

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 **Gamerplay**, № 4 (44), апрель 2009

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

В журнале используются материалы 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 публикации торговые марки являются собственностью их владельцев. Мнения, высказываемые авторами, не всегда совпадают с точкой зрения редакции. Полная или частичная перепечатка материалов журнала допускается только по согласованию с редакцией.

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

Цена свободная

Тираж 20 000 экз.

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

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

© ООО «Видавничий Дім ІТС», 2009 г.
Все права защищены



Наши игры

Каждый год, бегая по порой заснеженному, а иногда просто очень холодному Киеву от студии к студии, я диву даюсь, насколько же разнообразен украинский game development. У нас есть как компании, занимающие просторные помещения в современных офисных центрах, так и студии, обитающие в корпусах промышленных предприятий или вполне комфортно существующие в обычных квартирах. Но везде тебя обязательно встретят улыбкой и рассказывают о своей работе с неизменным энтузиазмом, причем неважно, делают ребята грандиозный шутер или продукт для детей. Создание игр уже давно перестало быть хобби, это работа, но, что приятно, для большинства работа все же любимая.

И вот ты заходишь в офис/кабинет/квартиру, и тебя сразу же тянут к компьютеру показывать игру (некоторые все же понимают, что журналист с мороза, и неплохо бы его напоить чаем). И тогда становится очевидным, как эта игра дорога разработчику, и он очень хочет, чтобы она понравилась и мне, и вам, и вообще всем. Рассказывая о

космических кораблях, бороздящих просторы, или войнах преступных группировок, или особенностях управления виртуальными ресторанами, разработчик внимательно следит за твоей реакцией, которая для него исключительно важна. Ведь труд не только обеспечивает ему зарплату, он дарит геймерам радость. И в этом украинские игроделы похожи на американских, французских или британских – они по-настоящему увлечены своей работой. Общение с такими людьми приносит массу позитивных эмоций, именно потому я очень люблю бывать на выставках и конференциях, и именно потому каждый год хожу в гости к киевским командам. И искренне рада, что журнал Gamerplay – тоже часть этой замечательной индустрии.

Приятного чтения.

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

Зинченко



»ПРЕВЬЮ

В последнее время исключительно модно стало низвергать супергероев до уровня рядовых обывателей. Супермен наших дней, как обычный человек, тоже боится, болеет и может умереть. Мрачная, но притягательная история Batman: Arkham Asylum – именно в таком упадническом духе.

с. 26

Batman: Arkham Asylum

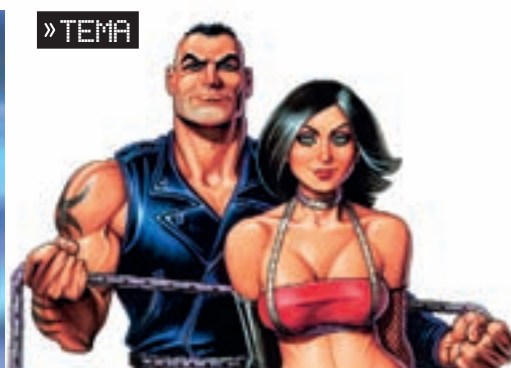


»ПРЕВЬЮ

с. 18

Brutal Legend

Кажется, боги игровой индустрии сжалились над Тимом Шафером и его командой. Их замечательный боевик Brutal Legend, целиком и полностью посвященный рок-музыке, обрел нового издателя и уверенно движется к релизу.



»ТЕМА

Наша игра

Как обычно, апрельский номер Gameplay знакомит своих читателей с нынешним положением дел в отечественной игровой индустрии. И вы знаете, несмотря на непростые времена, у нас есть повод для оптимизма – украинский геймдев, может быть, чувствует себя не лучшим образом, но он жив и продолжает развиваться.

с. 30

Новости

- 6 Кратко
- 10 Новости киберспорта
- 14 Обратная связь

Превью

- 18 Brutal Legend
- 24 Zeno Clash
- 26 Batman: Arkham Asylum

Тема

- 30 Наши игры
- 40 Орки в космосе

Рецензии

- 48 Empire: Total War
- 52 Warhammer Online: Время возмездия
- 54 Warhammer 40K: Dawn of War II
- 58 The House of the Dead: Overkill
- 60 F.E.A.R. 2: Project Origin
- 64 Race Pro
- 66 Street Fighter IV
- 70 Onechanbara: Bikini Samurai Squad
- 72 ShellShock 2: Blood Trails
- 74 Noby Noby Boy
- 75 Flower
- 76 Dead Rising: Chop Till You Drop
- 78 Lord of the Rings: Conquest
- 80 Ninja Blade
- 82 Memento Mori
- 84 Галерея

Hardware

- 90 ASUS WL-500gP V2
- 90 Edimax BR-6315SRg
- 91 TP-LINK TL-WR642G
- 92 Force3D HD4850-512MB Black Edition
- 92 Kingston KHX8500D2T1K2/4G
- 92 Creative GigaWorks T3
- 93 Iiyama ProLite E2607WS
- 94 Компьютер месяца
- 96 Кроссворд

Орки в космосе

с. 40

Warhammer и Warhammer 40 000 – одни из наиболее известных и самых почитаемых настольных игр в мире. О гениальном творении британской компании Games Workshop рассказывает наш специальный материал.

» РЕЦЕНЗИИ

Empire: Total War

Этот проект представляется идеальной стратегической игрой: необыкновенная масштабность, инновационный искусственный интеллект, масса тактических и дипломатических возможностей, великолепная графика, в конце концов! Но так ли хороша Empire: Total War на самом деле?

с. 48

» РЕЦЕНЗИИ

Street Fighter IV

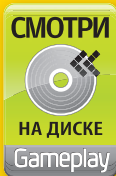
Тренируйте пальцы, скорость реакции и вспоминайте комбо из легендарной Street Fighter II. Ведь новая Street Fighter – это, по сути, улучшенная и дополненная версия того самого файтинга.

с. 66

Игры в номере

Batman: Arkham Asylum	26
Battlefield Bad Company 2	86
Brutal Legend	18
Class of Heroes	85
Dead Rising 2	85
Dead Rising: Chop Till You Drop	76
Empire: Total War	48
F.E.A.R. 2: Project Origin	60
Flower	75
Gardening Mama	85
God of War III	86
Lime Odyssey:	
The Chronicles of ORTA	84
Lord of the Rings: Conquest	78
Marvel Ultimate Alliance 2: Fusion	84
Memento Mori	82
Ninja Blade	80
Noby Noby Boy	74
Onechanbara:	
Bikini Samurai Squad	70
Patapon 2	86
Race Pro	64
ShellShock 2: Blood Trails	72
Street Fighter IV	66
Tekken 6	87
The House of the Dead: Overkill	58
Uncharted 2: Among Thieves	87
Warhammer 40K: Dawn of War II	54
Warhammer Online:	
Zeno Clash	24
Время возмездия	52





DVD

№ 4 (44)
апрель 2009



Игры

Shareware-игры

Утерянная гробница
Ирода
Веселая ферма.
Печем пиццу
Тайна замка Единорога
Ювелирмания
Кровные узы

Путешествие

Кассандры.
Пророчества
Нострадамуса
Пазлы. Бриллиантовая
коллекция

Демонстрационные версии

Burnout Paradise
NecroVision
Puzzle Quest: Galactrix

Патчи

Burnout Paradise:
The Ultimate Box
Gears of War
The Guild 2:
Venice
Need for Speed
Undercover
Pro Evolution
Soccer
War Leaders:
Clash of Nations
Command & Conquer:
Red Alert 3

Видеоролики

Мультиплатформа

Call of Juarez: Bound
in Blood
Ghostbusters
Guitar Hero
Greatest Hits
Mass Effect 2
Overlord 2
Resident Evil 5
Tekken 6
Watchmen: The
End is Nigh

PC

Aion: The Tower
of Eternity
ArmA2
Majesty 2:
The Fantasy
Kingdom Sim
Demigod
Heart of Eternity
Jumpgate: Evolution
Command & Conquer:
Red Alert 3 - Uprising
Street Gears
Grand Ages: Rome
World of WarCraft
Zero Clash

Wii

The House of the
Dead: Overkill
Teenage Mutant Ninja
Turtles: Smash Up

PS3

Infamous

DSi

Презентация DSi

Утилиты, программы
и драйверы на все
случаи жизни



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

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

производителей этого ПО. Все программы, помещенные на диск, проверены антивирусным ПО. «Gamerplay-DVD, апрель 2009» является неотъемлемой составляющей журнала Gamerplay, № 4 (44), 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

ASUS рекомендує Windows Vista® Home Premium



ASUS M70

СЛУХАЙ СЕРЦЕМ



ASUS M70Vn відтворює зображення в HD-якості.



Якісне мультимедіа на кінчиках пальців

Вишуканий сучасний стиль та надійна конструкція корпусу ноутбука ASUS M70Vn встановлюють нові стандарти сучасних ноутбуків. Зручний широкоформатний дисплей 17", ексклюзивне звучання спеціалізованої акустики Altec Lansing у складі чотирьох динаміків та сабвуферу, прогресивна система обробки цифрового звуку ASUS AI Surround, підтримка технології Dolby Home Theater дозволяють сприймати ноутбук ASUS M70Vn як повноцінний мультимедійний центр. Унікальний мультимедійний тачпад дозволяє керувати відтворенням мультимедіа лише одним дотиком. Ноутбук ASUS M70Vn базується на процесорній технології Intel® Centrino® 2 та комплектується ліцензійною Windows Vista® Home Premium.

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

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

Celeron, Celeron Inside, Centrino, Centrino Inside, Centrino Logo, Core Inside, Intel, Intel Logo, Intel Core, Intel Inside, Intel Inside Logo є зареєстрованими торговими марками Intel Corporation в США та інших країнах.

