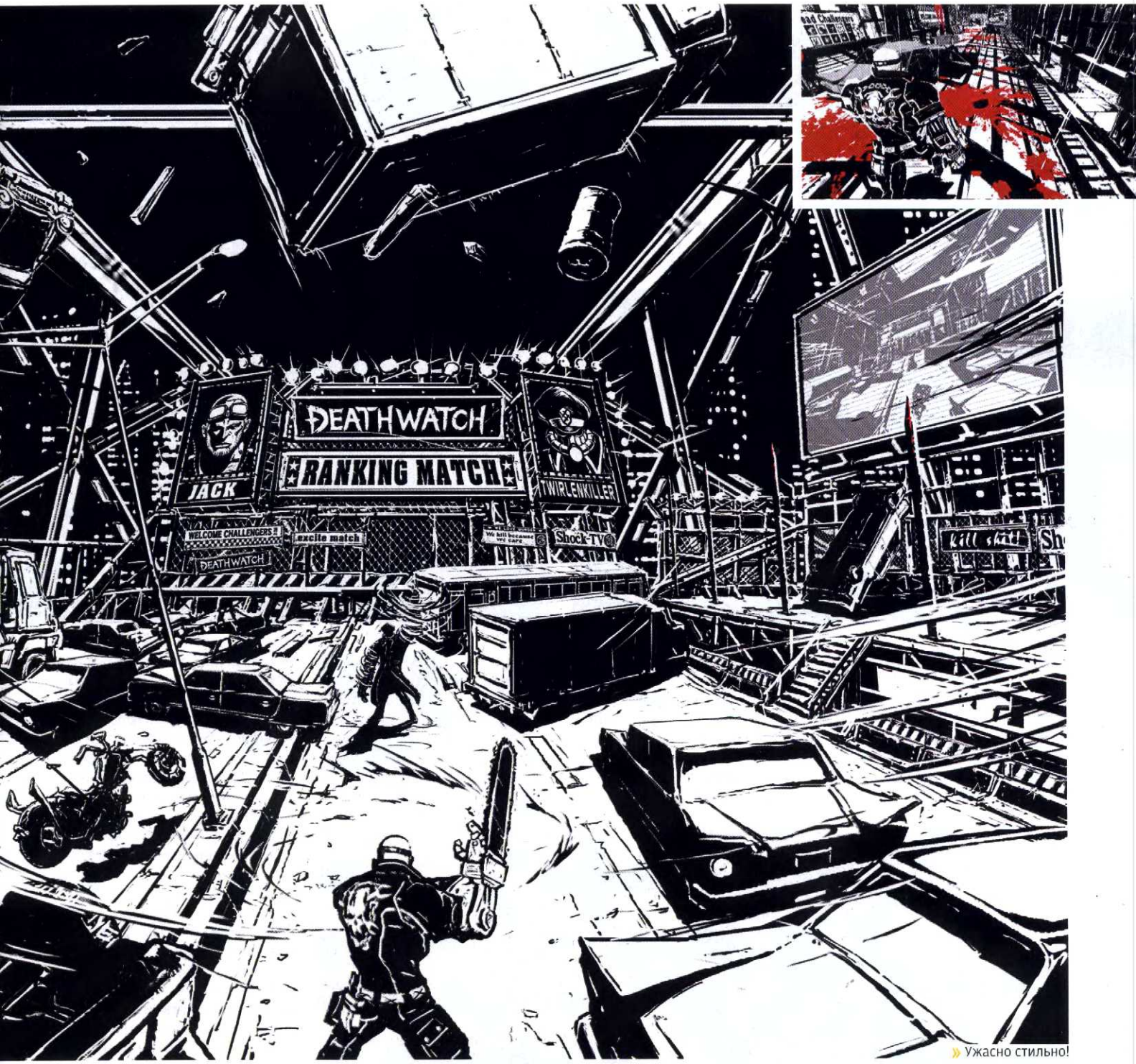


Ярослав Сингаевский

Showtime!

Жестокое телешоу, герой с бензопилой в руке и страшным оскалом на угрюмой роже плюс сто миллионов долларов в качестве главного приза. Добро пожаловать в MadWorld.

www.journal-plaza.net



» Ужасно стильно!

Первый вопрос, который представители прессы задают разработчикам после демонстрации MadWorld, как правило, звучит так: «Скажите, насколько сильно повлияло на создателей игры творчество Френка Миллера?» При этом Атсуши Инаба (Atsushi Inaba), бывший CEO Clover Studios, а ныне одна из ключевых фигур в PlatinumGames, обычно отдувающийся за команду на всевозможных интервью, сразу делает уставшее лицо. Ему уже до смерти надоело повторять, что графические новеллы Миллера, безусловно, хороши и вообще тяжело найти сведущего в дизайне человека, которому они бы не нравились, но тем не менее отправной точкой проекта послужили отнюдь не знаменитые черно-бело-красные комиксы.

Как заявляет господин Атсуши, PlatinumGames просто захотела сделать игру, во-первых, со сногсшибательным визуальным рядом (что отнюдь не означает буйство красок и спецэффектов), во-вторых, с абсурдной концентрацией насилия. Слово «абсурдной» подчеркивается особо. Разработчики не считают свое творение ужасным и пропагандирующим, скажем так, силовые методы решения проблем. Нет, MadWorld – это китч. Количество кетчупа и оторванных конечностей на экране превышает разумные нормы, и спустя некоторое время вы действительно перестаете воспринимать происходящее всерьез.

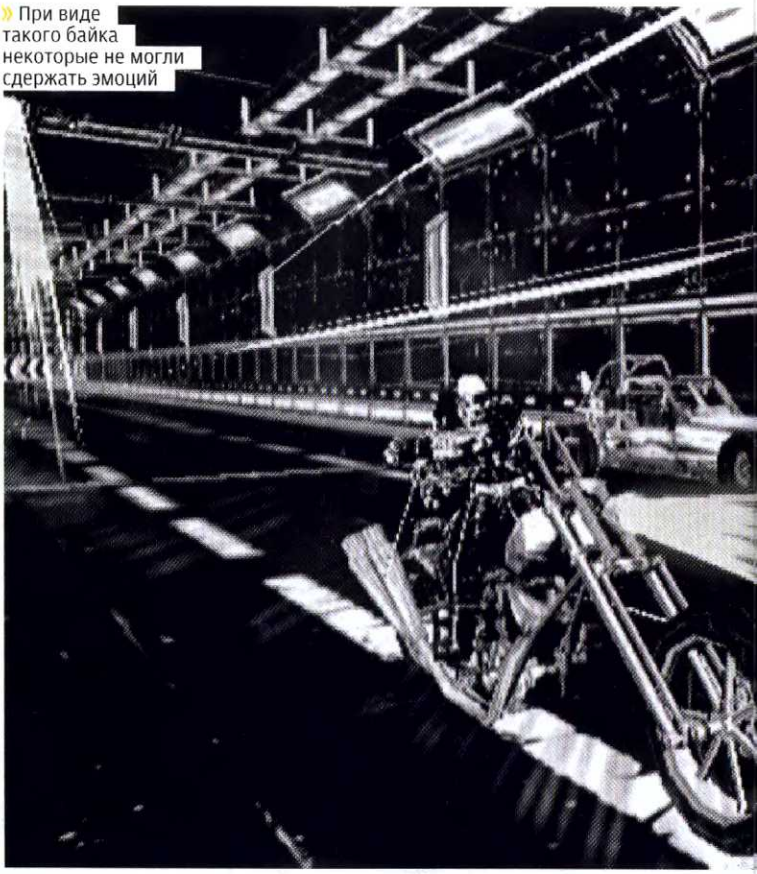
Увы, многие уже настолько привыкли к штампу «Nintendo Wii – самая казуальная и добрая консоль», что в их головах просто не укладывается факт появления подобной игры на платформе, рассчитанной на дедушек, бабушек и их гуманных внуков. К слову, SEGA, издатель MadWorld, не так давно заявила, что у харкордных проектов на Wii замечательные перспективы. Мол, показатель installed

> Сложно передать словами ту бурю эмоций, которая охватывает вас при виде происходящего на экране





» При виде такого байка некоторые не могли сдержать эмоций



Выбор столь лаконичной цветовой гаммы был удачным, хотя и непростым решением

» Успешно раскрылся...



base у устройства фантастический, а вот продуктов, рассчитанных на «серьезных геймеров», - кот наплакал. Поэтому горячие штучки a la MadWorld теоретически должны пользоваться хорошим спросом. Представителей SEGA можно понять: надо же им как-то пиарить разработки взятой под крыло PlatinumGames.

Забавно, но несмотря на скорую дату выхода, об этой игре в целом известно немного. Ее действие происходит в некоем выдуманном мегаполисе - Varrigan City. Город взяли под свой контроль террористы и превратили его в некую арену для проведения жестокого телешоу под названием Death Watch. Для потенциального победителя приготовлен заманчивый приз - целая палета хрустящих зеленых банкнот. Но Джек (Jack), главный герой MadWorld, вступает в соревнование не ради денег. У этого серьезного мужчины имеются личные стимулы к победе. Какие? Увы, не можем вам сообщить. Детали сюжета по-прежнему держатся в тайне. Однако разработчики намекают на действительно захватывающий сценарий, а свои слова подтверждают тем, что ради создания интересного *Single* они отказались от многопользовательской составляющей. Посмотрим, насколько оправданным было это решение...

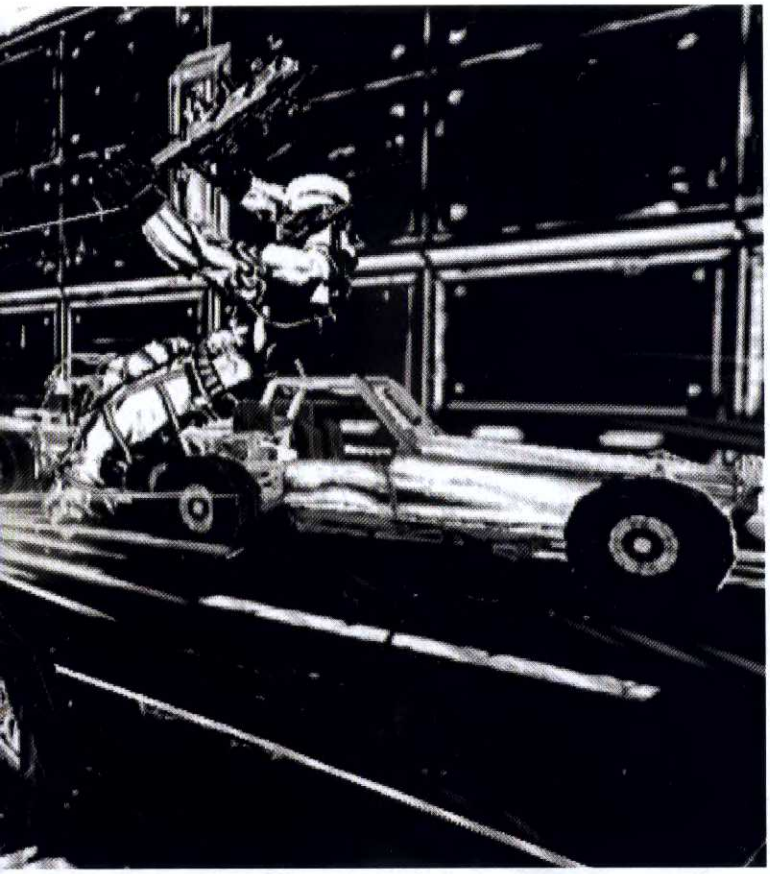
» Любимый цвет Джека - красный

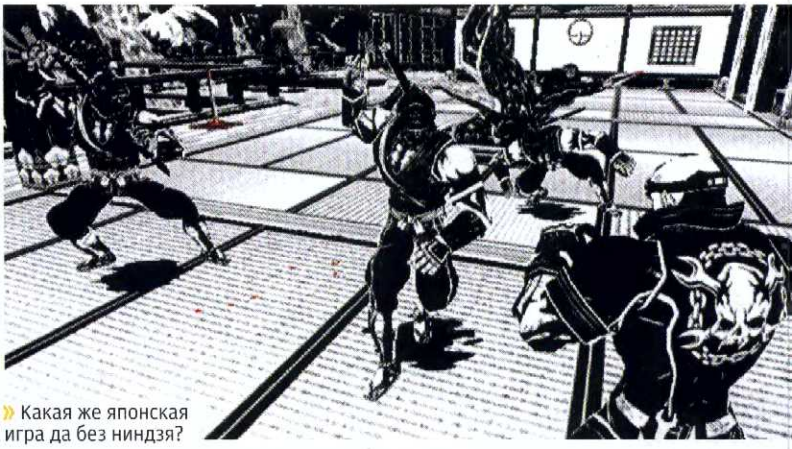


Разработчики прекрасно понимают: бичом любого beat'em up является однообразие и даже самая зрелищная мясорубка надоедает

Varrigan City разбит на несколько районов, каждый из них будет оформлен в собственном стиле (трущобы, Asia Town и т. д.). Районы состоят из разного количества небольших локаций (читай: этапов), в конце которых вас поджидают боссы. Чтобы *попасть к ним на «прием», придется* сперва набрать определенное количество баллов (см. ниже). Разрешат ли нам свободно перемещаться по городу или же прохождение сделают линейным - непонятно. Зато мы точно сможем поколесить по дорогам мегаполиса на брутального вида чоппере, попутно раздавая оплеухи преграждающим путь противникам.

К слову, по поводу оплеух. Сложно передать ту бурю эмоций, которая охватывает вас при виде происходящего на экране. Вот Джек, схватив за шкирки очередного негодяя, размазывает его по стене. Вот распиливает нападающих бензопилой.





» Какая же японская игра да без ниндзя?



» Не в яблочко, но попал

Вот он выламывает из асфальта столбик с дорожным знаком и метко бьет им прямо в глаз противника. Спустя пару минут мы наблюдаем, как протагонист швыряет врагов в лопасти громадной вращающейся турбины, бросает подлецов в особые «хищные» мусорные контейнеры (при этом их поднятые вверх зубастые крышки услужливо падают и перерубают жертв надвое) или насаживает на торчащие из стен острые штыри. Особый шик – наколоть какого-нибудь нахала на два клинка (один из доступных видов оружия), поднять его над головой и со смачным «Эээххх!» на выдохе раскроить пополам... Чем эффектнее атака, тем больше призовых баллов она принесет. После набора определенного количества очков открывается доступ к боссу текущего этапа.

Отрадно, что разработчики прекрасно понимают: бичом любого beat'em up является однообразие и даже самая зрелищная кровавая мясорубка в конце концов банально надоедает. По словам того же Атсуши Инаба, для каждого уровня в PlatinumGames готовят особый набор противников, препятствий и типов интерактивного окружения – таким образом, геймплей от этапа к этапу будет постоянно меняться. Время от времени нас планируют радовать и специфическими мини-играми. Кроме того,



не забывайте, для какой платформы создается этот проект. Игровой процесс подразумевает не неподвижное сидение на диване с геймпадом в руках, а сумасшедшие пляски перед экраном ТВ с активным размахиванием «вимотом» и «нунчаком».

Просматривая трейлеры или наблюдая за демонстрацией MadWorld вживую (я видел ее на Games Convention 2008), невольно отмечаешь, что выбор столь лаконичной цветовой гаммы был очень удачным, хотя и непростым решением. Удачным, потому как позволил разработке выделиться на фоне не только других продуктов для Wii, но и всех игр вообще. А сложность создания интересной черно-белой картинки авторы объясняют различными дизайнерскими проблемами. Скажем, они не раз были вынуждены переделывать некоторых персонажей, объекты или элементы окружения, иначе те просто сливались друг с другом. Тем не менее мы видим, что со сложными ситуациями сотрудники PlatinumGames справились с честью – смотрится проект очень органично.

Команде выходцев из легендарной Clover Studios одним лишь анонсом MadWorld легко удалось захватить внимание профильной прессы и большой аудитории игроков. За проектом с не меньшим любопытством следят и издатели: успех или провал этого стильного кровавого мордобоя, скорее всего, определит дальнейшую судьбу подобных продуктов на Wii. Не знаю, как вы, а мы держим за рисковых японцев кулаки.

> SEGA не так давно заявила, что у харкордных проектов на Wii замечательные перспективы



» Проверка талонов перед посадкой в автобус



> Действие разворачивается в вымышленном городе Empire City, где живет и работает главный герой по имени Коул МакГрэт

Infamous

СМОТРИ НА ДИСКЕ Gameplay

Кирилл Токарев



Электрифицированный неудачник

PlayStation 3 все никак не победит Xbox 360. Эра мультиплатформенных проектов практически полностью нивелировала преимущества приставочных эксклюзивов, и даже колоссы вроде Metal Gear Solid 4 не в состоянии серьезно повлиять на увеличение продаж. Впрочем, в рукаве у Sony еще есть один козырь, который, возможно, заставит западных хардкорных геймеров раскошелиться на консоль черного цвета. Речь идет о новой игре под названием Infamous.



» Под определенным углом главный герой несколько смахивает на Нико Беллика

ПАСПОРТ

Жанр action / adventure
Разработчик Sucker Punch Productions
Издатель Sony Computer Entertainment
Дата выхода весна 2009
Сайт www.us.playstation.com/PS3/Games/inFAMOUS

Sucker Punch Productions
Студия организована в 1997 году бывшими сотрудниками Microsoft. Впоследствии фирма заключила контракт с Sony и начала работу над успешной серией Sly Cooper для PS2. Infamous кардинально отличается от всего, что компания делала ранее.
Игры Rocket: Robot on Wheels, Sly Cooper and the Thievius Raccoonus
Сайт www.suckerpunch.com

> Единственным источником достоверной информации в Empire City остается отчаянный радиоведущий

Над амбициозным урбанистическим action/adventure, построенным по принципам sandbox, работает студия Sucker Punch Productions, известная благодаря мультяшному сериалу Sly Cooper. Впрочем, в их новой игре не будет ни cel-shading, ни симпатичного енота в главной роли. Вместо этого в компании, сотрудники которой давно увлечены комиксами, решили заняться проектом в духе GTA, но с крепким супергероическим сюжетом и массой замечательных геймплейных инноваций.

Действие Infamous разворачивается в вымышленном городе Empire City, где живет и работает главный герой по имени Коул МакГрэт (Cole McGrath). Он бросил колледж, освоил профессию курьера и теперь разъезжает по городу на велосипеде - развозит небольшие посылки. И вот однажды ему вручают пакет, который по дороге взрывается. Земля содрогается, несколько кварталов превращаются в пыль. Погибают тысячи людей, но наш подопечный чудесным образом спасается, хоть и выпадает из жизни на целых две недели. А когда герой наконец-то выходит из комы, его ждет череда очень неприятных сюрпризов.

Некогда полный жизни Empire City теперь похож на постапокалиптический кошмар. Его заполнили преступники, повсюду царят хаос и беззаконие. Люди боятся выходить на улицу. Ситуацию усугубляет и тот факт, что жители начинают превращаться в странных монстров. Возможно, это происходит из-за неведомого вещества, напоминающего по консистенции и внешнему виду обычную смолу, которое спускают в водохранилище неизвестные злоумышленники. Разумеется, власти не пожелали распространения таинственной инфекции и взорвали все мосты, ведущие в город.

Единственным источником достоверной информации в Empire City остается отчаянный радиоведущий, он (так же как и его коллега Тридогнайт из Пустошей) рассказывает выжившим о злободневных событиях. По иронии судьбы именно этот человек открывает всем глаза на причастность Коула к взрыву, повергшему город в разруху. И что самое неприятное - одной из жертв злополучного события стала родственница бывшей подружки нашего героя. Можете только представить, какие чувства переполняют протагониста. Вместе со своим приятелем Зиком (Zeke), специализирую-

> Решая каждую проблему, мы сможем выбирать между методами Карателя и Бэтмена



» Электрические бомбы разносят все в радиусе нескольких метров



щимся на теориях заговора, он решается на побег из города. Понятно, сделать это будет непросто, да и сюрпризы для бывшего курьера еще не закончились.

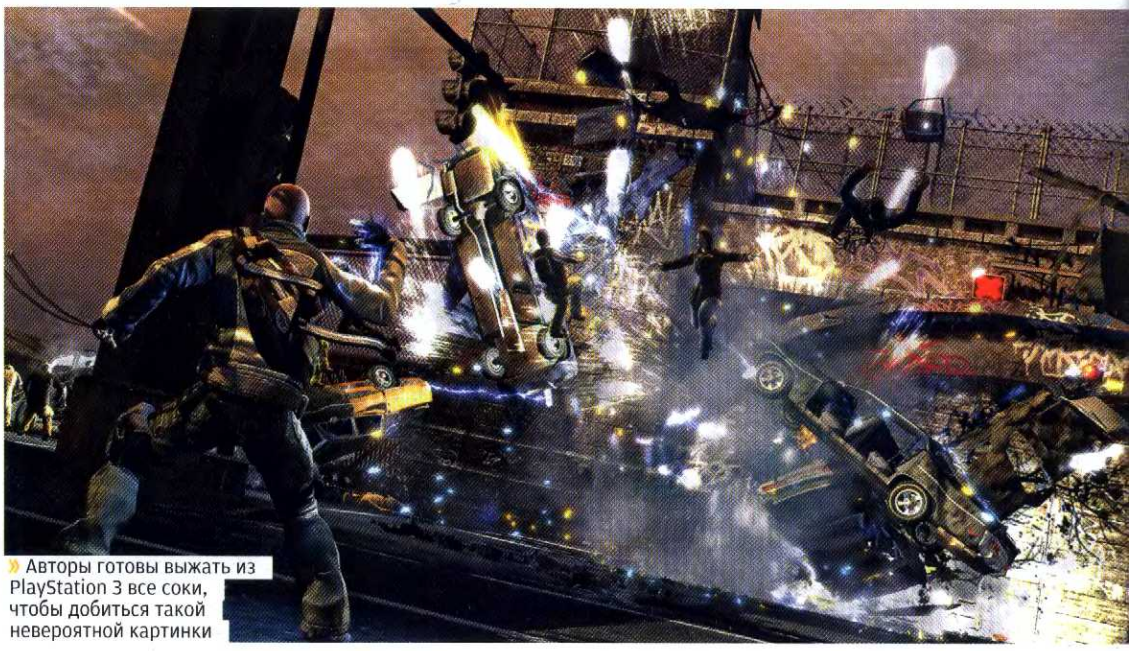
Находясь в больничной палате, герой с удивлением обнаруживает, что его тело начало неестественным образом взаимодействовать с электричеством. Немного позже, в берлоге своего друга, он постепенно разбирается с этим таинственным даром и выясняет следующее – в его распоряжении оказалось несколько невероятных способностей, например возможность быстро регенерировать, безболезненно прыгать с любой, даже самой невероятной высоты, парить в воздухе на манер Железного Человека и с помощью телекинеза перемещать предметы. Вдобавок в его арсенале молнии из пальцев, как у заправского темного джедая, и концентрированные энергетические заряды, которые липнут ко всем поверхностям, а потом взрываются. Наконец, Коул умеет легко карабкаться по отвесным поверхностям, балансировать на тонких проводах и делать вещи, доступные только мастерам паркура. Тому даже есть логическое объяснение в предыстории игры: оказывается, герой с детства любил шастать по закрытым стройкам, лазить по катакомбам и забираться на крыши зданий.

В процессе игры у нас будут появляться и другие спецумения. К сожалению, необычные бонусы накладывают ряд неприятных ограничений. Герой не может плавать и пользоваться огнестрельным оружием (патроны просто взрываются в руках). К тому же наш собственный энергетический заряд постоянно снижается. Пополнять его надо прямо из городских трансформаторов, телефонных будок, уличных фонарей и прочих объектов, проводящих электричество.

В новом герое намного больше человеческого, обычного, заурядного, чем в любом другом персонаже комиксов. Это не Супермен и даже не Человек-паук. Всего лишь парень, оказавшийся не в то время не в том месте и теперь вынужденный взвалить на свои плечи невероятный груз ответственности. Авторы приложили массу усилий для того, чтобы рассказать не просто один эпизод из его жизни, а полностью раскрыть судьбу. Они подробно объяснят, каким образом Коул открыл в себе возможности, почему у него такие сложные отношения с любимой женщиной и как он в итоге превратился в настоящую городскую легенду. Все это должно дать больше оснований для сопереживания занятному персонажу.

По тематике и рисованным заставкам несложно догадаться, что комиксы серьезно повлияли на Infamous. По утверждению авторов, во время написания сюжета они вдохновлялись сериями DMZ и Batman: No Man's Land, где рассказываются печальные повести городов, оторванных от цивилизованного мира и превратившихся в оплоты гангстеров и бандитов. Один из важ-

> Герой с удивлением обнаруживает, что его тело начало неестественным образом взаимодействовать с электричеством



» Авторы готовы выжать из PlayStation 3 все соки, чтобы добиться такой невероятной картинки



» Верхом на поездах мы и будем перемещаться по городу



» Герой не только швыряется молниями, но и лазает по зданиям, словно Альтаир

нейших моментов, которые разработчики заимствовали из графических новелл, – моральные терзания главного героя. Продюсер проекта Нейт Фокс (Nate Fox) говорит, что, решая каждую проблему, мы сможем выбирать между методами Карателя и Бэтмена, – то есть либо просто двигаемся вперед и уничтожаем всех подряд без разбора, либо действуем аккуратно и умно, стараясь обойтись без жертв. От нашего поведения будет зависеть отношение окружающих. Станем вести себя хорошо, использовать магическую силу, чтобы оживлять убитых (впервые на экранах – человек-дефибриллятор), – и о нас начнут ходить легенды, а дети расклеят плакаты «Мы любим Коула» на столбах и заборах. Но если мы выберем путь плохого парня, примемся взрывать террористов вместе с заложниками и высасывать из обывателей энергию заодно с жизнью – не стоит ждать цветов и поцелуев. В некоторых случаях «спасителя» могут даже поколотить.

Впрочем, опасаться разъяренных клерков и домохозяек – последнее дело. У нас будут проблемы посерьезнее. В городе орудует несколько очень крупных преступных группировок. После взрыва они стали только сильнее и страшнее. Некоторые торговцы наркотиками мутировали, превратившись в монстров, и бороться с этими товарищами теперь особенно сложно. Пусть главный герой и в состоянии выполнять огромное количество ярких трюков и карабкаться по столбам, как шимпанзе, но против изворотливого и хорошо вооруженного врага придется искать особую тактику.

Нам надо не только варьировать типы атак в зависимости от окружения (скажем, автомобиль можно просто взорвать молниями, и он разбросает всех окрест), но и активно использовать укрытия. Без этого победить многочисленных преступников не представляется возможным. Ситуация усугубляется еще и тем, что со временем встретятся враги с особыми умениями. К примеру, шустрые злодеи-камикадзе, которые взрываются при контакте с протагонистом, или парни в белых балахонах, умеющие телепортироваться. Просто палить по ним молниями бессмысленно, придется изворачиваться. Ну и, конечно же, согласно всем законам жанра, нам гарантирована встреча с целым пантеоном суперзлодеев, где каждый будет обладать собственной уникальной фишкой.

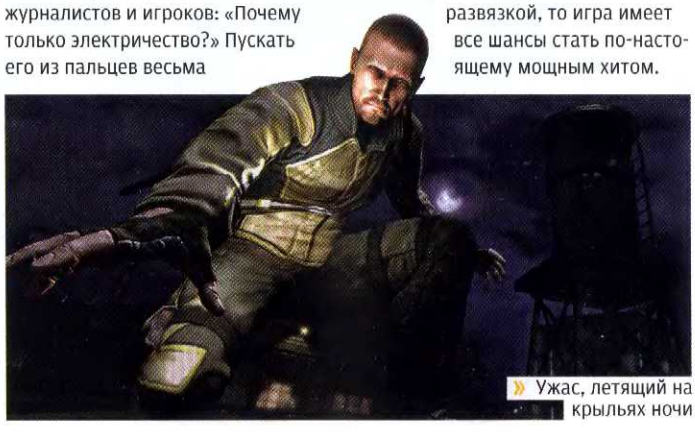
Как и любая другая «песочница», Infamous состоит из миссий, а в промежутках игрок предоставлен самому себе. В чем именно заключается главная интрига сюжета, пока держится в строжайшей тайне, известны лишь некоторые подробности о предстоящих заданиях. Нам придется перекрывать доступ мутагена в воду, останавливая заражение, неофициально сотрудничать с ФБР, чтобы получить право на выход из города через один из мостов, восстанавливать энергосети в разрушенных районах и даже проникать в мозг человека с целью прочитать его мысли и выудить нужные данные.

Город в Infamous выглядит ничем не хуже, чем в Grand Theft Auto IV. Empire City предстает перед нами очень темным, грязным и опасным. Благодаря использованию всей мощи PlayStation 3, авторы не только утыкали улицы мегаполиса огромными зданиями, сотнями автомобилей и тысячами прохожих, но и расставили повсюду многочисленные источники света. Наш герой способен активно влиять на освещение и на саму архитектуру, взрывая электрическими зарядами ненадежные конструкции. Infamous может похвастаться «вертикальной» структурой уровней, ведь Коул ловко карабкается по стенам и столбам. Что касается средств передвижения, то использовать легковой транспорт не разрешат. Вместо этого мы будем кататься на крышах вагонов наземного метро, как в фильме Wanted. Обещают еще несколько быстрых способов передвижения из района в район, но что конкретно имеют в виду разработчики, пока загадка.

> Нам гарантирована встреча с целым пантеоном суперзлодеев

Новое, взрослое творение Sucker Punch Productions производит очень хорошее впечатление, хотя и вызывает ряд вопросов. Главное нарекание, которое звучало со стороны журналистов и игроков: «Почему только электричество?» Пускать его из пальцев весьма увлекательно, но компания LucasArts когда-то щедро раздарила эту способность своим недобрым персонажам. И Коулу придется постараться, чтобы как-то выделиться на фоне многочисленных конкурентов. Вторая серьезная трудность – моральный вопрос. Получится ли у разработчиков грамотно мотивировать развитие игрока и наказывать пользователя, если он постепенно переходит на темную сторону? Сделать это отнюдь не просто.

Как нам кажется, успех Infamous будет во многом зависеть и от того, насколько хорошо авторы продумают саму структуру заданий. Современные «песочницы» и так могут похвастаться отличной графикой, музыкой и масштабами, но рано или поздно даже очень занимательные миссии в GTA IV превращаются в монотонную обязанность. Если разработчики сумеют избежать повторений и выстроить действительно уникальную систему взаимосвязанных событий с увлекательной экспозицией, захватывающей кульминацией и достойной развязкой, то игра имеет все шансы стать по-настоящему мощным хитом.



» Ужас, летящий на крыльях ночи

Eat Lead: The Return of Matt Hazard

Александр Чепелев



Убить пересмешника

Пока знойный силач Дюк Нюкем блаженствовал на пляжах Ханга-Роа, попивая подносимый изящными служанками ирландский виски, а в минуты досуга развлекаясь перед папарацци, случилось неожиданное. Спринтерской рысью на забронированную для Дюка ковровую дорожку вскочил другой супергерой – шут гороховый с липовым портфолио и настоящими полированными бицепсами.



» Эти глаза видели все

> Эл Лоу прав – над всеми остальными видами развлечений уже смеялись

СМОТРИ НА ДИСКЕ Gameplay

ПАСПОРТ

Жанр action
Разработчик Vicious Cycle Software
Издатель D3Publisher of America
Дата выхода I квартал 2009
Сайт www.eatleadvideogame.com

Vicious Cycle Software
Американская компания из городка Чаптер Хилл (Северная Каролина). Основана в 2000-м выходцами из MicroProse. Разрабатывает игры для всех платформ, в первые годы жизни выпустила футуристический шутер, затем перешла на мармеладные игры по мультфильмам. Подустав от розового плюша, создала злую трешкомедию Dead Head Fred и теперь продолжает в том же духе.
Игры Robotech Invasion, Spy vs. Spy, Flushed Away, Dead Head Fred
Сайт www.viciouscycleinc.com

Собственно, вся игра с замечательным названием Eat Lead: The Return of Matt Hazard – самый настоящий квази-Дюк. Это изящная пародия на сериал о брутальном любителе женских прелестей и инопланетных внутренностей да и на все видеоигры в целом. В свое время Эл Лоу, автор юмористического сериала Leisure Suit Larry, с горечью констатировал, что «игры пока единственное развлечение, не подвергнутое осмеянию». Теперь вот появилась первая, целиком и полностью высмеивающая саму себя, а заодно и индустрию.

Уже рекламная кампания проекта ясно давала понять, с чем предстоит столкнуться игрокам. Разработчики сразу начали делать вид, что не придумали нового персонажа, а просто извлекли из пыльного чулана образ, бывший в свое время очень популярным, и который теперь решили возродить. Вот драматическая история их тайтла (конечно, никогда не существовавшего на самом деле). В 1983 году вышла The Adventures of Matt in Hazard Land – жесткая восьмибитовая мясорубка, обрамленная почетом критиков с героем Мэттом Хазардом в качестве приглашенной звезды. Затем была куча продолжений, переход в третье измерение (Matt Hazard 3D, 1992!), специальная игра для азиатского рынка Godzilla and Mega-Matt (1993), нуарная экшен-сага про «плохого полицейского» Matt and Dexter (1996–1998) и два казуальных беспредела: Haz-Matt Carts (наглый клон Mario Carts, 2000) и розовощекая живодерня Choking Hazard: Candy Gramm (2002). Последние игры провалились в продаже, и Мэтт оказался никому не нужным. Пришлось ему уйти на пенсию... Впрочем не навсегда.

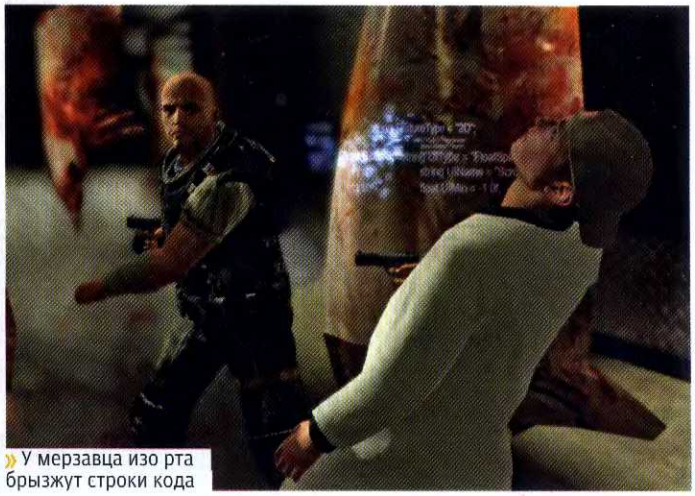
Теперь, когда его карьера пошла на спад, он целыми днями киснет перед телевизором, небритый, растолстевший, с неизменной банкой пива в руке. И в сей трудный момент звонит новый владелец прав на тайтл и предлагает поучаствовать в очередной игре про Мэтта – возрождении серии с next-gen-технологиями. Естественно, обрадованный «герой на пенсии» соглашается. Он еще не знает, что это ловушка, призванная уничтожить Хазарда: новый владелец компа-



» Каждый ковбой должен хоть раз в жизни сесть на кактус







» У мерзавца изо рта брызжут строки кода

нии-разработчика в детстве никак не мог пройти игры про Мэтта, отчего его психика слегка повредилась, и он поклялся убить ненавистного супергероя, заманив в свою игру, собранную из самых сложных уровней серии.

Уже в завязке чувствуется весь сок Eat Lead: The Return of Matt Hazard – истории, в которой герой не мнит себя спасителем принцесс, а прекрасно осознает, где находится и что тут делает. Отсюда и соответствующий юмор: издевки над игроком, пока тот проходит туториал (неприятный хардкорному Мэтту), или обязанность контролировать свою речь, когда хочется ругнуться матерком, – рейтинг не позволяет. Именно на таких ситуационных шутках и построена здешняя комедия.