Возвращение Алисы

Знаменитая American McGee's Alice до сих пор по праву считается лучшей игрой дизайнера Американа МакГи. Компания Electronic Arts неожиданно решила вспомнить про эту чудесную фантазмагорию и анонсировала The Return of American McGee's Alice. Выйдет проект на PC, PlayStation 3 и Xbox 360 предположительно через полтора-два года. Никакие дополнительные подробности пока не сообщаются, хотя мы сомневаемся, что новому творению студии Spice Horse (ответственна за American McGee's Grimm) удастся превзойти оригинал.



Европейский рейтинг продаж игр

Wii

№	Название	Издатель	Разработчик
1	Wii Fit	Nintendo	Nintendo
2	Mario Kart Wii	Nintendo	Nintendo
3	The House of the Dead: Overkill	SEGA	Headstrong Games
4	Mario & Sonic at the Olympic Games	SEGA	SEGA
5	Ben 10: Alien Force	D3P	Monkey Bar Games
6	Animal Crossing: Let's Go to the City	Nintendo	Nintendo
7	Guitar Hero: World Tour	Activision Blizzard	Vicarious Visions
8	Family Ski & Snowboard	Atari	Namco
9	Disney's Bolt	Disney Interactive Studios	Avalanche Software
10	Winter Sports 2009: The Next Challenge	Koch Media	49Games

DS

№	Название	Издатель	Разработчик
1	Professor Layton and the Curious Village	Nintendo	Level 5
2	Dr. Kawashima's Brain Training	Nintendo	Nintendo
3	Mario Kart DS	Nintendo	Nintendo
4	Disney's Bolt	Disney Interactive Studios	Altron
5	New Super Mario Bros.	Nintendo	Nintendo
6	Ben 10: Alien Force	D3P	1st Playable
7	More Brain Training from Dr. Kawashima	Nintendo	Nintendo
8	100 Classic Book Collection	Nintendo	Genius Sonority
9	Mystery Case Files: Millionheir	Nintendo	Big Fish Games
10	Mario & Sonic at the Olympic Games	SEGA	SEGA

X360

№	Название	Издатель	Разработчик
1	Halo Wars	Microsoft	Ensemble Studios
2	Street Fighter IV	Capcom	Capcom
3	SEGA Mega Drive Ultimate Collection	SEGA	Backbone
4	Silent Hill: Homecoming	Konami	Double Helix
5	Call of Duty: World at War	Activision Blizzard	Treyarch
6	Grand Theft Auto IV	Take-Two	Rockstar North
7	Race Pro	Atari	SimBin
8	FIFA 09	Electronic Arts	EA Canada
9	Call of Duty 4: Modern Warfare	Activision Blizzard	Infinity Ward
10	50 Cent: Blood on the Sand	THQ	Swordfish Studios

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

Казуальный космос

Сдается, что Nintendo Wii в скором времени сможет избавиться от условного звания «самой доброй консоли». В ассортименте игр для нее значится брутальная MadWorld, а Electronic Arts пополнит список «взрослых» проектов своей Dead Space: Extraction, выполненной в жанре рел-

сового шутера (а-ля House of the Dead). Игра расскажет историю группы колонистов, которые пытаются выбраться из инфицированной космической станции, – мрачный дух оригинальной Dead Space, фирменная расчлененка и обилие кетчупа на экране, разумеется, в наличии.





Внимание, акция!

Радикальное рекламное мероприятие провела компания Codemasters в поддержку action/RPG Rise of the Argonauts. Для участия в акции надо было всего лишь... назвать собственного ребенка именем Язон (известный мифический герой, а также центральная фигура игры) и выслать в офис фирмы копии документов, официально это подтверждающих. В качестве награды Codemasters предлагала бесплатно снабжать родителя своими проектами в течение года. Интересно, много ли людей откликнулось?



Новинки для PSP

Компания Sony сделала сразу несколько громких анонсов, касающихся немного забытой в последнее время консоли PlayStation Portable. Во-первых, ее владельцев порадают версией Rock Band, которая геймплеем будет напоминать известную в узких кругах Amplitude. Во-вторых, на PSP появится LittleBigPlanet. И, в-третьих, нас ждет еще один проект из серии MotorStorm – MotorStorm: Arctic Edge. Действие игры перенесут в морозную Аляску, предложив колесить по заснеженным трассам и обрушивающимся ледяным мостам.

Midway – банкрот

Экономические показатели Midway Games уже давно были отрицательными, но компании таки удавалось оставаться на плаву. Впрочем, все понимали, что долго это хождение по краю бездны продолжаться не может. И вот случилось: Midway Games – банкрот, о чем ее представители объявили

официально. Дальнейшую судьбу многострадальной фирмы теперь определяют ее кредиторы, которым компания должна немалые суммы. Впрочем, аналитики утверждают, что закрытие Midway и, как следствие, потеря ценных сотрудников – крайняя мера. Вероятно, старожил бизнеса еще повоюет.



A4TECH

www.a4tech.com.ua



EST. 1987

ТВОЯ ІГРОВА ЗБРОЯ!



Нові ігрові аксесуари серії **X7**



Офіційний представник в Україні:
ТОВ "ДАКО", www.dako.ua
тел. (044) 417-12-34

Европейский рейтинг продаж игр

PS3

№	Название	Издатель	Разработчик
1	Killzone 2	Sony Computer Entertainment	Guerrilla Games
2	Street Fighter IV	Capcom	Capcom
3	SEGA Mega Drive Ultimate Collection	SEGA	Backbone
4	Silent Hill: Homecoming	Konami	Double Helix
5	FIFA 09	Electronic Arts	EA Canada
6	Call of Duty: World at War	Activision Blizzard	Treyarch
7	LittleBigPlanet	Sony Computer Entertainment	Media Molecule
8	Call of Duty 4: Modern Warfare	Activision Blizzard	Infinity Ward
9	50 Cent: Blood on the Sand	THQ	Swordfish Studios
10	Grand Theft Auto IV	Take-Two	Rockstar North

PSP

№	Название	Издатель	Разработчик
1	Ben 10: Alien Force	D3P	Monkey Bar Games
2	FIFA 09	Electronic Arts	EA Canada
3	Need for Speed Undercover	Electronic Arts	EA Black Box
4	Football Manager 2009	SEGA	Sports Interactive
5	Pro Evolution Soccer 2009	Konami	Konami Digital Entertainment
6	Midnight Club: L.A. Remix	Take-Two	Rockstar London
7	LEGO Batman: The Videogame	Warner Bros. Interactive	Traveller's Tales
8	Manhunt 2	Take-Two	Rockstar Leeds
9	WWE Smackdown vs. RAW 2009	THQ	Yuke's
10	Star Ocean: Second Evolution	Square Enix Europe	Tri-Ace

PC

№	Название	Издатель	Разработчик
1	Warhammer 40 000: Dawn of War II	THQ	Relic
2	Football Manager 2009	SEGA	Sports Interactive
3	World of Warcraft: Wrath of the Lich King	Activision Blizzard	Blizzard Entertainment
4	F.E.A.R. 2: Project Origin	Warner Bros. Interactive	Monolith
5	Command & Conquer: Red Alert 3	Electronic Arts	EA LA
6	The Sims 2: Double Deluxe	Electronic Arts	Maxis
7	Grand Theft Auto IV	Take-Two	Rockstar Toronto
8	The Sims 2: Apartment Life	Electronic Arts	Maxis
9	Tom Clancy's EndWar	Ubisoft	Ubisoft Shanghai
10	Call of Duty: World at War	Activision Blizzard	Treyarch

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

Российский рейтинг продаж игр

PC

№	Название	Издатель в России	Разработчик
1	Warhammer 40 000: Dawn of War - Soulstorm	«Бука»	Iron Lore Entertainment
2	F.E.A.R. 2: Project Origin	«Новый Диск»	Monolith Productions
3	«Warhammer Online: Время возмездия»	Electronic Arts	Mythic Entertainment
4	Grand Theft Auto IV	«ТС»	Rockstar North
5	«Burnout Paradise: Полное издание»	Electronic Arts	Criterion Games
6	«Сердце вечности»	«Новый Диск»	UDC
7	NecroVisioN	«ТС»	Farm 51
8	«Ранетки»	«Новый Диск»	PIPE Studio
9	Counter-Strike: Source	«Бука»	Valve Software
10	«Морпехи: Коммандос Второй Мировой»	«Новый Диск»	CITY Interactive

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

Рейтинг продаж интернет-магазина Amazon

PC

№	Название	Издатель	Разработчик
1	StarCraft II	Activision Blizzard	Blizzard Entertainment
2	Empire: Total War	SEGA	The Creative Assembly
3	Mystery Case Files: Ravenhearst	Big Fish Games	Big Fish Games
4	Mystery Case Files: Return to Ravenhearst	Big Fish Games	Big Fish Games
5	World of Warcraft: Wrath of the Lich King	Activision Blizzard	Blizzard Entertainment
6	Warhammer 40 000: Dawn of War II	THQ	Relic
7	The Elder Scrolls IV: Oblivion GOTY Edition	2K Games	Bethesda Softworks
8	Mystery Case Files: Madame Fate	Big Fish Games	Big Fish Games
9	Major League Baseball 2K9	2K Sports	Visual Concepts
10	The Sims 2: Double Deluxe	Electronic Arts	Maxis

www.amazon.com

«Безумие 2»

Геймеры со стражем наверняка помнят отличный симулятор гонок на внедорожниках Insane. Оказалось, компании GFI и «Руссобит-М» тоже чтят классику. Они анонсировали сиквел известного в свое время проекта. Его созданием займется екатеринбургская студия

Targem Games, запомнившаяся по Ex Machina и Sledgehammer. Обещают 12 игровых режимов, 20 карт, разрушаемые объекты, 15 машин (не считая бонусных), серию чемпионатов и, конечно же, сетевые покатушки. Insane 2 выйдет на PC и X360 в 2010 году.