Остальные персонажи стараются не отставать – нам помогает сотрудница техподдержки, технически подкованный повар Мастер Шеф, грузный итальянец капитан Карпентер, зеркальное отражение Марио, и прочие колоритные личности в стиле «угадай кто я». А в качестве врагов выступают грозный советский генерал, огромный осьминог и даже такие персонажи, как злой доктор Дугги Хаусер, в котором легко опознается доктор Хаус из того-самого-сериала.

На первый взгляд игра представляет собой классический уверенный action с прятками за укрытиями и стрельбой вслепую в стиле Gears of War. Но на самом деле все куда интереснее. Герою нетрудно осознать свою виртуальность, ведь сам мир тоже показательно фиктивен – расстрелянные ящики просто расщепляются на байты (отсюда и недолговечность укрытий), трупы с чистой совестью растворяются в воздухе, а удар под дых способен подбросить врага до потолка. Даже зомби появляются «натурально», картонно восставая из мертвых. К слову, кое-где на скриншотах среди next-gen-окружения наблюдаются плоские фрицы, очевидно, из Matt Hazard 3D – тихонько просочились под шумок, не иначе.

Против каждого неприятеля, будь то ходячий труп, мафия, космические десантники или чернокожие повара, требуется своя тактика – например, зомби классически дохнут только от заряда дроби в тухлую голову.

Самое же главное – уровни динамически трансформируются во время игры. Ведь где-то за пределами виртуального пространства злобный хакер желает нашей смерти и постоянно строит козни. Если мы только отстреливали гнилозубых деревенщин на скотобойне среди свисающих коровьих туш, это еще не значит, что здесь и пройдет весь уровень. В определенный момент окружение заколышется волнами и превратится в типичный ковбойский городок – с плоскими кактусами, горячим песком, салуном и сортиром-будочкой на заднем дворе. Причем, уцепившись за какой-то предмет, мы можем перетащить его из одной реальности в другую – так появляются новые укрытия и создаются удивительные сочетания элементов окружения. Фантазия авторов в эти моменты хлещет, как зефир из источника на шоколадной фабрике Вилли Вонки. Затем Дикий Запад трансформируется в захолустный ресторанчик с черными поварами и мафиози, потом еще во что-нибудь, и так все время. Декорации меняются постоянно, сама игра – альманах осмеянной классики.

Да и выглядит Eat Lead: The Return of Matt Hazard как классический современный action – технологичный, брутальный, в сочных цветах и с главным героем в космических доспехах. Вот только пока другие персонажи боевиков пафосно рассуждают о великой миссии по спасению мира, этот уставший супермен постоянно язвит, комментирует наши действия и бранит разработчиков за то, что ему не разрешают прыгать.

Визуально в игре нельзя опознать пародию – все максимально серьезно, красиво и стильно. Разработчики насыщают проект тонким, изящным юмором – колкими шутками над поросшей штампами индустрией, знакомыми персонажами и внушительной издевательской предысторией. Актер, якобы озвучивавший Мэтта в прошлых частях, дает интервью, «как это было» – с блаженным лицом и идиотскими ужимками.

Eat Lead: The Return of Matt Hazard – своеобразная борьба вымышленного героя со своим создателем, концептуальный аналог комедии «Кто подставил кролика Роджера». Эл Лоу прав – над всеми остальными видами развлечений уже неоднократно смеялись. В мультфильмах это была борьба Даффи Дака с мультипликатором, в кино – суперполицейский Джек Слейтер, попавший в реальный мир, где патроны в обоймах заканчиваются, а пули способны убивать. Теперь настала очередь и компьютерных игр. Главное, чтобы Мэтту Хазарду удалось с достоинством выполнить свою миссию «игрового пересмешника».



ПАСПОРТ

Жанр third person shooter
Разработчик Airtight Games
Издатель Capcom
Дата выхода 2009
Сайт www.airtightgames.com

Airtight Games Студия, которую основали бывшие сотрудники Microsoft и FASA. Dark Void станет их первой самостоятельной игрой.
Игры Ageia PhysX Demo
Сайт www.airtightgames.com

www.journal-plaza.net



» Индиана Джонс и Дело о похищенной тарелке

> Мир Dark Void немного напоминает рассказы Лавкрафта

Dark Void

Дмитрий Веселов





По отвесной стене

Угловатый трехпропеллерный Britten-Norman Trislander поднялся в воздух туманным утром 15 декабря. Он пробежался по взлетной дорожке маленького аэропорта в Сантьяго, покачал крыльями над прибрежной полосой Доминиканы и махнул в сторону США. Если верить радиосообщениям пилота, этот самолетик имел на своем борту 11 пассажиров.





» Немного напоминает дизайн четвертого фильма Terminator

Он должен был приземлиться на Багамах для дозаправки. Затем по плану самолет ждал следующий перелет и конечная остановка на одной из взлетно-посадочных полос Нью-Йорка. Он не добрался даже до Багамских островов.

Примерно в полдень в эфир Восточного побережья Америки понеслись просьбы о помощи, которые передавал пилот Trislander. Береговая охрана США приняла сигнал и отрядила спасательные группы. Позже официальные лица доложили, что специалисты осмотрели около трех тысяч квадратных километров океана и ничего не нашли.

Пятнадцатого декабря 2008 года угловатый самолетик бесследно пропал где-то между Доминиканой и США. Он превратился в еще одну строчку, статистическую единицу в длинном списке машин и людей, навсегда исчезнувших в районе Бермудского треугольника.

Trislander присоединился к яхте Glenda's Feet, пропавшей в апреле 1997 года, и к французскому фрахту Milton Latrides - он потерялся в 1970-м. К судну Connemara IV, которое было найдено курсирующим без команды в 1955 году, и гиганту U.S.S. Cyclops, исчезнувшему в 1918-м вместе с тремя сотнями человек экипажа. И к десяткам других.

Сведения обо всех происшествиях в Треугольнике тщательно собираются несколькими исследователями. Существуют люди, не первый год интересующиеся его загадками. Они накапливают материал, публикуют книги и пытаются найти серьезные обоснования происходящему.

Но «геометрическая» аномалия привлекает также и другой тип любопытствующих - вся творящаяся вокруг Треугольника мистика лишь подстегивает их воображение.

КТО СТОРОЖИТ СТОРОЖЕЙ?

Разработчики из Airtight Games относятся именно к таким людям. Игра, которую они готовят уже несколько лет, тоже дает ответ на происходящее - невероятный, зато интересный. По версии студии, все, кто пропал в Треугольнике, не исчезли бесследно. В Airtight предполагают, что они угодили в Dark Void.

На русский язык два этих слова переводятся как Темный Промежуток - так называется параллельное измерение, от горизонта до горизонта застланное серым туманом. Внешне он немного напоминает Затерянный мир Конан Дойла или Исландию, которую никогда не пугал вокал Бьорк. Тут также ничего не снимал Уве Болл и не творил Энди Уорхолл, но проблемы в Промежутке все же существуют - его высокие скалы заселила раса пришельцев, именуемая Watchers, то есть Часовые.

По легенде, эти странные роботизированные существа когда-то делили с нами одну планету. Однако что-то у наших прапрадедушек не срослось, и разгорелся конфликт.

В итоге этой войны Часовых выбили за пределы реальности. Земля досталась людям, а чужаки стали планировать матч-реванш. Сидя взаперти, они поколениями искали способ вернуться, развивали свои технологии и копили злобу.

Мир, созданный Airtight, немного напоминает рассказы Лавкрафта. Так же, как и у известного невротика, опасные древние не могут лично пересечь границу между вселенными, но они тем не менее нашли способ до нас дотянуться и повлиять на наше измерение. Именно потому в XX веке Земля пережила цепочку не самых обычных событий. «Несложно представить себе немало происшествий, в которых виноватыми могут оказаться именно они. Например,

Есть шанс выкинуть водителя из летательного аппарата, как в старом добром GTA



» Черт, мне кажется, он меня видел!

если подумаете о нацистах или, скажем, Бритни Спирс», – конкретизирует дизайнер Крег Кудзава (Kraig Kujawa).

По неким своим причинам, они пока не раскрываются, Часовые также стали затягивать к себе самолеты и яхты, но допустили ошибку. Кое-кто из людей, находившихся на кораблях, смогли пережить переход в Промежуток. Выжившие сформировали крохотное общество партизан. Некоторые из членов местного сопротивления обитают тут десятилетиями, досаждая врагам саботажем и мелкими кражами.

В такой вот сеттинг и попадает протагонист Dark Void – пилот транспортного самолета 40-х годов по имени Вилл. Как можно догадаться, его летательный аппарат тоже однажды пропал в районе Бермудского треугольника.



» Пришельца как будто даже удивила собственная смерть

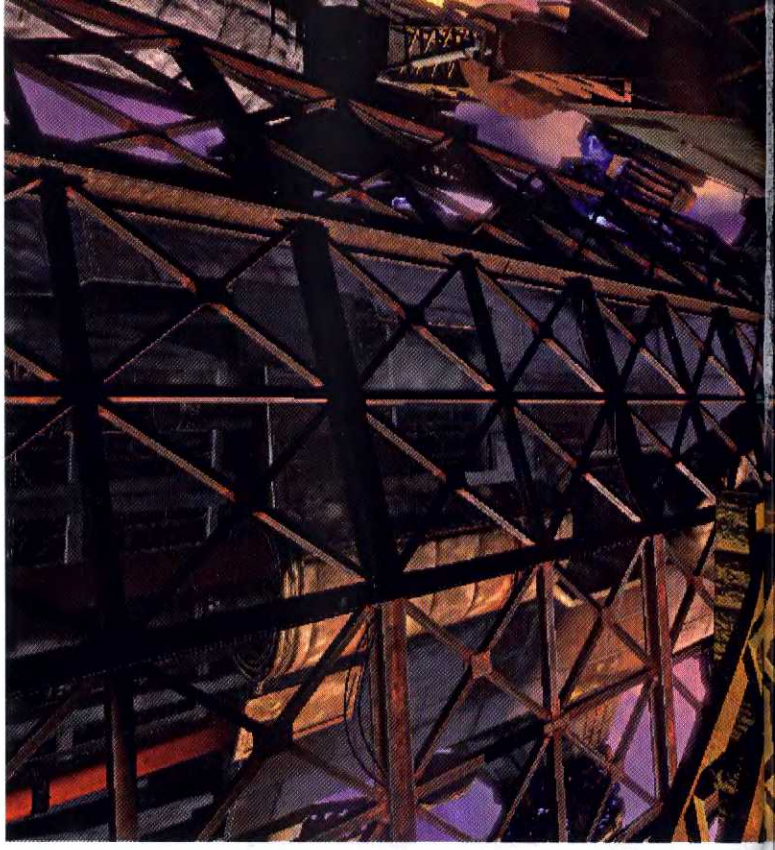
РЕНЕГАТЫ MICROSOFT

Впервые сотрудники Airtight Games собрались в одном помещении пять лет назад. Кто-то из них перешел из FASA, кто-то из Microsoft. У Airtight вполне обычная история для современных студий – опытные игроделы захотели поработать не на чужого дядю, а на себя. Для начала они подписали контракт с Ageia, по которому скоренько набросали небольшую забаву – демонстрационное приложение для физического движка PhysX. Потренировав таким образом команду, директора Airtight решили – пора браться за настоящее дело.

Сейчас они вспоминают, что с самых первых строчек их Dark Void опирался на идею «вертикального боя». Мысль пришла Хосе Перезу (Jose Perez III), главному дизайнеру команды. Как творческая личность, привыкшая все ставить с ног на голову, он придумал способ сделать геймплей «перестрелок с укрытиями» а-ля Gears of War еще интереснее, – просто перенести драку в другую плоскость. Если вы видели хотя бы один ролик Dark Void, то наверняка понимаете, о чем я, – о «настенных» боях, когда протагонист в перестрелке с врагами прячется не за столами и тумбочками, а под карнизами и навесами. Вся последующая эволюция Dark Void шагала от этой концепции.

А еще с самого старта в Airtight очень хотели сделать кооперативную игру. Мода на парное прохождение только начиналась, до выхода Army of Two или анонса Borderlands оставались годы. Airtight придумали двух героев. Одному выдали веревку с крюком «кошкой» на конце. Персонаж умел выстреливать ее высоко вверх, цепляясь за площадки, что помогало ему быстро карабкаться по вертикальным поверхностям. А когда задумались над вторым, вспомнили о фантастике 60-х годов. Мысль натянуть на него реактивный ранец понравилась всей команде.

Дизайн-документ Dark Void получил зеленый свет, и работа закипела, но тут случилось страшное. Кто-то из Airtight выкроил минутку, чтобы взглянуть на проекты конкурентов. Он вернулся в коллектив с ножницами в руках и тяжелым камнем на душе. Airtight столкнулась нос к носу со старой истиной – хорошие идеи витают в воздухе. Оказывается, еще добрых полдюжины студий делали игры, в которых так или иначе присутствовал крюк «кошка». Свежая мысль на глазах становилась заезженной, и от Dark Void пришлось отрезать лишнее. В какой-то момент вдогонку за крюком на свалку отправился и один из героев. Кооперативный режим пропал из проекта бесследно.



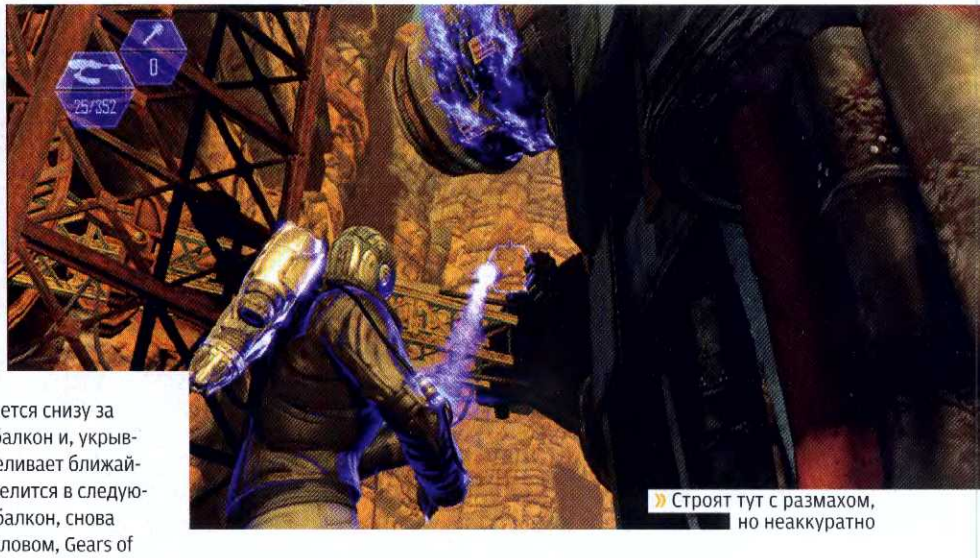
СЛОЕНЫЙ ТОРТ

Студия FASA Interactive, откуда в Airtight пришла львиная доля команды, прославилась не только серией MechCommander да четвертой частью MechWarrior. В 2003 году они выпустили Crimson Skies: High Road to Revenge – авиааркаду, которая нередко попадает в списки «Лучшие эксклюзивы для Xbox», если их составляют знающие люди. Геймеры успели утвердиться во мнении, что студия необычайно талантлива в области «самолетных» игр и изрядно удивились, когда следующий ее проект был заявлен в жанре third person shooter.

Но деревне тяжело уехать из девушки – все-таки в Dark Void остался







» Строят тут с размахом, но неаккуратно

кусочек «Багровых небес». В немногочисленных роликах, появлявшихся в Интернете, видно, что Вилл не только бегает на своих двоих и прыгает вдоль стен на реактивном ранце, но и умеет летать, как заправский супермен. Прорабатывая идею реактивного рюкзачка, в Airtight решили совместить сразу три разных геймплея в одной игре.

Первый из них мы не раз наблюдали в играх с тех пор, как на Xbox 360 вышел Gears of War. Эта механика стала почти стандартом для жанра консольных боевиков. Беги-прячься-стреляй, стреляй-беги-прячься. Разработчики научили Вилла прижиматься к пуленепробиваемым объектам и аккуратно выглядывать из-за угла, не подставляясь под удар.

Второй – тот самый вертикальный бой, который придумал дизайнер Хосе Перез. Он представляет собой модификацию формулы Gears of War. Беги-прячься заменили на прыгай-прячься. Выглядит это примерно так: Вилл включает реактивный ранец, подскакивает на несколько метров в воздух, цепляется снизу за навес, карниз или балкон и, укрывшись за ним, отстреливает ближайших пришельцев. Целится в следующий навес-карниз-балкон, снова включает ранец... Словом, Gears of War поперек – ничего особенно сложного, но смотрится здорово.

И, наконец, третий стиль игры пришел из Crimson Skies. Благодаря джетпаку Вилл может летать, поднимаясь на десятки метров над землей. Небо кишит врагами, следовательно, «третий путь» будет столь же динамичным, как и первые два, – придется много сражаться с летающими блюдцами, которыми управляют Часовые. Аппараты, кстати, выглядят так, словно они секунду назад позировали для нескольких размазанных фотографий, – легко узнаются образчики, знакомые любому конспирологу НЛО.

Интересно, что Вилл сможет не только уничтожать их, но и похищать. Если удастся догнать тарелку в воздухе, есть шанс выкинуть водителя из аппарата, как в старом добром GTA. Для этого нужно будет победить в мини-игре: побегать по периметру блюдца и отправить Часового-пилота за борт.

Конечно, идея смешать несколько игровых принципов не нова, но слишком часто дизайнеры не дают геймеру возможности выбора, предпочитая таскать его за руку. Вы наверняка помните проекты, где уровни напоминают слоеный торт: разработчики вроде бы вызвались смешать стелс, рукопашный бой и перестрелки, однако каждый участок можно пройти только одним способом – игрока ограничивают в решениях. Но в Airtight понимают – этот путь недостоин настоящих самураев геймдева.

Фрагмент, показанный на E3, был абсолютно линеен, правда, разработчики обещают полностью переделать Dark Void. Утверждают, что к релизу у игры будет совсем другой дизайн, так как они действительно хотят дать геймеру выбор. Вилл волен штурмовать бастионы Часовых на своих двоих, прыгая на реактивном ранце или коршуном налетая с высоты. То есть любым понравившимся способом.

Впрочем, не сразу. «Партизаны» выживают в Промежутке, паразитируя на чужих технологиях, и нам предстоит заниматься тем же. Части доспехов и оружия придется искать по уровням, и чем дальше, тем более крепкие и смертоносные экземпляры будут попадаться на пути. Даже ранец можно и нужно совершенствовать – с самого начала его мощности хватит только на то, чтобы подбрасывать хозяина вверх на пару метров. Для полноценных полетов его необходимо доработать. С системой апгрейдов связана одна тонкость – раз все технологии в этом мире принадлежат чужим, они будут понемногу менять сущность главного героя. Как и в недавних Too Human и Space Siege, игрок оказывается перед дилеммой – чем сильнее становится Вилл, тем меньше в нем остается человеческого. Возможно, такой подход даже повлияет на сюжет.

Правда, герою пригодится каждый лишний козырь в рукаве – все потому, что враги, населяющие Промежуток, не ограничиваются только худосочными Часовыми и их летающей посудой. Планируются и встречи с боссами, и некоторые из них будут достигать гигантских размеров.

Парочку даже успели показать публично. Это серые махины, способные в одиночку демонтировать ДнепроГЭС, роботы-великаны, которые сейчас больше всего похожи на колоссов из Shadow of the Colossus. Алгоритм борьбы с ними также будет напоминать SotC. Вовремя нажимая нужные клавиши, игроку предстоит добраться до уязвимого места гиганта и целенаправленно бить по нему, уклоняясь от ударов.

Сейчас об успехе Dark Void судить сложно. Слишком мало нам показали, слишком скупо делятся информацией. Но интересный микс необычных идей, сюжет в духе конспирологической фантастики и любопытный визуальный стиль игры (надеюсь, паранормальное эго Нила Стивенсона не будет приходить ко мне по ночам, если я назову Dark Void кибернетическим стимпанком) позволяют надеяться, что у Airtight выйдет хороший проект. Скрестим пальцы, дабы первый блин студии не вышел комом.

> Airtight решили совместить сразу три разных геймплея в одной игре



» Каждый камешек в Промежутке кричит о своем возрасте



» Вилл делает попытку стянуть НЛО



Gameplay Awards



2008

Встречайте лучшие игры по версии редакции и авторов журнала Gameplay!



Год 2008-й оказался урожайным. Мы увидели немало достойных проектов с порядковыми числительными в названиях. Однако не будем сетовать на засилье сиквелов, ведь те же Gears of War 2, Grand Theft Auto IV, Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots, Fallout 3 и прочие – игры не просто хорошие, а отличные, по достоинству оцененные геймерами. Но что особенно приятно: нас порадовали не только продолжения блокбастеров и нашумевших сериалов. В 2008-м появились неожиданные, по-своему оригинальные Assassin's Creed, Mirror's Edge, LittleBigPlanet, PURE, Dead Space, Valkyria Chronicles и другие.

> Что особенно приятно: нас порадовали не только продолжения блокбастеров и нашумевших сериалов

Назревавшая революция в жанре MMORPG так и не произошла. Суровые Age of Conan: Hyborian Adventures и Warhammer Online: Age of Reckoning не смогли потеснить с трона World of WarCraft. Запуск первой был испорчен ошибками в самой игре, а вторая на поверку оказалась довольно специфичным продуктом, рассчитанным скорее на фанатов фэнтези-вселенной Warhammer и преданных поклонников PvP. А вот великое творение Blizzard еще сильнее укрепилось в роли жанрового лидера после выпуска великолепного аддона Wrath of the Lich King.

Не забудем и отечественных разработчиков. GSC сумела реализовать многие идеи оригинальной S.T.A.L.K.E.R. в дополнении «Чистое небо», трудолюбивая Creoteam наконец-то завершила свой бодрый action Collapse, а Action Forms преподнесла шикарный подарок в виде серьезной, можно даже сказать философской «Анабиоз: Сон разума».

В этом году мы внесли кое-какие изменения в формат материала. Во-первых, на сайте Gameplay было проведено голосование, и все желающие могли раздать слонов любимым играм. Во-вторых, справедливости ради мы решили указать проекты – претенденты на звание лучших в той или иной номинации, ведь в некоторых случаях выбор оказался делом очень непростым. В процессе обсуждения имели место весьма и весьма оживленные дискуссии. Итак, помимо названия собственно игры-победителя, вы узнаете, и кто был близок к почетному пьедесталу, и за кого отдали свои голоса наши читатели.

Лучшие в жанрах

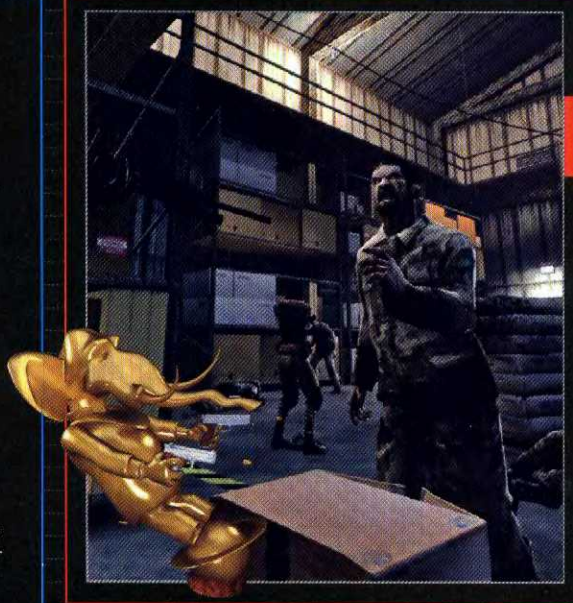
ОДНОПОЛЬЗОВАТЕЛЬСКИЙ FIRST PERSON SHOOTER

Brothers in Arms: Hell's Highway

Номинанты S.T.A.L.K.E.R.: Чистое небо, Call of Duty: World at War
Выбор читателей S.T.A.L.K.E.R.: Чистое небо

Вас, конечно, интересует, почему не «S.T.A.L.K.E.R.: Чистое небо»? Отвечаем. Нам понравился этот сиквел, но он лишь использует идеи, заложенные в оригинале. А вот Hell's Highway убедительно доказывает, что тему Второй мировой можно развить не только в динамичном шутере а-ля Call of Duty, но и сделав настоящую военную драму - серьезную, оригинальную, запоминающуюся.





МНОГОПОЛЬЗОВАТЕЛЬСКИЙ FIRST PERSON SHOOTER

Left 4 Dead

Номинанты Call of Duty: World at War, Crysis Warhead
Выбор читателей Left 4 Dead

В успехе Left 4 Dead мы не сомневались. Да, у нее есть недостатки: игра, рассчитанная на последовательное прохождение этапов, оказалась требовательной к обновлениям контента. Но список достоинств куда длиннее: великолепная стилизация, уникальный AI Director, отличный кооперативный режим, адреналиновый *Versus*... Прибавьте неизбежные моды и вы получите лучший зомби-шутер современности.

RTS

Sins of a Solar Empire

Номинанты Command & Conquer: Red Alert 3
Выбор читателей Command & Conquer: Red Alert 3

Этот нишевый продукт - 4X-стратегия, переведенная в формат RTS, да еще и распространяемая безо всякой защиты от копирования - разошелся завидным для иных мейнстримовых игр тиражом. Ironclad Games не только сделала отличный проект, но и позаботилась о его поддержке, внимательно следя за отзывами комьюнити.





ACTION

Gears of War 2

Номинанты Grand Theft Auto IV, Devil May Cry 4
Выбор читателей Grand Theft Auto IV

Мало кто ожидал, что сиквел Gears of War окажется куда динамичнее и интереснее оригинала, - игра проходится буквально на одном дыхании (оторваться от экрана вас заставляет только риск смерти консоли от перегрева). А ведь помимо захватывающей однопользовательской кампании, здесь есть еще и значительно улучшенные сетевые баталии. Разработчики из Epic Games преподнесли настоящий сюрприз!

ACTION / ADVENTURE

Mirror's Edge

Номинанты Prince of Persia, Tomb Raider: Underworld
Выбор читателей Prince of Persia

Компания DICE, рискуя быть не понятой ни аудиторией, ни своим владельцем, великой и ужасной EA, все-таки довела до победного финала разработку Mirror's Edge. У этой игры уникальный визуальный стиль, отменный саундтрек и специфический геймплей, представляющий собой смесь action от первого лица и платформера. Сочетание рискованное, но эксперимент тем не менее удался.



RPG

Fallout 3



Номинанты King's Bounty: Легенда о рыцаре, Fable 2
Выбор читателей Fallout 3

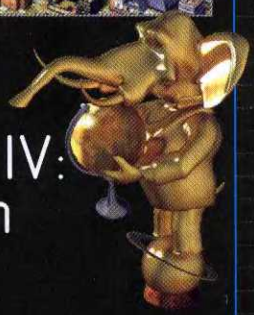
Можно сколь угодно долго сетовать, мол, Fallout нынче уже совсем не тот. Но ни один здравомыслящий человек не будет оспаривать утверждение - Fallout 3 очень и очень хорошая RPG. Увлекательные задания с массой вариантов решения, атмосферная графика и поддержка пользовательских модификаций являются залогом того, что в радиоактивных пустошах вы задержитесь надолго.





TBS

Sid Meier's Civilization IV: Colonization



Номинанты
Advance Wars: Dark Conflict,
Sid Meier's Civilization: Revolution
Выбор читателей Sid Meier's Civilization IV: Colonization

За пятнадцать лет концепция игры претерпела минимум изменений. Осовременилась графика, появились функции автоматизации, а еще чуть доработали некоторые элементы геймплея... И этого оказалось более чем достаточно, чтобы геймеры снова выпали из жизни на долгие недели.

JRPG

Shin Megami Tensei: Persona 4

Номинанты Tales of Vesperia,
Valkyria Chronicles
Выбор читателей Valkyria Chronicles

Те, кто считали третью часть вершиной творчества Atlus, жестоко ошибались - Persona 4 похитит все ваше свободное время на несколько ближайших месяцев. Разработчикам удалось устранить шероховатости предшественницы и отполировать боевую систему, поместив мрачноватую современную легенду в неописуемой красоты пасторальные пейзажи Японии.





MMORPG

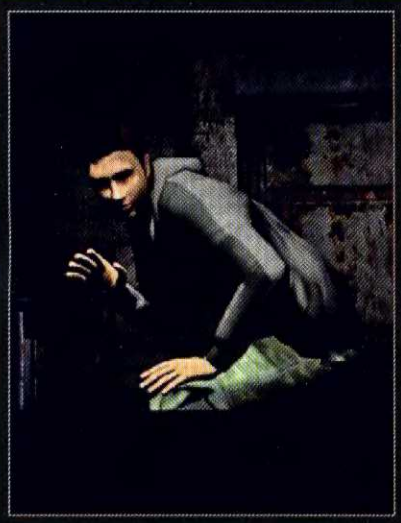
World of WarCraft: Wrath of the Lich King



Номинанты Warhammer Online: Age of Reckoning,
Властелин Колец Онлайн: Тени Ангмара
Выбор читателей World of WarCraft: Wrath of the Lich King

Мы выбрали игру не за ее рекордные продажи и феноменальные для западной MMORPG 11 млн пользователей, а за то, что разработчики неустанно совершенствуют свое детище, делая его интереснее с каждым контентным патчем. И сейчас это поистине народный продукт, в котором любой найдет занятие себе по душе. Нельзя не отметить и отличную локализацию, выпущенную Blizzard, и работу службы поддержки. Одним словом - вещь!

Лучшие в жанрах



ADVENTURE

Overclocked: A History of Violence

Номинанты Sublustrum, eXperience 112 / The Experiment
Выбор читателей Sublustrum

Игра-притча, заставляющая задуматься над природой человека, игра-парадокс, мрачная и бескомпромиссная до самого финала. Благодаря атмосфере, необычной системе квестов, отменно проработанному сценарию и качественной графике Overclocked выделяется из бесконечного ряда игр-однодневок.



HORROR

Dead Space

Номинанты Анабиоз: Сон разума, Siren: Blood Curse
Выбор читателей Dead Space

Многие до последнего отказывались верить, что EA Redwood Shores, создательница The Godfather, MySims Kingdom и симулятора гольфа Tiger Woods PGA Tour 07, способна сделать проект в жанре хоррор. Но у нее получилось! Dead Space - действительно интересная и местами очень даже пугающая история о приключениях отважного космического инженера, бросившего вызов таинственной инопланетной силе.

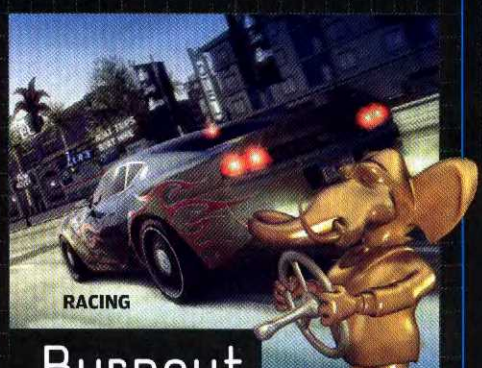
FIGHTING

Soulcalibur IV

Номинанты Super Smash Bros. Brawl
Выбор читателей Soulcalibur IV

По большому счету победитель в этой номинации был очевиден задолго до начала голосования. Проверенный временем геймплей, отличная картинка, восхитительные большеглазые героини и отменный редактор персонажей, позволяющий собрать бойца своей мечты, а также полное отсутствие достойных конкурентов расчистили для Soulcalibur IV верхнюю ступеньку пьедестала.





RACING

Burnout Paradise

Номинанты PURE, MotorStorm: Pacific Rift
Выбор читателей Race Driver: GRID

Игра очаровала нас потрясающей графикой и головокружительными авариями. Открытый мир, отличный мультиплеер, а также вышедшие позже дополнения склонили чашу весов в пользу проекта. Никакой другой racing в 2008 году не подарил такого количества адреналина и удовольствия от прохождения.

НЕОБЫЧНЫЕ ПРОЕКТЫ

Audiosurf

Номинанты Typrop, LittleBigPlanet
Выбор читателей LittleBigPlanet

Это не просто игра, это новый взгляд на музыку вообще. Проект еще раз доказал, что необычная и умело реализованная идея может принести своему автору не только признание, но и прибыль.



Лучшие по платформам

PC

Left 4 Dead

Номинанты World of WarCraft: Wrath of the Lich King

Left 4 Dead не только лучший кооперативный шутер последнего времени, но и замечательное подтверждение того, что для игры в мультиплатформенные онлайновые продукты больше всего подходят именно PC. За персональным компьютером и удобство пользования, и более привлекательный баланс (та же Left 4 Dead на X360 оскорбительно упрощена), да и процедура обновления контента проще.



PS2

Yakuza 2

Номинанты Shin Megami Tensei: Persona 4

Старушка PS2 упрямо отказывается умирать своей смертью. Несмотря на безусловные шедевры от Atlus, звание лучшей игры для этой платформы достается Yakuza 2. Кадзума Кирью (Kazuma Kiryu) буквально снес со своего пути конкурентов. Сиквел зубодробительной action/adventure от SEGA стал больше, жестче и сильнее. Гениально передана атмосфера преступного мира Японии и прекрасно проработан сюжет. Браво! Ждем третьей части!





PS3

LittleBigPlanet

Номинанты Metal Gear Solid 3, MotorStorm: Pacific Rift

Проект, проходящий в редакции под кодовым названием «Игра про ожившие носки» стал фаворитом среди всех, выпущенных для PS3. Каемся, но мы не устояли перед сногшибательным очарованием этого славного платформера. Признаться, очень хотелось бы, чтобы таких милых и по-хорошему детских игр было больше.



XBOX 360

Gears of War 2

Номинанты Fable 2

Когда-то оригинальная Gears of War была поводом для покупки Xbox 360. Прошло время, Microsoft постаралась повысить стабильность работы железной начинки своей консоли, а причина для приобретения устройства осталась в общем та же - всего-то навсего появилась дополнительная цифра в названии.

WII

Mario Kart WII

Номинанты Super Smash Bros. Brawl, No More Heroes

Лучшая аркадная гонка всех времен, народов и возрастов одновременно является и лучшим проектом для Nintendo Wii. Долгожданный полноценный многопользовательский режим, позволяющий играть не только с друзьями, но и случайными противниками со всего мира, заставляет запускать Mario Kart Wii вновь и вновь.



Лучшие по платформам

PSP



God of War: Chains of Olympus

Номинанты Patapon, Crisis Core: Final Fantasy VII

Идеальная игра должна быть предельно короткой и яркой, герой – харизматичным, одиноким и прекрасным, геймплей – выглядеть достойнее, чем добрая половина CG-роликов. Кратос не оставил в этом году остальным номинантам абсолютно никаких шансов. Лучшая игра для PSP за всю историю существования платформы. Без преувеличения.



DS

The World Ends With You

Номинанты Chrono Trigger, Soul Bubbles

От проекта со странным названием The World Ends With You поначалу не ждешь ничего особенного. Подумаешь, очередная action/RPG с банальным сюжетом и кичливыми подростками в главных ролях. Но на деле совместная разработка Square Enix и Jupiter оказалась настолько захватывающей и непохожей на другие игры, что оторваться от нее, не дойдя до финала, попросту невозможно.

Отечественные награды

ЛУЧШАЯ УКРАИНСКАЯ ИГРА

Анабиоз: Сон разума

Номинанты S.T.A.L.K.E.R.: Чистое небо, Xenus 2: Белое Золото
Выбор читателей Анабиоз: Сон разума

Редкая игра способна не только предоставить геймеру развлечение на несколько вечеров, но и пробудить в его душе сильные эмоции. Искреннее сочувствие погибшим, острое желание вмешаться в события и исправить чужие ошибки, осознание своей роли в происходящем – все это позволяет почти сродниться с главным героем. И особенно приятно, что подобный проект сумела создать украинская студия.





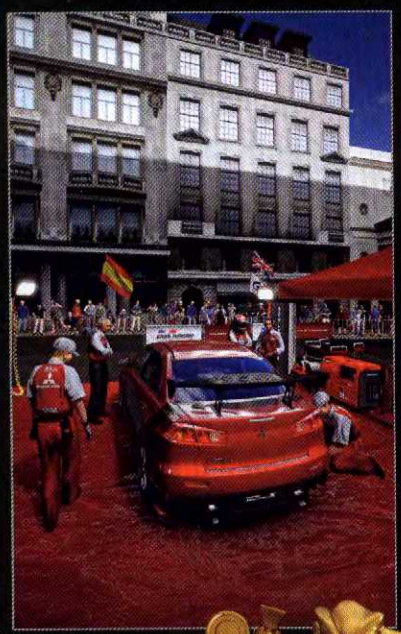
ЛУЧШИЙ ДЕБЮТ

Collapse

Мы долго пытались вспомнить какой-нибудь другой, вышедший в 2008 году большой дебютный проект украинской компании. И как ни старались – не смогли. Но не думайте, что Collapse стал победителем только благодаря отсутствию конкурентов. Давно уже не было столь крепкого и уверенного в своих силах «конкурсанта». Браво, Creoteam!

www.journal-plaza.net

Специальные награды



ЛУЧШАЯ ГРАФИКА

Gran Turismo 5 Prologue

Номинанты Crysis Warhead, Far Cry 2
Выбор читателей Crysis Warhead

Напоминаем, что в номинации «Лучшая графика» мы оценивали претендентов с точки зрения технологии, а не дизайна. Технологическая же составляющая новой Gran Turismo выше всяких похвал. «Это фотография или картинка из игры?», «Ты играешь или смотришь автогонки?» – такие вопросы чаще всего задают те, кто впервые рассматривает скриншоты GT5 или видят ее воочию.

ЛУЧШАЯ МУЗЫКА

The World Ends With You

Номинанты Burnout Paradise, Valkyria Chronicles
Выбор читателей Mirror's Edge

Не секрет, что многие играют на DS, установив регулятор громкости на минимум: во-первых, дабы не мешать соседу по маршрутке, а во-вторых, чтобы сберечь заряд батареи. Засев за The World Ends With You, не забудьте сделать звук погромче: саундтрек этой игры представляет собой завораживающее сочетание ритмичных электронных композиций, легких оптимистичных мелодий и красивых женских вокальных партий.





ЛУЧШИЙ СЦЕНАРИЙ

Анабиоз: Сон разума

Номинанты Yakuza 2, Grand Theft Auto IV
Выбор читателей Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots

Сюжет «Анабиоза» описывает судьбу погибшего во льдах атомохода в мельчайших подробностях, но славен он не только этим. Удачные аллюзии, апеллирующие к произведениям классиков, извечный вопрос сохранения человечности в условиях опасности, хитрое переплетение реальности и мистики – пытливый ум способен обнаружить массу нюансов в трагической истории корабля и его экипажа.

ЛУЧШИЙ ДИЗАЙН

Little-Big-Planet

Номинанты No More Heroes, Mirror's Edge
Выбор читателей Prince of Persia

Акварели Prince of Persia, чистые цвета в урбанистических пейзажах Mirror's Edge и необычный визуальный стиль No More Heroes таки уступили изысканной простоте классического рисунка вязки сакбоев и психоделической сценографии локаций, по которым эти самые сакбои прыгают. Мило, наивно, дорого, конечно, но все же очень-очень хорошо.



СЮРПРИЗ ГОДА

PURE

Номинанты Saints Row 2, Left 4 Dead
Выбор читателей Анабиоз: Сон разума

Когда Анна Зинченко по возвращении из офиса Black Rock Studio рассказывала о великолепной PURE, ей не верили. Ярослав Сингаевский сообщил, что пропустил пару презентаций на Games Convention 2008 ради возможности лишний раз погонять в PURE – не верили и ему. Сомневающиеся умолкли лишь после выхода замечательной игры.



Специальные награды



РАЗОЧАРОВАНИЕ ГОДА

Far Cry 2

Номинанты Spore,
Star Wars: The Force Unleashed
Выбор читателей Need for Speed Undercover

Вступительная сцена Far Cry 2 вызывает неподдельное восхищение: живописные африканские просторы так и пышут жаром, а ослепительно яркое солнце заставляет прищуриться. Но чем дольше вы сидите за игрой, тем больше ваше разочарование - эксперименты Ubisoft Montreal закончились провалом. Сиквел Far Cry настолько же красив, насколько скучен.

Игра года



King's Bounty: Легенда о рыцаре

Номинанты Left 4 Dead,
Grand Theft Auto IV
Выбор читателей Fallout 3

В 2008 году вышло немало превосходных проектов, но «King's Bounty: Легенда о рыцаре» покорила сердца редакции своей искренностью и игрушечностью в лучшем смысле этого слова. Путешествуя по сказочной Эндории, мы заново переживали те самые, уже почти забытые ощущения, испытанные давным-давно, когда деревья были больше, драконы - толще, а игры - замечательнее, увлекательнее и оригинальнее. И это восхитительно!

Top 5

Александр Чепелев

Мертвые, но довольные

Бесконечное пожирание гамбургеров в фастфудах, вздувшиеся от просмотра MTV вены – и вот по улицам, прихрамывая, бегут зеленые жертвы вирусов и загрязнения, безмозглые, но обожающие мозги. Однако это лишь на первый взгляд. Ведь под маской безумия могут скрываться испепеляющие комики и задумчивые экзистенциалисты. Стоит только влезть в их шкуру...



01



Planescape: Torment

Притча о нежити, мучимой терзаниями о бессмысленности своего бытия. Проснувшийся в морге Безымянный сталкивается с болтливым черепом, общается с экстравагантными мертвецами и пробивается к своему пути – зависящему от совершенного игроком выбора. Изящные диалоги, вечные проблемы и серьезность вопросов – эмоционально этот мертвец живее многих живущих.

02



Stubbs the Zombie in «Rebel without a Pulse»

«Bra-a-a-a-a-ains!!!» – в исступлении взывает Стаббс с высокой трибуны, и зомби согласно кивают головами – таки да, brains. Это самый гротескный мертвый остряк, прибывший из белозубо-фабричных пятидесятых. Кроме поедания мозгов и бросков своими внутренностями, он умеет с хрустом отрывать ноги и жонглировать ироничными пародиями.

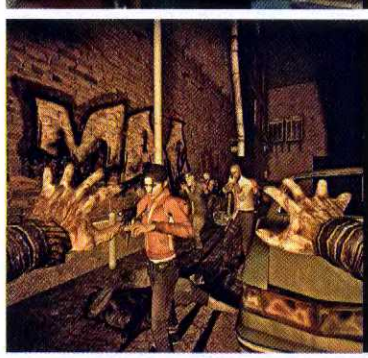
03



Grim Fandango

Мэнни Калавера – самый романтичный из мертвецов. Под джаз, клубящийся дым дорогих сигар и ритм испанского фанданго он с громоздким другом Глоттисом отправляется в искрящееся лазурным юмором путешествие – по сюрреалистично искривленным тропам, через «Viva la revolution!» – к нежной любви всей своей жизни. Или нежизни.

04



Left 4 Dead

Тактика в городском аду, квартет бойцов против тысяч зомби, среди которых особенно выделяются четверо. Покрытый нарывами и истекающий испражнениями Толстяк, скачущий по стенам и телам Охотник, выплевывающий свой язык Курильщик и проламывающий стены Танк – это все мы.... Мы ведь хотим ими стать?

05



Dead Head Fred

Как-то раз с Фредом случилась презабавнейшая история: он проснулся без головы. Пришлось стать сердитым зомби. А вокруг раскинулась фабрика ядерных отходов. Проникаясь заботами этого персонажа, словно пришедшего из комедий Troma Entertainment, мы разносим изъеденных ядом врагов в пух и прах и цепляем на себя все новые и новые головы.

Рецензии

» Потому что не все игры одинаково полезны

В этом разделе

46 Resistance 2
50 Shin Megami Tensei: Persona 4
52 Skate 2
56 Периметр 2: Новая Земля
58 Valkyria Chronicles
60 Silent Hill: Homecoming
62 Moon
63 Prince of Persia: The Fallen King
64 Warfare
66 The Abbey
68 Wanted! Дико Западное приключение
69 Противостояние: Принуждение к миру
70 Legendary
72 Disgaea 3: Absence of Justice
74 Atlantica Online
76 Spider-Man: Web of Shadows
78 Disney's Bolt / Вольт
79 В тылу врага 2: Лис пустыни
80 Lineage II: The Chaotic Throne



Resistance 2

Оригинальная Resistance: Fall of Man была одним из первых громких эксклюзивов для PlayStation 3. Сиквел команда Insomniac Games создавала под девизом «Зрелищнее! Масштабнее! Эпичнее!» Оправдали ли разработчики наши ожидания?

с. 46

Shin Megami Tensei: Persona 4

Таинственные убийства, странный потусторонний мир, порталом в который является обычный телевизионный экран, мистические создания и незабываемая компания главных героев, пытающаяся разгадать страшную тайну. Все это – в лучшей jRPG минувшего года.

с. 50



Skate 2

Данный проект является, по сути, лебединой песней студии EA Black Box, которая была расформирована после провала созданной ею же Need for Speed Undercover. Но в отличие от вторичной NFS, Skate 2 вышла на удивление удачной.



с. 52



Resistance 2

Ярослав Сингаевский

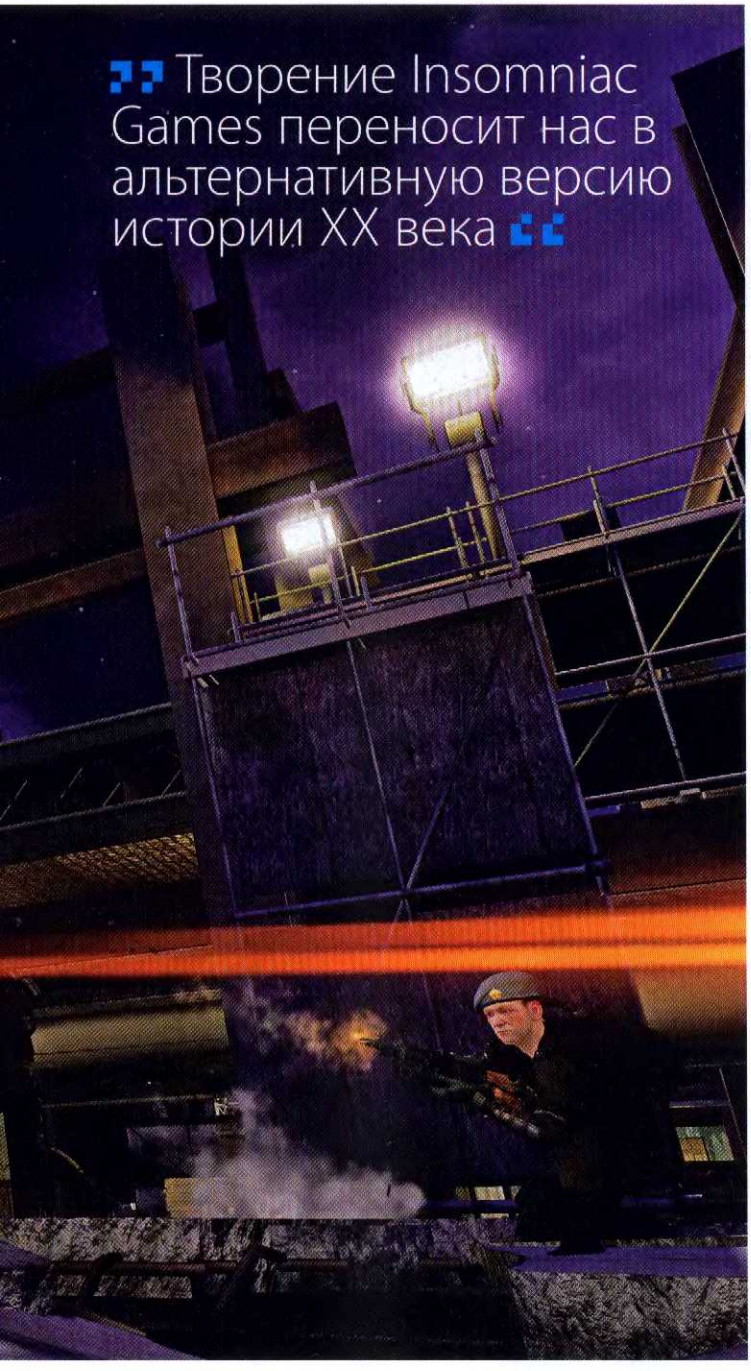
На баррикады!

Пользуясь случаем, просим прощения за задержку с рецензией – к сожалению, *Resistance 2* появилась в редакции с запозданием. Зато мы получили возможность проверить объективность очень высоких оценок, выставленных данному проекту западной прессой.





Если вы по той или иной причине пропустили оригинальную Resistance: Fall of Man, напомню, что творение Insomniac Games переносит нас в альтернативную версию истории XX века. В ней люди не знали Великой депрессии (ах, как в тему к сегодняшним экономическим событиям!), нацистская Германия не начинала Вторую мировую, а революционные настроения в России привели лишь к укреплению монархии. В общем, все вроде бы в порядке за исключением единственного нюанса – визита на нашу уютную планету космических агрессоров, так называемых Chimera (дата их появления удивительным образом совпала с падением в



> Творение Insomniac Games переносит нас в альтернативную версию истории XX века



» Предъявите документы!

просторах Сибири Тунгусского метеорита). Вместе с братьями по разуму Землю атаковал и страшный вирус, превращающий людей в пришельцев.

Старушка Европа была охвачена заразой очень быстро, сопротивление оказывала только Великобритания, отделенная от материка проливом. Для поддержки товарищей на туманный Альбион прибывают американские войска – в их числе и Натан Хейл (Nathan Hale), главный герой Resistance, бравый солдат, успешно переживший воздействие вируса. В Resistance: Fall of Man протагонист помогает защитить честь английской короны, а в сиквеле арена событий переносится в Америку, которую Chimera выбрали своей следующей целью для атаки.

Заметно, что историю разработчики попытались сделать эпичной, но таковой она казалась только в их прожектах. На практике сценарий слишком сумбурен, а местами и вовсе бессвязен. Личным переживаниям персонажей, равно как и объяснению мотивации поступков Хейла, уделяется минимум внимания. Главный герой безо всяких комментариев принимает опрометчивые решения, а нам остается лишь молча мириться с его выбором. Сюжетные клише вроде неудачного эксперимента по созданию суперсолдат интересности происходящему также не добавляют.

> Сценарий слишком сумбурен, а местами и вовсе бессвязен

Resistance 2 – крепкий, дорогой, но по большому счету совершенно неоригинальный шутер. Причем назвать его выдающимся мешает отнюдь не геймплей, он-то в порядке, а посредственная режиссура. Вспомните, за что многие так почитают Half-Life 2 и ее эпизоды? Там каждая сценка, всякое появление друзей или врагов продуманы до мелочей и обставлены с маниакальной дотошностью (если не верите, просто пройдите одну из этих игр, включив комментарии разработчиков). Подобной выверенности как раз очень не хватает проекту Insomniac Games. Да, здесь есть удачные эпизоды вроде панорамы горящего Сан-Франциско с гигантскими кораблями Chimera, повисшими над знаменитым мостом «Золотые ворота». Но у вас, скорее всего, возникнет ощущение, что многое можно было бы сделать лучше, привлекательнее, необычнее.

И раз уж речь пошла о недостатках, упомяну еще один стилистический прокол. Действие Resistance 2 происходит в альтернативной Америке 50-х. Каким это время (настоящее, не выдуманное) запомнилось нам? Цветущие Штаты, уютные частные дома с сочными лужайками, длинные мощные автомобили с низкой посадкой, рекламные плакаты с широко улыбающимися джентльменами в костюмах (или в рубашках с надетыми поверх жилетками) и постеры с моделями, несколько полноватыми, но уже начавшими вызывающе обнажаться. Вдобавок отметим эдакий специфический футуризм: забавный «фантастический» промышленный дизайн, нелепые, но милые электронные приборы, мечты о полностью самостоятельных машинах, которые будут помогать человеку...

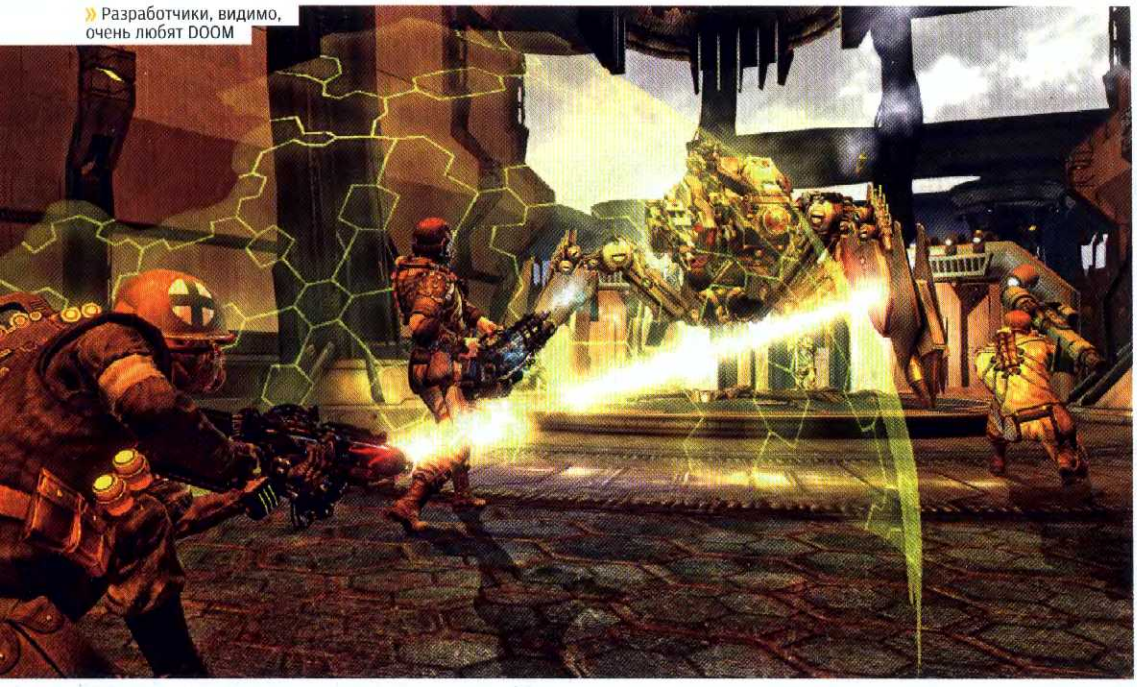


В общем-то материала для конструирования уникального и неповторимого сеттинга было хоть отбавляй. Однако то ли задача оказалась чересчур сложной, то ли просто не нашлось достаточно смелого и уверенного арт-директора, но игра в итоге выглядит неинтересно и аляповато. Она не создает новую реальность, а лишь копи-

ПАСПОРТ

Жанр first person shooter
Разработчик Insomniac Games
Издатель Sony
Дистрибьютор в Украине «Платея»
Сайт myresistance.net
Возраст 18+

Insomniac Games Калифорнийская студия, хорошо зарекомендовавшая себя играми про забавного дракончика Spyro, а также веселым сериалом Ratchet & Clank. Их Resistance: Fall of Man была одним из первых громких эксклюзивов для PS3.
Игры Resistance: Fall of Man, серии Spyro, Ratchet & Clank
Сайт www.insomniacgames.com



» Разработчики, видимо, очень любят DOOM



Назвать Resistance 2 скучной язык не поворачивается



рует современность, привнося в нее немногочисленные ретро-элементы - из-за чего те порой смотрятся отнюдь не к месту.

С одной стороны, локации тематически довольно разнообразны: то вы мечетесь по коридорам подземной военной базы, то крадетесь по лесу, то попадаете в провинциальный городок или отправляетесь на борт корабля агрессоров... С другой - уровни не запоминаются. Они лишены пресловутой атмосферности. Что-то мешает поверить, что вы действительно оказались в богом забытом американском захолустье, а инопланетные интерьеры подозрительно похожи на внутренности знаменитой Цитадели из уже упомянутой Half-Life 2.

Но несмотря на это, все указанные выше недоработки не особо сказались на качестве геймплея. Назвать Resistance 2 скучной просто язык не поворачивается - она динамична и захватывающа. Противников множество, и перестрелки с ними увлекательны. Гады маневрируют, пытаются использовать укрытия, в удобной ситуации уверенно бросаются «в штыковую» и не забывают выкуривать вас гранатами из укромных местечек.

Типов врагов немного, зато на поле боя частенько выходят своеобразные мини-боссы, одолеть которых бывает непросто. Есть, конечно, и боссы традиционные, поджидающие вас в конце уровней. Эти твари стараются удивить не столько своей тактикой, сколько размерами (хотя до элитных представителей бестиария Painkiller они недотягивают). Есть и необычные оппоненты, например, такой себе рой кибернетических мушек, мгновенно сжирающих все живое. Сразу приходит на ум «Непобедимый» Станислава Лема.

Протагонист обычно действует при поддержке напарников. Их роль, в общем-то, заключается в создании массовки и отвлечении на себя вражеского огня (всю грязную работу, естественно, поручают вам). Также NPC хороши тем, что они умеют быстро сбивать назойливых летающих дронов. Командовать подчиненными нам не разрешили - *темп игры слишком велик* для вдумчивых тактических построений.

Арсенал сбалансирован на удивление удачно. Пара штурмовых винтовок (одна энергетическая, а вторая использует обычные патроны), мощный дробовик, убойный магнум (нажав *R2*, вы взорвете засевшие в тушке противника пули), снайперское ружье. Есть также гранатомет, тяжелый пулемет, ракетная установка (куда без нее?), пушка, стреляющая сквозь стены, и даже хитрое устройство, выплевывающее зазубренные лезвия. Оружие, если можно так сказать, приятное. Применять его - сплошное удовольствие.

Однопользовательская компания в зависимости от вашего опыта и выбранного уровня сложности лихо пробегается часов эдак за восемь-десять. А после ее завершения стоит переключиться в режим *Cooperative*. Он не предлагает пройти *Single* с живым компаньоном (как это стало модно в последнее время) - для кооператива разработчики приготовили отдельные карты. Каждая из них имеет собственную сюжетную базу. Главные действующие лица - так называемые spectres, особые отряды, которые согласно местной хронологии проводили операции параллельно героическим подвигам Натана Хейла. То есть *Cooperative* позволяет взглянуть на уже знакомые события с другой стороны.

Перед тем как *ринуться на передовую*, предстоит выбрать наиболее подходящий класс персонажа: soldier - всегда в первых рядах, способен защитить напарников энергетическим полем, spec ops - работает дистанционно и снабжает товарищей боеприпасами, medic - лечит друзей и калечит врагов. Дело, кстати, не обошлось без ролевых элементов: за успешные действия вы получаете очки опыта и единицы



» Ничего не знаю! Я - в домике!

Для кооператива разработчики приготовили отдельные карты



» Местная Годзилла



ОЦЕНКА

Идея Эпичный FPS

Графика Нормальная

Звук Под стать идее игры

Игра Очень крепкий, но неоригинальный шутер

ИТОГ

4/5



» Вот в кого превращаются непослушные дети, когда вырастают



» Человека, рука вверха, сдаваться!



» Какие эмоции! Какое страдание! Браво!

своеобразной валюты (GreyTech) - по мере накопления капитала и роста в уровнях открываются все *более интересные апгрейды для* героев, повышающие их эффективность в бою.

Потасовки получились очень веселыми: команда (восемь человек максимум) этакой могучей кучкой продвигается по карте, последовательно выполняя цепочку заданий и снося все на своем пути. Противники в данном режиме отличаются увеличенным запасом здоровья, но противостоять дружному напору игроков они не могут. Фактически шанс провалить миссию (для этого отряд spectres должен в полном составе погибнуть) предоставляется только при появлении толстого и опасного финального босса. Здесь-то и кроется главный недостаток *Cooperative* - он слишком прост и потому может быстро наскучить.

> В сетевых боях могут принимать участие до 60 человек одновременно

Конечно, в Resistance 2 присутствуют и привычные (без разделения персонажей на классы) *Deathmatch* и *Team Deathmatch*, вариация *CTF* под названием *Core Control*, а также *Skirmish*, представляющий собой масштабное сражение за контроль над территорией. Разработчики часто подчеркивают: в сетевых боях могут принимать участие до 60 человек одновременно. По правде говоря, каких-то новых эмоций это не вызывает. Все режимы, по сути, ничем не отличаются от аналогичных в других проектах. Да, также хочется отметить, что партнеров для игры можно довольно легко найти в любое время суток. Сетевой код стабилен, обрывы соединения случаются редко.

Пару слов о графике. Resistance 2 смотрится достойно, но воображения при этом не поражает. Вот-вот выйдет сиквел Killzone, который визуально производит куда более сильное впечатление, а чисто в технологическом плане лидером по-прежнему остается Crysis Warhead. Тем не менее стоит сказать «спасибо» людям, занимавшимся оптимизацией: игра не тормозит даже в самые «голливудские» моменты.

Resistance 2 получила итоговую четверку. Это очень крепкие четыре балла, поставленные хорошему шутеру. Творение Insomniac Games - современный проект во всех смыслах, зрелищный, увлекательный, с обязательной многопользовательской составляющей и даже социальными функциями. Но как и многим нынешним играм, ему недостает оригинальности - слишком предсказуем, а местами и вовсе банален. Увы.

Shin Megami Tensei: Persona 4

Кирилл Токарев

Полицейская академия

После успеха Persona 3 и выхода не менее интересного расширенного издания Persona 3 FES компания Atlus выпустила четвертую часть сериала о школьниках со сверхспособностями. Пусть мы и получили эту игру значительно позже японцев, ожидание оказалось вполне оправданным. Поверьте, ради нее стоит сдуть пыль со старушки PlayStation 2.

ВЫБОР РЕДАКЦИИ Gameplay



» Дизайн персонажей традиционно хорош

Четвертая Persona отличается от предыдущего проекта серии, хотя у них один и тот же движок и похожие элементы геймплея. Уже спустя несколько часов становится понятно, что перед нами совсем другая jRPG: более внятная, продуманная, увлекательная. Настоящий детектив. Все начинается с решения главного героя (на сей раз без эмо-челки и наушников) съездить в небольшой провинциальный город к родственнику, капитану местной полиции. Тот живет вместе с маленькой дочкой в скромном домике (он и будет вашей «базой»). Никаких общежитий - только уютная обстановка, холодильник, забитый продуктами разной степени съедобности, и телевизор, который и станет для героя окном в другой, таинственный мир.

Практически сразу после приезда протагониста (здесь он молчалив и безымянен) происходит страшное событие: тело молодой корреспондентки обнаруживают подвешенным на крыше одного из домов. Это преступление становится началом целой череды необъяснимых происшествий: исчезают люди, а позже, когда на город опускается туман, их находят мертвыми. На первый взгляд никакой связи между всеми жертвами не существует, но вы вместе с группой товарищей выясняете, что каждого из погибших до этого показывали по телевизору в полночь, прямо перед похищением. Очень скоро станет ясно, куда именно попадают несчастные - в странный, заполненный тенями мир, спрятанный по ту сторону голубого экрана. Как оказалось, у вас есть возможность туда отправиться и спасти жителей городка.

Здесь детектив перетекает в мистику. Героя ожидает встреча с загадочным медведем, напоминающим гибрид панды и воздушного шарика. Он станет вашим гидом, поможет разобраться в том, что происходит в диком месте, где обитают хорошо знакомые монстры-тени, а также выдаст специальные очки, позволяющие видеть сквозь густой туман. Именно тут вам и предстоит растить свою команду, постепенно подтягивая боевые характеристики персон, повышая уровень персонажей, сражаясь с боссами, нарисованными талантливыми японскими художниками.

Отметим, что в отличие от той же Persona 3, где нужно было поэтапно пробиваться на вершину высоченной башни Тартар (Tartarus), в четвертой части для каждого пропавшего персонажа предусмотрена абсолютно новая локация. Как правило, она представляет собой давно знакомые незатейливые лабиринты в десять этажей, выполненные в специфическом стиле, который отображает



» Бить или не бить, вот в чем вопрос...



» Телевизор для детей – не игрушка!

внутренний мир данного человека. К примеру, у молодой певицы-красотки это стрип-клуб, оформленный в розовых тонах, у нелюдимого отаку – видеоигра, сдобренная здоровенными пикселами, а у маленькой девочки – волшебный парк с фонтанчиками и цветами. Все уровни настолько здорово стилизованы (включая звуковое и музыкальное сопровождение), что возникает ощущение невероятного разнообразия.

Революционных изменений в боевой системе нет. Вы, как водится, пытаетесь треснуть тень по голове доступным оружием, получив преимущество, ищете слабое место врага, используете соответствующее заклинание персоны и всей гурьбой раздаете тумаки. Среди наиболее значимых инноваций стоит назвать возможность самостоятельно отдавать приказы напарникам, что несколько замедляет сражения, зато приходится очень кстати в изматывающих боях с громадными боссами. Иногда вы будете натыкаться на закрытые двери, для которых понадобятся ключи, выбиваемые из специальных монстров. Как правило, герой и его команда не устают во время телевизионных вылазок, а значит, вы вольны сражаться сколько угодно (или пока не кончится мана). В перерывах нужно заходить в гости к носатому Игорю (Igor) и синтезировать новые персоны. Правда, пополнять коллекцию уже намного сложнее и рискованнее (из-за антибонусов, съедающих весь полученный в схватке опыт).

Сражения стали более цельными. Теперь необязательно уделять этому занятию слишком много внимания. Разжившись опытом и пораньше освободив несчастного, вы получаете в свое распоряжение время, которое можно и нужно потратить на куда более интересные вещи. Во-первых, по-прежнему необходимо развивать взаимоотношения с NPC, как в симуляторе знакомств. Усилия прилагаем не только для того, чтобы услышать заветное признание смазливой девочки, но и ради совершенствования в различных магических специализациях, а следовательно – получения серьезных бонусов при создании новых персон. Вдобавок, после того как отношения с одним из членов команды достигнут требуемого уровня, его/ее собственное магическое альтер эго эволюционирует (в Persona 3 этот этап был прописан в сюжете). Во-вторых, никто не отменял учебу, она занимает в жизни школьника значительное место. У вас также есть шанс вступить в какой-нибудь клуб по интересам, почитать книжки (крайне полезное занятие для повышения некоторых характеристик), подработать, приготовить обед, порыбачить, заняться побочными квестами. Вдобавок перед тем как отправиться на поиски очередной жертвы сквозь экран телевизора, вам понадобится собрать информацию о ней, приняв участие в коротеньком расследовании. Благодаря всем этим добавлениям игра становится необычайно интригующей. Оторваться чрезвычайно сложно. Буквально каждый новый игровой день вас бомбардируют сюжетными подробностями, подкидывая ложные улики, интересные встречи и т. д.

> Получилось очень яркое, интригующее, увлекательное развлечение, где всегда есть чем заняться

Одна из главных фишек Persona 4 – персонажи. Среди них и красавица поп-идол, разбирающаяся в сортах тофу; громила, который боится девочек и лупит врагов школьной партой; странная лисица, требующая исполнения многочисленных желаний посетителей храма; молоденькая хозяйка небольшой гостиницы; голубоглазый блондин, говорящий фразами из телевизионных передач, и другие колоритные товарищи. По дизайну и шарму герои несколько проигрывают очаровашкам из предыдущей части. Симпатичных девушек мало, причем самая интересная из них все время маскируется под мальчика, что довольно странно для игры, большую часть геймплея которой составляют ухаживания за представительницами прекрасного пола. Многообразие отношений, завязывающихся между героями, наполняют игру искренностью и юмором, присущим только лучшему аниме.

Среди достоинств детища Atlus и чудесная музыка, недотягивающая, однако, до высочайшего стандарта, установленного в третьей части. Визуально же игра мало чем отличается от предшественницы. По крайне мере технически. PlayStation 2 уже неспособна поразить особенно изощренной графикой, и здесь от Persona 4 не стоит ждать откровений. Впрочем, картинка все равно получилась очень симпатичной благодаря обилию деталей, отменному оформлению локаций, продуманному дизайну персонажей, запоминающимся монстрам и специфическому эффекту в уголках экрана во время боев.

Если Persona 3 была отличной игрой, то ее наследница оказалась просто великолепной. Вроде бы то же, но куда лучше. Разработчики усовершенствовали практически каждый аспект проекта, выбросив монотонность с излишним пафосом и добавив больше школьной жизни, отношений между героями, тайн, путешествий, возможностей. Получилось очень яркое, интригующее, увлекательное развлечение, где всегда есть чем заняться. Одна из тех редких jRPG, потратив на которую 56 часов, хочется немедленно начать сначала, что по большому счету и является главным признаком истинного хита.

ПАСПОРТ

Жанр jRPG
Разработчик Atlus
Издатель Square Enix
Сайт www.atlus.com/persona4
Возраст нет данных

Atlus Кроме того что Atlus разрабатывает собственные игры, она занимается и локализацией очень специфических японских проектов для западных геймеров. Иначе те так и не смогли бы приобщиться ко многим нишевым хитам из Страны восходящего солнца.
Игры Trauma Center: New Blood, Etrian Odyssey, серии Shin Megami Tensei, Persona и т. д.
Сайт www.atlus.com

ОЦЕНКА

Идея Скрестить мистику, детектив и любовный роман
Графика Примитивная, но симпатичная
Звук Отличная озвучка, бодрая музыка
Игра Захватывающая и разнообразная

ИТОГ

5/5



> Левый стик используется для управления телом персонажа, а правый – доской

ВЫБОР РЕДАКЦИИ Gameplay

Skate 2

Кирилл Токарев

Lords of Dogtown

Оригинальная игра Skate, выпущенная Electronic Arts в 2007 году, буквально перевернула жанр симуляторов скейтборда, отбросив на десятилетие назад застопорившуюся серию имени Тони Хока (Tony Hawk). Впрочем, от сиквела революции ждать было бы уже неразумно. Действительно, чуда не произошло, и Skate 2 – это явно не прыжок в будущее, каковым стала первая часть, но в своем жанре она лучшая из лучших.



» В игре стало намного больше крутых спусков

ПАСПОРТ

Жанр симулятор
Разработчик EA Black Box
Издатель Electronic Arts
Дистрибьютор в Украине «Софтпром»
Сайт www.skate.ea.com
Возраст 16+

EA Black Box Студия создана в 2002 году после покупки издательством EA компании Black Box Games. Считалась подразделением EA Canada и располагалась в Ванкувере. Занималась в основном серией Need for Speed. Из-за сложной экономической ситуации и провала NFS: Undercover зимой 2008 г. руководство приняло решение расформировать коллектив.
Игры Need for Speed, Skate
Сайт www.eablackbox.com

Повествование начинается с выхода из тюрьмы героя, именуемого Чуваком (англ. Dude). Сразу за воротами его встречает старый приятель, и по пути в центр хорошо знакомого города Сан-Ванелона нам рассказывают печальную историю о том, как изменился мегаполис, некогда бывший раем для скейтеров. Компания MongoCorp развесила повсюду специальные металлические скобы, не позволяющие кататься по перилам и поручням, значительно увеличилось количество охранников, отлавливающих нарушителей порядка. Публичные места стали совершенно недоступны для фанатов экстремального спорта, однако наши нонконформисты не особенно расстроились по этому поводу.

В Сан-Ванелоне по-прежнему цветет буйным цветом скейтерская субкультура. Пусть наши приятели и постарели, пусть им впору бы уже кататься на собственных «кадиллаках», но они все с тем же энтузиазмом гоняют напегонки, выполняют различные задания от специализированных СМИ и принимают участие в видеосъемках. Именно этими видами деятельности нам и предстоит заниматься в ходе кампании. Разработчики из Black Box решили немного изменить структуру карьеры. Задания теперь выдают не журналы, а команды мастеров, желающие убедиться в нашей профпригодности, но, по сути, нас все так же заставляют вытворять безумные трюки и снимать весь процесс на пленку, продвигаясь вперед за счет гонораров и других приработков. Ну а когда выполнение трюков и фотосессии несколько поднадоедят, можно принять участие в уличных состязаниях или гонках.