PlayStation Portable 2

В Сети появляется все больше слухов о совершенно новой модели PlayStation Portable. В частности, известный разработчик Дэвид Перри (David Perry) утверждает, что, по словам одного из сотрудников Sony, у компании уже есть функционирующий прототип PSP2. Ресурс

Eurogamer подтверждает слова Дэвида и сообщает: выполненное по схеме слайдера устройство не имеет привода для UMD-дисков, но обзавелось лучшим экраном. Как говорили в популярном мультике: «Это ж-ж-ж неспроста!» Ждем официальных новостей.



Чужие слухи

Поклонников сериала Alien vs. Predator компания SEGA планирует порадовать в 2010-м – именно на начало следующего года намечен выход очередного проекта под известным брендом. Но есть и плохие новости – под вопросом оказалась судьба интригующей Aliens: Colonial Marines, над которой трудилась Gearbox Software, над слухам, разработка то ли заморожена, то ли вовсе прекращена. Аналогичные вести приходят и о RPG в сеттинге «Чужих» (ею занималась Obsidian Entertainment). Хотелось бы верить в лучшее.



Искушение игрой

Исследователи из Амстердамского свободного университета совместно со своими коллегами из университета Мичигана попытались выяснить, насколько привлекательны для тинейджеров «взрослые игры». Результаты опроса, в котором приняли участие

310 подростков, оказались вполне ожидаемыми. Коробки со значками «16+» и «18+» манят детей, как мух мед. Аналогичные проекты, но с низким возрастным цензом младшую аудиторию интересуют меньше. Недаром говорят, что запретный плод – сладок.

Only & Forever

Компания GHR объявила о создании специального программного пакета ХРС, позволяющего запускать на компьютере игры для Xbox 360. Представители фирмы говорят, что тут нет ничего сложного, ведь у консоли и PC во многом схожая начинка, да и работают они, используя одинаковые графические библиотеки DirectX. Однако тем, кто желает опробовать ХРС в деле, предстоит установить Windows Vista – в силу ряда причин эмулятор Xbox 360 совместим только с этой ОС.



Made in Japan

Согласно отчетам компании Enterbrain о состоянии японской игровой индустрии, в 2008 году объем рынка снизился на 15,3%, а продажи игр упали на 7,9%. Было реализовано 2,91 млн консолей Nintendo Wii, 991 тыс. PlayStation 3, 318 тыс. Xbox 360, 4,03 млн DS и 3,54 млн PSP. В число бестселлеров вошли: Monster Hunter Portable 2nd G – 1 место с 2,45 млн копий, Pokemon Platinum – 2 позиция с 2,19 млн копий, Wii Fit – 3 место и 2,15 млн копий. Четвертым идет Mario Kart Wii (2 млн копий). Metal Gear Solid 4 оказалась лишь на 11 позиции, а Persona 4 и вовсе тридцать третья.

Парой строк

MMORPG Aion: The Tower of Eternity, за создание которой ответственна компания NCsoft, запустят в Европе и США осенью этого года.

PlayStation Portable установила новый личный рекорд – ее продажи перевалили за отметку в 50 миллионов реализованных устройств.

Guild Wars 2 мы, увы, не увидим раньше 2010–2011 года.

Dead Rising 2 будет мультиплатформенным проектом. В круг интересов Capcom на этот раз попали PC, PS3, X360.

God of War: Chains of Olympus, по слухам, должна обзавестись сиквелом – работу над ним ведет студия Ready at Dawn, автор оригинального проекта.

Nintendo DSi, обновленный вариант Nintendo DS, появится на полках европейских магазинов совсем скоро – 3 апреля.

«Черные бушлаты» – новая стратегия на тему Второй мировой от «1С» выйдет во II квартале этого года. Игра посвящена советским морским пехотинцам, а сценарий проекта создавал Александр Зорич.

Jumpgate Evolution, космическая онлайн-ролевая игра, слегка напоминающая аркадную вариацию EVE Online, откроет путь к далеким звездам в приближающемся июне.

Серия Battlefield получит продолжение в обозримом будущем. Летом выйдет Battlefield: 1943, действие которой будет происходить на тихоокеанском театре военных действий Второй мировой, а зимой появится сиквел Battlefield: Bad Company.

«Фобос: 1953» – так называется следующий проект студии Phantomery Interactive, создателя интригующей адвентюры Sublumnum. Жанр игры авторы определяют как психологический квест, а сама она является сюжетным приквелом к российскому кинотриллеру «Фобос».

» Extreme Masters Global Finals: Moon – щас пятерым наваялю!



Виктор Анохин

» ASUS Open: KerchNET – сенсационные победители турнира по Counter-Strike



Новости киберспорта

ASUS OPEN

Как известно, каждые три месяца знаменитые кибератлеты из бывших союзных республик съезжаются в Белокаменную, чтобы определить сильнейших и разыграть один миллион рублей призового фонда. ASUS Winter Cup вновь свел лучшие команды из Украины, России, Казахстана, Беларуси и Латвии. В номинации Counter-Strike нашу страну на турнире представляли четыре коллектива: A-Gaming, KerchNET, pro100 и Superhero. Первый победил в онлайн-квалификациях, а три других выиграли украинские отборочные, прошедшие в Киеве за неделю до финала. Конечно же, памятуя об отличных результатах соотечественников на предыдущих чемпионатах этой серии, мы рассчитывали минимум на один комплект медалей.

В каждой из дисциплин сначала проводилась групповая стадия, а только затем – игры на вылет. В группе E удачно выступили наши ребята из KerchNET, пропустив вперед лишь россиян PinCho – у них в тот вечер получалось все. Команда pro100 очень уверенно завершила матчи группы F, впрочем достойных соперников там не наблюдалось. В группе G подкачала украинская Superhero – российские команды tr.uSports и FragBox оказались ей не по зубам. В группе H со второго места выходил A-Gaming.

На стадии плей-офф в первом же туре судьба свела KerchNET и pro100. Итог – сенсационная победа KerchNET. Результаты других матчей не менее потрясающие: Virtus.Pro проиграла казахской k23, а москвичи forZe – EYE Sports. В четвертьфинале A-Gaming, наша главная надежда на золото в номинации, уступила PinCho. Борьбу продолжила лишь KerchNET – со счетом 2:1 она одержала верх над российской

ASUS WINTER 2009		
Место	Команда	Приз, долл.
Counter-Strike 1.6		
1	KerchNET	4800
2	PinCho	3400
3	k23	2200
4	escalate	1500
DotA Allstars		
1	Rush3D	1700
2	Sp6	1100
3	OKHO	750
4	TG	375
Call of Duty 4		
1	Team Rox	1700
2	Explosive Advance Team	1100
3	Team Silence	750
4	Equal Five	375
Место	Игрок	Приз, долл.
FIFA 2009		
1	forZe.pavjkeee	750
2	proFL.Zahar.cosmosTV	550
3	Team46.fanatik	250
4	m1G	180
PES 2009		
1	Empire Kulik	750
2	[REF]drunkgnom	550
3	RP CRAZYROFL	250
4	Empire sunrise-10	180

командой FragBox. И вот полуфиналы: KerchNET обыгрывает k23. Украина на коне – неужели мы все же возьмем золото? Ну а финал был абсолютно незабываемым. В нем пятеро наших ребят просто уничтожили команду, обидевшую их в групповом турнире. Со счетом 12:16 на inferno и 5:16 на dust2 украинцы проходят последнее препятствие к столь вожделенному большому чеку. Приятно, что наши игроки не позволяют россиянам расслабляться, и вдвойне приятно, что победа на ASUS Winter Cup досталась даже не фавориту.

Серьезные надежды подавали соотечественники и в номинации Dota. Команда DTS, супербизон украинского Dota-комьюнити, завершила групповой этап без единого поражения. Игра 1/8 финала против 84(79 также прошла без сучка и задоринки, а вот четвертьфинальный поединок против московского микса TG оказался для нашей команды последним. По словам игроков DTS, они настроились на серьезную игру и перемудрили со стратегией, никак не ожидая, что такая молодая команда, как TG, просто сыграет в «классику» и победит. А золото в номинации Dota Allstars в который раз у Rush3D.

В остальных дисциплинах безраздельно властвовали российские прогеймеры. Турнир

по Counter-Strike среди женских команд выиграла forZe (фотографии ее участниц составили 99% от общего числа сделанных на турнире). Лучшим футболистом по версии FIFA стал уже знакомый нам москвич forZe.pavjkeee, а чемпионом по Pro Evolution Soccer – кибератлет Empire|Kulik.

EXTREME MASTERS GLOBAL FINALS

С ноября по февраль лучшие команды мира радовали нас своей игрой в рамках третьего сезона лиги Extreme Masters. Каждый из континентов провел LAN-финалы соревнований – к примеру, в прошлом номере вы могли прочитать о результатах азиатских. Теперь же настала очередь гранд-финала. Региональные победители съехались в Ганновер, где в рамках выставки CeBIT 2009 прошли Extreme Masters Global Finals. Заметим, что от Европы выступали немцы Alternate и датчане Mortal Teamwork.

Участников турнира по Counter-Strike разделили на две группы. Уже после первых игр стали видны аутсайдеры – скажем, американские команды смотрелись на фоне своих соперников неожиданно блекло. И Gravitas Gaming, и Made in Brazil, и X30, и EG.usa оказались внизу турнирной таблицы. Верхние строчки вполне

предсказуемо заняли европейцы. Они-то и вышли в плей-офф соревнований. В полуфиналах шведы Fnatic выиграли у своих соотечественников из SK, а датчане mTw обошли поляков MYM. Тем не менее последние турнир не покинули – им удалось выиграть финал нижней сетки. Однако главный приз уверенно заграбастала Fnatic.