Одной из главных фишек сиквела как раз и стали подобные соревнования на звание самого шустрого. Разработчики хотели добавить динамики, сделать игру еще более стремительной. Обилие крутых спусков и длинных прямых участков позволяет гонять в Skate 2 на головокружительной скорости. Такая «быстрая» игра чуть теряет в реализме, зато становится в несколько раз веселее. Другим значительным нововведением оказалась возможность двигать объекты: заграждения, мусорные баки, трамплины. Столь полезное умение облегчит выполнение многих заданий и позволит зарабатывать еще больше очков. Да и в некоторых случаях без этого никак не совершить особо сложные трюки.

> Разработчики хотели сделать игру еще более стремительной

> Другим значительным нововведением оказалась возможность двигать объекты



» Сделать «олли» проще простого





» Теперь за трамплины можно хвататься

Система контроля осталась практически без изменений. Левый стик используется для управления телом персонажа, а правый - доской. Простая, но эффективная схема придает невероятную гибкость при выполнении трюков и их комбинаций. Разработчики прибавили несколько типов приемов, которые еще больше расширили арсенал и без того зрелищных комбо, а также сделали скольжение по горизонтальным и наклонным поверхностям более дружелюбным - скейт как бы сам «клеится» к необходимому объекту. В принципе, освоившись с управлением в первой части, вы без труда разберетесь и с продолжением.

В сиквеле нам разрешили вставать с доски. Этот элементарный прием значительно облегчает сам процесс путешествия по виртуальному миру. Больше нет необходимости искать подходящий въезд - достаточно просто подняться по ступенькам. Как же не хватало такой функции в оригинале! Кроме того, можно отбрасывать доску прямо на лету, стараясь залепить


» Я упала с парапета, тормозила головой...

ею в лоб случайным прохожим. Не слишком вежливо, зато зрелищно. За столкновения с окружающими и производственные травмы (переломы, вывихи, синяки) теперь не ругают. Наоборот, чем больше дров наломаем, тем больше получим специальных очков. Можно даже устраивать эффектные «фаталити», прыгая с огромной высоты и тормозя головой об асфальт в стиле Jackass.

Кататься в Skate 2 разрешено далеко не везде, но это не значит, что ограничения властей нельзя обойти. С многочисленными охранниками, отравляющими счастье катания по торговым рядам или бизнес-центрам, может разобраться толстый афроамериканец. Он блокирует недоброжелателей, пока вы занимаетесь своими делами. Что касается металлических скоб на перилах, то их с удовольствием сорвет еще один помощник с набором инструментов в рюкзаке. За предоставленные услуги придется рассчитываться наличными. Зарабатывать деньги предстоит, выполняя спонсорские задания, фотографируясь для журнала и снимая трюки на видео, за которые многие готовы платить серьезные гонорары. Приумножить капитал можно и на тотализаторе - мы сами выбираем заезд и размер ставки. Тем не менее транжирить деньги направо и налево не стоит, рано или поздно они нам обязательно понадобятся.

Город в Skate 2 серьезным образом модифицировали, и недаром он теперь зовется Нью-Сан-Ванелона (New San Vanelona). Впрочем, фанаты первой части легко обнаружат здесь знакомые уголки и будут приятно удивлены появлением большого количества дополнительных скейт-парков. Многие места для катания доступны прямо со старта. По мере продвижения вперед нам открываются новые территории. Путешествия по местным улочкам и окрестным дорогам принесут внимательному геймеру немало наград. Особенно интересно искать крутые спуски, позволяющие разгоняться до космических скоростей. Визуально игра практически не изменилась и продолжает оставлять волшебное впечатление. В ней как будто законсервировали мягкую калифорнийскую погоду, которая радует нас спокойным солнцем, голубым небом и прозрачным воздухом. Освещение здесь создает неповторимую атмосферу летних каникул, когда можно без цели шататься по городу и кататься в свое удовольствие.

Другое действительно важное нововведение сиквела (за него сотрудникам Black Box нужно поставить памятник) это модернизированный интерфейс. Переделанное меню позволяет легко выбрать нужное соревнование и немедленно телепортироваться к месту старта. Там же спрятана подробнейшая энциклопедия по всем трюкам и доступным действиям плюс небольшой словарь терминов. Если вам ни о чем не говорят слова «олли» и «ноли», то есть шанс ликвидировать досадный пробел в образовании. Очень правильно реализована идея с телефоном, который помогает вызвонить друзей на помощь и получить доступ к спонсорским командным «вызовам». Но главная прелесть - возможность ставить отметку на уровне и мгновенно возвращаться к ней в случае необходимости. Благодаря этой простенькой функции играть становится на порядок удобнее. Больше не придется зря накручивать петли, чтобы добраться до очередного бордюра или трубы.


» Простор для трюкачества огромен


» Взгляд через объектив кинокамеры

Конечно, в Skate 2 есть и кое-какие минусы. Активные предметы часто теряют свою материальность, и вы можете проходить сквозь них, словно привидение. Персонаж иногда ведет себя не совсем адекватно после падения с большой высоты. Реалистичность игры тоже под вопросом, особенно когда речь идет о скоростных спусках и прыжках с трамплинов. Впрочем, невероятный геймплей все эти недостатки окупает с головой.

Skate 2 получилась удивительно зрелищной. Это далеко не идеал, но, безусловно, на голову выше всего, что мы видели в рамках жанра. Сочетая независимые модели поведения доски и тела спортсмена, разработчикам удалось создать максимально правдоподобную систему симуляции катания на скейте. Город в целом и любой объект в частности становятся элементами одного гигантского скейтпарка, где нужно постоянно находиться в движении, сохраняя равновесие. Совершенствовать свои навыки владения доской можно практически до бесконечности. Игра каждый раз будет предлагать нам что-то новое, еще более сложное и интересное.

Нельзя сказать, что проект стоит советовать всем и каждому. Это не самая доступная и дружелюбная к начинающим игра. Она требует от геймера многого, но и предлагает тоже немало. Чувство глубокого удовлетворения от успешно выполненной комбинации сложнейших трюков можно сравнить разве что с радостью человека, самостоятельно вскарабкавшегося на Эверест.

* * *

Gameplay Давайте поговорим о сюжете. С тех пор, как мы в последний раз катались по улицам Сан-Ванелоны, минуло пять лет, произошли существенные изменения. Что же стало с городом? Почему в нем больше нельзя кататься?

Джейсон ДеЛонг (Jason DeLong), продюсер К сожалению, город пережил несколько катастроф. Жизнь не остановилась, но многие строения оказались разрушенными. Из-за этого компания MongoCorp была

> Совершенствовать свои навыки владения доской можно до бесконечности


» Идеальное местечко для набора очков



» Даже падения здесь необычайно эффектны

ОЦЕНКА

Идея Улучшить идеал

Графика Солнечная

Звук Правильные аудиоэффекты и ненавязчивая музыка

Игра Еще сильнее завязана на физике

ИТОГ

4.5/5

вынуждена практически заново его отстроить. Ему даже дали соответствующее название - Нью-Сан-Ванелона (New San Vanelona). Тут есть где покататься, но не все хотят, чтобы в общественных местах толпились скейтеры.

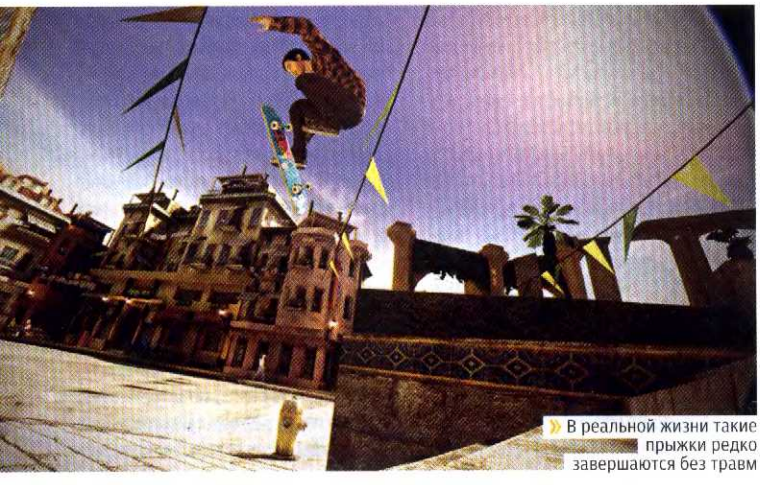
Gameplay Как насчет общей площади города. Вы увеличили ее? Не могли бы вы назвать какие-то новые местечки?

Джейсон ДеЛонг Если просто посмотреть на карту старого города и нового, то в размерах вы не найдете особенных отличий. Однако последний вариант плотнее застроен. В первой части было много отрезков с минимальными возможностями для катания, а во второй интересные местечки расположены повсюду. Мы также добавили несколько новых районов. Особенно хотелось бы отметить гору Кугар (Cougar Mountain) и Уотерфронт (Waterfront). Думаю, поклонники будут приятно удивлены тем, насколько богаче стала наша игра местами для катания.

Gameplay Будет ли мир открыт с самого начала?

Джейсон ДеЛон Как и в первой игре, мы хотим, чтобы у вас по возможности раньше появился доступ ко всему городу. Сначала предстоит небольшое обучение, но после вы будете сами исследовать виртуальную действительность. Конечно, имеются локации, которые откроются позднее, однако большая часть Сан-Ванелоны доступна сразу.

Gameplay Неужели главный герой оказался в тюрьме?



» В реальной жизни такие прыжки редко завершаются без травм

Джейсон ДеЛон Знаете, в жизни мы всегда совершаем поступки, о которых потом сожалеем. Наш герой-скейтер из первой части оступился и в результате на несколько лет стал «гостем штата». Как говорит Майк Кэрролл (Mike Carroll), «Чувак теперь мягче и спокойнее». Да, на сей раз он может оказаться женщиной, если вам так больше нравится.

Gameplay Судя по сюжетным роликам, игра производит впечатление более взрослой. Это было вашим намеренным решением?

Джейсон ДеЛонг Я бы не сказал, что это более серьезная, темная вещь. Мы просто хотели добавить эмоций, заставить игроков действительно переживать за то, что они делают. Пусть в городе и не так рады скейтерам, как раньше, но тут все еще присутствует чувство граничащего с неприличием юмора из первой части. Наши операторы, ведущие конкурсов и другие персонажи привносят в происходящее свою долю веселья.

Gameplay Несколько слов об оригинальной системе управления Flickit. Вы ее как-то модернизировали?

Джейсон ДеЛонг Мы не ставили перед собой задачи заново изобретать велосипед. Flickit по-прежнему остается основой игры. Однако нам удалось практически удвоить количество доступных трюков лишь за счет того, что мы сочетаем их с дополнительными возможностями героя. Благодаря этим нехитрым комбинациям получаются такие приемы, как Bonelesses, Fast Plants, Judos. Единственная новая кнопка, которую мы предлагаем использовать, *LB/L1* - она нужна для захвата объектов.

Gameplay В оригинальной игре имелся огромный набор соревнований, и их можно было проходить практически вечно. Вы придумали какие-то новые типы состязаний?

Джейсон ДеЛонг Вместо того чтобы продолжать идею с двумя линиями соперничающих журналов из оригинала, мы хотели дать игрокам возможность специализироваться в их любимой сфере. Есть основная карьера, связанная со спонсорами, профессионалами, получениями публикаций в прессе, две разные линии соревнований (*Street* и *Tranny*), серия смертельных гонок и необычный раздел *Bonus*, где вы выполняете всякие ненормальные прыжки, играете в *S.K.A.T.E.* (повторение чужих трюков). Имеется отдельный режим *Hall of Meat*, там нужно максимально себя покалечить и получить за это награду от Thrasher. Квестов в два раза больше, чем в первой части.

Периметр 2: Новая Земля

Ростислав Панчук

Новая надежда

На сиквелы инновационных проектов игроки часто возлагают чрезмерные надежды, что нередко приводит к большим разочарованиям. Но спешим вас успокоить - внесенные в геймплей «Периметра» изменения можно назвать удачными.



»Вечная борьба двух стихий - воды и земли. Кто кого победит на этот раз?

Наверняка во время прохождения оригинального «Периметра» и аддона «Завет Императора» многих не покидало ощущение, что действиями Исхода, Возврата и Империи тонко манипулирует некая высшая сила. После уничтожения императора Спанжа единственный уцелевший фрейм Исхода все-таки достиг Новой Земли, но только для того чтобы обнаружить там своих злейших врагов из Возврата, в силу уникального стечения обстоятельств тоже оказавшихся на этой планете. Случайно ли два фрейма, путешествовавших в совершенно разных направлениях, попали именно сюда? Сюжет сиквела наконец-то предоставит нам ответы, которых мы ждали пять долгих лет.

Новая Земля вызвала настоящий шок у людей, доселе видевших лишь воплощения своих фантазий и ужасов в причудливых спанж-мирах. Вполне логично, что ранее используемые технологии добычи ресурсов (выравнивание поверхности спанжа до зеро-слоя) оказались бесполезными, поэтому инженеры обеих фракций были вынуждены осваивать новые источники энергии. Исход остался верен старым идеям и свои ядра предпочитает устанавливать на суше. Возврат, погрязший в союзе со Скверной, успешно «колонизировал» необъятные водные пространства, тем самым получив дополнительные тактические преимущества в борьбе с ненавистными спиритами.

Важной чертой игры является принципиально иная концепция развития базы. Поскольку Новая Земля - это не крошечные спанж-миры, построить единую цепь во главе с огромным «городом»-фреймом здесь невозможно. В итоге основной структурной единицей «Периметра 2» стал не фрейм, а... обыкновенный генератор, который замечательно функционирует в децентрализированном режиме. Энергетические ядра не только самостоятельно выполняют терраформинг (раньше, напомню, за это отвечали специальные юниты - бригадиры), но и совершенно независимы друг от друга, что резко повышает выживаемость базы. Даже массированное применение супероружия по вашим позициям не приведет к сколь-нибудь значительным утратам.

> Геймплей в целом получился на удивление динамичным и хардкорным

Все перечисленное вынуждает в корне пересмотреть тактику ведения боя - очень важной становится позиционная борьба и использование телепортирующихся прорабов-строителей (с их помощью можно быстро возвести форпост в тылу противника). Знаменитый периметр никуда не исчез, он пригодится для защиты гаубиц и строящихся энергоядер. Разработчики добавили и новое убероружие - Десницу. Помимо банального терраформинга (создание насыпей или ущелий), эта «рука фрейма» после сбора особых пси-кристаллов способна, скажем, нанести ядерный удар или вызвать метеоритный дождь.

Вольной трансформации одних юнитов в другие (чем сразу прославился оригинальный «Периметр») в сиквеле нет. На выбор стратега всего три вида боевых единиц - легкие, средние и тяжелые, каждая из которых может дополнительно переходить из наземного «состояния» в воздушное. Плюс по одному специальному боту на фракцию. Все! К счастью, подобное упрощение никак не влияет на богатство тактических возможностей, ведь любое соединение обладает уникальными способностями.

Геймплей в целом получился на удивление динамичным и хардкорным. Противник развивается быстро и агрессивно, и стоит ему опередить вас хотя бы на одну ступеньку техно-

логического прогресса, как шансы на победу начинают стремиться к нулю. Залогом успеха в «Периметре 2» являются стойкость в позиционной войне и постоянный контроль приграничных территорий. Местные базы так и хочется сравнить, пардон, с раковыми опухолями – их нельзя ликвидировать, разрушив центр, ведь его просто нет, а любая попытка нанести им вред сопровождается почти мгновенным восстановлением уничтоженных участков. Еще хуже дела обстоят с вражескими проработами – достаточно упустить подлецов из виду хотя бы на минуту, как они с невероятной скоростью создают вокруг себя паутину генераторов и оборонительных строений, нанося ощутимый урон вашим войскам в самый неподходящий момент.

Если вы решаетесь на наступление, то оно должно быть масштабным и четко скоординированным, иначе можно потратить впустую не один час, так и не захватив даже ничтожного клочка территории. Ударить по противнику и потеснить его удается лишь слаженным сочетанием залпов супероружия, дальнобойных гаубиц и правильно сформированных армий. Неудивительно, что неофитам жанра миссии «Периметра 2» могут показаться слишком затянутыми и сложными. Но поверьте, сладкое чувство победы с лихвой восполнит те неприятные минуты балансирования на грани фола, когда от хрупкого равновесия до сокрушительного поражения оставался буквально один шаг.

Визуальный ряд оригинала подкупал своим новаторским стилем и технологичной, хоть и не самой яркой графикой. «Периметр 2» не стал исключением. Обновленный движок замечательно справляется с прорисовкой водных просторов и радует красочными спецэффектами, но детализация зданий и юнитов могла бы быть и получше. По понятным причинам пейзажи Новой Земли уже не способны так удивить, как кошмары Психосферы, но все равно художникам «К-Д Лаб» надо отдать должное – некоторые карты выглядят просто великолепно. Разумеется, сражения с их поминутным изменением ландшафта, взрывами и вспышками силовых полей по-прежнему гипнотически привлекательны.

К сожалению, качество звукового сопровождения оставляет желать лучшего: юниты «говорят» просто отвратительно, не лучше и заунывный голос советника, моментально возникает желание его отключить. Тревожно-монотонный саундтрек неплох, но порой хочется услышать из колонок более динамичные и яркие композиции.

Поскольку «Периметр 2: Новая Земля» лишь первая часть продолжения саги о Психосфере, оценить ее в полной мере вряд ли получится. Однако отметим: несмотря на ряд кардинальных изменений в геймплее, проект не стал менее увлекательным – сиквел проходится буквально на одном дыхании. Судя по всему, в следующем эпизоде серии нас ждет возвращение в спанж-миры, а значит, и очередные нововведения в игровом процессе. «К-Д Лаб», пожалуйста, удивите нас еще раз!

ПАСПОРТ

Жанр стратегия реального времени
Разработчик «К-Д Лаб»
Издатель «1С»
Сайт perimeter2.kdlab.com
Возраст 7+

«К-Д Лаб» Одна из старейших российских игровых студий, которая ведет свою историю с 1993 года. Ее визитной карточкой всегда были необычные и оригинальные проекты. «Периметр 2» – достойная реабилитация за провальный Maelstrom.
Игры «Вангеры», «СамоГонки», «Периметр», «Периметр: Завет Императора», Maelstrom
Сайт www.kdlab.com



» Исход активно использует технологии осушения болот и выравнивания почвы





» Но ядерная бомба Исхода в сочетании с тяжелыми бомбардировщиками наконец-то разносит форпост врага в клочья!





» Поскольку Фрейма больше нет, каждое геоядро работает в автономном режиме, снабжая энергией ближайшие здания

> Сиквел проходится буквально на одном дыхании

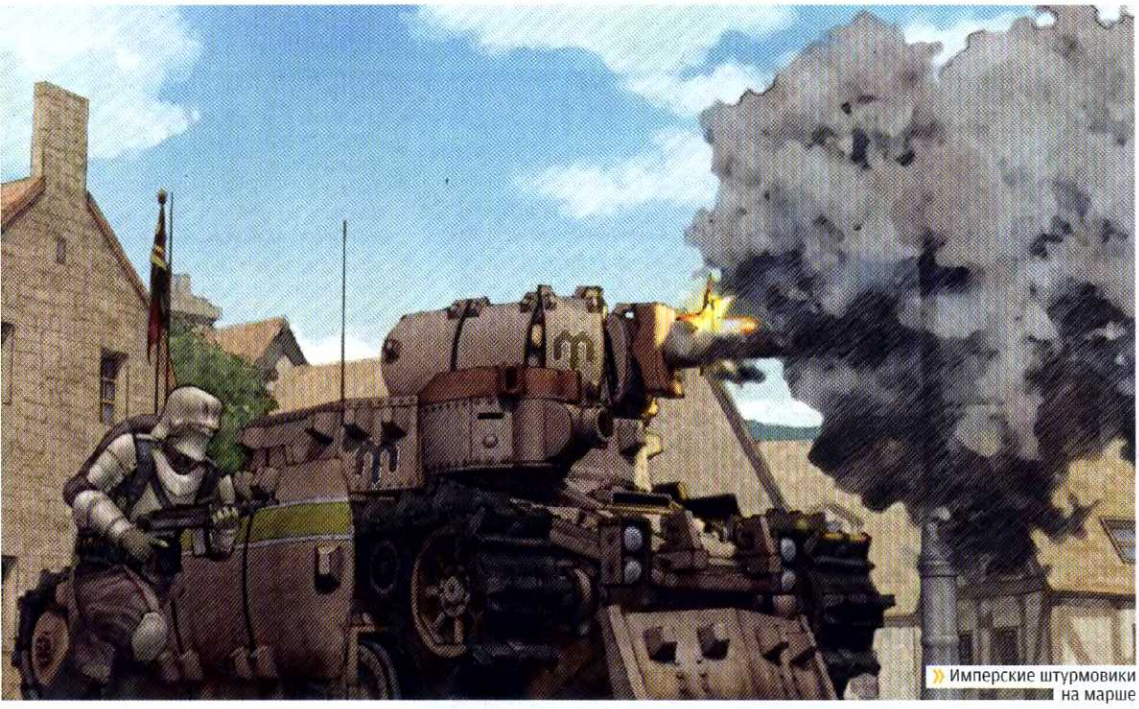
> Неофитам жанра миссии "Периметра 2" могут показаться слишком затянутыми и сложными

ОЦЕНКА

Идея Продолжение самой инновационной стратегии реального времени
Графика Роскошная вода, ландшафты и эффекты от супероружия, но проработка зданий и техники не впечатляет
Звук Атмосферный ambient и отвратительная озвучка юнитов
Игра Проще, чем оригинальный «Периметр», но все так же увлекательно

ИТОГ

4.5/5



» Имперские штурмовики на марше



ВЫБОР РЕДАКЦИИ Gameplay



» Команда молодости нашей



» Тактический режим



Valkyria Chronicles



Дорога в Асгард

Избитый образ валькирии использовался далеко не один раз и даже не два, особенно в японских проектах. Посему, увидев знакомое название в анонсированной более года назад игре от создателей Sonic, я поначалу подумал, что Enix пришлось продать один из своих наиболее известных франчайзов. Как оказалось, ошибался.

Олег Овсиенко

Объект данного обзора совершенно не касается ни одиозной фигуры Lenneth, ни Вальхаллы, ни даже заснеженной Скандинавии, хотя некоторые пересечения и аналогии вы, безусловно, встретите. Создатели Valkyria Chronicles решили несколько переиначить известную нам историю Европы, оправившейся от Первой мировой войны. Привычных государств на карте вы не найдете, но четкие абрисы границ Atlantic Federation и North-European Empire вызывают определенные ассоциации.

В новом мире неспокойно – идет бесконечный конфликт за рагнит (ragnite) – чрезвычайно ценный энергетический ресурс. В центре внимания находится маленькая, зажатая в тисках между двумя супердержавами Галлия (Gallia), очень богатая данным минералом. Именно в этой стране посчастливилось родиться нашему протагонисту Уэлкину Гюнтеру (Welkin Gunther), командиру едва ли не единственного боеспособного соединения галлийских сил – Отряда 7 (Squad 7). В тяжелый для родины час Гюнтеру приходится отражать яростные атаки оккупантов – злобный сосед с имперскими замашками решил во что бы то ни стало заполучить контроль над месторождениями рагнита.

Признаюсь честно, Valkyria Chronicles поразила меня до глубины души. После весьма прохладных отзывов из Страны восходящего солнца и невнятных трейлеров с демонстрацией геймплея ничего хорошего от этого проекта я не ждал. И как выяснилось, очень даже зря. В мои руки, пусть и с небольшим опозданием, попала коробка с одной из лучших игр последних лет.

Казалось бы, что особо оригинальное можно изобрести в жанре тактических ролевых игр? Но разработчики совершили настоящую революцию, которая просто обязана дать рождение совершенно новому направлению в жанре. Данный проект – это невероятный на первый взгляд сплав тактики, стратегии в реальном времени, action и RPG.

Игровой процесс условно разбивается на три фазы. Сперва вам предлагают сформировать свой



» Храбрая девочка. Не иначе как заговоренная

Данный проект – это невероятный сплав тактики, action и RPG



» Прямо-таки «Аниматрица»

отряд для выполнения полученного задания. Тут в силу вступает хорошо знакомый принцип «камень-ножницы-бумага». Иными словами, на каждого крутого вояку из пяти доступных классов найдется хотя бы один хитрый оппонент, способный его утихомирить. Единственное исключение – танки, однако учтите, что с потерей бронированного монстра ваша игра будет окончена. После того как вы определились с подбором личного состава, следует спланировать передвижение своих войск. Ну а затем перейти к третьей фазе – непосредственно action.

Valkyria Chronicles моментально вовлекает в самую гущу событий. С высоты птичьего полета (тактический режим) камера спускается вниз, на поле боя. При этом вы получаете контроль над юнитами – при желании можете буквально каждого солдата водить за ручку, расходуя Action Points (AP). Возможность непосредственного управления отрядами – большой плюс. Но будьте осторожны: смерть героя означает его безоговорочный уход в мир иной. Местные аналоги resurrection potion или phoenix dawn не предусмотрены. Не стоит также забывать об особенностях ландшафта и специфических талантах ваших подчиненных. Скажем, тщедушных инженеров следует прятать за мешками с песком, а снайперов не надо загонять в лес, где эффективность их действий моментально падает.

Задания поражают своим разнообразием: в наличии миссии на любой вкус, начиная с банального оттеснения противника и заканчивая освобождением концентрационного лагеря. Подобным буйством идей в последнее время могла похвастаться лишь старушка Final Fantasy Tactics. Отмечу также, что задачи тут не из легких, лихим гусарским наскоком одолеть противника не выйдет.

Успешные действия вашей гвардии награждаются опытом (experience). Алчных к боям пригласят поучаствовать в коротких схватках для набора дополнительной «экспы». При желании солдат и лидеров (ключевых сюжетных персонажей) можно тренировать, экипировать по последнему слову техники, а вверенный танк под названием Edelweiss, используя систему апгрейдов, разрешено превратить в настоящую машину смерти.

Графика Valkyria Chronicles просто захватывает дух и навевает мысль о целесообразности создания заранее отрендеренных роликов. Невероятно красивая картинка в стиле «живого» аниме настолько плавно переходит из активной стадии (когда игрок имеет право нажимать на кнопки) в пассивную (отдыхаем), что все действо воспринимается как единое целое. Никаких тормозов, глючащих текстур и артефактов нет и в помине. Идеальная совместная работа художников и программистов позволяет созерцать настоящий анимационный фильм, где можно при желании разглядеть, скажем, ржавый болт у выхлопного отверстия танка.

Музыкальное сопровождение является еще одним связующим звеном Valkyria Chronicles с Final Fantasy Tactics. Гениальный Хитоси Сакимото (Hitoshi Sakimoto), который кроме тактического шедевра успел поработать и над культовой Vagrant Story, создал великолепный саундтрек – ни звука лишнего! А вдобавок к отличному композитору SEGA также потрудилась пригласить профессиональных актеров, безукоризненно передавших характеры персонажей.

Я долго искал, к чему можно было бы придраться в этом проекте: хотел посетовать на некоторую необычность управления (однако к ней быстро привыкаешь), простоту (о, как я ошибался!) или не слишком богатый парк военной техники... Но в результате понял: невероятно глубокий сюжет, превосходно проработанные персонажи и полная свобода тактического планирования сводят на нет любые попытки найти в Valkyria Chronicles хоть какие-нибудь недостатки. Перед нами идеальная ролевая игра, достойная находиться в библиотеке каждого любителя жанра, а если у вас еще нет PlayStation 3 – данный проект будет одной из главных причин для ее приобретения.

ПАСПОРТ

Жанр action / strategy / jRPG
Разработчик SEGA
Издатель SEGA
Дистрибьютор в Украине «Софтпром»
Сайт www.sega.com/valkyria
Возраст 13+

SEGA Для описания полной истории этой знаменитой компании, вероятно, не хватит страниц нескольких журналов. Настоящие зубры игрового мира, ответственные за создание и игровых консолей, и огромного числа проектов самых различных жанров и тематики.
Игры Сериалы Shining Force, Phantasy Star, Sonic и другие
Сайт www.sega.com

ОЦЕНКА

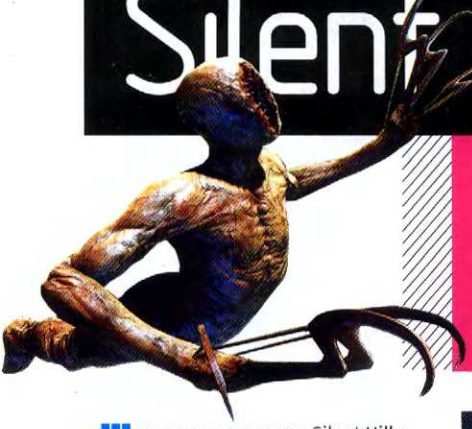
Идея Взрывоопасная комбинация жанров
Графика Новое поколение cel-shading
Звук Гениальный
Игра Неожиданный подарок любителям jRPG и не только

ИТОГ

5

Александр Чепелев

Silent Hill: Homecoming



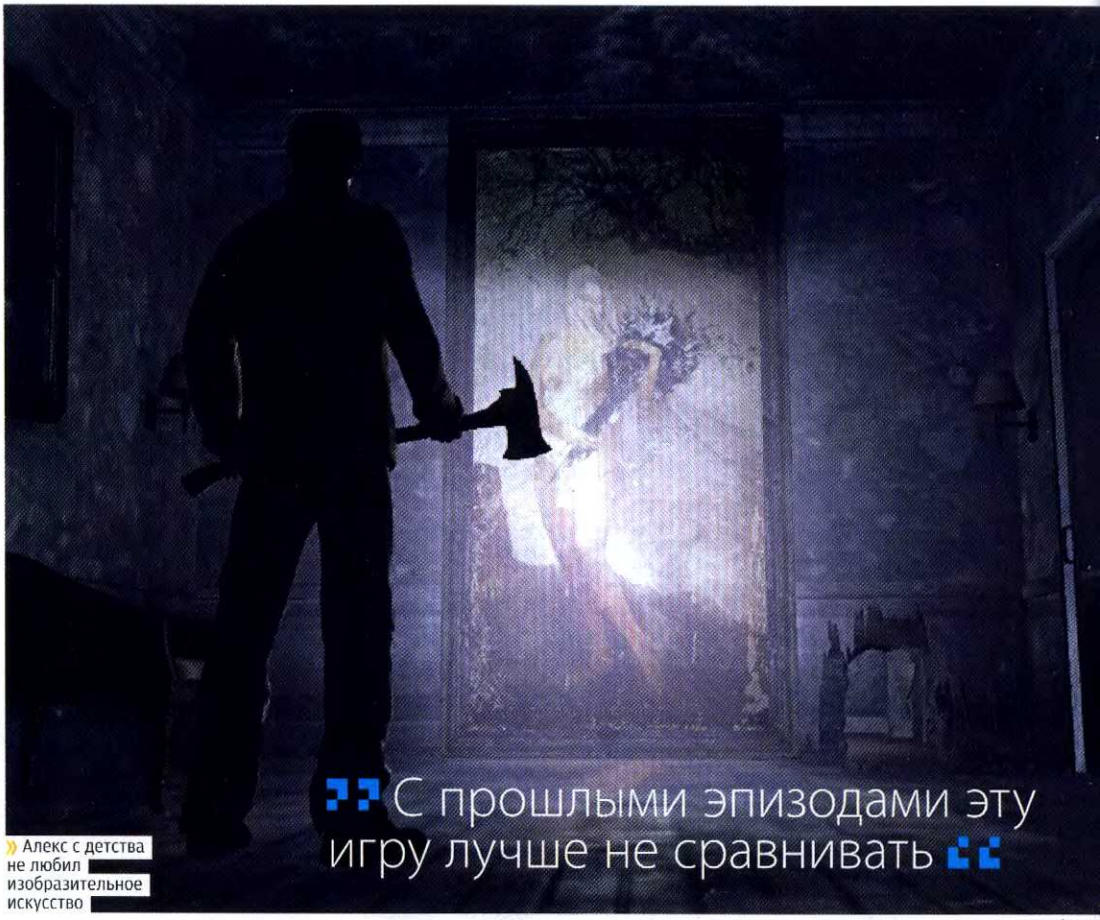
Нет, это не Рио-де-Жанейро

Когда смотришь на Silent Hill: Homecoming, поначалу видишь маску театра Но. Однако под ней скрывается не пугающий восточный демон, а такой себе душегуб из рядового голливудского хоррора. Может, и страшный, но ненадолго. Все равно сеанс закончится, в зале включат свет и, выйдя на улицу в густой туман, ты поежишься разве что от досадной сырости, а не от моментально сжимающего сердце ужаса.

Отношение к серии Silent Hill у меня очень трепетное. Ошеломляющая, как агония, вторая часть резала сердце и вызывала острые дурманящие чувства страха и одиночества. В историю Джеймса Сандерленда (James Sunderland) я падал, как девочка Алиса в кроличью нору, только тут на стенах были не шкафы и шкафчики, а картины Дантового ада. Пятая часть самого психологического survival horror современности вызывает похожие ощущения, вот только изображения на стенах нарисованы абсолютно нестрашными разноцветными фломастерами.

Причем это не значит, что игра безнадежно, до слез плохая, вовсе нет. Дело в другом. В определенный момент японцы из Team Silent передумали дальше растить свое дитятко и начали искать ему добрые руки. Устроили закрытый конкурс, на котором разные компании представили собственное видение пятой части Silent Hill. Победили американцы из The Collective (нынче Double Helix Games) - люди талантливые, но подневольные, прославившиеся лишь играми по лицензии. Из старой команды остался только гений музыкальной паутины Акира Ямаока. Руки оказались добрые и трудолюбивые, но, увы, не гениальные. Выдуманная Double Helix Games история красноречиво демонстрирует старание, с которым разработчики отнеслись к построению хрупкой атмосферы туманного городка, и в то же время пронзительное нахальство, его они, возможно, даже не заметили.

Итак, героя зовут Алекс Шепард (Alex Shepherd), и он, то есть мы, - терзаемый ночными кошмарами морпех. Бывший. Вернувшись в родной город Шепардс Глен (Shepherd's Glen), мы не узнали его - все заплыло туманом, дороги завалены, а по улицам бродят странные создания. Ворвавшись в отчий дом, понимаем, что все еще хуже - младший брат Джошуа пропал, в затопленном подвале мурыжится злобный мокрицеобразный урод, а при попытке открыть дверь герой получает по голове агрессивным флешбэком про разделывающего кролика отца (родитель, кстати, тоже исчез). Дальнейшее приключение напоминает затянувшийся сон шизофреника. Мы носимся по слякотным улочкам и кладбищам, прыгаем через провалы, пролезаем в узкие щели в стенах и пробиваемся через бал уродов. Мечемся по заляпанным кровью подсобным помещениям, по палатам и коридорам клиники и иногда смотрим, как мир переме-



» Алекс с детства не любил изобразительное искусство

"С прошлыми эпизодами эту игру лучше не сравнивать"

щается в альтернативную реальность - со стен взмывает мокрыми хлопьями штукатурка, обнажая проржавевшие железные конструкции, а вокруг проступают странные механизмы.

Иногда общаемся с редкими обитателями городка, сохранившими человеческий облик, но, похоже, утратившими рассудок: девчушкой Эль (Elle), расклеивающей листовки о пропавших жителях на одиноком рекламном щите (вряд ли их кто-нибудь увидит), агрессивным оружейником или толстым возмущенным негром-полицейским. События и декорации меняются постепенно: улочки, склеп, дом, кладбище, госпиталь, полицейский участок, багровая альтернативная реальность.

Беда здешней истории - поверхностность. Характеры персонажей прописаны слабо, ткань повествования разорвана, а проскакивающие вставки а-ля Голливуд с агрессивными здоровяками в желтых противогазах у любителя серии вызовут такой же восторг, как и давно откладываемый визит к стоматологу. Наблюдать за происходящим интересно, вот только воды над вторым дном этой истории от силы по щиколотку. Тут в ходу либо беспринципная жестокость на манер фильма Hostel,

www.journal-plaza.net

либо банальные и совсем неинтересные аллюзии. В тоже время прорываются действительно захватывающие моменты - некоторые бои с боссами заставляют жмуриться от удовольствия, а несколько раз придется сделать выбор, как в третьей части.

Каждый элемент игры переработан, и теперь более доступен для восприятия. Камера закреплена за спиной главного героя, который, как бывший морпех, в бою не промах: чикает кинжалом затянутые вздувшейся кожей лица медсестер, с размаху бьет порождения кошмаров потоке притворной боли выискиваем ключи доступа к кодовым замкам и периодически соединяем проводки в поломанных механизмах. Решаем старые, как пыль на черепе мумии, головоломки, напоминающие пятнашки. А оригинальные загадки вроде работы с философским стихотворением и цеплянием масок на обгорелые трупы можно пересчитать по пальцам.

Одна из основных проблем Silent Hill: Homecoming - убийственно малое число сюрреалистических моментов. Там, где японцы вставляли огромную синюшную голову ливудском. К сожалению, именно на него держали курс разработчики. Да и сути множества концовок авторы не поняли. Каждую из них (даже UFO Ending!) можно получить с первого прохождения.

Тонкая меланхолия пронизывает композиции Акиры Ямаоки, он по-прежнему держит уровень на гималайской высоте. Графика выразительна: свет от фонарика разрезает темноту, тени глубоки, а на лицах хорошо читаются эмоции. В то же время мимика персонажей в третьей части, вышедшей в 2003 году, была гораздо лучше.

ПАСПОРТ

Жанр survival horror
Разработчик Double Helix Games
Издатель Konami
Сайт online.konamimobile.com
Возраст 18+

Double Helix Games
Вылупившаяся в 2007 году американская студия. Место проживания - Ирвин (Калифорния). Команда собрана из ветеранов Shiny Entertainment и The Collective. Намерены выпускать масштабные action-блокбастеры, сейчас в разработке три проекта.
Игры нет
Сайт
www.doublehelixgames.com





» Здравствуйте! Вы из какого кошмара?



» Специально приглашенная звезда «Сестра дантиста»



» Эта маска следит за тобой!



» Говорите, вы переживаете внутренний кризис?

> Приключение напоминает затянувшийся сон шизофреника

ломом, метко стреляет из пистолета и ружья и остервенело дубасит противников комбоударами. Поединки стали намного динамичнее - герой резво скачет, перекатывается, а твари набрасываются на него, стараясь разорвать на куски (иногда удается). Апофеоз - появление чернокожего напарника, диктующего, куда нам идти. Играть интересно, но чувство дискомфорта, страха и одиночества в такой бойне улетучивается, как дым через вытяжку.

То же и с загадками - теперь никакого дьявольского абсурда, все чинно и логично. Бегаем, читаем безыскусно составленные записки и газетные вырезки, в общем куклы, следящую за героем глазами, американцы бросают труп. Окровавленный, аккуратно расчлененный, но безыдейный. Зато монстры по-прежнему макабрические, с вывернутыми наружу внутренностями, плюющиеся смердящим паром и заставляющие кривиться от отвращения и все равно зачарованно их рассматривать.

При этом порой кажется, что авторы засунули в игру грузного палача Пирамидоголового и другие культовые элементы серии для галочки. Подобное мы уже видели в фильме Silent Hill режиссера Кристофера Ганса - скудном на идеи, бессвязном и слишком голливудском. К сожалению, именно на него держали курс разработчики. Да и сути множества концовок авторы не поняли. Каждую из них (даже UFO Ending!) можно получить с первого прохождения.

Все вышесказанное отнюдь не означает, что пятая часть - облезлая и неинтересная. Совсем нет - игра стала более удобной для восприятия. Просто с прошлыми эпизодами серии ее лучше не сравнивать. Это самостоятельное произведение. Здесь есть бодрые, яростные бои, любопытная шизофреническая история, гнойные монстры, туманные улочки и натуралистические сцены садистских издевательств - но нет той щемящей философии, холодного страха, шокирующего сюрреализма, наконец, нет духа настоящего Silent Hill. Так, качественная американская поделка для масс.

ОЦЕНКА

Идея Гамбургер а-ля Silent Hill
Графика Облезлая, кровоточащая, с потрепанными технологиями
Звук Душераздирающий
Игра Интересная, но нестрашная. И что самое печальное, это не Silent Hill

ИТОГ

3.5/5

Moon

Прогулки по Луне

В свое время компания Renegade Kid приятно удивила всех своей Dementium: The Ward, которую часто называли первым настоящим хоррором на Nintendo DS. Понятное дело, что следующий проект студии мы ждали с интересом.

• **Жанр** first person shooter • **Разработчик** Renegade Kid • **Издатель** Mastiff • **Сайт** www.moon-game.com
• **Возраст** 14+

Ярослав Сингаевский

Moon - это шутер от первого лица. Причем шутер очень удобный. Предложенная схема управления (перемещаемся с помощью *D-pad*, стреляем левым шифтом, вертим головой, елозя стилусом по экрану) осваивается моментально. Да и частота кадров, что приятно, не падает даже во время активных действий. С точки зрения дружелюбности к пользователю и сбалансированности технологической составляющей - отличный продукт.

С сюжетом уже похуже. После пресловутой Dementium ждешь от нового творения Renegade Kid ничуть не меньшей доли саспенса. Но на деле все довольно банально: протагонист майор Кейн (Kane), суровый командир отряда космических пехотинцев, отправляется на поиски своих подопечных, пропавших в недрах загадочного подземного сооружения, обнаруженного на Луне. Достаточно быстро выясняется, что непосредственное начальство явно знает о постройке намного больше нашего (и информацией, естественно, делиться не спешит), а тут еще и таинственный незнакомец начинает вмешиваться в радиопереговоры, науськивая майора на своих... В общем, классическая теория заговора. Назвать сценарий оригинальным или захватывающим нельзя, но он по крайней мере интересен.

А вот геймплей, увы, пресноват. Если вы думаете, что герою придется противостоять пришельцам, защищающим свой уютный улей, вы ошибаетесь. Нет, «чужие», конечно, встретятся, но большую часть времени надо будет воевать со скучными ботами-охранниками и автоматическими турелями. Арсенал стандартен: универсальная штурмовая винтовка с бесконечным боезапасом, мощный энергетический пистолет, футуристический аналог дробовика, снайперское ружье и т. д. Да, боссы на пути встречаются регулярно, хотя особо мощными их не назовешь.

Помимо разборки вражеских дронов на гайки и винтики, майору то и дело приходится использовать небольшого робота (RAD - Remote Access Droid). Его основная задача: проникновение по техническим туннелям в недоступные области уровней и отключение силовых полей, блокирующих путь главному герою. Заниматься поиском очередной «красной кнопки» вы будете с утомляющей регулярностью.

Не меньше негативных эмоций вызывают и периодические поездки на лунном вездеходе с игривым именем LOLA. Эта коробчонка на колесах почти не слушается руля и постоянно норовит уткнуться в стену, или - что еще хуже - наскочить на мину. К тому же с «луноходом» связан критический баг - в пятом эпизоде не стоит оставлять машину на парковочной площадке в конце уровня (наиболее логичное действие), иначе все завершенные этапы придется перепроходить с самого начала.

Ну и напоследок пару слов о графике. Оформлена Moon очень однообразно: монотонные коридоры, одинаковые неброские залы, похожие друг на друга противники... Может, дело в том, что именно так принято изображать инопланетные интерьеры и их хозяев? - вспомните хотя бы корабли Сайлонов из Battlestar Galactica. На любителя получился и звук: саундтрек вызывает аналогии с «мелодией», которую издавали модемы при подключении к Сети.

Moon оказалась очень неоднозначной игрой. С одной стороны - хорошая идея, в меру увлекательный фантастический сюжет и неплохая технологическая составляющая, с другой - скучный геймплей, неброский визуальный ряд и, главное, отсутствие ожидаемого саспенса. Не многие будут готовы смириться с этими недостатками.







> Moon оказалась очень неоднозначной игрой

Оценка

Идея Sci-fi-триллер
Графика Местное 3D не впечатляет, но и не тормозит
Звук На любителя
Игра Очень неоднозначна

Итог

3/5

Prince of Persia: The Fallen King

Младший

Как это обычно бывает, версии «больших» проектов, выходящие на портативных консолях, значительно отличаются от своих старших собратьев. Данная игра не исключение.

• **Жанр** platformer • **Разработчик** Ubisoft Casablanca • **Издатель** Ubisoft • **Сайт** prince-of-persia.uk.ubi.com
• **Возраст** 7+







Ярослав Сингаевский

Сценарий Prince of Persia: The Fallen King в целом повторяет сюжет новой Prince of Persia, вышедшей на PC, PS3 и Xbox 360. Протагонист путешествует по сказочной стране, борясь с порчей, которую навел на мир освободившийся из темницы злой бог Ариман (Ahriman). Правда, напарником героя выступает уже не прекрасная во всех отношениях Элика (Elika), а довольно непримечательный маг Зал (Zal).

> The Fallen King напоминает ту самую оригинальную Prince of Persia



Принц (к слову, превратившийся из статного юноши в здакого чибика) привычно орудует мечом, а колдун стреляет в противников заклинаниями. Управление, и это интересно, полностью основано на использовании стилуса. Клацнули по экрану – ваш протеже побежал в указанную сторону, щелкнули по врагу – ударил его мечом, «нажали» на Принца – поставил блок и т. д. Данная схема хороша тем, что в большинстве случаев сильно облегчает обязательные прыжки по платформам: вам не надо предварительно разгоняться (как в Mario) и давить кнопку *Jump* за мгновение до падения в пропасть, просто определили стилусом желаемое место приземления – и все. Но не обошлось и без недостатков: во-первых, далеко не каждая команда распознается верно, из-за чего порой вы долго и тщетно пытаетесь выполнить элементарное действие, а во-вторых, игра получилась слишком уж легкой для платформера. Используя английский термин, можно сказать, что в ней фактически отсутствует challenge. Кстати, последняя претензия касается и поединков с приспешниками Аримана – шансов у них практически никаких.

Нарекания вызывает и дизайн уровней. Этапов много, но авторы слишком часто используют одинаковые последовательности препятствий (читай: *Copy-Paste*). Хотя разработчиков стоит похвалить за то, что The Fallen King неуловимо напоминает ту самую оригинальную Prince of Persia: местами схожим оформлением, местами препятствиями, бонусами и загадками. Помните высовывающиеся из пола штыки, панели, открывающие двери, и кувшинчики, пополняющие здоровье? Их тут с избытком.

Игра в целом выглядит симпатично. Смену стиля можно обосновать направленностью проекта на несколько иную аудиторию (не забывайте про возрастной рейтинг 7+). Так или иначе, оформление каждый оценивает индивидуально. А вот частые неприятные подтормаживания The Fallen King точно являются ее объективным недостатком.

Резюмируем. С одной стороны, сотрудники Ubisoft Casablanca попытались экспериментами с управлением изменить консервативную игровую механику жанра платформеров, да и наследие Джордана Мехнера (Jordan Mechner) ребята, видно, ценят. Но с другой – их проект получился слишком уж монотонным. Как и старшему брату, ему не хватает разнообразия. The Fallen King очень быстро наскучивает – и в этом ее главный недостаток.

> Игра получилась слишком уж легкой для платформера

ОЦЕНКА

Идея Казуальный платформер
Графика Симпатичная
Звук Ничего особенного
Игра Слишком простая и однообразная

ИТОГ

2.5/5

Warfare

Николай Ильченко

Война и арабы

Иногда кажется, что сделать качественную игру среднего уровня для разработчиков с обширных постсоветских пространств – непосильная, а возможно, и вовсе непредставимая задача. Почему-то у нас принято впадать в крайности – либо сразу браться за революционный микс-проект с элементами RPG и сомнительными перспективами, либо, разочаровавшись в индустрии, не ценящей попыток собрать блокбастер на коленке, переходить на производство всяческого треша.



» Небоскребы, небоскребы, а я маленький такой...

> Ветеранов стоит беречь, холить и лелеять – они вам еще ой как понадобятся



Продукт российских разработчиков – Warfare – удивителен уже тем, что совершенно не укладывается в упомянутую схему. Это вполне вторичная, лишенная новшеств, сомнительных фишек и необоснованных амбиций, зато качественная, толковая и интересная игра. Тот самый «крепкий середнячок», знающий свое место в жизни и выполняющий отведенную ему роль с редкостным достоинством.

Впрочем, насчет амбиций... В далеком 2005-м, когда Warfare только-только анонсировали, в ней планировался глобальный стратегический режим а-ля Total War, политическая борьба, постройка лагерей для тренировки ополчения и чуть ли не прокачка подконтрольного военного лидера. Притом выход проекта ожидался уже осенью того же года...

Но время внесло свои коррективы, и в результате мы получили классическую тактическую стратегию, не замутненную никакими излишествами. Вот вам корпус морской пехоты США с одной стороны, вот злые исламисты с другой, а вот и дюжина миссий, организованных в линейную кампанию, ну и всякая техника да солдатики хорошие и разные. А теперь – вперед!

Воевать на сей раз придется в Саудовской Аравии. Согласно предыстории игры, в ней на волне резкого роста исламистских настроений начинается военный переворот, возглавляемый хунтой честолюбивых генералов. Верной королю остается только национальная гвардия, набранная из кого попало, и дни монархии были бы сочтены, если бы незадолго до мятежа король не почувствовал всю шаткость своего положения и не обратился за помощью к США. Белый дом вовсе не желал появле-



» Вертолет – грозная сила... до встречи с ЗРК





» Конвой попал в засаду



Они готовы выяснять отношения

Всяческой техники и ее модификаций в Warfare превеликое множество

ния на карте мира новой исламской диктатуры и отправил в страну войска. Что, естественно, еще больше усилило недовольство правоверных... Словом, когда все началось, американцы оказались чуть ли не единственной опорой неудачливого монарха в охваченной бунтом и беспорядками стране.

Сюжет и его подача в целом на удивление грамотны для такого сеттинга и жанра. Конечно, не стоит ждать от тактической RTS о войне на Ближнем Востоке особых сценарных изысков - никто из ваших подопечных тут точно не окажется сыном главного злодея. Зато колоритные радиопереговоры во время миссий или чтение интернет-блогов своих бойцов между заданиями здорово способствуют погружению в атмосферу.

Примерно так же можно охарактеризовать и геймплей. Все его элементы по отдельности весьма стандартны и привычны, но в совокупности производят неожиданно приятное впечатление. GFI Russia удалось достичь весьма удачного баланса между управлением боевыми действиями и возней с подбором войск. Взявшись за игру со вполне оправданным скепсисом, миссии примерно к третьей я с удивлением обнаружил, что не на шутку втянулся в происходящее. И ответ на вопрос: «Что купить перед схваткой на остатки очков?» уже не кажется мне очевидным. Может, вот этот БТР с ПТУРом на борту (незаменимая ведь штука против танков)? Или вооруженный только пулеметом, зато с установленной защитной сеткой (спасает от вражеских РПГ)? Всяческой техники и ее модификаций в Warfare превеликое множество, а возможность захватить и отремонтировать подбитые машины врага (как правило, советского производства, что весьма странно, ведь в действительности саудовская армия на 85% укомплектована американской техникой) и тем разнообразить свой парк, невероятно греет душу.

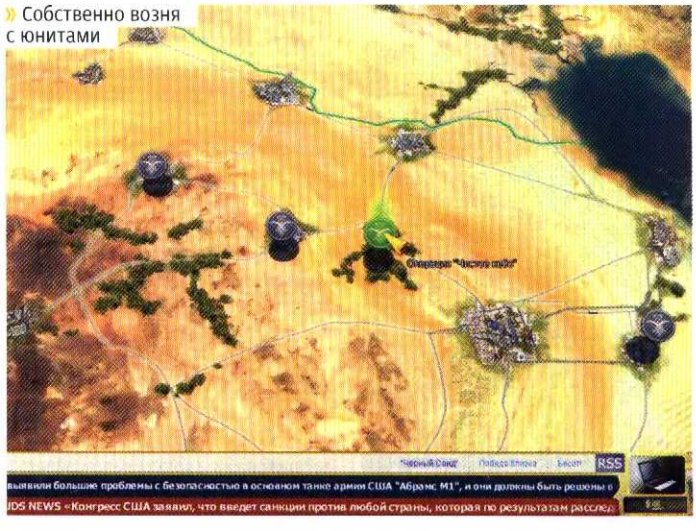
К тому же подразделения накапливают опыт, разница между бывалым и необстрелянным отрядом рейнджеров или, скажем, танковым экипажем видна невооруженным глазом. Ветеранов стоит беречь, холить и лелеять - в следующих миссиях они вам еще ой как понадобятся.

Сами задания разнообразны, интересны и не дают заскучать. То мы удерживаем дорогу для проходящего конвоя, то штурмуем высоту, на которой окопался противник, то крохотным отрядом спецназа движемся по кишащему мятежниками городу в поисках попавшего в ловушку короля...

Непосредственно сражения срежиссированы довольно реалистично, но без всяких хардкорных заумствований. Понятно, что пехоте без техники приходится трудно в поле, а технике без поддержки пехоты нечего делать в городе. Естественно, чем выше здание, тем лучше для снайпера, на штурм построек следует отправлять рейнджеров, а не саперов и водителей, и перед началом ремонта поврежденной машины или проходом через особо опасный перекресток не помешает отстрелить пару дымовых шашек. Все логично, реалистично и интуитивно понятно - научиться управлять этим хозяйством легко и просто. Благо интерфейс вполне дружелюбен.

Графику Warfare сложно назвать современной, и игра тщательно пытается замаскировать дефекты высоким полетом камеры. К сожалению, получается не всегда. Двойственное впечатление оставляет местная физическая модель. При работе артустановки по городу фугасы сначала зрелищно сносят с домов балконы, пристройки и прочие украшения, валят деревья и дорожные знаки... А потом скучно и нереалистично долбят бетонные коробки безо всякого видимого эффекта, разве что порой откалывая от них треугольные обломки.

К явным недостаткам стоит отнести лишь принципиальное отсутствие мультиплеера и даже внесюжетных сражений. После окончания единственной кампании игру можно смело ставить на полку. А жаль - прохождение Warfare и впрямь приносит немало удовольствия. Любителям тактических стратегий очень рекомендуем попробовать.



Собственно возня с юнитами

ПАСПОРТ

Жанр тактическая стратегия
Разработчик GFI Russia
Издатели GFI / «Руссобит-М»
Сайт warfaregame.ru
Возраст нет данных

GFI Russia - внутренняя студия GFI, созданная в 2006 году на основе небезызвестной зеленоградской команды MiST Land South, знакомой по достаточно неоднозначным проектам. Чего стоит только «Альфа: Антитеррор», громко разрекламированная в свое время и оказавшаяся на деле сырой и элементарно недоработанной игрой. Похоже, Warfare - самый удачный проект этого коллектива.
Игры «Глюк'Oza: Action!», «Джаз: Работа по найму»
Сайт нет данных



С неба и в бой!

Все логично, реалистично и интуитивно понятно

ОЦЕНКА

Идея И снова морпехи против террористов
Графика Не впечатляет
Звук Приятный
Игра В чем-то старомодная, но в целом очень славная

ИТОГ

3.5/5

The Abbey



Александр Чепелев

Жатва аббатского комизма

«Мы больше не те молодые семинаристы, которые пили вино для причастия, когда ректор отворачивался», – с улыбкой хохмит пучеглазый монах, а его старый приятель с массивным подбородком умильно кивает головой. Это не карикатура на смиренно-монастырский образ жизни, но фрагмент из разговора двух мультяшных монахов.



Здесь все персонажи чуточку сумасшедшие



» Винный подвал традиционно таит секреты

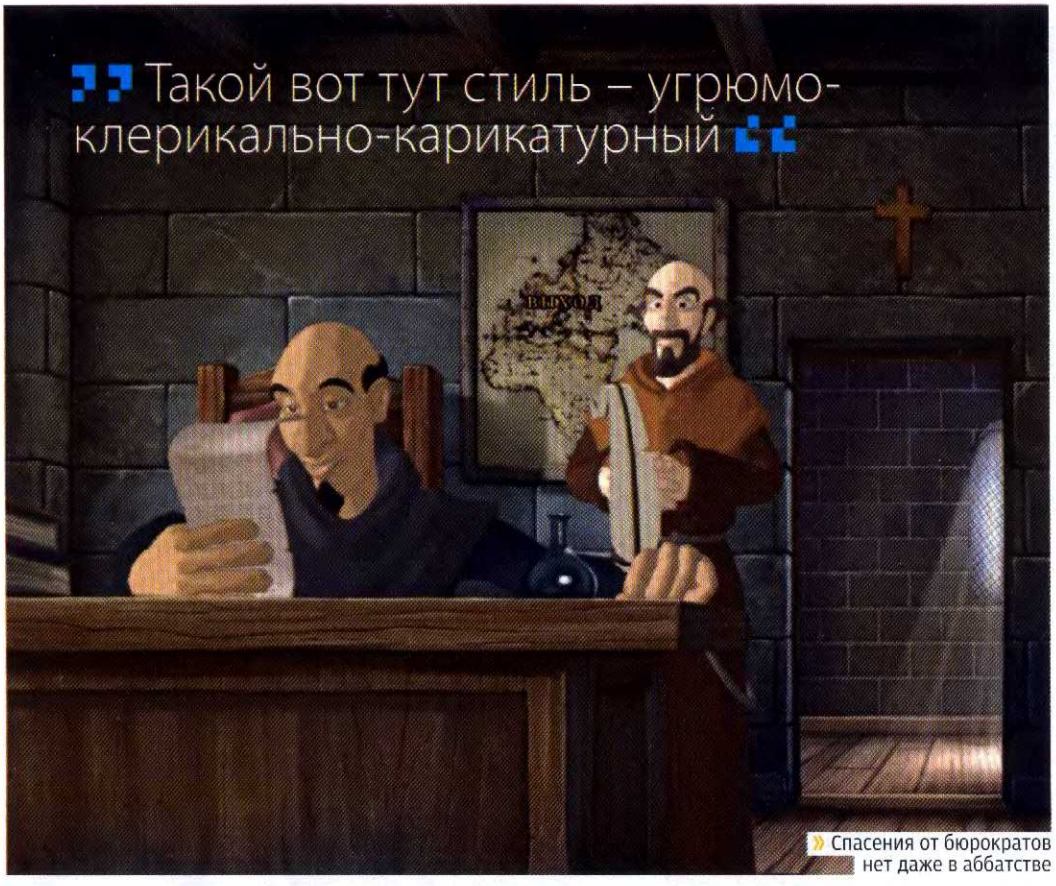
Одного из них, по совместительству нашего протеже, зовут Леонардо. Он бывший инквизитор и вполне благородный муж: честен, начитан, сыплет цитатами на латыни и обладает зрелым дедуктивным умом. Средневековый Шерлок Холмс в рясе.

Прибыл он, как, впрочем, и вся сюжетная канва The Abbey, из романа «Имя Розы» могучего итальянского писателя (а также ученого-медиевиста, профессора семиотики и философа) Умберто Эко. Тонкая, умная и многослойная история об убийствах в монастыре настолько понравилась испанцам из Alcachofa Soft, что они еще десять лет назад решили воплотить ее в компьютерной игре. Правда, реализовали идею только сейчас, а до того лишь оттачивали мастерство, выпустив восемь хамоватых юмористических квестов про недотепистых детективов Мортадело и Филемона (в русском переводе «Агенты 008»).

Мир The Abbey опирается не только на роман, заметны также следы квеста La Abadía del Crimen, вышедшего в 1987 году. При этом из книги заимствованы интрига и сюжетный костяк, а из игры – дух и атмосфера. Завязка истории такова: в далеком средневековом итальянском аббатстве на темя одного из послушников свалился колокол. Что произошло? Несчастный случай? Убийство? Или же... тс-с-с... происки дьявола?

Только проницательному монаху Леонардо и его воспитаннику Бруно под силу найти ответ. Расследование намечается неспокойное – с новыми убийствами и предательствами. Все будет происходить в пределах одного аббатства, в книге можно обнаружить даже его подробный план и отслеживать по нему перемещение героев.

Специфика здешнего сообщества такова, что нашему брату за «спасибо» никто не поможет. Писари, повара и прочая челядь благонравно считают – всему виной досадная случайность, других версий и слышать не желают, закатывая глаза и мотая головой при малейшем намеке на вероятность убийства. Хуже того – вместо оказания помощи расследованию они сплошь погружены в свои неотложные дела. Поэтому приходится их всячески ублажать, причем порой весьма экстравагантно – далеко не каждое игровое действие объяснимо с точки зрения логики. Раскалить банку в кипящем котле мы сможем, только если отгадаем, какую специю повар добавляет в свой божественно пахнущий суп. В библиотеку нас пустят лишь с зажатым в кулаке переводом отрывка из книги Hortus Tuus. А писарь согласится его переписать исключительно в обмен на еду, ведь у него, ученого



Такой вот тут стиль – угрюмо-клерикально-карикатурный

» Спасения от бюрократов нет даже в аббатстве

ПАСПОРТ

Жанр adventure
Разработчик Alcachofa Soft
Издатель The Adventure Company
Издатель в СНГ «Акелла»
Сайт www.theabbey-game.com
Возраст 10+

Alcachofa Soft Сотрудники этой испанской компании во главе с Эмилио де Пасом собрались еще в 1989 году, однако официально Alcachofa Soft существует с 1995-го. Выпустила восемь квестов про детективов из комиксов Мортадело и Филемона. Тесно сотрудничает с другими испанскими студиями.
Игры Dráscula, Mortadelo y Filemón
Сайт www.alcachofasoft.com



мужа, видите ли, в животе урчит, а сгонять на кухню времени нет.

Здесь все персонажи чуточку сумасшедшие. Особенно это заметно по старому монаху Аркадиусу, занятому непрерывным поливом и нашептыванием нежностей усыхающему цветку Клотильде. От задаваемых вопросов он только нервно отмахивается, потому как ничто в этом мире не может быть важнее его драгоценного цветочка. Да и остальные персонажи идут на контакт очень неохотно, в лучшем случае поболтают немного обо всякой ерунде. А из пространных философских речей выудить крупицы ценной информации часто весьма непросто. Пожалуй, тут кроется главная проблема проекта – от добродетельных сентенций уши вянут.

Все-таки сделать игру на церковную тематику, не затронув при этом чувств верующих, – задача сложная. Разработчики постарались разбавить монашеские речи шутками, не скатываясь в откровенный цинизм. Получилось весьма специфично и, к сожалению, искрометным юмор не назовешь. Высокообразованные монахи сыплют цитатами и афоризмами, но общаться с ними зачастую скучно. Диалоги здесь витиеватые, текста слишком много, и рано или поздно даже самые стойкие игроки не могут удержаться от соблазна пропустить полемику мимо ушей и двинуться дальше.



» Похоже, помещение заброшено очень давно

Выглядит The Abbey как мультфильм по библейским мотивам. Внушительные двумерные задники католического монастыря старательно раскрашены и показаны в выгодных ракурсах, персонажи трехмерны, обернуты в технологию cel-shading и смотрятся весьма симпатично. Их лица очень выразительны – носатые, губастые и глазастые. Особенно впечатляет сам Леонардо: огромные выпуклые глаза, хитрая зловещая улыбка и торчащие в стороны клочья волос. Только мимика странная – никаких эмоциональных переходов. Произнося одну реплику, герой улыбается до ушей, а уже через пару секунд – яростно сверкает глазищами. Такой вот тут стиль – угрюмо-клерикально-карикатурный.

Музыка окутывает католическим маревом: звучит Пражский симфонический оркестр, величественно и проникновенно. Герои говорят глубокими бархатными голосами, что, впрочем, касается лишь оригинальной, испанской версии. В локализации от «Акеллы» слышны давно уже приевшиеся интонации знакомых дикторов, которые часто не попадают в образ.

Ну а в общем The Abbey – игра особенная. В ней смешались как комический дух испанских квестов, так и отголоски литературного наследия Умберто Эко. Цепкая детективная интрига, величественная музыка, внушительная историческая подоплека, длинные обстоятельные разговоры – одних это приведет в восторг, других может оттолкнуть. В любом случае перед нами очень качественное, хоть и специфическое, исконно испанское приключение.

Очень качественное, хоть и специфическое, исконно испанское приключение

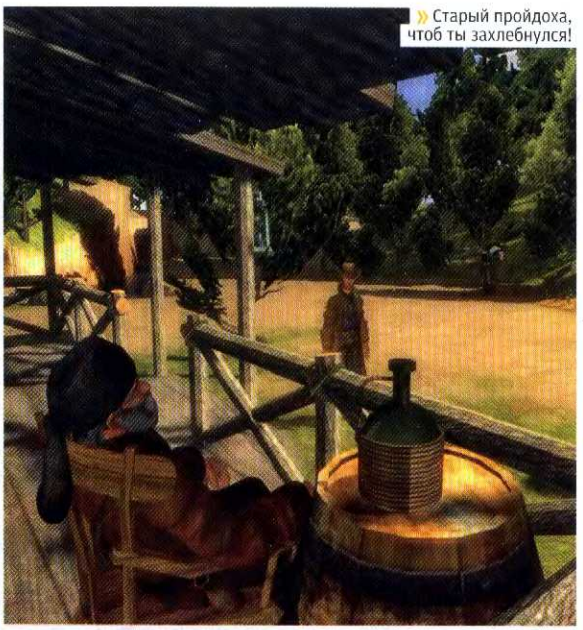
ОЦЕНКА

Идея Перенести в виртуальный мир аббатство Умберто Эко
Графика Умиротворенно-карикатурная
Звук Красивая симфоническая музыка и приятные голоса
Игра Забавный католический детектив, в котором много воды
Локализация Текст переведен достойно, а вот игре актеров не хватает убедительности

ИТОГ

3'5


» Голливудская улыбка к «той самой» шутке


» Старый пройдоха, чтоб ты захлебнулся!

Wanted! Дико Западное приключение

• **Жанр** adventure • **Разработчик** Revistronic • **Издатель** Nobilis Publishing
• **Издатели в СНГ** GFi / «Руссобит-М» • **Сайт** www.revistronic.com • **Возраст** 7+


» Эта барби может и укусить

Александр Чепелев

Облезлый ковбой

Одно из двух: либо мою интуицию пора сдавать в отдел уцененных товаров, либо в студии Revistronic трудятся мистификаторы невиданной силы. Три года я с надеждой и предвкушением ждал новых уморительных приключений знойного ковбоя Фенимора Филлмора. А дождавшись...

Предугадать творческое истощение Revistronic не удалось бы даже с помощью лучших индейских знахарей. Первая игра испанских мачо, вышедшая в мохнатом 1996-м, звалась Three Sculls of the Toltecs и была задорным рисованным квестом, сдобренным терпким черным юмором и растопыренными во все стороны ушами сериала Monkey Island. Следующая встреча с именитым ковбоем пришлась на 2004-й год - Fenimore Fillmore's Westerner в меру ироничен, несколько зануден и аккуратно выдержан в стиле мультфильма Toy Story (сам Фенимор стал до ужаса напоминать ковбоя Вуди).

С этого момента испанцы заглохли. Спустя год они объявили о создании новой части, извлекли из загашника пару невнятных скриншотов и затянули песнь о том, что этот эпизод будет жестче и Филлмор даже обрастет щетиной... А далее в течение трех лет валялись на травке, травили байки, хлестали текилу и лишь на четвертый воспрянули духом и за полторы недели склепали игру. Во всяком случае именно такое впечатление остается после знакомства с ней.

Сюжет напоминает отрубленный поросячий хвостик - короткий, вьющийся и дурно пахнущий ковбойскими штампами, мешками золота и морщинами Клинта Иствуда. Итак, повзрослевший и действительно ощетинившийся Фенимор и его боевая подруга Рианна наткнулись в прерии на умирающего бандита. Очнувшись, он прошептал девушке на ушко о спрятанных сокровищах. А скакавшие мимо злобные головорезы внезапно решили изменить курс, загоревшись желанием завладеть тайной, продырявили Фенимора и похитили девчонку. Главного героя вскоре подобрали и выходили, и теперь наша благородная цель - спасти Рианну и разыскать клад.

Но! Никах авантюрных приключений не ждите. Игра напоминает ковбойский ремейк советской комедии про студента Шурика, где белокурый комсомолец «мух отгонял». Здесь место ленивого борова занял спасший нас дедуган Бейкер, которому надо натурально прислуживать. В наличии всего пять локаций, на четырех он дает указания, что делать дальше, и отправляется спать. Мы же должны рубить деревянные столбы, мазать очки дегтем, стирать и сушить рубашку и заниматься другими притянутыми за уши и совсем нековбойскими делами.

Однако самое гнусное в игре - шутки. Вернее, шутка. Одна. Черная-пречерная, но одна! И озвучивать ее тут я не стану, чтобы сохранить хоть какую-то интригу. Все остальное время мы смотрим в роликах на занудные перестрелки и мордобои. Проверить меткость своего кольта нам тоже дадут - в трех примитивных аркадных вставках.

Даже графика, по-Pixar'овски живая в Westerner, стала слякотной и бесконечно устаревшей. Безобразно размытые текстуры, остроугольные персонажи, взбесившаяся камера... В то время как прошлые игры серии выглядели очень красиво и стильно.

Такое вот «Дико Западное приключение». Причем, что интересно, - проект и переделывали пару раз, и издателя долго искали, и дату выхода переносили... А итог все равно печален до невозможности.

Оценка

Идея Внести в приключения Фенимора долю угольно-черного юмора

Графика Пережеванный гротеск

Звук Вялый

Игра Ойкнула и упала в глубокую-преглубокую яму

Итог

1,5





» Бирюзовый монолит символизирует морскую гладь





» Смотр авиатехники

Противостояние: Принуждение к миру

Ростислав Панчук

• **Жанр** тактическая стратегия • **Разработчик** Red Ice Software
• **Издатель** «Руссобит-М» • **Сайт** www.russobit-m.ru • **Возраст** н/д

Принуждение к игре

Вооруженный конфликт между Россией и Грузией в августе 2008 года стал благодатной почвой для прогнозов политологов, экономистов и военных аналитиков. Вряд ли кто-то сомневается в том, что заново перевооруженная грузинская армия не жаждет реванша, а российские генералы даже в условиях беспрецедентного падения цен на нефть откажутся от любимой «тактики» – завалить врага тоннами ржавой техники.

Неудивительно, что гипотетическое противостояние РФ и НАТО за контроль над Кавказом так и просится в качестве сценария для стратегии в модном жанре альтернативной истории. Да и успешных примеров такого подхода хоть отбавляй. Достаточно вспомнить World War III: Black Gold, где разработчики из Reality Pump предугадали недавние войны США в Афганистане и Ираке, или же World in Conflict – иной взгляд на события холодной войны. К сожалению, «Руссобит-М» и Red Ice решили пойти другим путем...

Зачем тратить «лишние» ресурсы на создание эффектного 3D-engine и услуги level-дизайнеров, если можно взять замшелый движок от старого «Противостояния» и скоренько сваять на его основе очередную модификацию, выдав ее за полноценную игру?

Еще хуже дела обстоят с сюжетом – возникает впечатление, что написание сценария поручили ультраправым маргиналам на общественных началах. Благородные вояки РФ с патриотическим рвением защищают (!) Севастополь (!) от НАТОвских M1A2 Abrams, «леопардов» и «апачей» (!), попутно уничтожая системы ПРО в буржуазной Польше, и, конечно же, в обязательном порядке долбят по пригородам ненавистного Тбилиси. Розовая мечта некоторых российских политиков, одним словом.

На фоне этого безумия кампания за Грузию-НАТО смотрится жалко – наверное, разработчикам духу не хватило нарисовать картину оккупации Сочи и Сухуми силами НАТО, и все ограничивается лишь очередным штурмом Цхинвали и подрывом Рокского туннеля. Скукота!