Кибератлеты соревновались и в номинации World of Warcraft. Все бои проходили на серверах ESL в формате 3х3. В турнире приняли участие 12 известнейших команд мира. До суперфинала добрались два корейских коллектива. В результате напряженной борьбы победу со счетом 3:2 одержала HON. Кроме звания чемпиона мира, каждый ее игрок получил по 10 000 долларов.

EXTREME MASTERS GLOBAL FINALS		
Место	Команда	Приз, долл.
Counter-Strike 1.6		
1	Fnatic	50 000
2	MYM	25 000
3	mTw	15 000
4	SK Gaming	10 000
World of Warcraft		
1	HON	30 000
2	SK Gaming Korea	15 000
3	aAa nawaK	9000
4	SK Gaming GB	6000

AMD ГОВОРИТ КИБЕРСПОРТУ «ПОКА»?

Компания AMD сделала заявление о своих планах в отношении киберспорта. В частности, объявила о намерении прекратить спонсировать World Cyber Games и разорвать контракт с командой SK Gaming. Напомним, что в декабре 2008-го она расторгла контракт с датчанами mTw.

Конечно же, после таких заявлений фанаты киберспорта начали беспокоиться о судьбе указанных выше проектов. В ответ на вопросы журналистов менеджеры SK в один голос твердят, что «все будет хорошо, найдем себе другого спонсора, а не найдем – тогда и будем волноваться».

АНОНСИРОВАН DTS CUP 2009

То ли дело украинский киберспорт – тут хороших новостей хоть отбавляй. К примеру, не так давно состоялся долгожданный анонс от DTS. В конце весны славный город Днепропетровск снова

соберет европейских звезд для участия в DTS Cup 2009. Шестой по счету турнир порадует игроков небывалым размахом: на две игровые дисциплины – Counter-Strike 1.6 и Dota Allstars – выделено 26 тыс. долларов призовых (в два раза больше, чем в прошлом году). Как и всегда на протяжении марта-апреля будут проведены отборочные игры. Крупнейшие европейские команды получат приглашения от организаторов напрямую. Главное – выбрать коллективы покрепче, и финнов не приглашать – а то будет как в прошлом году, ребята из Team Roccatt опять попробуют ukrainian vodka и перестанут попадать виртуальными гранатами в виртуальные же окна. Финал состоится 16-17 мая 2009 г. в Днепропетровске.

ЗАКРЫТИЕ GIGA TV

Генеральный директор крупнейшего немецкого киберспортивного телеканала GIGA Стефан Борг объявил о прекращении веща-

ния. Начиная с осени 1998 года телеканал информировал свою аудиторию об играх, компьютерах, консолях и геймерах. Он приобрел популярность во многом благодаря вниманию к электронному спорту – канал освещал все крупнейшие соревнования как в Германии, так и за рубежом. В итоге GIGA стал настоящей легендой, а способ подачи киберспортивных соревнований телезрителю – эталоном качества.

Однако в начале прошлого года в компании GIGA произошла реорганизация, в результате которой игровой телеканал был продан немецкому оператору платного вещания Premiere AG. И вот сейчас стало известно, что новые владельцы хотят сосредоточиться на платном телевидении. «Рекламный рынок во время нынешнего экономического кризиса терпит убытки. Поэтому нашему каналу стало все труднее находить заказчиков. Вдобавок подорожала реклама самого канала в печатных СМИ – таким образом, мы вынуждены отказаться от текущей убыточной концепции и прекратить вещание», – заявил Борг. Кто будет транслировать такие проекты, как ESL или European Nations Cup, пока неизвестно.

Вдвойне приятно, что победа на ASUS Winter Cup досталась даже не фавориту



Порівняй та купи дешевше



sale.metamarket.ua

META

» Знатоки, внимание на экран



Виктор Анохин

» Во время турнира в клубе яблоку негде было упасть



Весенний кубок «Ваулт-Сити»

21-22 февраля в самом большом компьютерном клубе города Киева «Ваулт-Сити» прошел Весенний Кубок по компьютерным играм Battlefield 2 и DotA Allstars. Спонсором соревнований выступила сеть клубов «Ваулт», ну а главным информационным партнером – журнал Gameplay.



Концепция Весеннего Кубка чрезвычайно проста – пробудить геймеров от зимней спячки и заставить их выйти на тропу виртуальной войны. Посему в качестве номинаций были выбраны зрелищные дисциплины, способные зажечь огонь в глазах игрока буквально в считанные секунды.

В номинации BF2 игры проводились в формате 5x5 infantry only. Другими словами, команды оставили своих вертолетчиков и танкистов в зрительном зале, выставив на поле самых метких и быстрых бойцов. Некоторые могут воскликнуть: «Да это же чистой воды Counter-Strike получается!» Ничего подобного – тут еще интереснее. Чемпионат подарил зрителям множество захватывающих матчей как на групповой стадии турнира, так и в плей-офф.

Перед началом жеребьевки методом посева выбрали четыре команды. Ими стали одесско-киевский микс BSS и столичные [P.C.F.], V*15 и S.B.Corp. К ним в группы распределили восемь остальных команд-участниц. В стадии плей-офф нас ожидали бескомпромиссные поединки «до последней капли крови». S.B.Corp выиграла у давней соперницы из [P.C.F.] на карте Karkand. Кроме того, свое превосходство продемонстрировали ребята из V*15 и Rabbits. В суперфинале главный фаворит S.B.Corp встретила на конец с другой претенденткой на золото – V*15 – и победила, вновь подтвердив титул одной из сильнейших команд Украины. Второе место за V*15, третье досталось коллективу Rabbits.

Турнир по DotA Allstars, которому выделили второй день соревнований, порадовал еще больше. На него съехались 32 сильнейшие команды Украины – причем еще почти двум десяткам пришлось отказать из-за ограниченных размеров игровой площадки. Картой соревнований стала самая последняя версия DotA – 6.59c.

Команды были разбиты на пять групп. Лидеры этого этапа попадали в сетку Pro, занявшие вторые и третьи места продолжали борьбу в категории Semi-pro. Учитывая, что в каждой группе было по 5, а то и 6 команд, в течение четырех часов в клубе дым стоял коро-

мыслом – практически каждая игра проходила как последняя. Лишь победив в двух-трех матчах, команды позволяли себе расслабиться.

В полуфинале GZ из Чернигова уступила миксу MyRevenge, а харьковчане HT обыграли коллектив из Хмельницкого под кодовым названием SHD. В финале сетки Pro все та же HT выиграла у MyRevenge и стала суперчемпионом Весеннего Кубка. В сетке Semi-pro первое место заняли одесситы Inferno.

Судя по многочисленным положительным откликам, чемпионат однозначно удался. Такие мероприятия определенно стоит проводить почаще. Отдельно отметим просто ошеломляющий уровень игры команд из небольших городов – даже после длительных переездов они дали яростный отпор столичным коллективам, и это несмотря на существенную разницу в тренировочной базе.



Судя по многочисленным откликам, чемпионат однозначно удался

Lollipop Girl

grand theft auto IV

Ласкаво просимо до Ліберті-Сіті

www.rockstargames.com/iv



Games for Windows



© 2008 Rockstar Games, Inc. Rockstar Games, the Rockstar Games R* logo, Grand Theft Auto and the Grand Theft Auto logo are trademarks and/or registered trademarks of Take-Two Interactive Software. Windows and the Windows logo are trademarks of the Microsoft group of companies, and "Games for Windows" and the Windows logo are used under license from Microsoft. All other marks and trademarks are properties of their respective owners. All rights reserved. No internet connection and online service requirements are required for activation and use of this software. The content of this advertisement is purely fictitious and is not intended to represent or depict any actual event, person, or entity. Any similarity between any character in this game and any actual event, person, or entity is purely coincidental. The names and publishers of this advertisement do not in any way endorse, constitute or encourage engaging in any conduct described in this advertisement.

Виробництво на території України - ДП "Українська Преса"

Голосования

ИГРА ФЕВРАЛЯ

1	Burnout Paradise: The Ultimate Box	53%
2	F.E.A.R. 2: Project Origin	42%
3	Warhammer 40 000: Dawn of War II	42%
4	Killzone 2	24%
5	Grand Theft Auto IV: The Lost and Damned	22%
6	Street Fighter IV	15%
7	LocoRoco 2	9%
8	Puzzle Quest: Galactrix	6%
9	Race Pro	5%
10	Tenchu 4: Shadow Assassin's	4%
11	50 Cent: Blood on the Sand	3%
12	ShellShock 2: Blood Trails	6%
13	Dead Rising: Chop Till You Drop	2%
14	Dragon Quest V: Hand of the Heavenly Bride	2%
15	Perimeter 2: New Earth	2%
16	The House of the Dead: Overkill	2%
17	Deadly Creatures	1%
18	X-Blades	1%
19	Battle Rage: The Robot Wars	1%
20	Fire Emblem: Shadow Dragon	1%

Всего в опросе приняло участие 305 человек.

Можно было выбрать три игры.



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

Наши читатели пишут

AMERICAN MCGEE'S ALICE: ВОЗВРАЩЕНИЕ

EA сообщает, что объединилась с китайской студией McGee и подписала с ней контракт на продолжение American McGee's Alice.

Сиквел называется The Return of American McGee's Alice, выйдет на X360, PC и PS3 и будет делаться как минимум еще год или два. Все детали пока на уровне набросков.