Геймплей игры реализован в том же «фирменном» стиле Red Ice Software – интересная задумка намертво перечеркнута бездарными ошибками в дизайне уровней и отвратительной графикой, из-за которой «выцеливание» танка или отряда пехоты на зеленовато-буром ландшафте превращается в сущее мучение. И это вдвойне обидно, ведь механика «Принуждения к миру» осталась почти неизмененной со времен старого доброго «Противостояния»: небольшим отрядом занимаем стратегические позиции и отбиваем атаки заведомо превосходящих сил противника, попутно борясь с вечным дефицитом боеприпасов, топлива и личного состава. Приятно, что ни одну миссию нельзя пройти нахрапом. Игрок вынужден выискивать слабые места в обороне неприятеля, захватывать тяжелую трофейную бронетехнику, активно использовать спецвозможности командиров и так далее. Увы, но весь позитив от вымученной победы мгновенно исчезает из-за сбоящих скриптов или того хуже – утомительного получасового поиска вражьих недобитков на карте – без обязательного их уничтожения миссию нам не засчитают.

В итоге понять, для кого же предназначено «Принуждение к миру», весьма сложно. Обыватели, которых зазывали активной PR-кампанией на российском ТВ и провокационным артом на обложке диска, обойдут десятой дорогой эту устаревшую и недружелюбную к новичкам игру, а небольшой хардкорной аудитории фанатов вовсе уж излишними кажутся тонны пафоса. Пора бы российским издателям осознать, что на голом ура-патриотизме далеко не уедешь...

Оценка

Идея По-быстрому заработать на патриотических чувствах россиян, «подогретых» войной в Грузии

Графика Безнадежно устарела на десятилетие

Звук Агрессивная тема меню – лучшее, что может предложить игра

Игра Неудобоваримая смесь пафоса, хардкорности и ошибок

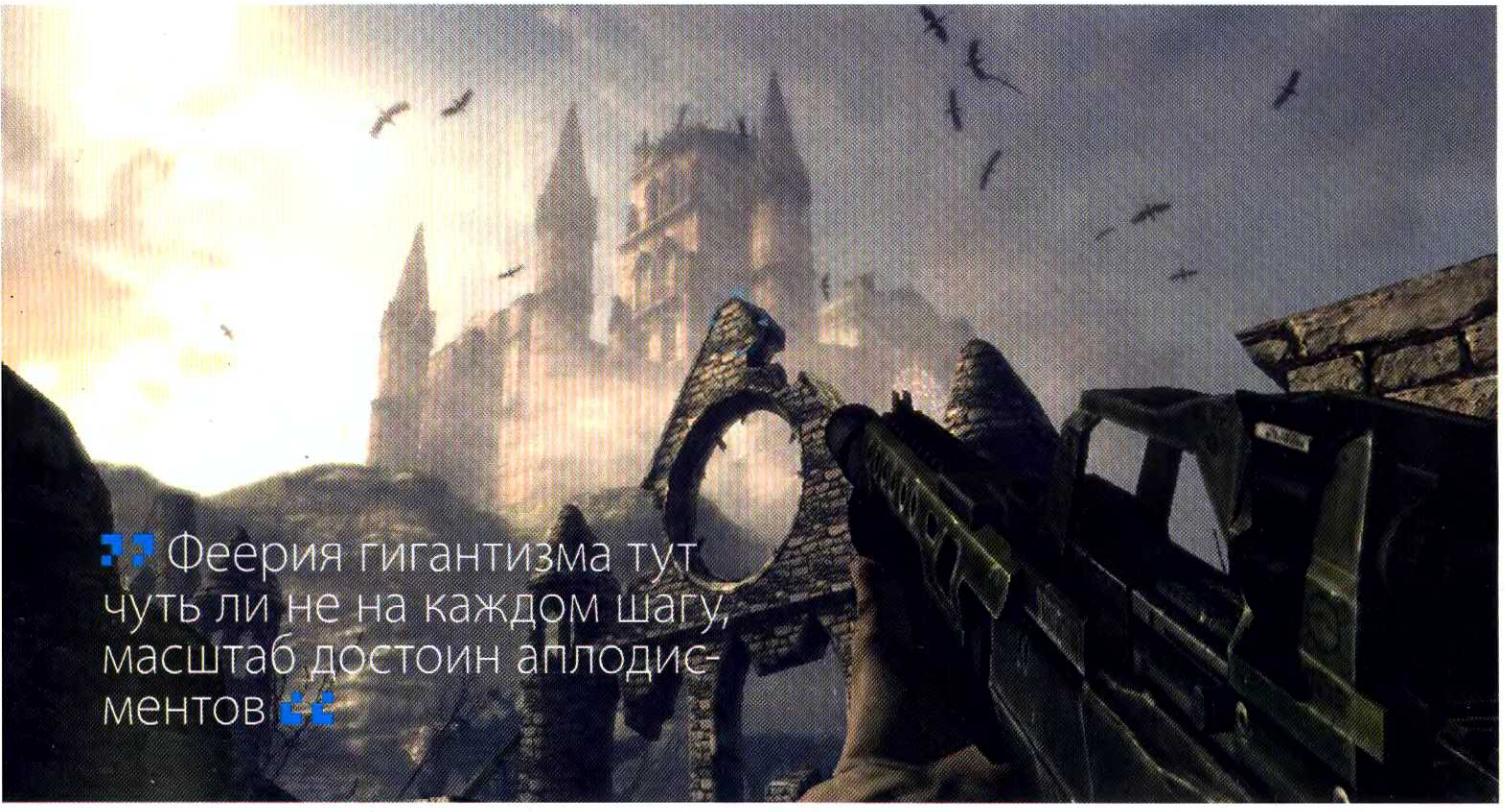
Итог

1.5

Legendary

Муравьи в штанах

Глядя на Legendary, вспоминаешь детские шалости. Когда мальчишки строят из обувных коробок небоскребы, раскрашивают их, расставляют на «этажах» игрушечных солдатиков, размещают вокруг пластмассовые машинки, а, собрав этот эрзац, разрушают! Топчут все, после чего кидают петарду и с громким гиканьем убегают.



«Феерия гигантизма тут чуть ли не на каждом шагу, масштаб достоин аплодисментов»

Александр Чепелев

С первых минут Legendary, угрожающе крякая, бьет в лоб резиновой пулей. Вступительный ролик, где вор Декард с самодовольной улыбкой сует руку в светящийся куб (вот ты какой, ящик Пандоры!), а затем обиженно выдергивает ее оттуда, заставляет недоуменно наморщить лоб. Увидев его ладонь, покрывшуюся красноватыми нарывами, точь-в-точь как в BioShock, удивляешься. А когда всматриваешься в текстуры, которые по качеству могут соперничать разве что с текстурам из первой Half-Life - хочется зажмуриться.



» Излишнее любопытство испокон веков приводило к катастрофам

Глазами главного героя видишь, как рыдающий парень трясущимися руками прижимает к себе обожженное тело любимой женщины. Вот, размахивая руками, бежит горящий человек, падает и на наших глазах умирает. Стены покрываются трещинами, куски здания отделяются и рушатся в огромные ямы, появившиеся в асфальте; вопящие люди, кувыркаясь, уносятся в небо, сотни желтых такси взмывают в воздух; из параллельного мира вваливаются разъяренные грифоны... Мы свидетели того, как Нью-Йорк превращается в кучу горящих обломков, а по улицам вышагивает слепленный из машин огромный колосс. И такая феерия гигантизма тут чуть ли не на каждом шагу, масштаб достоин аплодисментов. Исполинский осьминог крушит щупальцами лондонский Биг-Бен, а минотавр, свирепо рыча, разрывает нашего напарника на кровавые лоскутки... Вот только если присмотреться, видно, что напарник из сена, а башенные часы - картонные. Игре отчаянно не хватает хоть сколь-нибудь профессионального исполнения - перед нами «Король Лир» в постановке сельского драмкружка.

Хуже того, рядом с эклектичной гигантоманией в Legendary соседствует архаичный и несъедобный, как тухлые шпроты, геймплей. Нас заставляют метаться по кишкам-коридорам, крутить вентили, дергать рычаги и - внимание! - соединять провода. Для чего надо выломать щиток, а затем зажать (и только-то) на несколько секунд нужную кнопку. Ах да, в ходе игры

«Эпического размаха шутер, которому отчаянно не хватает аккуратного исполнения»

www.journal-plaza.net



» Даже не спрашивайте, что здесь происходит...

придется повторять эту операцию несчетное количество раз. Бегать по коридорам, прыгать по платформам, давить на кнопки, крутить вентили и стрелять. Вот и весь набор составляющих здешнего «аддиктивного» геймплея. Перестрелки по зрелищности соревнуются с актом вандализма вроде поджигания бабушкиной варежки. Одинаково скучно и шпиговать вервольфов свинцом из глухо стреляющего автомата, и рубить топором огненных жаб, и жечь из огнемета грифонов. Авторы приложили определенные усилия, чтобы сделать схватки эффектными: у минотавров при попадании облущивается шкура, оборотень иногда валит героя на землю - тогда нужно остервенело жать пару клавиш, чтобы перерезать вражине глотку и освободиться. Но все это выглядит дешево и бледно и только раздражает. Нет зрелищности, а здешние монстры словно сделаны из сахарной ваты: убил - они и растворились в воздухе, оставив после себя сгусток энергии.

Протагонист может поглощать эту субстанцию своей ладонью (следствие контакта с ящиком Пандоры). После чего ему доступны регенерация здоровья, зарядка специальных предметов и метание ядовитых сгустков в монстров. Кстати, именно этой рукой герою суждено остановить начавшийся Апокалипсис. Вообще сюжет тут бултыхается в невнятном бульоне из пафоса, приправленного мифологией. То есть завязка эффектна: Декард открывает ящик Пандоры, и из него вырываются агрессивные мифические создания и разносят в труху мир. Дальше запал пропадает: оказывается, такое развитие событий - не случайность. Героя подставил безумный старичок с демоническим именем Ле-Фей, глава организации с небанальным названием (приготовьтесь!) Черный Орден. Он же потом натравил на Декарда отряды тупых, как вареные раки, солдат. Смысл? Этот Ле-Фей желает завоевать весь мир (три страшных «ха»). Помешать его коварным планам суждено герою и его друзьям: суровому мужчине и симпатичной женщине-хакеру. Сюжет в принципе универсален. Старую, как Вавилон, фабулу можно было превратить и в интереснейшее приключение, и в набор бессмысленных разговоров по рации. Именно последнее и сделали разработчики.

> Рядом с эклектичной гигантоманией в Legendary соседствует архаичный и несъедобный геймплей

Но наиболее провальный элемент Legendary - графика. Это как раз та игра, в которой важен внушительный визуальный ряд. Вместо мощнейшей потасовки, масштабом чуть слабее битвы на Флегрейских полях, мы получили жалкое зрелище на основе Unreal Engine 3. Текстуры ужасны, персонажи кое-как слеплены из покусанных треугольников, анимация абсолютно всех героев заставляет рыдать от злости. Авторы постоянно генерируют мелкие, необязательные сценки - и раз за разом запарывают неплохую режиссуру безжизненной бутафорией. Каждый предмет сделан с нарочитой неряшливостью. Такое чувство, что разработчики, располагая минимумом времени, старались запихнуть в свое детище максимум деталей, не заботясь о качестве.

Здесь и кроется главная проблема Legendary - эпического размаха шутера, которому отчаянно не хватает аккуратного исполнения. Авторы посягнули на многое и реализовали это спустя рукава. Например, нам иногда в помощники выдают команду вояк, умеющих только крутиться юлой на месте, спонтанно постреливать и ожидать своей гибели. Или же устраивают какую-нибудь квазидраматическую сценку, которую нельзя воспринимать всерьез.

Авторы Legendary не выдержали груза амбиций - будь размах у их творения меньше, геймплей проработанней, а графика опрятней, получился бы хит. На деле же ситуация сюрреалистична: игра масштабна, словно атомный взрыв, вот только звучит он, как щелчок дешевой петарды.



» Цыпленок явно хорошо кушал в детстве

ПАСПОРТ

Жанр first person shooter
Разработчик Spark Unlimited
Издатель Gamecock Media Group
Издатель в Украине «1С»
Сайт www.legendarythegame.com
Возраст 18+

Spark Unlimited
Если и существуют компании, родившиеся под несчастливой звездой, то Spark Unlimited как раз из таких. Основанная в 2002 году в городке Шерман Оакс, что в штате Калифорния, она снискала себе кое-какую известность дополнением к первой Call of Duty. А дальше - хуже: невнятный мистический шутер про Вторую мировую и не более внятный мистический шутер по мотивам мифов.
Игры Call of Duty: Finest Hour, Turning Point: Fall of Liberty
Сайт www.sparkunlimited.com



» Привет охотникам за привидениями

ОЦЕНКА

Идея Разорвать мир когтями мифических чудищ
Графика Шикарный дизайн в убогой обертке
Звук Тусклый, нудная техногенная музыка
Игра Эпический потенциал и бестолковая реализация

ИТОГ

2,5

Disgaea 3: Absence of Justice



Богдан Афанасьев

Вспомнить детство и зарыдать Disgaea 3: Absence of Justice продолжает дело предыдущих частей – Nippon Ichi Software удалось сохранить дух сериала, и геймплей все так же хорош. А вот графика практически не изменилась, и значит, проглотив диск с игрой, сверхтехнологичная PlayStation 3 превращается почти что в машину времени, унося вас в эпоху спрайтовых динозавров.



» Первая часть на PSP выглядит практически так же

Давние поклонники сериала будут от игры в полном восторге, а неофитов созерцание такой картинки может повергнуть в культурный шок.

Перед нами все та же тактическая jRPG с милыми анимешными персонажами (мы любим безлапых пингвинов Prinny!) и специфическим юмором, а ее прохождение по-прежнему занимает уйму времени. В этой части мы играем за Мао (Mao) – сына Повелителя Тьмы. Наш герой – лучший ученик Evil Academy. Но поскольку школа необычная, то и правила ей под стать – отличниками являются те, кто не делает домашних заданий и по большому счету не учится. Сверхзадача Мао – победить отца и занять его место. А все потому, что тот сломал его консоль с сохранениями игр, а мальчонка потратил на них миллионы часов своего времени. Как видите, поведением герой не сильно отличается от протагониста первой части, который умудрился проспать смерть собственного папы и затем железной рукой наводил порядок в потустороннем мире. Отомстить помогут преданный дворецкий, некто Алмаз (Almaz) и подружка детства Распберил (Raspberyl) – она, в отличие от Мао, усердно учится. Есть и другие второстепенные персонажи, а также монстры из иного мира.

> Перед нами все та же тактическая jRPG с милыми анимешными персонажами



» Сразу видно – гордость школы





» К бою готов!

Disgaea 3: Absence of Justice прекрасна и ужасна одновременно

Учтите, вас ждет неожиданный поворот сюжета и достаточно плоские шутки, хотя многим они могут понравиться.

Игровая механика практически не изменилась. В качестве штаб-квартиры герои используют свою альма-матер, откуда телепортируются прямиком на поле боя. Битвы пошаговые, вначале мы расставляем персонажей и назначаем им действия, затем даем команду выполнять. После раздачи тумаков ход переходит к противнику. Все просто, почти как в шахматах. И словно в шахматах здесь громаднейшее количество вариантов тактик и стратегий. Кстати, игровое поле разбито на клетки, причем некоторые области (geo panel) влияют на умения членов нашей команды. Кроме того, в атаке разрешено участвовать нескольким бойцам, правда, если они расположены на поле определенным образом. Еще здешний богатый арсенал дозволено совершенствовать в Item World. А чего стоит способность монстра превращаться в оружие, которое может использовать его партнер!

После сражения персонажи возвращаются на базу, а там или немедля бросаются с головой в следующий бой, или подлечиваются в медпункте, прикупают одежки и оружие в магазинах и т. д. – точь-в-точь как в старые добрые времена. Новшество третьей части – Class World. Здесь повышаем характеристики воинов, так же, как и в Item World, совершенствуем предметы. А значит, вариантов развития команды теперь еще больше.

За отдельную плату в PlayStation Store доступны дополнительные герои и уровни, что в идеале способно лишить вас свободного времени на всю оставшуюся жизнь. Ведь даже без этого игра практически бесконечна благодаря возможности создавать новых персонажей и совершенствовать оружие в Item World. Не говоря уже о том, что level cap тут установлен на отметке 9999. Можно смело утверждать: Disgaea 3: Absence of Justice – великолепнейший образец развлечения для заядлых манчкинов.

Доступны два варианта озвучки: герои могут разговаривать и на английском, и на японском. Поскольку все диалоги сопровождаются текстом, рекомендую сразу включить оригинальную дорожку и получать удовольствие от игры сейю, хотя и английская версия, признаюсь, достаточно неплоха. Музыка весьма мила, и что самое главное – уместна. Хотя через некоторое время начинаешь ощущать ее однообразие, это ничуть не портит впечатления.

А вот графика, увы, воистину ужасна, несмотря на поддержку FullHD-разрешения. Я не против спрайтовых персонажей, бегающих по трехмерному изометрическому миру, если все сделано качественно. Здесь же реализация не выдерживает никакой критики. Низкое разрешение, спрайты, которые растянули на 40 дюймов телевизора, помноженные на бедную анимацию, – не так должна выглядеть игра для консоли последнего поколения. Диалоги между миссиями тоже старомодны до неприличия – стандарт «пара кадров на мимику» устарел уже давно, хорошо хоть прорисовка персонажей на достаточно высоком уровне. Весьма расстраивает камера: на многих аренах встречаются участки с перепадом высот, поэтому во время хода противника регулярно приходится любоваться чем-то непонятным – в предыдущих частях подобное случалось, но не казалось критичным (локации были поменьше).

Disgaea 3: Absence of Justice прекрасна и ужасна одновременно – практически идеальная игровая механика, потрясающий геймплей и занятный сюжет соседствуют с устаревшей на тысячелетие графикой и не всегда адекватной камерой. И если для геймеров старой школы качество спрайтов не критично, то новички будут обескуражены увиденным и могут не разглядеть принца в лохмотьях нищего.

P.S. Я так и не понял, над чем два года бились художники.



» А ведь дамочка дело говорит...

ПАСПОРТ

Жанр tactical jRPG
Разработчик Nippon Ichi Software
Издатель Square Enix
Дистрибьютор в Украине «Платея»
Сайт www.disgaea3game.com
Возраст 12+

Nippon Ichi Software японский разработчик и издатель. Компания основана в 1994 году и сейчас создает игровые продукты практически под все современные платформы.
Игры La Pucelle: Tactics, Makai Kingdom, Rhapsody: A Musical Adventure серия Disgaea
Сайт www.nisamerica.com

Давние поклонники сериала будут от игры в полном восторге



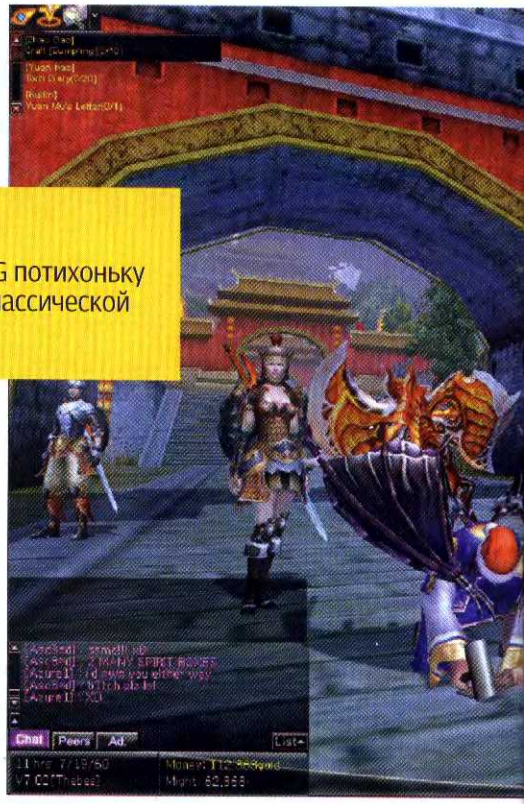
ОЦЕНКА

Идея Disgaea в кубе
Графика Потрясает – игра превращает вашу PS3 в PSOne
Звук Саундтрек, как и в предыдущих частях, на уровне. Повторяющийся, но ненавязчивый
Игра Если бы не графика и камера, это была бы лучшая часть серии. Но, увы

ИТОГ

3

Atlantica Online



Происхождение видов

Любопытно наблюдать, как по мере развития интернет-технологий MMORPG потихоньку меняют лицо. А вернее, наращивают кулаки, реформируя давно ставшую классической боевую систему.

Дмитрий Веселов





Одно и понятно, известная стандартная схема вида «щелчок по спецудару – щелчок по бутылочке – щелчок по другому спецудару» очень популярна лишь оттого, что еще далеко не во все квартиры успели протянуть оптоволокно. Прокачивать своего персонажа в World of WarCraft или Everquest 2 возможно и при пинге выше 200, в то время как для любителей FPS и RTS такие задержки сигнала зачастую фатальны.

Но чем глубже мы забираемся в *третье тысячелетие, тем «широкополоснее»* становится наше интернет-соединение, и разработчики стараются это учитывать. Для Age of Conan студия Funcom придумала систему комбоударов, напоминающую не самый плохой fighting, ко-



рейцы, которые делают Huxley, вообще пытаются создать полноценный MMOFPS. На азиатском рынке, где жанр эволюционирует быстрее всего, таких экспериментов хватает, и Atlantica Online как раз один из них – причем довольно удачный. Перед нами удивительная смесь бесплатной корейской MMOG и аддиктивного геймплея пошаговой стратегии. Внебрачное дитя Lineage II и... Disciples.

Вплоть до первой драки игра кажется скучным клоном Lineage – *только портретов с полосками* маны и здоровья здесь почему-то больше одного. Но едва начинается битва, как впечатление меняется. На поле боя лицом к лицу сходятся два отряда воинов – совсем как в вышеупомянутых Disciples. Маневрировать запрещено, разрешаются лишь перемещения в пределах строя. Взводы дерутся пошагово, на очередной ход отводится до двадцати секунд. У каждого солдата и монстра разное оружие и магические способности, вдобавок нам позволено зачитывать свитки с заклинаниями...

После серии таких столкновений неожиданно выясняется, что MMOG по шаблонам Disciples – невероятно удачная идея. Боевка вписывается в жанр как влитая. Представьте на секунду: чего бы вы хотели от гибрида? Интересных битв, разнообразия войск, длинного и солидного древа умений и навыков, дуэлей и кооперативных сражений, войны гильдий в конце концов? А ведь здесь все это есть.

Механика более чем интуитивна. Игроку достается герой, а тот уже набирает наемников. Каждый из них может принадлежать к одному из семи классов, что определяется их вооружением. Например, мечник – прямолинейный танк, а артиллерист – единица «оружия» массового поражения. У любого из бойцов есть свой набор параметров, таких как скорость, живучесть и, разумеется, особая боевая магия.

Тут надо заметить, что строгую принадлежность к какому-либо классу имеет лишь герой. А наемники по мере развития неоднократно эволюционируют, улучшая и меняя свои характеристики. К тому же в далеких уголках мира Atlantica прячутся специальные субклассы, например повелитель зверей Beast Trainer или верткая колдунья Witch.

> Каждый персонаж может принадлежать к одному из семи классов

Рост уровня героя, помимо его очевидного усиления, увеличивает также и количество солдат, которое можно взять под командование. Уровне эдак на двадцатом (достигается он буквально за пару дней) нам доверят уже шестерых, а на высших ступенях развития это число достигнет девяти.

Итоговый набор возможностей открывает целую кучу комбинаций для тактиков любых мастей. И не зря весь 2008 год игра провела в стадии бета-тестирования. Сегодня, учитывая совсем недавний статус релиза, она очень хорошо сбалансирована. Благодаря внима-


» Мы - едины! Мы - непобедимы!

ПАСПОРТ

Жанр MMORPG
Разработчик NDOORS
Издатель NDOORS
Сайт atlantica.ndoorsgames.com
Возраст нет данных

NDOORS
Корейская студия, специализирующаяся на MMORPG. Любит проводить эксперименты по скрещиванию.
Игры GoonZu Online, TimeNTales и другие
Сайт www.ndoors.com




» Местная боевка, сюрприз, пошаговая


» Тонкая восточная красота

нию к боевой системе сражения стали лучшей частью Atlantica - пошаговые драки с рядовыми монстрами, боссами или даже другими игроками способны увлечь на долгие часы. Жаль, но «заусенцев» тут тоже достаточно.

За пределами битв мы обнаружим совсем мало отличий от сонма других корейских MMORPG вроде Lineage, Silkroad, Archlord. Уверен, хоть с парой-тройкой подобных игр в своей жизни сталкивались почти все. Их легко опознать по коротким юбкам героинь, гладко выбритым героям и картинке уровня Unreal Engine 2 - десятки общих черт выдают восточное происхождение игры с головой. Сей недуг не миновал и нашего сегодняшнего пациента - клеймо бесплатной корейской MMORPG красноречиво и точно описывает большинство ее недостатков.

Сильнее всего смущает квестовая часть игры - она схематична и уныла, словно учебник по радиоэлектронике. Приведу пример. В самом начале герой приходит в Бейджинг, где с ним готов разговаривать персонаж Sima Qian, которому жизненно необходимо убить, скажем, 15 белок, для чего он и нанимает нас за скромное вознаграждение. Как только задание будет выполнено, он отправит нас к персонажу Pien Chuen, тому уже нужно 12 крокодилов, а затем пошлет к Sul Hyang, коллекционирующему черепа сурков.

Истребив фауну в округе, завершаем полный круг общения с говорливым NPC и возвращаемся обратно к Sima Qian, который открывает нам квест на главного злодея территории. С убийством босса приключения в городе заканчиваются. Все нас благодарят, а Sima указывает дорогу к следующей метрополии, где (вот так сюрприз!) нас ждет еще один точно такой же круг. Меняются лишь лица, топонимы и мотивация.

Этот коридорный путь тянется сквозь десятки уровней, линейно и тоскливо, давая ясное представление о том, как выглядит бесконечный цикл, написанный на Basic: поговорить-убить-вернуться-повторить. Ситуацию только усугубляет экономия на второстепенных квестах, которых насчитывается всего несколько десятков на всю игру.

Вдобавок MMORPG родом из страны проигравшего чучхе всегда славились однообразием прокачки, за что их не раз и не два сравнивали с рабским трудом. Atlantica немного выручает ее боевая система - благодаря интересным боям выбивание опыта из монстров здесь не слишком занудно. Но ждать от игры атмосферности или ролевого отыгрыша столь же бессмысленно, как появления Годзиллы у села Нижний Услон.

Atlantica очень аддиктивна, и ее популярность растет с каждым днем. Но играя, очень тяжело не думать об упущенных возможностях и нереализованном потенциале. Если бы такой проект делали по западным стандартам качества с соответствующим бюджетом и размахом, он бы, возможно, сумел пошатнуть позиции титанов жанра. На деле же получился небольшой кружок по интересам, клуб для скучающих стратегов и лиц, приравненных к ним.


» Достойно! Православно!

ОЦЕНКА

Идея MMORPGTBS - звучит тяжеловесно, однако затягивает
Графика Как раз для обычного ноутбука
Звук Почти отсутствует
Игра Гибрид, который пригодится миру

ИТОГ

3.5/5

Spider-Man: Web of Shadows



Снаружи герой, а внутри Люцифер

Нет на свете более зловещего и в то же время показательно-благородного супергероя, чем Человек-паук. Под матовой вуалью спасения старушек этот парень в трико с легкостью расправляется с бандитами, у которых, между прочим, тоже могут быть семьи и дети.



» Валькирия в ауте от харизмы Человека-паука



» Щупальца ската, залившие героя ненавистью

Александр Чепелев

В Spider-Man: Web of Shadows авторы четко и ясно расставили все точки над «i». Здешний Человек-паук – адское безжалостное чудовище, обрывающее людские жизни сотнями. Мы можем схватить проезжающее по улице такси, размахнуться и запустить далеко-далеко. При падении на землю оно взорвется – и внутри заживо сгорит водитель с пассажирами. А если забросить автомобиль на оживленное шоссе, то произойдет настоящая катастрофа, и сразу десяток-другой машин взлетят на воздух, объятые оранжевым пламенем. Пешеходов разрешено заворачивать в коконы из паутины и с размаху бить мягкими телами об землю. За хаос и погибель на городских улицах нам лишь начисляют бонусные очки. Человек-паук наконец-то вплотную приблизился к своей темной хищной сущности.

А все потому, что его извечный враг Веном, масляно-черный симбионт из глубин космоса, заполонил Манхэттен омерзительными мутантами. Но самое главное – он хитростью заманил героя в ловушку и обляпал черной жижей, обратив таким образом в свою веру.

Теперь мы одним нажатием кнопочки можем превращаться в собственную «злую» версию, когда классическое красно-синее трико покрывается тонкой нефтяной пленкой. И в таком состоянии становимся настоящим разрушителем, достойным намеченных целей, – способны перебить кучу известных по комиксам и мультфильмам злодеев вроде толстого криминального авторитета Kingpin'а или белокурой девчонки Black Cat. По ходу пьесы нам мешают валькирии и симбионты, а в конце поджидает главный макабука. По мере прохождения повстречаются и знакомые по другим играм персонажи. Например Росомаха из X-Men, который даже затеет тест на знание паучьей вселенной.

Что же касается боев... В достаточно скучном фильме Spider-Man 3 есть примечательная сценка – когда Питер становится «злым», у него появляется характерная челка, походка от бедра и способность со вкусом надавать по лицу зарвавшемуся подонку. Сопливый неудачник Питер Паркер наконец-то ощетинивается, чем тут же привлекает внимание публики. Так вот, здешние бои – это стиль «злого» Человека-паука. Вместо стандартных хлипких тычков кулачками и жиденьких плевков паутиной он устраивает настоящую бойцовскую акробатику. Бешено колотит бандитов, осыпая их сотнями ударов в секунду, прыгает и сворачивает им головы, подкидывает вверх и люто молотит в воздухе.

А когда наш костюм обрастает нефтяными лоскутами и герой





» Классический кадр

приобретает ницшеанскую мощь, мы будем в силах забрасывать автомобили на крыши зданий, вытягивать руки, словно лассо, обвивать ими вражеские тушки, яростно раскручивать и хлопать об асфальт, запрыгивать на стены и вламываться в ряды врагов, раскидывая их в стороны.

По мере прохождения игры будут открываться дополнительные спецприемы. Собирая особые значки в форме паука, мы поднимаемся в уровнях и совершенствуем свою акробатику, изучая новые движения. А их здесь - целая куча, причем и для красного, и для черного костюмов. Бешеные сальто и взрывная волна паутины, которая разбрасывает окружающих, - самое меньшее, что можем сделать. Настоящая феерия начинается, когда мы встречаем союзников, сражающихся с очередной группой соперников. Выпускаем сотни щупалец, выделываем в воздухе пируэты, бросаем врагов на землю и разъезжаем на них, словно на скейте, а все вокруг гремит и взрывается, потому как боевые товарищи тоже не стоят на месте, по мере сил и возможностей участвуя в драке.

Жаль только, что кроме интересных и зрелищных боев тут попросту нечем заняться. Осенний Манхеттен, по которому мы рассекаем на паутинных лианах, весь из себя картонный и населен такими же синтетическими жителями. Впрочем, здесь хватает высоких стеклянных шпилей небоскребов, имеется куча ресторанчиков и пыльных улочек, есть площадка для гольфа, стадион, Бруклинский мост. И на каждое здание можно залезть. Особенно приятно очутиться на вершине телевизионного центра - самой заметной постройки города. Осмотреть с высоты птичьего полета окрестности, а затем сигануть вниз, выпустить из запястья паутину и полететь дальше. Все шикарно проработано, герой выписывает в воздухе потрясающие пируэты, и, пожалуй, это первая игра, где нам дают в полной мере прочувствовать всю пластику и свободу Человека-паука.

Человек-паук – адское чудовище, обрывающее людские жизни сотнями



» Эту лысину зовут Kingpin, по-русски - Амбал

По мере прохождения игры будут открываться новые спецприемы



Но, увы, интересных заданий в городе нет. Перемещаясь по улочкам, мы постоянно наблюдаем какие-то бытовые зарисовки вроде «бандиты в кожанках расправляются с полицейскими» или «две сотни злых симбионтов идут по своим делам». Выручить стражей порядка, перебить социально-опасные элементы, спасти бабушку - для нашего паучка это предел фантазии. Ситуация напоминает Far Cry 2 - места куча, а делать нечего. По тротуарам перемещаются унылые клоны, по улицам разъезжают бесконечные такси (наверное, для поддержания нью-йоркского духа), а врагов, похоже, клонировали из одной пробирки - друг от друга они не отличаются даже в мелочах.

Зато выглядит Spider-Man: Web of Shadows очень симпатично и по-американски сказочно. Бликующие костюмы супергероев, сверкающие спецэффекты, хорошо поставленные движения... Впечатление портят разве что утечки памяти - при взрывах игра начинает страшно тормозить.

Несмотря на все огрехи вроде безжизненного мира, скучных заданий и общей консервативности, это, пожалуй, лучшая (наравне со Spider-Man 2 и Ultimate Spider-Man) игра о Человеке-пауке. Дорогая, с грандиозными эффектными драками и потрясающей пластикой движений. Сюжет и миссии здесь служат лишь для связывания происходящего в единое целое. Самое же главное в ней - возможность почувствовать себя мутантом-акробатом, который во имя добра и справедливости готов мастерски убить всех, кто станет у него на пути.

ПАСПОРТ

Жанр action
Разработчики Treyarch / Shaba Games
Издатель Activision
Издатель в СНГ «Новый Диск»
Сайт www.seizecontrol.com
Возраст 10+

Treyarch Калифорнийская компания из Санта-Моники, основанная в 1996-м году. Создает не сказать чтоб гениальные, но интересные игры. Трудилась в кооперативе с Neversoft над Tony Hawk's Pro Skater, сделала третью и пятую часть Call of Duty, наиболее известна благодаря играм про Человека-паука.
Игры Die by the Sword, Kelly Slater's Pro Surfer, серии Spider-Man, Call of Duty
Сайт www.treyarch.com



ОЦЕНКА

Идея Пятилетку по Человекам-паукам за три года!
Графика Сочная и блестящая
Звук Приятная озвучка плюс традиционное техно
Игра Консервативная, но яркая и эффектная

ИТОГ

3.5/5



» Какие милые глазки



» Лара Крофт, молодые годы. Ну, почти...



» Бу!



» А ну, отпусти! Отпусти, кому говорят!

Disney's Bolt/ Вольт

Олег Козак

• **Жанр** arcade • **Разработчик** Avalanche Software
• **Издатель** Disney Interactive Studios • **Издатель в СНГ** «Новый Диск»
• **Сайт** disney.go.com/disneyinteractivestudios • **Возраст** 7+

Гав! У бедного белого песика Болта, который с легкой руки наших локализаторов стал Вольтом, тяжелая жизнь. Вместо того чтобы гулять на улице и грызть косточки, он днем и ночью сражается с толпами врагов, защищая свою хозяйку.

Если вы смотрели мультфильм или хотя бы трейлер к нему, то должны знать, что Вольт на самом деле снимается в телешоу. Впрочем, игра повествует именно о киношных похождениях девочки Пенни и ее генетически модифицированной собачки. По сюжету сериала Пенни и Вольт противостоят злобному доктору Калико по кличке Зеленоглазый. Он похитил отца Пенни, и наши герои должны отыскать папу в логове негодяя.

Жаль, что разработчики выбрали такую завязку для своего проекта, ведь столь колоритные персонажи, как кошка Маркиза или хомяк Бугай, напрочь отсутствуют в игроизации Вольта. Следовательно, нас лишили чудесного юмора и прекрасных диалогов, не говоря уже о возможности поиграть за других героев – хотя мало кто отказался бы поуправлять Бугаем в его фирменном шарике.

Что же в таком случае осталось от оригинала? Сверхъестественные способности Вольта, удивительные умения Пенни и, разумеется, орды приспешников доктора Калико. Белый песик постепенно учится новым приемам: сначала мы можем всего лишь драться, а потом нам открываются неуязвимость, лазерный взгляд, ускорение и, конечно же, «супергавк».