Очень странная новость, не правда ли? С одной стороны, анонс явно вызван финансовым кризисом – EA со скоростью джорки-стахановки пытается извлечь дополнительную прибыль из нескольких старых IP. С другой – китайская студия Spice Horse до этого сделала только страшно нудный American McGee's Grimm. С третьей – оригинальная «Алиса» в 2000-м воспринималась как удивительная игра. Она стала одной из первых действительно взрослых и была любопытна своим сюрреалистичным психологизмом. Слав стиля и смысла оказался настолько удачным, что ее аналога у нас нет до сих пор.

Как вы думаете, что из этого выйдет теперь?

Ну так в любом же случае возглавляет ее МакГи. Или я неправ? Хотя должен сказать, по моему мнению, у него, кроме Алисы, ничего толкового больше и не получилось...

Очень надеюсь, что выйдет супер, как оригинал. Но здравый смысл обзывает меня наивным :)

qweery

Прав) Просто есть подозрение, что успех Alice во многом сделала команда, а не сам McGee. Он действительно с того времени ничего интересного не запустил.

grayraw

Scrapland был довольно забавным.

Creed

Там был неплохой стиль и герои, но он показался мне нудным)

grayraw

Дай бог, чтобы МакГи принял этот шанс и использовал его на все 100%. И тогда, возможно, мы увидим не только продолжение «Алисы», но и другие его проекты.

Summer

Если МакГи засунет куда-нибудь подальше свое желание прослыть разработчиком инновационных проектов, а просто сделает свою работу (т. е. создаст офигенный стиль), из игры может получиться толк. Главное, чтобы каждый занимался своим делом.

JOk3r

МИНУЛОРІЧНІ ДОХОДИ ACTIVISION... НАМ БИ ЇЇ ПРОБЛЕМИ!

Activision оприлюднила звіт про сумарний дохід за 2008 рік, отриманий студією за платформами:

- PC (99 млн доларів);
- Sony PlayStation 3 (241 млн доларів);
- Sony PlayStation 2 (284 млн доларів);
- Nintendo Wii (407 млн доларів);
- Microsoft Xbox 360 (361 млн доларів);
- Microsoft Xbox (1 млн доларів);
- портативні консолі (237 млн доларів).

Окремим рядком в опублікованих даних зазначено дохід, що припадає на жанр MMORPG, – приблизно 1,15 млрд доларів.

Доволі інформативно, правда?

PC принес доход меньше всех 0_0

kusok

WoW идет отдельным пунктом, но вообще-то, что меньше всех, вполне логично.

Ash

➤ BIOSHOCK: СБОР АДАМА В ДОМАШНИХ УСЛОВИЯХ

Дизайнер Гаррисон Крикс делает своими руками потрясающие штуки. Наверное, вы помните его скилл – товарищ появлялся на наших страницах с замечательной Portal Gun. А вот еще одно воплощение таланта. В своем дневнике на блогспот он поэтапно демонстрирует, как собрал шприц Маленькой сестренки из BioShock. Помните, они втыкали эти длинные иглы в трупы?



Офигеть, как хитро они пропагандируют консоли, отделив от списка доходов PC онлайн-игры.

dyadyaBOB

Они не «пропагандируют консоли», а считают коробочные продажи. Кстати, очень интересно, куда в этом списке отнесли продажи с Direct2Drive и Steam.

grayraw

ММО для PC продаются большим тиражом, чем все игры на всех консолях. А WoW вообще-то имеет кучу пиратских серверов, и тем не менее игра приносит колоссальную прибыль.

Samael3000

ПРЕДЛОЖЕНИЯ CALL OF DUTY: MODERN WARFARE 2

Если у вас есть аккаунт на *twitter.com*, то вы можете помочь сделать новую Call of Duty прекрасной игрой. Дело в том, что разработчики из Infinity Ward предложили фанам вносить свои пожелания по улучшению игры на специальной странице. Единственное ограничение – 140 символов. А так, тиранозавров с боевыми роботами вроде бы никто не запрещает предлагать.

И что же, на основе этих предложений они будут делать игру? Сделали бы хоть ограничение – современный сеттинг или опять WW II.

Gepalt_the_Max

Что мешает сделать игру в современном сеттинге, но с какими-нибудь флешбеками из второй мировой? ;)

sashka8100

Пускай уберут бесконечный респаун врагов, достает сильно. Да и полоску жизни с аптечками неплохо бы вернуть.

Demon_DDD

Главное, чтобы нубометы убрали. Кто играл по Интернету, тот поймет.

Nightwolf

Думаю, ты про АК, ненавижу этот ствол!

Messsiaah

Нормальный ствол! А он говорил про тупой подствольник. А то прицепишь такую дуру на ствол – и пошел фраги зарабатывать, не оставляя никому шансов. Убойная сила, почти как у гранаты, а стрелять можно прицельно, да и взрыв происходит в момент попадания безо всяких задержек. Нормальные игроки им и так не пользуются, кстати, блюдут кодекс чести.

Sashka8100

Я бы хотел такого: если твоего друга критически ранят, но он будет еще жив, то чтоб можно было его взять на плечо и отнести в укрытие, а там вылечить.

Kaspero

Было бы неплохо, чтоб на оружие, кроме глушителей и коллиматоров, можно было устанавливать лазерные прицелы (ЛЦУ) и чтоб в дыму (например, от гранаты) или в пыли, летающей в воздухе, был замечен этот луч, а в чистом воздухе – не был. А то я играю на хардкор-режиме (перекрестия прицела и других элементов интерфейса нет), и там бы это очень пригодилось.

Mr. Dung

Я также жду возможности одновременно нацепить и коллиматор, и глушитель, и остальную дребедень. Выбор – коллиматор или глушитель – полный бред!

Messsiaah

Дружище, это не полный бред, это называется «баланс».

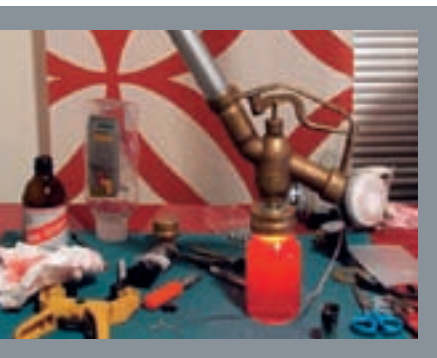
Mr. Dung

Но ведь коллиматор – это прицел, глушитель – это глушитель. При чем тут баланс? Или я чего-то не понимаю?

Gepalt_the_Max

Очень просто. С коллиматором удобнее целиться, а глушитель (кто бы мог подумать!) глушит выстрелы и скрывает стреляющего от радара. А есть еще и пооб tube – подствольник. Теперь представь, как бы выглядело оружие игроков, если бы можно было установить все это одновременно. Правильно, все бы ходило с коллиматорами, глушителями и «нубтубами». А так игрок должен подумать, что ему важнее: более удобный и прицельный коллиматор или бесшумность и незаметность, но с механическим открытым прицелом.

Mr. Dung



ВЕСНЯНІ ЗНИЖКИ

НА WWW.ELETEK.UA

На всі товари знижка протягом місяця

Продати цю рекламу при покупці та отримати подарунок!

eletek.ua

КИЇВ, ВУЛ. В. ГЕТЬМАНА, 27,
ТЕЛ.: (044) 495-29-11, 495-29-14
WWW.ELETEK.UA

ЕКСКЛЮЗИВНИЙ ДИСТРИБ'ЮТОР В УКРАЇНІ

СЕЗОН 3

FIFA 08

DOTA
ALLSTARS

WARCRAFT

QUAKE III
ARCTA

CALL OF DUTY 4

COUNTER STRIKE

Масштабний ігровий проект:

– Національна Ліга з Комп'ютерних Ігор !

– Міжнародний Супер Кубок Комп'ютерних Ігор !

– тренувальні турніри для аматорів та професіоналів !

ЛИГА КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР INTEL CHALLENGE



*Переможці 2-го сезону проекту

Партнер турніру

eletek.ua

Головні інформаційні
партнери

Gameplay

ДОМАШНИЙ
ПЕ
www.dpk.com.ua

Інформаційні партнери

PC GAMER

ШПНІЛЬ!

PROPLAY.RU

inside.ua

www.cyberarena.tv
ОФІЦІЙНИЙ САЙТ ТУРНИРУ

*Слідкуй за ЛКІ на національному
телебаченні !*

мегаспорт

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

*Дивись найцікавіші матчі в
прямому ефірі !*

LIVE

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

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



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

Головний
технологічний партнер



Ігровий центр

АРЕНА

Генеральний
партнер

acer

ПРЕВЬЮ

» Путешествия в будущее и материализация духов

В этом разделе

18 Brutal Legend
24 Zeno Clash
26 Batman:
Arkham Asylum

» Brutal Legend

С момента ухода из LucasArts Тим Шафер (Tim Schafer), автор культовых Day of the Tentacle и Grim Fandango, лишь однажды обрадовал нас своей новой игрой – сумасшедшей Psychonauts. Встречайте следующий хит Шафера – Brutal Legend.

с. 18



» Batman: Arkham Asylum

Данный проект вполне способен претендовать на звание «Лучшего продукта по лицензии Batman». У игры шикарное оформление, классный сценарий, написанный по мотивам мрачной графической новеллы, и теоретически увлекательный геймплей в стиле нашумевшей BioShock.



с. 26

Zeno Clash

Indie-игры наступают. Молодая амбициозная чилийская (!) команда ACE Team планирует удивить всех файтингом с видом от первого лица, действие которого происходит в безумной (по-хорошему) вселенной, навеянной образами Иеронима Босха. Мы страшно заинтригованы.

с. 24





Brutal Legend



Кирилл Токарев

Падающая звезда

Известность пришла к Тиму Шаферу (Tim Schafer) еще в те времена, когда он трудился в LucasArts над знаковыми приключениями The Secret of Monkey Island, Day of the Tentacle и Full Throttle. А его шедевр – Grim Fandango – до сих пор считается одной из лучших приключенческих игр в мире. К сожалению, конец девяностых стал для разработчика не самым удачным периодом. Популярность его любимого жанра резко сокращалась. Он покинул LucasArts и основал собственную компанию Double Fine Productions, где и пребывает до сих пор.



» А ну пошла, лошадка! Пошла!..

ПАСПОРТ

Жанр action / adventure
Разработчик Double Fine Productions
Издатель Electronic Arts
Дата выхода III квартал 2009
Сайт www.brutallegend.com

Double Fine Productions
 Студия Double Fine Productions была основана в июле 2000 г. Тимом Шафером после его ухода из LucasArts. Итогом пятилетней работы был отличный платформер Psychonauts, который так и не смог стать коммерчески успешным. Спустя четыре года после релиза своей первой игры компания готовится к выпуску нового произведения.
Игры Psychonauts
Сайт www.doublefine.com

лые гимны» от таких монстров, как Ozzy Osbourne, Led Zeppelin, Van Halen. Шафер говорит, что идея сделать игру в подобной стилистике пришла ему в голову около 15 лет назад. Он ехал на автобусе и думал над проектом, который бы оказался полной противоположностью его тогдашнему творению — The Secret of Monkey Island. Именно так и родилась концепция Brutal Legend — эпического рок-приключения в волшебном мире, срисованном с обложки музыкального альбома. Учитывая, что сам разработчик увлекался подобными «мелодиями» еще со старших классов школы, его выбор совсем неудивителен.

Главным героем Brutal Legend стал колоритный парень по имени Эдди Риггз (Eddie Riggs). В своей обычной жизни он гастролирует вместе с рок-группой, исполняя скромную роль технического ассистента. И вот во время подготовки к очередному выступлению с Эдди происходит несчастный случай. Капля крови случайно попадает на бляху его монструозного ремня, оказавшегося древним амулетом, предназначенным для путешествий во времени. Когда наш любитель потрясти волосами под гитарное соло приходит в себя, то с удивлением обнаруживает, что вместо сцены, инструментов и благодарных зрителей вокруг только холодные камни и человеческие останки. Ситуацию еще больше усложняют неприветливые монстры, которые начинают преследовать героя. Не долго думая, он хватается за первое

попавшееся оружие и разделяется с врагами.

Впоследствии оказывается, что таинственный амулет-череп перенес его в некую альтернативную реальность, где демоны полностью поработили человечество. Повсюду видны необычные строения в виде пронзающих небо гитар и мечей, башни, возведенные из черепов, огненные ямы и прочие ужасы, обаятельно фигурирующие на обложках хард-рок-альбомов (именно такова была эстетическая платформа разработчиков, фильтровавших художественное оформление собственных произведений).

Эдди путешествует по миру, знакомясь с многочисленными персонажами, и встречает свою будущую любовь — Офелию. Она к тому же оказывается одним из активных членов местного движения сопротивления, пытающегося освободить землю от тирании злобных тварей. Вместе с девушкой и ее соратниками Ларсом (Lars) и Литой Халфорд (Lita Halford) нашему герою предстоит организовать собственный боевой отряд, чтобы начать наконец-то теснить силы противника. Именно Эдди с его харизмой и лидерскими качествами сможет справиться со сложной задачей.

Конечно же, без спасения Офелии из лап демонов нам не обойтись. Но сперва придется освободить максимальное количество поработанных людей и взобраться на таинственную гору, чтобы сразиться там со странным бас-гитаристом Kill Master, чьи музыкаль-

Источником вдохновения стала рок-музыка таких монстров, как Ozzy Osbourne, Led Zeppelin, Van Halen



ные партии, по слухам, могут заживлять раны.

В целом же сюжет Brutal Legend представляется огромным полотном, охватывающим череду историй, связанных между собой и направленных определенной долей фирменного юмора. В общих чертах такой подход напоминает Psychonauts.

Игры Шафера безо всякого преувеличения можно назвать авторскими. Все его произведения связаны схожими стилистическими и геймплейными решениями, построены на сильных сюжетах. Как и легко узнаваемые проекты That Game Company или Уилла Райта (Will Wright), работы Тима выделяются среди прочих продуктов. И новая Brutal Legend не оказалась исключением — она необычная, яркая, смелая.

Источником вдохновения при создании Brutal Legend стала рок-музыка. А если быть точнее, «тяже-

Шикарный автомобиль Эдди позволит колесить по виртуальному миру

» А в детстве был таким милым песиком...



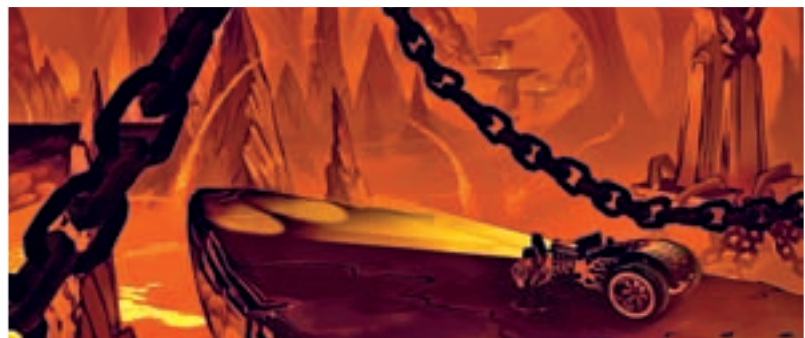
В плане геймплея между проектами тоже много общего, с тем лишь отличием, что мы имеем дело не с платформером, а с брутальным боевиком. Первое оружие, которое попадет нам в руки, – топор The Separator, с его помощью можно наносить короткие рубящие удары или совершать разрушительные круговые атаки. Не менее эффективным средством борьбы с нечистой силой станет электрогитара – она используется для сотворения различных магических заклинаний. Вы как будто исполняете соло, выстукивая на геймпаде определенную комбинацию кнопок. В зависимости от результата врагов либо подожарит огонь, либо ударят молнии (волшебство помогает в дальнем бою).

Шикарный автомобиль Эдди с названием Deuce позволит не только давить недругов и участвовать в гонках, но и просто колесить по огромному виртуальному миру. За местную валюту, выдаваемую после успешного выполнения миссий, вам разрешат апгрейдить машину, обвешивая ее крутыми стволами или наделяя особыми возможностями (например, прыжками).

Но и это еще не все. В Brutal Legend большое внимание уделяется управлению армией освобожденных существ. Ассортимент юнитов разнообразен: есть громоздкие амбалы headbangers, девушки, вооруженные огнеметами и сидящие у Эдди на плечах, мотоциклисты, оставляющие после себя огненные следы, агрессивные вышибалы с огромными кулаками и т. д. Доступ к этим помощникам получаем постепенно. Руководить подчиненными элементарно просто – с помощью команд в стиле «Атакуем!» и «Стоим на месте, защищаемся!» Шафер не хочет перенасыщать проект элементами тактики. Считайте заигрывания с армией лишь небольшим дополнением к основным задачам.

Постепенно продвигаясь по сюжету, вы будете встречать новых героев, сражаться с бесчисленными злодеями, выполнять важные миссии и так далее. Отдельно стоит сказать пару слов об оппонентах. Кроме гротескных демонов, вам также встретятся представители местной фауны – огромные пауки, многоги с тремя языками, странные огнедышащие твари и много чего еще. Но забавляют больше всего

» Мэтр собственной персоной



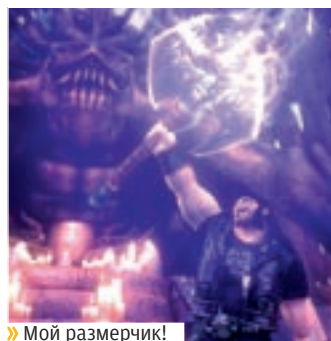
люди, воюющие на стороне демонов. По характерному внешнему виду легко догадаться, что они являются пародиями на готов и эмо. Вообще-то, в игре и должно быть достаточное количество подобных намеков и шуточек. К примеру, имя главного героя позаимствовано у талисмана Iron Maiden, а девочки с огнеметами зовутся беглянками (runaways) по аналогии с девичьей рок-группой The Runaways.

Эдди озвучивает известный американский актер Джек Блэк (Jack Black). Артист очень любит хард-рок, о чем свидетельствует его участие в дуэте Tenacious D, а также роль в художественном фильме «Школа рока» (The School of Rock). Шафер привлек к работе и Роба Халфорда (Rob Halford), вокалиста хард-рок группы Judas Priest, и Лэмми (Lemmy) из Motörhead. Для поклонников такого рода искусства игра может стать новым символом надежды на возрождение забытого жанра. Подтверждением тому служит замечательный саундтрек. Авторы обещают музыку от признанных мастеров, включая Black Sabbath.

Brutal Legend выглядит необычно и стильно. Повсюду гуляют мульт-



Эдди озвучивает известный американский актер Джек Блэк. Шафер привлек к работе и Роба Халфорда, вокалиста Judas Priest



» Мой размерчик!

» А где Зед?



PC

■ ■ Авторы обещают музыку от признанных мастеров, включая Black Sabbath ■ ■

тяшные персонажи, которые с успехом могли бы дебютировать на телеканале Nickelodeon. С тем лишь отличием, что они заляпаны кровью и вооружены. А вот технологический уровень проекта невысок. Впрочем, разработчики и не пытаются поразить нас какими-то невероятными графическими наворотами. Зато художники постарались на славу! А другого мы и не ждали.