Только вот пользоваться этими способностями – пустая трата времени, кроме тех случаев, когда к ним приходится прибегать по сюжету. Приемы расходуют энергию, а ее всегда критически мало. Полной шкалы хватит на пару хилых «супергавков», которые даже не убьют противников. Драться будем действительно много, а убежать от врагов нельзя: лишь уничтожив последнего, можно двигаться дальше. Поэтому приготовьтесь к безостановочному щелканью по двум клавишам – именно так здесь происходят бои.

Игра за Пенни выполнена в стиле stealth. Нам нужно подкрадываться к врагам сзади и оглушать их неожиданными ударами или же подлавливать на газовые бомбы. Пенни также умеет лазить по стенам, спускаться по веревкам, активировать различные механизмы и все благодаря универсальной палочке-выручалочке (уж простите, я даже не знаю, как назвать это приспособление). Если вы вдруг запутались и не знаете, куда теперь идти, – включите прибор ночного видения, который подсветит вам дальнейший путь. Приятно, что Пенни не обязательно проводить массовую зачистку всего живого и можно тихо проскользнуть перед носом врага, включив невидимость. Хватает ее ненадолго, но успевает...

К сожалению, даже симпатичная графика и столь обаятельный главный герой не спасают ситуацию. «Вольт по мотивам» невероятно скучен. И если первые десять минут еще могут понравиться, то потом становится грустно, оттого что вся игра совершенно одинакова – только декорации меняются. Уж поверьте, лучше еще разок пройти превосходную «Кунг-фу Панду».

> Симпатичная графика и обаятельный главный герой не спасают ситуацию

Оценка

Идея Телешоу о девочке и ее суперсобаке

Графика Симпатичная, хотя очень размытая

Звук Ничем не примечательный

Игра Однообразная до безобразия

Итог

1.5/5



» Ну чем мы не морфлот?



» Не каждому самолету дано взлететь



» Засада притаилась в ночи



» Было видно, где мы проходили...

В тылу врага 2: Лис пустыни

• **Жанр** тактическая стратегия • **Разработчик** Best Way • **Издатель** «1С»
• **Сайт** vtv2.games.1c.ru • **Возраст** 12+

Ростислав Панчук

Хитрый лис Роммель

С легкой руки Голливуда вся история Второй мировой свелась к нападению Японии на Перл-Харбор, кровавой битве у Сталинграда и всенепременнейшей высадке Союзников на пляже Омаха.

В новом аддоне к стратегии «В тылу врага 2» мы наконец-то сможем ознакомиться с другими, не менее интересными событиями тех времен. Скажем, северо-африканской кампанией вермахта под руководством генерала Роммеля, за свою изворотливость и талант прозванного англичанами Лисом пустыни.

Однопользовательская часть дополнения состоит из двух мини-кампаний – за Германию и Союзников, и рассказывает нам о наиболее важных сражениях на африканском фронте Второй мировой. Дерзкий авиадесант немецких войск на Крит и марш-бросок сил Роммеля на тысячу километров от Триполи до Тобрука сменяются высадкой войск Союзников в Алжире и отчаянной обороной остатков корпуса вермахта в Тунисе.

Разнообразных и увлекательных заданий здесь более чем достаточно. За классическими диверсионными операциями в духе Commandos следуют масштабные танковые сражения, а в качестве бонуса нам предлагают аркадную миссию в лучших традициях Call of Duty, где главная задача геймера – вовремя давить на гашетку пулемета. Несмотря на приличный возраст движка, графика в игре по-прежнему хороша – экзотические африканские ландшафты, красочные спецэффекты и высокодетализированные «тигры», «матильды» и «черчилли» тому убедительное подтверждение. Вот только монотонный голос диктора в междумиссионных брифингах ничего, кроме зевоты, не вызывает.

К сожалению, баланс и ТТХ юнитов в «Лисе пустыни», как и раньше, оставляют желать лучшего. В попытке втиснуть масштабы реальной войны в рамки компьютерной игры Best Way ужала километр реального ландшафта до каких-то 70 виртуальных метров, что привело к массе логических нестыковок и дыр в геймплее. Если в действительности для преодоления участка местности танку требуется несколько минут, то в «Лисе пустыни» бронетехника «проскакивает» это расстояние за пару секунд.

Любители реализма содрогаются при виде ситуаций, в которых тяжелый танк уничтожает дальнобойную гаубицу прямой наводкой (!), а два броневика расстреливают в упор взвод «тигров», пока те не успели повернуть башни в их сторону. И если в Single подобные причуды еще терпимы, то в хваленом сетевом режиме с таким «читерством» бороться практически невозможно. Впрочем, есть и хорошие новости. Best Way наконец-то довела до ума систему повреждений, и теперь в режиме прямого управления танком игрок сразу может оценить эффективность поражения брони противника, не полагаясь на волю случая.

AI, как и прежде, действует неоднозначно. С одной стороны, свои подчиненные воюют грамотно и порой даже чересчур самостоятельно, но с другой – вражеские пехотинцы периодически безо всяких причин теряются и откровенно пасуют. Вместо того чтобы уверенно атаковать, они бесславно погибают в попытках спрятаться от наших бравых солдат.

Тем не менее описанные просчеты почти не сказываются на увлекательности игрового процесса, и «Лис пустыни» проходится с не меньшим удовольствием, чем «Братья по оружию». Правда, излишняя эксплуатация темы Второй мировой, несмотря на высокое качество работы наших земляков, уже начинает утомлять. Пожалуй, самое время для Best Way последовать примеру разработчиков Call of Duty 4, учесть все ошибки и создать столь же замечательную стратегию, но в современном антураже.

ОЦЕНКА

Идея Развить сюжет «В тылу врага 2», дополнив проект рядом игровых нововведений

Графика Эффектная и красочная, несмотря на приличный возраст движка

Звук Отличный

Игра По-прежнему увлекательная

ИТОГ

4

Lineage II: The Chaotic

О, это сладкое слово «Линейка»

Среди всего разнообразия многопользовательских ролевых игр корейские стоят особняком, в первую очередь из-за своеобразного подхода к геймплею. Игроки, привыкшие к западным MMORPG, с недоумением воспринимают необходимость уничтожать тысячи виртуальных сусликов для достижения хоть сколько-нибудь значимых результатов.

> Официально Lineage II: The Chaotic Throne в СНГ бесплатна





» Темные эльфы здесь прекрасны. Особенно дамы

Дмитрий Курятник

Традиционную слабость PvE-составляющей разработчики Страны утренней свежести обычно компенсируют довольно жестким PvP-режимом. У таких многопользовательских игр есть и еще одна черта - 8 из 10 можно смело называть клонами Lineage II. За пять с лишним лет своего существования она завоевала популярность по всему миру. Отличная на момент выхода графика, за которую отвечает Unreal Engine 2, собственная ролевая система и интересный PvP-режим обеспечили проекту признание и любовь аудитории. На территории СНГ Lineage II долгое время была представлена в виде мириад пиратских серверов, и мы с большим энтузиазмом восприняли новость о том, что компания Innova выступит издателем игры на территории СНГ.

У человека, игравшего хотя бы раз в онлайновую ролевую игру, освоение Lineage II не займет много времени, разве что характерный для корейских MMORPG акцент на использование мышки может поначалу создавать определенные неудобства, но к этому быстро привыкаешь. Выбирая свое альтер эго, нужно отдать предпочтение одной из шести доступных рас и определиться с классом. Пусть вас не пугает скудный ассортимент последних, по ходу нам дают возможность несколько раз изменять путь развития персонажа. Ну а уровни набиваем по накатанной схеме: сперва уничтожаем мелких монстров, потом - побольше и посерьезней, а потом... Потом понимаем, что, собственно, в этом и заключается весь режим PvE в Lineage II. В девяти из десяти квестов NPC попросит расправиться с дюжиной местных хищных сусликов, принести пару десятков лапок несчастных животных или, скажем, артефактов, проглоченных ими. Иногда для разнообразия надо дойти из точки А в точку В, по пути уничтожая... правильно, все тех же хищных сусликов. В игре имеются рейдовые подземелья с огромными боссами, но они далеко не так интересны, как инстансы World of WarCraft, например. И все же PvE в Lineage II лишь подготовительный этап для главного - PvP. Войны кланов, турниры и, самое вкусное - осады замков, вот что привлекает большинство игроков. Причем действительно массовые сражения доступны исключительно членам мощных кланов, гордым одиночкам остается либо присоединяться к последним, либо удовольствоваться open-world PvP, которое в Lineage II практически идентично такому не шибко приятному явлению, как «ганк».

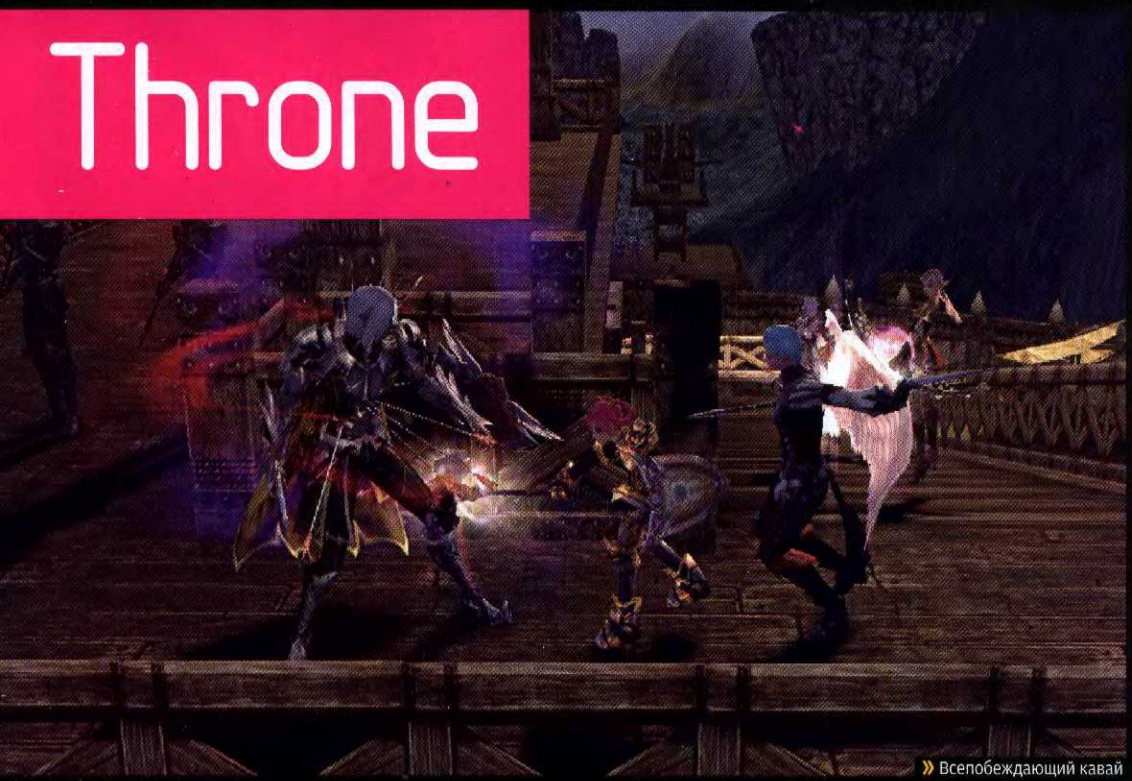
Аден, мир Lineage II, сильно уступает Азероту, Арде или Хайборию. И дело не в дизайне, с ним-то все в порядке, корейцы - знатные мастера. Готические соборы, замки, древние руины, на фоне которых одетые в вычурную броню персонажи крошат в капусту фантасмагорических монстров, - это создает поистине неповторимую атмосферу. Вот только отсутствует эффект погружения, нет сопереживания. Игроку мало что известно о мире, и, что самое странное, игра не особо стремится о нем рассказать. Конечно, нам поведают как о делах давно минувших дней, так и о событиях не столь отдаленных, однако реализация настолько слаба и скупа, что не очень-то и веришь.

» К «качу» готов!





Throne



» Всепобеждающий кавай

ПАСПОРТ

Жанр MMORPG
Разработчик NCsoft
Издатель NCsoft
Издатель в СНГ Innova Systems
Сайт l2.ru
Возраст 12+

NCsoft Южно-корейская компания, известная как разработчик и издатель успешных многопользовательских игр.
Игры Target Earth, Cybernator, Dungeon Runners, Lineage
Сайт www.ncsoft.com



Для желающих развить персонажа побыстрее доступны премиум-аккаунты

Официально Lineage II в СНГ бесплатна, и для того чтобы присоединиться к игре, нужно только зарегистрироваться на официальном сайте и скачать клиент. Для желающих развить персонажа побыстрее доступны так называемые премиум-аккаунты. Один месяц игры на нем оценивается в 1000 монет 4game (этот вид электронных денег используется и в интернет-магазине RF Online), что в пересчете на понятную нам валюту дает чуть меньше 80 гривен. Покупаются монеты 4game при помощи банковского перевода, кредитной карты, WebMoney или SMS-сообщения. Обладатель премиум-аккаунта получает в два раза больше опыта за убийство монстров, трофеев и денег с поверженных врагов он собирает также вдвое больше. За те же монеты 4game во внутриигровом магазине можно купить много полезных предметов, делающих ваше пребывание в мире Lineage II более комфортным, – от рун, увеличивающих количество приобретаемого опыта (до 50%), до бутылок восполнения жизни и маны с сокращенным временем задержки перед повторным использованием и свитков улучшения для оружия и доспехов. Ни оружия, ни брони купить нельзя, и администрация заявляла, что не планирует вводить такую опцию. Кстати, микроплатежи практикуются только в русской локализации, в остальных странах действует обычная для MMORPG абонплата.

Похвалить Innova Systems стоит за весьма удачный перевод, придраться тут особо не к чему. Со времени закрытого бета-теста была проведена качественная работа над ошибками, и сейчас названия звучат естественно и совершенно не режут слух, а тексты заданий читаются легко и приятно.

Однако, увы, не все радужно в Адене. Первой неприятностью, с которой я столкнулся, была проблема со входом в игру, после чего обнаружились еще и периодические разрывы соединения с сервером и почти непрекращающиеся лаги. И если огрехи с загрузкой не смертельны, в конце концов в результате методичных перезапусков программы-клиента войти все-таки удается, то подвисания делают игру практически невозможной, ведь смерть в Lineage II имеет куда более неприятные последствия, чем в тех же World of WarCraft или Warhammer Online. Погибая, персонаж теряет часть заработанного опыта и вещей, а за несколько смертей подряд получает серьеный штраф, снять который – удовольствие не из дешевых. Официальный форум проекта пестрит темами-близнецами, где люди интересуются причинами происходящего, а администрация заверяет, что все в порядке.

Хотя старт локализированной версии игры был не совсем гладким и проблем еще очень много, количество игроков со временем растет, и стоит администрации открыть новый сервер, как он тут же заполняется. Пожалуй, в этом и заключается феномен Lineage II.



ОЦЕНКА

Идея Похитить сознание населения Страны утренней свежести

Графика Учитывая солидный возраст проекта, неплоха

Звук Неприметельный звуковой ряд, характерный для большинства корейских MMORPG

Игра Живая легенда, несмотря на все свои недостатки

ИТОГ

2.5



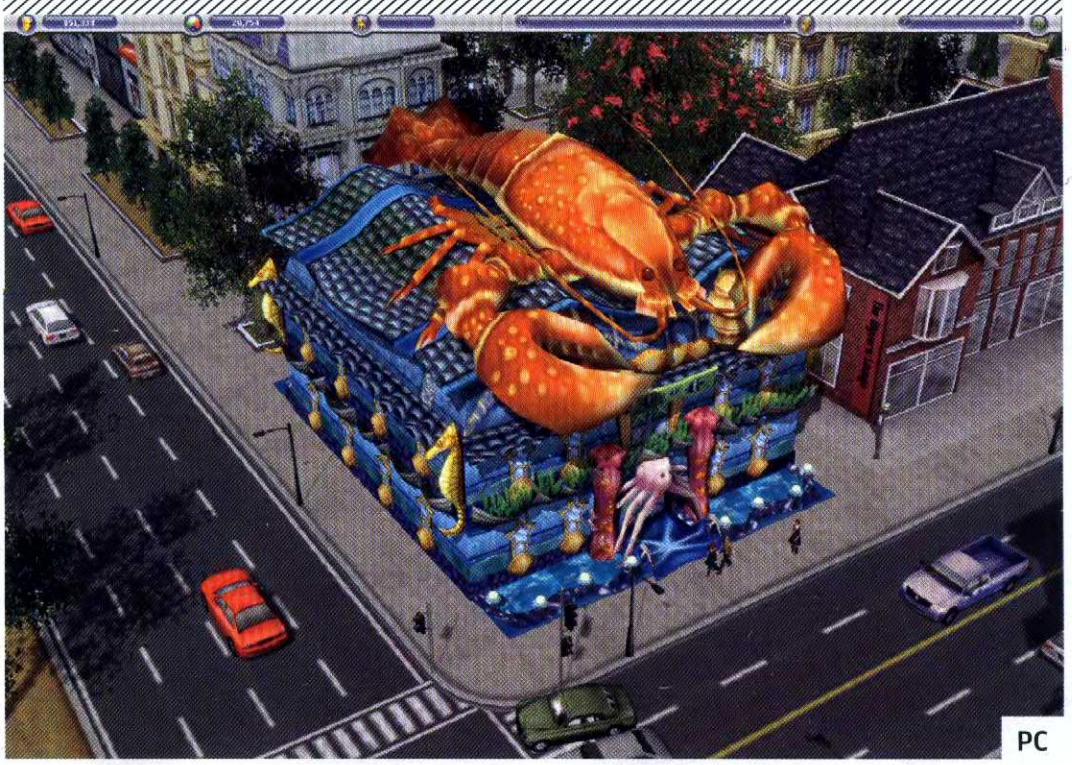
PC / PS3

Free Realms

Дата выхода II квартал 2009

Разработчики из Sony Online Entertainment уже давно заняты созданием MMOG для подростков, аудитория Free Realms – в первую очередь мальчишки и девчонки в возрасте 10-14 лет. Полноценной онлайновой RPG данный проект не является – это скорее яркий виртуальный мир, для жителей которого приготовлены разнообразные развлечения вроде охоты на гоблинов, гонок на машинках (привет, Mario Kart) и взращивания питомцев (тамагочи, ау!). Обещают множество мини-игр, начиная от классических match-3 до кулинарных изысков в стиле Cooking Mama. Разумеется, Free Realms предоставит и широкие возможности для социализации: различные чат-каналы, списки друзей, внутреннюю почту и так далее.

Restaurant Empire 2



PC

Дата выхода
II квартал 2009

Неожиданным образом сложилась судьба компании Enlight, основанной в 1993 году Тревором Чаном (Trevor Chan), создателем нашумевшей в свое время Capitalism. Разработчики заверяли, что будут заниматься исключительно оригинальными и, так сказать, «просветляющими» проектами, но в итоге студия скатилась к производству Bad Day L.A. и различных вариаций экономических симуляторов вроде Zoo Empire.

Сиквел Restaurant Empire как раз и представляет интерес для тех, кто считает себя гениальным управленцем и любит неторопливо рассматривать многочисленные графики и таблицы. Enlight вновь дает возможность построить собственную ресторанную империю, начав с незатейливого фастфуда, и на пике карьеры открыть сеть шикарных элитных заведений.

Mini Ninjas

PC / PS3 / X360 / Wii / DS

Дата выхода
IV квартал 2009

В последнее время ниндзя стали не менее популярными, чем зомби. К примеру, владельцы Nintendo DS уже давно режутся в очень кавайную (и столь же увлекательную) вариацию tower defense под названием Ninjatown, а на Xbox 360 выходит мрачная Ninja Blade.

Ребята из Io Interactive (Freedom Fighters, серия Hitman), видимо, уставшие от бескомпромиссного агента 47 и утомленные разбирательствами с Kane & Lynch, решили вспомнить детство и создать симпатичное приключение, главная роль в котором отведена хотя и миниатюрному, зато храброму ниндзя. Протагонист не только мастерски владеет боевыми искусствами, но и практикует очень полезную в поединках магию. Его сверхвозможности оказываются как нельзя кстати – без них вряд ли удастся одолеть злобного самурая, засевшего в местной обители зла (Fortress of Doom) и грозящей оттуда всему живому.



PSP

Resistance: Retribution

Дата выхода II квартал 2009

Бравый вояка Джеймс Грейсон (James Grayson) не даст спуску злобным интервентам. Драматичный сюжет, приятная графика и ураганный геймплей, рассчитанный на небольшие игровые сессии, в наличии – проект рискует стать лучшим шутером для PSP.

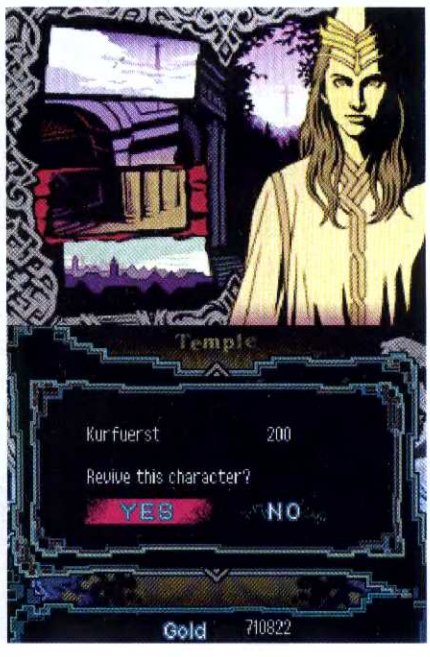
The Dark Spire

Дата выхода март 2009

Похоже, всем, кто скучает по классическим RPG вроде легендарной Wizardry, надо срочно обзаводиться Nintendo DS. Недавно на этой платформе вышел сиквел отличной Etrian Odyssey, а совсем скоро появится и The Dark Spire – еще один проект, рассчитанный на хардкорных ролевиков. Выполнена игра в лучших традициях жанра: не очень замысловатый сюжет (охота за магом-ренегатом, превратившимся в злобного дракона), партия персонажей, вид от первого лица, долгое блуждание в лабиринтах и постоянные стычки с противниками. Прибавьте к этому серьезную сложность и стильный визуальный ряд. Для тонких ценителей даже предусмотрен режим с архаичной черно-белой графикой и 8-битовой музыкой.



DS



Plain Sight

Дата выхода II квартал 2009

Шестеро разработчиков, живущих в коробке из-под обуви (да, они сами себя так величают), готовятся представить на суд общественности свой первый проект. Посвящен он будет забавным роботам, единственная цель существования которых - истребление себе подобных, за счет чего происходит стремительный рост в габаритах. А чтобы победить, необходимо торжественно самоуничтожиться прямо в гуще событий, и чем крупнее при этом был робот, тем громче он бабахнет и тем больше очков добавится в копилку.



PC / X360



PC / PS3

DC Universe Online

Дата выхода 2009

MMORPG по мотивам супергероических комиксов собираются создать уже не первый раз, и наличие не самых удачных попыток вызывает закономерные сомнения в успехе очередного проекта. Вот теперь игроизации будет подвергнута вселенная DC, откуда к нам пришли Бэтмен, Супермен, Женщина-кошка и прочие известные каждому герои. Планируется встреча едва ли не со всеми значимыми персонажами сеттинга и обещается полноценный сюжет с их активным участием. Неясно только, какая роль отводится самим игрокам и смогут ли их протагонисты развиться настолько, чтобы на равных противостоять «старожилам» рисованных новелл.

Freaky Creatures



PC

Дата выхода 2009

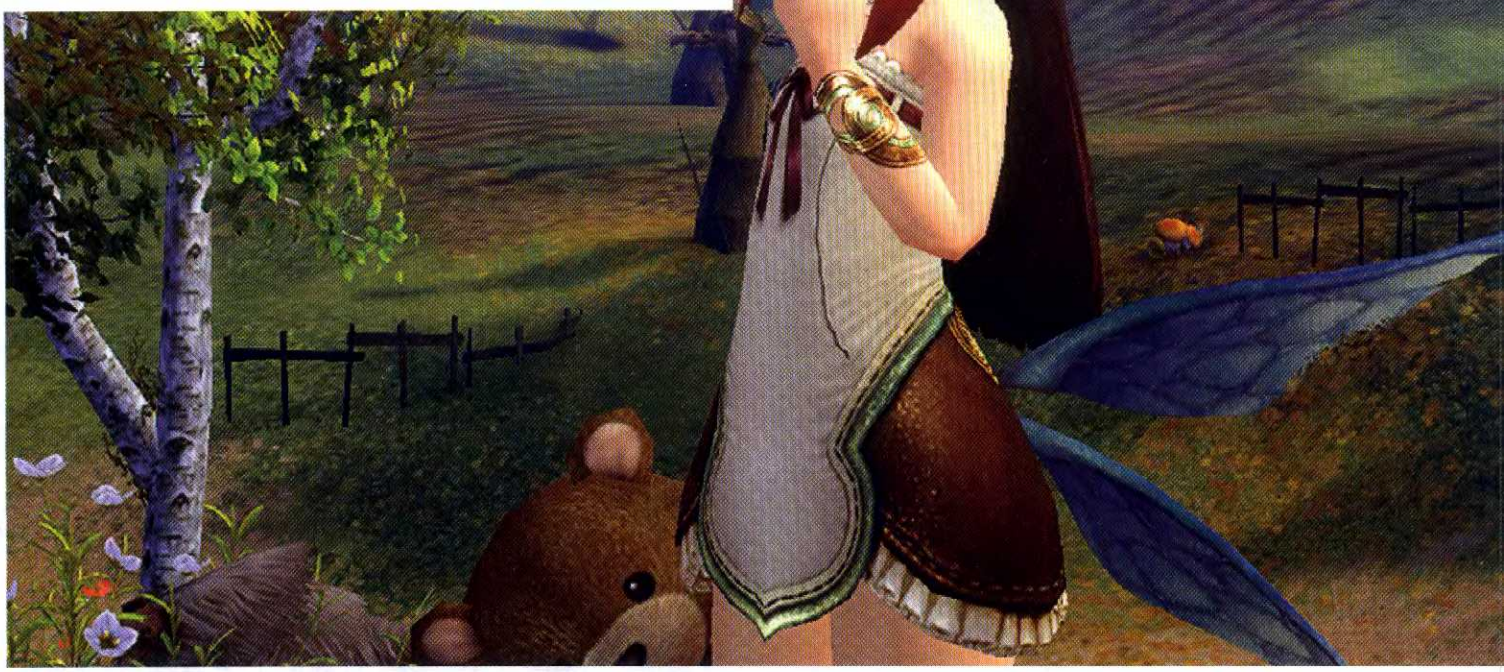
Похоже, кому-то всерьез не дают покоя лавры Spore. Или же милые существа, собираемые в редакторе из разнообразных кусочков, понемногу начинают входить в моду. Проект от Abandon Interactive Entertainment будет куда менее масштабным, чем нетленка от Уилла Райта, но, вполне вероятно, обзаведется насыщенным геймплеем. В разрабатываемой ими игре собственноручно созданных уродцев предлагается стравливать между собой по очереди, определяя, чей же генотип более приспособлен к борьбе и выживанию. Иначе говоря, нас ожидает классический fighting, где количество разновидностей бойцов ограничено исключительно рамками человеческой фантазии.

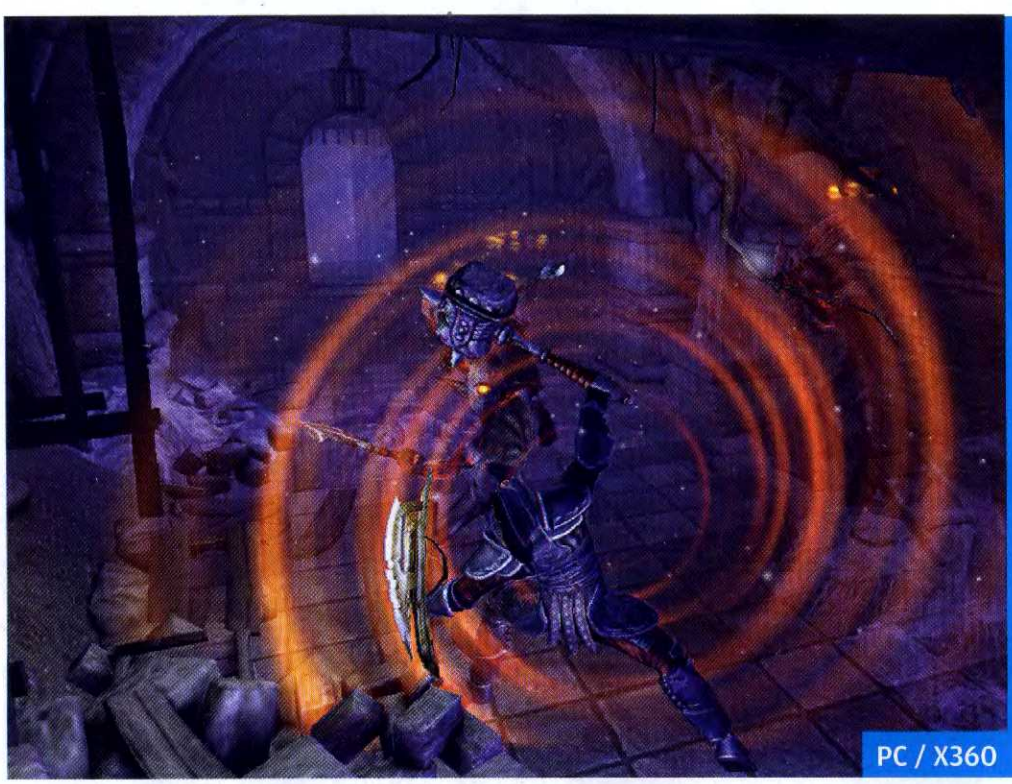
AIKA Online

PC

Дата выхода 2009

Главной фишкой AIKA Online, помимо милых лопоухих персонажей, станет трепетное отношение к развитию своего альтер эго. Герои рождаются в этом мире детьми, им надо расти и взрослеть, набираться опыта и совершенствовать навыки. Основная цель разработчиков - сделать так, чтоб игроки относились к персонажам, как к настоящим питомцам, за которыми нужно следить и бережно ухаживать.





PC / X360

Divinity 2: Ego Draconis

Дата выхода II квартал 2009

При всей внешней схожести с Diablo оригинальная Divine Divinity была на удивление глубокой и продуманной RPG впечатляющего масштаба. Итак, Ривеллону снова угрожает опасность - на этот раз она исходит от полчищ драконов, с которыми уже не один год ведется война за земли и сокровища. Миру срочно требуется новый герой, способный взяться за верный меч (магический посох, тугой лук) и внести коррективы в сложившийся баланс сил. А попутно решить массу локальных проблем, благо недостатка в квестодателях явно не предвидится.

Hardware

» Эти занимательные железки

В этом разделе

88 Апгрейд – дело тонкое
92 Seagate FreeAgent Go 500 GB
92 Glacial-Power GP-PS550BP
92 GOODRAM 1 GB DDR3 1333 MHz (GR1333D364L9/1G)
92 TP-LINK TD-W8920G ADSL2+
93 Genius SP-HF 3000A
94 Компьютер месяца



Gameplay РЕКОМЕНДУЕТ

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

Апгрейд – дело тонкое

Олег Касич

Сейчас многие считают, что идея апгрейда практически себя изжила и на текущий момент неактуальна. После двух-трех лет использования PC что-либо совершенствовать в системе бессмысленно, легче избавиться от старого компьютера и купить новый. Конечно, такой вариант имеет право на жизнь, но позволить себе целиком заменить системный блок может далеко не каждый, особенно учитывая непростую экономическую ситуацию. В этом случае тактика поэтапной модернизации окажется более выигрышной.

В былые времена важность каждого дополнительного процента производительности системы была неоспорима. Даже от того, насколько удачно разогнался новый процессор, зависела возможность нормально просматривать на своем PC видео MPEG-4 или без прерываний слушать музыку в MP3. Теперь с подобными задачами без проблем справляются самые доступные компьютеры, но тем не менее и сегодня ресурсоемких заданий предостаточно. Если говорить о домашних системах, то вспомним хотя бы работу с видео, но уже в форматах High Definition. Ну и конечно, игры, которые способны утилизировать любую мощь современного компьютера. Потому желательно поддерживать свой PC в постоянной боевой готовности, соответствующей текущим задачам, и стараться иметь запас прочности на будущее. Давайте посмотрим, какие комплектующие смогут нам это обеспечить и что лучше модернизировать в первую очередь.



Материнская плата. Данный компонент являет собой основу любого PC. Как правило, ее замена - это крайняя мера, на которую приходится идти, когда речь заходит о значительной модернизации системы. На что же лучше обратить внимание, если вы решились на такой шаг?

Для платформы AMD альтернатив моделям с разъемом Socket AM2+ сейчас нет. Выбор соответствующих плат очень широк, начиная от бюджетных устройств за $50-60 и заканчивая топовыми стоимостью более $200. Оптимум же, как всегда, где-то посередине. За $85-120 без проблем можно приобрести добротную плату на современных наборах логики от AMD и NVIDIA. Не стоит опасаться того, что со скорым анонсом платформы AM3 она морально устареет. Кардинальные изменения мы вряд ли там увидим, за исключением поддержки памяти DDR3, но пока это сложно назвать значительным преимуществом. К тому же новые процессоры AMD, предназначенные для разъема AM3, будут иметь встроенный контроллер DDR2 и полную обратную совместимость с AM2/AM2+. Следовательно, для использования таких CPU на данных платах понадобится всего лишь обновить BIOS.

При выборе новой платы для платформы Intel оптимальными вариантами станут модели на Intel P35, P43 и P45. Их функциональные различия незначительны. Разве что последние нередко позволяют достичь бóльших частот FSB, а потому несколько лучше подходят для разгона CPU с низкими множителями, однако они и стоят чуть дороже. Во второй половине нынешнего года ожидается появление новой платформы Intel с разъемом LGA1156. Даже по названию несложно догадаться - предназначенные для нее процессоры не будут иметь обратной совместимости с LGA775. Однако это не означает заката эры последней. Хотя, конечно же, спустя какое-то время после анонса решений для LGA1156 данная платформа займет нишу средне-бюджетных PC, но вряд ли подобное произойдет раньше чем через год-полтора.

Для желающих уже сейчас использовать Core i7 возможностей для маневра не так много. Свой выбор придется остановить на одной из плат на чипсете Intel X58. Их ассортимент довольно широк, но вот на цены лучше не смотреть - от $250 за самую «доступную» модель. Что касается дальнейших перспектив, то данная платформа будет сосуществовать параллельно с LGA1156, но не станет массовой, так как ей уготована роль стартовой площадки для наиболее производительных топовых решений Intel.

Выбор бренда целиком зависит от ваших личных предпочтений. При равной стоимости компонентов AMD и Intel предлагают схожие по быстродействию системы.