Две последние игры Тима Шафера не имели особенного коммерческого успеха, зато стали настоящими предметами культа. Хочется надеяться, что специфическая эстетика Brutal Legend придется широкой аудитории по вкусу и проект заслужит не только хвалебные отзывы критиков, но и порадует издательство Electronic Arts большими тиражами.

ИНТЕРВЬЮ С ТИМОМ ШАФЕРОМ

Gameplay Тим, скажите, почему вы решили делать игру в стиле «тяжелого металла»?

Тим Шафер Мне всегда нравилась такая музыка – еще с тех пор, как я услышал композицию Iron Man Black Sabbath. Ух, вот это звучание! Будучи тинейджером, я много раз представлял себя в волшеб-

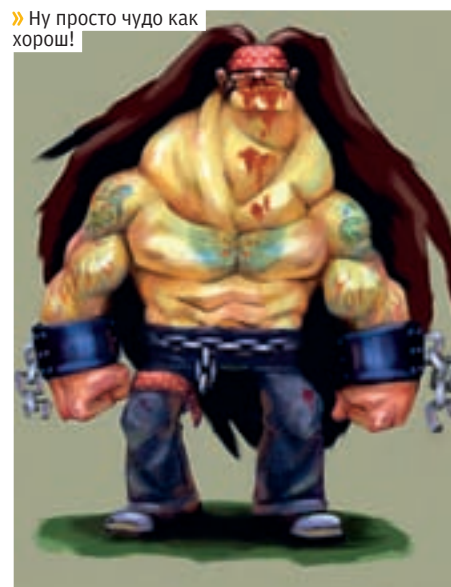
ных мирах, описанных в текстах подобных песен. Для меня Brutal Legend – шанс превратить выдумку в реальность и дать возможность игрокам посетить «металлический» сеттинг с гитарой в одной руке и топором в другой.

Gameplay Рок уже не пользуется той популярностью. Как сказал персонаж Микки Рурка (Mickey Rourke) из фильма «Борец» (The Wrestler): «Пришел Кобейн и все испортил». Тем не менее новый альбом AC/DC стал хитом, а Guitar Hero и Rock Band взорвали чарты. Не думаете ли вы, что неумирающая любовь к жанру поможет Brutal Legend оказаться успешной?

Тим Шафер У «металла» были свои взлеты и падения. Появляются новые веяния, стили, но каждое поколение открывает для себя тяжелый рок заново. Энергия, агрессия, волнение, возникающие от прослушивания подобной музыки, понятны каждому, в особенности тинейджеру. Ну и старым парням вроде меня (на самом деле Тиму только 41 год. – Прим. ред.) – у нас с этими мелодиями связаны многие воспоминания. Так что аудитория очень широкая.

Gameplay Вы начали работать над Brutal Legend еще до Psychonauts в 2005 году. Почему дело так затянулось?

» Ну просто чудо как хорош!



» Должен остаться только один!

» Знаешь, милая, а иди-ка ты первой!



Электрогитара используется для сотворения заклинаний



Тим Шафер Игры становятся масштабнее. Мы скрупулезно шлифуем каждый элемент Brutal Legend – в итоге ее наверное можно будет сравнить с авто ручной сборки. Пристальное внимание уделяется абсолютно всем аспектам: и сценарию, и графике, и музыке, и различным техническим нюансам. Мы хотим, чтобы любой штрих был выполнен наилучшим образом. Поэтому и получается так долго. Но эти временные затраты мне кажутся оправданными.

Gameplay Расскажите немного о сеттинге. Вы ведь нарисовали еще что-то, кроме демонстрировавшихся публике пустыни и торчащих повсюду гигантских гитар?

Тим Шафер Все, что вы когда-либо видели (или хотели увидеть) на обложках альбомов рок-исполнителя, мы попытались втиснуть в игру. Помимо пустыни есть покрытые снегом горы, пляжи, джунгли, болота с привидениями и местечко, напоминающее Лос-Анджелес образца 1982 года.

Gameplay Ваши игры всегда отличал замечательный юмор. Как с ним обстоят дела в Brutal Legend?

Тим Шафер Я стараюсь делать сценарий и ситуации в игре как можно более интересными. Чаще всего это достигается именно за счет комедийных моментов. Думаю, вам понравится.

Gameplay Главный герой перемещается между локациями на брутального вида автомобиле. Но вот вопрос: а почему жители вашей вселенной ходят пешком, не используя транспортные средства?

Тим Шафер Штука в том, что Эдди собирает машину из разбро-

санных везде запчастей. Просто до него никто не догадывался попробовать соединить лежащие под ногами детали вместе. И кстати, по ходу игры Эдди узнает еще, как взглянуть на мир с высоты птичьего полета.

Gameplay Ваш главный герой – Эдди Риггз. Он звезда, простой гастролер, комик или что-то большее?

Тим Шафер Эдди обычный парень, увлеченный своей работой. Вот только не нравится ему современная музыка, а от коммерческих радиохитов уши просто вянут. Эдди хотелось бы жить в иные времена, когда музыка была, так сказать, более реальной и важной. В итоге его желание сбывается.

Gameplay А кто круче – Бен из Full Throttle или Эдди?

Тим Шафер Эдди очень силен, внушительен, как Бен, но откалывает гораздо больше номеров – это стало возможным благодаря участию Джека Блэка.

Gameplay К слову, а почему вы пригласили Джека на роль главного героя Brutal Legend? Объясните свой выбор.

Тим Шафер Джек – музыкант и актер, которого я считаю живым воплощением Brutal Legend. Он с большим энтузиазмом и, главное, юмором относится к рок-музыке. В фильме «Школа рока» Джек играл парня, притворявшегося учителем, который так любил рок, что заразил своей страстью весь класс. Эдди Риггз, по сути, должен сделать то же самое. Поэтому Джек – идеальный выбор.

Gameplay А правда, что Блэк – заядлый геймер? Вам было сложно уговорить его участвовать в столь рискованном предприятии?

Тим Шафер О-о-о... Джек – фанат! Перед тем как определиться с участием в проекте, он даже специально прошел Psychonauts, которая ему однозначно понравилась. Так что согласился он довольно легко.

Gameplay Джек Блэк не единственная знаменитость, которая задействована в вашем проекте. Роб Халфорд (Rob Halford), вокалист Judas Priest, озвучит злодея – генерала Лаенвайта (General Lionwhyte). Как же вам этого парня удалось затащить в актеры?

Тим Шафер Роб живет в Калифорнии недалеко от нас. Он с большим энтузиазмом отнесся к предложению после того, как мы показали ему некоторые наработки. Думаю, он почувствовал, что команда трепетно относится к року, поэтому и дал свое согласие. Игра, по сути, станет своего рода данью уважения к целому музыкальному жанру.

Gameplay Давайте вернемся к списку персонажей. Можете сказать пару слов об Офелии? Кто она – ценный партнер или просто принцесса, пассивно ожидающая своего принца-спасителя?

Тим Шафер Э нет! Офелия совершенно точно не принцесса! Она способна за себя постоять. Но раскрывать все карты я не могу. Дело в том, что у Эдди с этой девушкой складываются довольно сложные отношения. Они-то и становятся основной темой его приключений.

Gameplay А что это за странная зубастая леди, которая мелькала в трейлере вашей игры? Помнится, Эдди еще называл ее сексуальной...

Тим Шафер Она боевая монахиня (battle nun) из числа солдат Tainted Coil – сторонница строгой дисциплины. С такой девицей вам вряд ли захочется целоваться.

Gameplay А Tainted Coil – это...

Тим Шафер Tainted Coil – демоны, бывшие любимцы Титанов, ранее обитавших на земле. Позже Титаны возвеличились до Богов Металла, а их помощники эволюционировали и взяли власть в свои руки, превратив людей в рабов. Но тут, к счастью, появился Эдди.

Gameplay С точки зрения геймплея Brutal Legend – это скорее action или элементы adventure также довольно сильны?

Тим Шафер В Brutal Legend определенно доминирует action. Сюжет и персонажи созданы по канонам приключенческого жан-

Разработчики и не пытаются поразить нас графическими наворотами

ра, но сам геймплей основан на непрерывном действии. Головоломки вам попадутся всего лишь пару раз.

Gameplay Понятно. А что на счет заявленной нелинейности?

Тим Шафер Все в полном порядке! Имеется сюжетная цепочка миссий и дополнительные квесты, за которые можно браться между основными заданиями. Опять же, никто не запрещает исследовать открытый мир.

Gameplay В 2008-м поклонники адвенчур отмечали громкую дату – десять лет с момента выхода великолепной Grim Fandango. Эта игра, помимо всего прочего, отличалась довольно непростыми задачками. Скажите, как обстоят дела со сложностью в Brutal Legend?

Тим Шафер Мы постарались добавить в Brutal Legend разные уровни сложности, чего я не делал со времен Monkey Island 2. Будут удовлетворены и те, кому нужен настоящий challenge, и те, кто хочет просто повеселиться.

Gameplay Вы уже получили права на музыкальные композиции для Brutal Legend?

Тим Шафер Я составил список своих любимых песен, и мы как раз в процессе получения разрешения на их использование. Есть игры, где саундтрек выполняет лишь маркетинговые функции по продвижению плохих групп. Мы же

обращаемся только к тем композициям, которые на самом деле любим, независимо от их возраста.