Память. Выражение «памяти много не бывает» уже успело стать крылатой фразой. Если вы любите поиграть на домашнем PC, тогда 3-4 ГБ - именно то, что вам нужно. Здесь большой объем, пожалуй, даже важнее низких таймингов и высоких частот, поэтому при желании сэкономить сгодится и бюджетный набор 2×2 ГБ DDR2-800 за $50. Ограничившись двумя гигабайтами ($30), перед

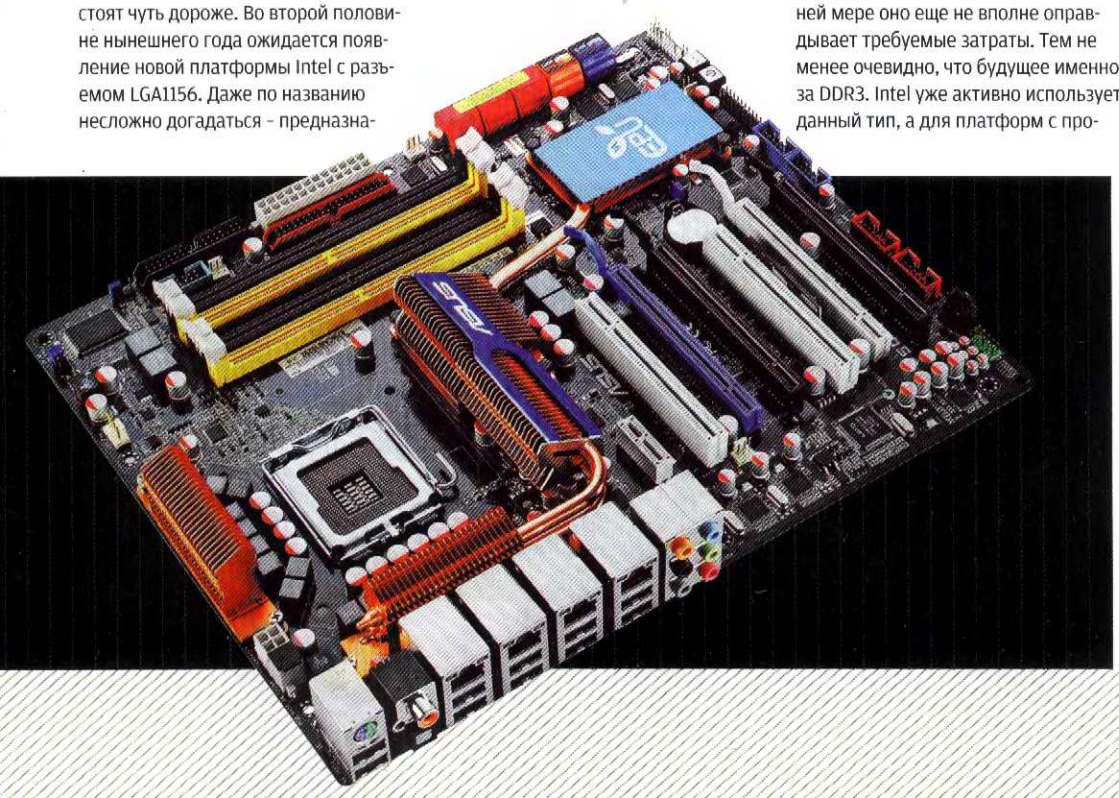


запуском «тяжелых» игр придется закрывать уже работающие приложения ради высвобождения необходимых объемов, тем самым уменьшая интенсивность обращений к жесткому диску.

Из-за рекордно низких цен на оперативную память нередко хочется запастись ею впрок. Но все хорошо в меру. 32-битовые операционные системы не адресуют больше 3,2-3,5 ГБ, а значит, увеличенный объем фактически не будет использоваться вашей ОС и, соответственно, приложениями. Поэтому свыше 4 ГБ имеет смысл устанавливать лишь в том случае, если вы планируете перейти на 64-битовые ОС.

DDR3 на текущий момент в 2,5-3 раза дороже, чем DDR2 аналогичного объема. Это очень существенная разница для того, чтобы память нового стандарта стала действительно массовым продуктом. Конечно, она обладает бóльшей пропускной способностью, но ее реальное преимущество при выполнении типичных задач не столь велико, по крайней мере оно еще не вполне оправдывает требуемые затраты. Тем не менее очевидно, что будущее именно за DDR3. Intel уже активно использует данный тип, а для платформ с процессорами Core i7 он и вовсе единственно возможен. AMD также в ближайшее время анонсирует свою новую платформу для DDR3 - AM3. Но, похоже, полный переход на DDR3 состоится нескоро, а пока «народным выбором» по-прежнему остается DDR2.

Что касается памяти, которая может понадобиться для апгрейда уже устаревших систем, то SDRAM и DDR хоть и с трудом, но все еще можно прибрести. Однако цены на такие модули неоправданно завышены. За планку SDRAM PC133 объемом 256 МБ вас попросят заплатить, как за 2 ГБ DDR2-800, то есть один гигабайт дополнительной памяти облегчит кошелек где-то на $100. Да, «ретро-PC» очень дороги в обслуживании...



Процессор. Процессор - один из элементов PC, наиболее часто заменяемых при апгрейде. И если вы решили сделать это в ближайшее время, выбирайте только из тех моделей, у которых как минимум два вычислительных ядра, они заметно улучшат отзывчивость системы в многозадачной ОС. Масса приложений, в том числе и игр активно «учатся» правильно и эффективно работать в несколько потоков.

Какой CPU предпочесть из предлагаемых сегодня AMD? Среди двухъядерных моделей доступен целый ряд процессоров, начиная от Athlon X2 3600+ до 6000+ стоимостью $50-85.

Если планируете после покупки слегка поколдовать в настройках BIOS, можно немного сэкономить, а если времени/желания заниматься разгоном нет - выбирайте одну из старших моделей, ведь разница в цене не так велика. При более скромном бюджете присмотритесь к Sempron X2 2100, свои $40 он отработает сполна, но из-за меньшего объема кеш-памяти L2 (2×256 КБ) в



некоторых случаях будет все же помедленнее Athlon X2. Потенциально интересен и недавно анонсированный первый двухъядерный процессор с микроархитектурой Stars (K10) – Athlon X2 7750. По данным официального прайс-листа AMD, он стоит лишь на несколько долларов дороже, чем Athlon X2 6000+, и если такая разница сохранится и для розничной цены, то эта модель станет неплохим выбором для апгрейда системы.

Процессоры Intel в исполнении LGA775 выпускаются уже около пяти лет, потому первые платы для этой платформы могут не работать с современными CPU из-за особенностей питания моделей разных поколений. Что следует учесть при апгрейде Celeron D/Pentium 4/Pentium D на чипы с архитектурой Core. Узнать о поддержке новых продуктов, как правило, проще всего на сайте производителя платы.

Процессор Pentium Dual-Core E5200 – настоящая находка для желающих обзавестись достойным CPU не более чем за $100. Он имеет отличное сочетание цена/производительность и к тому же весьма экономичен, в силу того что создается по 45-нанометровой технологии. Вероятно, кого-то отпугнет отсутствие в названии словосочетания Core 2 Duo, априори символизирующего высокое быстродействие CPU, но не следует торопиться с выводами. И на штатной частоте (2,5 ГГц) его возможности довольно хороши, ко всему прочему он неплохо разгоняется. Чипы Pentium Dual-Core серии 2xxx уже не столь интересны, так как оснащены вдвое меньшим объемом кеш-памяти и выпускаются по нормам 65 нм. При острой нехватке средств сгодится и Celeron E1200 ($50), однако нужно быть готовым к тому, что в играх даже существенный разгон чипа порой не в состоянии компенсировать урезанный до 512 КБ объем кеш-памяти второго уровня.

Модели серии Core 2 Duo E7xxx предлагают оптимальные возможности за свою цену, ну а чипы линейки 8xxx с великолепным потенциалом и 6 МБ кеш-памяти L2 незаменимы для мощной игровой системы. Как упоминалось ранее, покупка четырехъядерных процессоров сейчас – хороший повод существенно увеличить производительность в оптимизированных под многопоточность приложениях. Если же таковых пока нет в вашем привычном наборе ПО, то это будет инвестицией на будущее. У Intel на текущий момент очень достойный ассортимент подобных моделей с различными частотами ядер, FSB, объемом кеш-памяти и ценой от $180 и выше.

> Желание использовать Core i7 фактически потребует замены системы

Желание использовать Core i7 фактически потребует замены всей системы с серьезными начальными затратами на покупку другой платы и модулей оперативной памяти DDR3. Поэтому при выборе процессоров с архитектурой Nehalem можно говорить скорее не об апгрейде, а о сборке нового мощного PC.

Что касается платформ предыдущих поколений, не станет откровением то, что решения на Socket 478 уже давно не могут предложить должной производительности для домашних настольных PC. Мегагерц мегагерцу рознь, и потому некогда топовому Pentium 4 3,6 ГГц не по силам тягаться даже с нынешними бюджетными двухъядерниками. Какой-либо смысл менять, скажем, разогнанный Celeron D на старшую модель Pentium 4 есть лишь в том случае, если последний достанется вам почти даром.

Прежде чем отправляться на поиски двухъядерного процессора для Socket 939, а квест этот нынче ой как непрост, стоит всерьез подумать о переходе на платформу AM2+. Сейчас благоприятный момент для подобного маневра, ведь цены на «входной билет» очень доступны: за $130–140 можно обзавестись новой недорогой материнской платой, двухъядерным CPU и 2 ГБ DDR2-800. То же самое, но более настойчиво посоветуем и владельцам платформ Socket 754. Бесспорно, процессор Athlon 64 3700+ – максимум, устанавливаемый в плату с таким разъемом, – в свое время был легендарным чипом, однако с тех пор прошло почти пять лет.

Видеокарта. Редкий апгрейд домашней системы обходится без замены видеокарты. От этого компонента во многом зависит количество кадров в секунду, которые вы сможете наблюдать на экране монитора, запустив очередную игрушку. Именно их недостаток часто становится катализатором для модернизации PC. Конечно, желательно, чтобы связка процессор-видеокарта была идеально сбалансирована. Однако в последних играх зачастую повышенные требования предъявляются именно к графическому адаптеру. Поэтому если виртуальная боевка составляет львиную долю вашей «работы» за компьютером, то покупка GPU «на все деньги» окажется вполне оправданной. В таких случаях можно установить качество картинки повыше, настроив соответствующим образом параметры сглаживания, фильтрации и разрешение текстур. Кроме того, игра на широких экранах с разрешением свыше 1280×1024 потребует большего напряжения именно от графического адаптера.

Если на покупку видеокарты выделено до $100, лучшим вариантом станет Radeon HD 3850 512 МБ DDR3 или более новая Radeon HD 4670. Пожалуй, сейчас это самые доступные адаптеры ($90), которые уже позволяют относительно комфортно поиграть в любые современные игры, пусть и не с максимальными настройками качества. Модели подешевле заметно менее эффективны, а потому, став их владельцем, к вопросу очередного апгрейда придется вернуться гораздо раньше, чем вы можете предположить. Учитывая производительность GeForce 9500 GT DDR3, его цена ($85) неоправданно высока, а вот GeForce 9600 GT за $110 наверняка не разочарует, равно как и Radeon HD 3870, предлагаемый за те же деньги. В $130 обойдутся Radeon HD 4830 или GeForce 9800 GT, но если сможете выкроить $160 на покупку Radeon HD 4850 512 МБ – сделайте это. Давно мы не видели такого удачного сочетания цена/производительность. Возможностей адаптера в большинстве случаев вполне достаточно для игры с довольно высокими или даже макси-

Они еще повоюют

Производительность компьютера вас уже категорически не устраивает, а средств на дорогостоящий апгрейд нет. Не стоит отчаиваться. Есть смысл попробовать поискать необходимые комплектующие для модернизации своего PC на вторичном рынке. Более того, в случае если речь идет об относительно старой системе, это зачастую оказывается единственным способом ее усилить.

Конечно, железо б/у предпочтительнее приобретать у его владельцев, поскольку они могут рассказать о нюансах работы устройства и согласиться на интересную цену. В то же время у тех, для кого перепродажа – основной источник доходов, цены порой неоправданно завышенны. Поэтому перед покупкой желательно немного изучить данный рынок, взвесив имеющиеся предложения. В подобных случаях очень удобно использовать «живую» доску бесплатных объявлений – *itc.ua/freeads*.

Итак, что же из б/у комплектующих можно приобрести, раз уж возникла такая необходимость? Прежде всего процессоры. Как правило, CPU без особых проблем работают очень долго и не утрачивают своих качеств до полного морального устаревания. Выходят из строя чипы крайне редко, и если в ходе проверки система с процессором успешно стартовала, то в 99% случаев она и дальше будет функционировать стабильно. Конечно, лучше все же иметь какой-то запас времени для более тщательного тестирования, но первый запуск здесь показателен.

Модули памяти тоже можно присмотреть, особенно если речь идет о SDRAM или DDR. Обычно они работают долго, однако после покупки проверить их дееспособность нужно обязательно. Они чаще выходят из

www.journal-plaza.net

> Энергопотребление PC среднего уровня не превышает 300 Вт

мальными настройками качества. Чтобы получить схожее быстродействие с видеокартой от NVIDIA, нужно смотреть в сторону GeForce 9800 GTX+, стоимость которой выше на $50–60.

Для мощного PC уместными будут Radeon HD 4870 1 ГБ и GeForce GTS 260 768 МБ, однако стоимость $300 кажется несколько завышенной, особенно если принимать во внимание возможности вдвое более дешевой Radeon HD 4850, которая не столь существенно уступает данным адаптерам по производительности. На видеокарты GeForce GTX 280/285, а в особенности двухчиповые GeForce GTX 295 и Radeon HD 4870 X2, стоит ориентироваться лишь при необходимости получать максимальное количество кадров в секунду любой ценой. И не забывайте: чтобы раскрыть потенциал таких адаптеров, понадобится современный топовый процессор, который придется еще и хорошенько разогнать.

Для систем, оснащенных только AGP-разъемом, замена видеокарты становится нетривиальной задачей. Наиболее мощным устройством, которое сейчас можно вписать в такой PC, является Radeon HD 3850. Конечно, после какой-нибудь Radeon 9800 Pro или GeForce 6600 GT оно покажется снизошедшей благодатью, но по нынешним меркам это уже адаптер для игрового PC начального уровня. Вдобавок стоимость AGP-версии на $40–50 выше, чем у модификации с PCI Express. Вот он – серьезный повод задуматься о переходе на более новую платформу, вместо того чтобы вкладывать деньги в морально устаревшее оборудование. Хотя Radeon HD 3850 способна на некоторое время отсрочить неизбежную замену всей системы.

Накопители. Жесткие диски зачастую апгрейдят лишь тогда, когда емкости имеющегося накопителя катастрофически не хватает для хранения всех нужных данных. С одной стороны, логично. Зачем менять то, что работает? К тому же переустановка винчестера не увеличит количества кадров в секунду в играх, да и в синтетических тестах прирост показателей, как правило, несущественен. С другой – именно накопитель является самым медленным компонентом в системе и от скорости его работы напрямую зависит время загрузки ОС и всевозможных приложений, создания, копирования и переноса файлов и пр. Потому, кроме объема жесткого диска, конечно же, стоит обращать внимание и на его скоростные показатели. И нужно признать, что у новых моделей они заметно выше. В первую очередь благодаря возросшей плотности записи данных. Если пару лет назад для создания 300-гигабайтовой модели требовалось размещать в корпусе накопителя три пластины по 100 ГБ, то современные HDD объемом 320 ГБ обходятся всего одной. При одинаковой скорости вращения шпинделя несложно догадаться, какой винчестер окажется более производительным и будет меньше нагреваться в процессе работы.

Блок питания. Часто еще до апгрейда возникает вопрос: хватит ли мощности имеющегося блока питания для новой конфигурации PC? Увы, однозначного ответа нет, даже если доподлинно известно, что написано на стикере корпуса вашего БП. Указанные там цифры могут не отражать реальных возможностей устройства, особенно если изготовлением блока занимались неизвестные китайские «мастера».

Как показывает практика, энергопотребление PC среднего уровня во время максимальной нагрузки не превышает 300 Вт. Система с четырехъядерным Core 2 Quad и парой двухчиповых Radeon HD 4870 X2 после разгона потребовала от БП почти 600 Вт. Стало быть, если вы не планируете в своей системе использовать две топовые видеокарты и экспериментировать с оверклокингом, БП мощностью 400–500 Вт хватит с запасом. Лучше меньше, да лучше.

Система охлаждения. Речь об оригинальных системах охлаждения обычно заходит лишь при желании разогнать имеющиеся процессор или видеокарту. Тогда действительно лучше использовать альтернативные СО, ведь штатные кулеры могут не справиться с охлаждением чипов, функционирующих на увеличенных частотах, особенно если повышается напряжение их питания. Кроме того, возможность «послушать тишину» во время работы за компьютером тоже дорогого стоит. Таким апгрейдом вы наверняка останетесь довольны.

Держи баланс

Сбалансирована ли ваша система? Существует очень простой экспресс-метод, который с большой вероятностью поможет определить слабое звено в связке процессор – видеокарта. Для этого необходимо определить производительность какой-либо из игр в привычном режиме, после чего провести ту же операцию, понизив разрешение на одну или даже несколько ступеней, например с 1280×1024 до 800×600. Если количество полученных кадров в секунду практически не изменится, скорее всего, для оптимизации системы требуется установка более мощного процессора, если же производительность в низком разрешении заметно возрастет, наверняка ограничителем PC в играх является видеокарта.

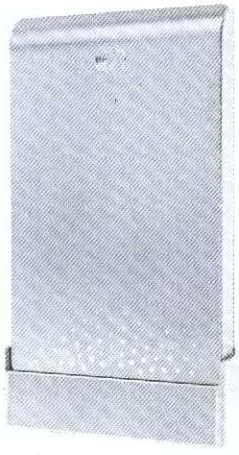


строя, чем, например, процессоры. После установки желательно на несколько часов оставить под нагрузкой в Memtest, затем усиленно погонять систему в игрушках, а в придачу провести архивирование больших объемов данных с последующей проверкой на наличие CRC-ошибок.

Видеокарты также попадают в список устройств, которые морально устаревают раньше, чем приходят в негодность. Однако случаи возникновения проблем с видеопамятью и GPU не столь уж и редки, потому после покупки устройте длительную игровую сессию, чтобы исключить появление всевозможных артефактов изображения и зависаний системы.

Откажитесь от материнской платы, если ее история вам неизвестна. Побывав в роли полигона начинающего оверклокера, она, скорее всего, сохранит товарный вид, но доставит немало хлопот новому владельцу. В любом случае, во время покупки постарайтесь договориться с хозяином о возможном возврате денег, если в течение хотя бы нескольких дней вы выявите неисправность, с которой не захотите смириться. Гарантия производителя на данное устройство наверняка ведь уже давно закончилась.

А вот приобретение видавшего виды жесткого диска настоятельно не рекомендуется. Механическим деталям свойственно изнашиваться, к тому же с годами повышается вероятность появления долгочитаемых и сбойных секторов. Даже если на домашней системе вы не храните важных данных, вряд ли у вас будет время и желание заниматься «посыпавшимся» винчестером. Потому для апгрейда лучше выбрать новый HDD, к счастью, в настоящий момент они серьезно подешевели.



Seagate FreeAgent Go 500 GB

› Внешний HDD

Рассматриваемый FreeAgent Go емкостью 500 ГБ – самый «объемный» в серии внешних винчестеров формфактора 2,5" от Seagate. При сопоставимых с устройствами других производителей скорости чтения и записи данных (28 и 23 МБ/с соответственно) FreeAgent Go отличается уменьшенной толщиной корпуса, интересным дизайном и системой индикации, особенно впечатляющими при работе в связке с FreeAgent Go Dock and Case (состоит из док-станции и кожаного чехла, приобретается отдельно за $20), плюс весьма функциональным программным обеспечением в комплекте. ПО Seagate Manager позволяет защищать и шифровать отдельные разделы и файлы на HDD, производить автоматическое резервное копирование и синхронизацию данных.

Модель емкостью 500 ГБ поставляется в пяти цветовых вариантах – Titanium Silver, Tuxedo Black, Ruby Red, Sky Blue, Forest Green. У нас в стране в основном представлены серебряный и черный.

$160

Продукт предоставлен компанией Seagate, www.seagate.com

Glacial-Power GP-PS550BP

› Блок питания

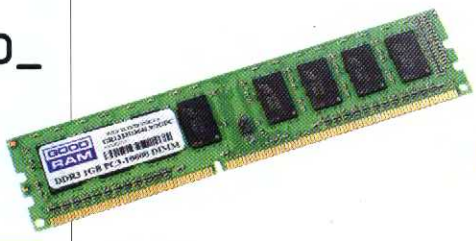
Известный производитель систем охлаждения GlacialTech вывел на рынок блоки питания под собственным брендом GlacialPower. Рассматриваемая модель является старшей в линейке недорогих продуктов и предназначена для работы в первую очередь в массовых PC. GP-PS550BP, в отличие от большинства устройств того же уровня от других производителей, использующих активную схему коррекции коэффициента мощности, оснащен пассивным PFC. Блок охлаждается 80-миллиметровым вентилятором, достаточно шумным при нагрузке порядка 250–300 Вт и выше. Из мелких недостатков выделим наличие всего двух SATA-коннекторов.

Впрочем, GP-PS550BP демонстрирует неплохие показатели в работе и вполне справляется с обеспечением питания даже производительных конфигураций. Демократичная стоимость БП серии PS – один из веских аргументов в пользу GlacialPower при покупке.

Продукт предоставлен компанией «Версия-Трейдинг», www.v-trading.com.ua

$59





$40

GOODRAM 1 GB DDR3 1333 MHz (GR1333D364L9/1G)

› Оперативная память

Характеристики данного продукта говорят о его принадлежности к типичным недорогим модулям DDR3 с относительно низкой штатной частотой и достаточно высоким таймингом (9-10-10-25). Однако есть у GR1333D364L9/1G и своя изюминка – модель основана на прекрасно зарекомендовавших себя чипах Micron D9GTS. Они имеют определенную особенность: для полного раскрытия потенциала необходимо устанавливать напряжение порядка 1,9 В. Это несколько ограничивает их возможности на платформе LGA 1366, где желательно не превышать 1,65 В. При напряжении 1,9 В и весьма агрессивных таймингах 7-7-7-18 T1 модули продемонстрируют результаты на уровне лучших оверклокерских комплектов – 1700 МГц. После снижения напряжения до 1,65 В – 1443 МГц. С более высокими задержками показатели не столь впечатляющи, однако, учитывая стоимость модулей, также отличные.

Продукт предоставлен компанией Wilk Elektronik S.A., www.goodram.com

TP-LINK TD-W8920G ADSL2+

› Беспроводной роутер

Несмотря на внешнюю схожесть с другой моделью TP-LINK, имеющей практически такое же обозначение, эта является универсальным устройством для подключения домашней сети (или отдельного компьютера) к Интернету посредством ADSL-линии. Внешний вид TD-W8920G ADSL2+ стандартен: белый пластиковый корпус имеет по бокам вентиляционные отверстия, спереди расположены индикаторы работы сетевых интерфейсов, а на задней панели размещены четыре разъема Ethernet для подключения устройств и один порт RJ-11 для соединения с телефонной линией. Там же находится и винтовое крепление внешней антенны, служащей для увеличения радиуса действия беспроводной сети. В любом случае ее использование повышает скорость передачи данных, поэтому даже в небольшом помещении ее есть смысл установить. Настройка TD-W8920G ADSL2+ не занимает много времени благодаря удобному *Мастеру*, встроенному в веб-интерфейс. Дополнительная регулировка не требует серьезной подготовки – wireless-режимы настраиваются так же, как и в других подобных устройствах.

Роутер демонстрирует стабильную работу без разрывов связи и с достаточно постоянной скоростью передачи данных. Стоимость устройства сравнительно невысока, учитывая функциональность и способность заменить собой стандартный ADSL-модем.

$65

Продукт предоставлен компанией «Юг-Контракт», yugcontract.ua



Продукт предоставлен компанией «Версия-Трейдинг», www.v-trading.com.ua



$74

Genius SP-HF 3000A

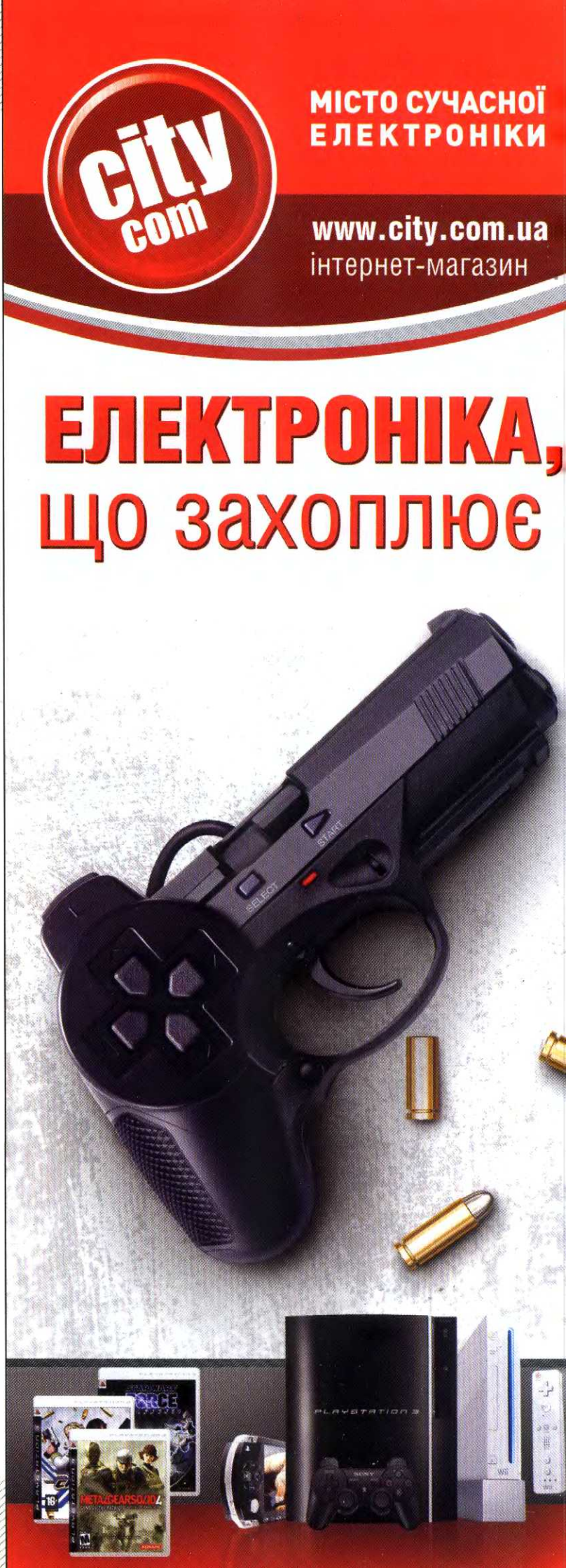
› Акустическая система

Модель SP-HF 3000A – очередной представитель серии акустических систем 2.0 компании Genius – на данный момент является старшей из линейки. Материал корпусов солидных полноразмерных колонок имитирует красное дерево, а под защитными накладками каждой из них спрятана пара динамиков – низкочастотный (5,25") и твитер (1,5"). Разъемы для подключения источника звука (два RCA, альтернативных входов нет) размещены на задней панели, там же находится и отверстие фазоинвертора. Качество монтажа динамиков хорошее, но не идеальное, поэтому снимать декоративные элементы все-таки не стоит.

Управление системой расположено на боковой стенке правого сателлита, что не очень удобно, учитывая отсутствие пульта ДУ. Еще менее объяснимо решение разместить разъем для наушников на задней панели. Кроме того, отметим довольно раздражающий индикатор работы АС в виде ярко-синего светодиода. Рядом с ним находятся регуляторы громкости, басов и уровня высоких частот.

Звучание SP-HF 3000A приятно удивляет, хотя настройки по умолчанию не оптимальны. Добавив немного басов и выкрутив регулятор *Treble* почти на максимум, вы получите вполне адекватное воспроизведение с незначительными недостатками. Главное – не перестараться, поскольку на предельных уровнях регулятора *Bass* звучание становится плоским и гулким.

Систему можно считать универсальной, так как совсем неплохо воспроизводится музыка практически в любом стиле. Модель получилась хотя и дороговатой, но достаточно удачной, и ее стоимость вполне оправдывает ожидания.



Лучшие покупки

компьютер месяца

«Бюджетный PC»

Компьютер, хорошо подходящий для не слишком ресурсоемких игр

Intel Pentium Dual-Core E5200 (2,5 ГГц, 2 МБ)	$85
AMD Athlon X2 5200+ (2,7 ГГц, 2×512 КБ)	$65
Материнская плата на чипсете Intel P35 Express	$85
Материнская плата на чипсете AMD 770	$70
Память 2×1 ГБ DDR2-800	$30
Видеокарта Radeon HD 3850 512 МБ GDDR3	$90
Жесткий диск 320 ГБ, кеш-буфер 16 МБ	$55
LCD-монитор 19", TN, DVI	$160
Привод DVD±RW Dual Layer, мультиформатный	$30
Корпус Middle Tower ATX 400 Вт	$55
Клавиатура, USB	$10
Мышь оптическая, USB	$15
Кулер, аксессуары	$25
Акустика 2.0	$25

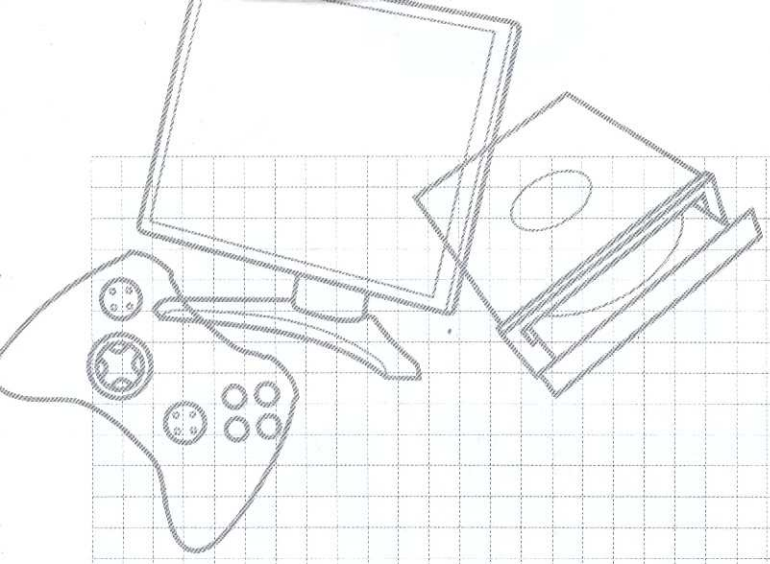
Суммы для PC на платформах: **Intel $665** • **AMD $640**

«Оптимальный PC»

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	$50
Видеокарта Radeon HD 4850 512 МБ	$160
Жесткий диск 640 ГБ, кеш-буфер 16 МБ	$80
LCD-монитор 22", TN, DVI	$280
Привод DVD±RW Dual Layer, мультиформатный	$35
Корпус Middle Tower ATX 450 Вт	$120
Клавиатура, USB	$15
Мышь лазерная, USB	$25
Кулер, аксессуары	$35
Акустика 2.1	$90

Суммы для PC на платформах: **Intel $1130** • **AMD $1085**



«Прогрессивный PC»

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	$150
	Память 2×2 ГБ DDR2-1066	$100
	Видеокарта GeForce GTX 260 896 МБ / Radeon HD 4870 1 ГБ	$310
	Жесткий диск 1 ТБ, кеш-буфер 32 МБ	$135
	LCD-монитор 24", S-PVA, DVI	$720
	Привод DVD±RW Dual Layer, мультиформатный	$35
	Корпус Middle Tower ATX 500 Вт	$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 PC на платформе Intel $2175

Подарок от Intel – снижение цен (15–40%) на ряд недорогих двухъядерных процессоров, а также на четырехъядерные модели Core 2 Quad

То, что сейчас мультиплатформенные игры все чаще выходят на PC с некоторым опозданием по сравнению с консольными версиями, уже ни для кого не новость. И ладно бы дело ограничивалось только временной задержкой. Так ведь порой они требуют неоправданно больших системных ресурсов, при этом не особенно впечатляя сложными эффектами и детализацией моделей. Своеобразным тревожным звоночком стала хорошо известная GTA IV, в которой получить более 30 кадров в секунду можно лишь на довольно мощной конфигурации. Теперь вот Saints Row 2 пугает своими 5-10 кадрами в секунду на платформе с GeForce 8800 GTS... Можно сколько угодно винить разработчиков в плохой оптимизации движков, неудачном портировании и других смертных грехах, но если игра будет действительно интересной и вы не захотите ее пропустить, придется отправиться за покупками.

Увы, но на послепраздничное январское затишье наложился общемировой финансовый кризис, в результате на рынке наблюдается полный штиль. Крупных поставок разнообразного свежего железа в ближайшее время ожидать не приходится. Однако сделать плановый апгрейд это не помешает. При желании и из уже имеющихся в продаже комплектующих можно выбрать достойную обновку или собрать производительный PC.

Компания AMD недавно анонсировала свои 45-нанометровые Phenom II X4. Четырехъядерные чипы имеют несколько переработанную архитектуру, втрое больший, чем у предшественников, объем кеш-памяти третьего уровня (6 МБ vs. 2 МБ) и заметно возросший частотный потенциал. Все перечисленное позволяет производителю говорить о приросте быстродействия в 10-20%. Как только у нас появится возможность проверить это на практике, с удовольствием поделимся полученными результатами. На сегодня представлены две модели: Phenom II X4 920, работающий на частоте 2,8 ГГц, и Phenom II X4 940 Black Edition 3 ГГц с разблокированным множителем. Что касается потребления электроэнергии, то, несмотря на повышенные частоты, оба чипа остаются в рамках 125-ваттного пакета (TDP) - преимущества нового техпроцесса налицо. Модификация для энтузиастов оценена в $275, а 920-я модель обойдется в $235.

Подарок от Intel - существенное снижение цен (15-40%) на целый ряд недорогих двухъядерных процессоров, а также на практически все четырехъядерные модели Core 2 Quad.

К CES 2009 компания NVIDIA обновила свой парк топовых графических акселераторов. GeForce GTX 285 архитектурно ничем не отличается от старого доброго GTX 280, но используемый для данного адаптера GPU выпускается по технологическим нормам 55 нм, кроме того, частоты ядра и памяти увеличены с 602/2214 до 648/2484 МГц. А вот двухчиповая GeForce GTX 295 - это попытка вернуть себе звание производителя самых быстрых видеокарт в мире, которое полгода назад было отобрано конкурентом, представившим тогда Radeon HD 4870 X2.

Хорошие вести приходят от производителей жестких дисков, наперебой заявляющих о готовности запускать в продажу накопители с магнитными пластинами емкостью 500 ГБ. Повышение плотности записи - отличная возможность увеличить не только объем, но и скорость работы HDD, а там, глядишь, и стоимость хранения гигабайта подешевеет.

Top 5

ждем в марте

Лысые убийцы и парусные судна, чернокожие зомби и электронные карты

Сиквел, в который разработчики не привнесли ничего нового, оставив игровые принципы в неприкосновенности, крайне редко оказывается настолько же успешным, как и оригинал. В продолжение известной игры обязательно нужно добавить несколько свежих идей, будь то морские битвы в исконно сухопутной стратегии или элементы менеджмента в криминальном боевике.



01



Empire: Total War

Игры серии Total War всегда были отрадой для любителей солдатиков, позволяя моделировать почти настоящие баталии, где все решала правильная тактика и умелое руководство войсками. А теперь пристальное внимание к серии гарантировано и со стороны тех, кто с детства увлекался корабликами и мечтал покомандовать настоящим морским сражением.

02



Resident Evil 5

Уничтожение корпорации Umbrella не охладило пыл безумных ученых, пытающихся создать идеальное биологическое оружие. Они перебазировались в Африку, а вслед за ними отправился и отряд Bioterrorism Security Assessment Service, возглавляемый нашим старым знакомым Крисом Редфилдом, полным решимости остановить злодеев.

03



The Godfather II

События в жизни члена мафиозного семейства не ограничиваются одними лишь преследованиями да перестрелками. В погоне за оригинальностью разработчики решили разнообразить его быт стратегическими элементами. Нам предстоит комплектовать отряды из узких специалистов, тщательно подбирая оптимальный состав для каждой миссии.

04



BattleForge

Несмотря на то что карты из collectible card games просто приятно держать в руках, электронные версии таких игр тоже имеют право на существование. Участие компьютера избавляет от необходимости зубрить талмуды правил, к тому же позволяет реализовать битвы на принципиально ином уровне. Например, в виде масштабных баталий жанра RTS.

05



Chronicles of Riddick: Assault on Dark Athena

Этот проект начинался как перевыпуск Escape from Butcher Bay с обновленной графикой и парой дополнительных уровней. Теперь же нас ждет полноценная игра, где бонусом выступит ремейк оригинала.

www.journal-plaza.net