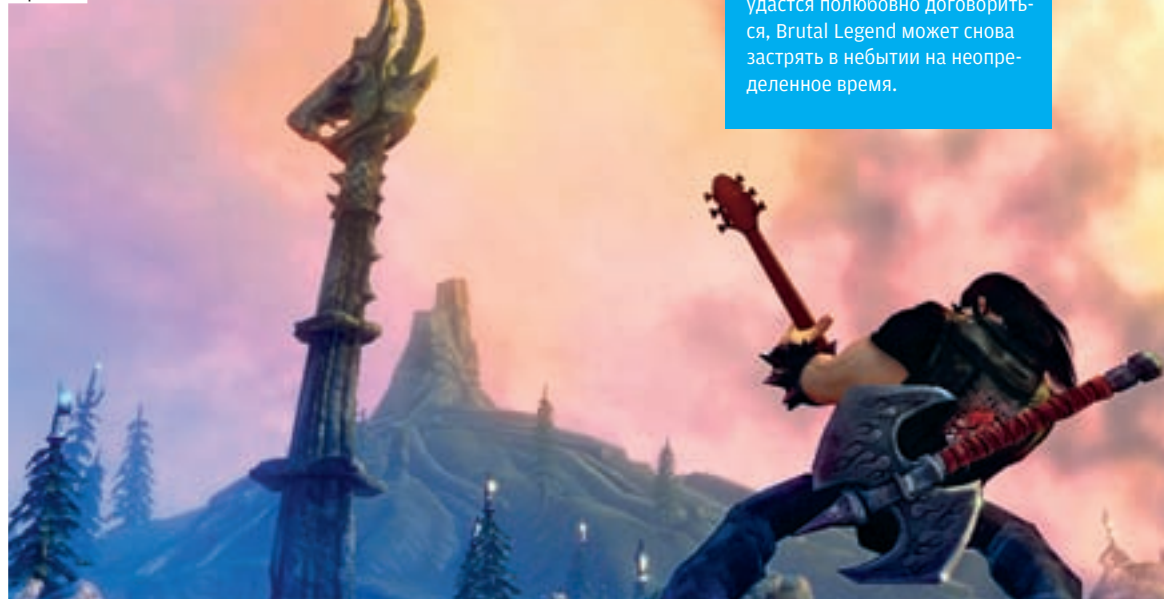
Gameplay Мы знаем, что вам понравилась World of Goo, но, может, есть еще какие-то вещицы, которые пришлось по душе? Что думаете о Guitar Hero и ее последователях? Как насчет других игр?

Тим Шафер Rock Band у нас в студии теперь называют Rock Banned. А в последнее время я играл в Left 4 Dead, Gears of War 2, Dead Space. Пытаюсь закончить наконец-то GTA IV. ICO, само собой, понравилась, как и Okami, Katamari Damacy, LocoRoco и Patapon. Жду не дожусь релиза Nobi Nobi Boy. Вообще, надо сказать, сейчас появляется много классных игр.

Gameplay Ваши предыдущие проекты – Grim Fandango и Psychonauts – стали культовыми, но их нельзя назвать финансово успешными. Как вы думаете, какое будущее ждет Brutal Legend?

Тим Шафер Надеюсь, что у Brutal Legend фанатов будет больше – у нас ведь сам Джек Блэк в главной роли, лицензированный саундтрек да и жанр action, как вы понимаете, намного популярнее адвенчур. К тому же у проекта мощная маркетинговая поддержка. Думаю, состоится громкий релиз. И вообще, Brutal Legend поглотит вселенную!

» И услышали Боги Металла его соло, и поняли, что это хорошо!



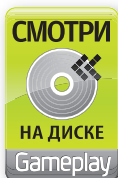
Трудный путь к Олимпу

У Brutal Legend очень трудная судьба. Игра, задуманная более десяти лет назад, могла так никогда и не появиться на свет. О воплощении в жизнь своего амбициозного замысла Тим Шафер и не мечтал вплоть до 2005 года. А в самом начале переговоров с инвесторами ему прямо сказали – хард-рок уже давно не в моде, потому проект лучше переориентировать на поклонников хип-хопа или кантри. Бог знает, что бы случилось у известного игродела, если бы он решил нарядить Эдди в ковбойскую шляпу и вручить ему банджо. К счастью, на сцене вовремя появилась Guitar Hero от Harmonix, мгновенно изменившая отношение к подзабытому музыкальному направлению.

Впрочем, даже когда игра уже разрабатывалась, вокруг нее разгорелся скандал. Изначально права на издание принадлежали Vivendi Games, но в 2008-м компанию поглотила Activision. Новые хозяева решили отказаться от сотрудничества с Double Fine Productions, и Brutal Legend вновь осталась сиротой. Только в декабре прошлого года появилось известие, что Electronic Arts выкупила проект. К сожалению, на этом мытарства не закончились. В феврале 2009-го представители Activision Blizzard назвали сделку с Electronic Arts незаконной, утверждая, что они все еще ведут переговоры с Double Fine. Если крупнейшим менеджерам игровой индустрии так и не удастся полюбовно договориться, Brutal Legend может снова застрять в небытии на неопределенное время.

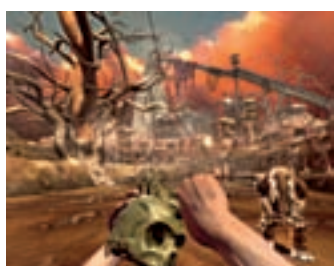
Zeno Clash

Алексей Ткачук



Хаос первобытный

Бытует мнение, что анархия – мать порядка. Насчет этого утверждения можно поспорить, но вот в качестве повода для хорошей потасовки наступление анархии придется очень кстати.



ПАСПОРТ

Жанр first person brawler
Разработчик ACE Team
Издатель в СНГ «Новый Диск»
Дата выхода апрель 2009
Сайт www.zenoclash.com

ACE Team Молодая чилийская команда уже своим первым проектом обратила на себя пристальное внимание. Теперь их дебютная игра Zeno Clash вышла на финишную прямую.

Игры нет
Сайт www.aceteam.cl

Дебютанты из ACE Team даже при заочном знакомстве производят впечатление своих в доску людей: на форумах они с шуточками-прибаутками отвечают на вопросы игроков, непрерывно подкармливают сообщество деталями о ходе разработки, корректируют проект в соответствии с услышанными пожеланиями. И при всем этом не стесняются время от времени валять дурака и вообще с юмором относиться к своему творению. Наверное, потому их дебютный проект Zeno Clash переполнен добрым безумием и хаосом. На скриншотах орудуют персонажи, которых даже на пьяную голову трудно представить, в роликах каждые пять секунд кто-то получает по носу (клюву, хоботу – чему угодно). А ключевое место в сюжете занимает дивное нечто по имени Father-Mother.

По сути своей Zeno Clash – примерный представитель так называемых «браулеров» от первого лица (от англ. brawl – драка). К ним принадлежит, к примеру, дилогия Condemned, в меньшей степени – The Chronicles of Riddick и даже «Анабиоз». То есть акцент здесь сделан в первую очередь на ближний бой, хотя и дистанционное оружие тоже присутствует, пусть и в крайне малых дозах. Надо сказать, что

При всей формальной простоте Zeno Clash готовится стать проектом неглупым и сумасшедшим одновременно

Zenozoik – мир, где происходят события игры, – представляет собой вольную фантазию на тему доисторических времен, и балом там правит всеобщее сумасшествие.

Здесь общество поделено на массу разрозненных групп существ. У каждого племени имеется свой клочок территории, за пределы которого жители выходят крайне редко, – ведь никто не знает, что там притаилось за ближайшим холмом. Лишь самые многочисленные сообщества сумели построить примитивные города.

Конечно же, соседствующие стаи периодически грызутся между собой по любому удобному поводу. Главный герой Гэт (Ghat) – один из бесчисленных детей пресловутого Папы-Мамы, существа, способного бесконечно производить потомство без, хм... посторонней помощи. Как ни странно, он из тех немногих, кто хоть как-то напоминает человека в привычном понимании этого слова – зачастую у Папы-Мамы получаются абсолютные уродцы. Его родня – сильнейшая группировка города Хальстедом (Halstedom), на которую мало кто рискует поднять руку. Да вот беда, с детства Гэту ну никак не сиделось на месте. Его тянуло к неизведанным землям, от чего семья, конечно, не

была в восторге. И вот однажды папень не выдержал и дал деру в близлежащий лес. Там он познакомился с «Корвидом из Свободных» (The Corvid of the Free) – сборищем первоклассных психов, провозгласивших себя «освобожденными от реальности». На практике они просто сходят с ума в меру своей фантазии: кто-то бьется головой о каждую пригодную поверхность, кто-то передвигается только по прямой и сворачивает лишь под прямыми углами. В «Корвиде» наш герой и осел на некоторое время.

Но потом Гэт затосковал по дому и вернулся в Хальстедом. Прием его ждал, скажем так, прохладный. Члены семьи, и раньше дитя не жаловавшие, начали поглядывать совсем уже не по-доброму – мало ли как его могли обработать новые друзья, а вдруг он вообще шпион. В какой-то момент подозрительность перевешивает родственные чувства – и Гэт пускается в бег, спасаясь от своей семьи.

Впрочем, бегами его путешествие можно назвать с большой натяжкой. Физической подготовке нашего героя впору позавидовать любому прямоходящему мамонту (да, и такие здесь есть). Джентльменский набор уличного бойца широк и многообразен: броски, захваты, удары локтем и с

Дебютный проект студии ACE Team переполнен добрым безумием и хаосом



» Пьянки, гулянки, диско и панки...

колена, подсечки и гениальный в своей простоте хук справа. В зависимости от условий (моральное состояние врага, запас сил и т. д.) Гэт способен зрелищно двинуть противника коленом в висок или, скажем, размазать весь его анфас по ближайшей стене или просто хорошенько зарядить в челюсть. Дополнительным (именно дополнительным) подспорьем станет оружие, но оно недолговечно, а в случае со стреляющими образцами еще и патронов никогда не напасешься. Разработчики предлагают использовать небогатый арсенал в основном для поединков с боссами. Собственно, это и есть костяк геймплея – безостановочное месилово, богатое нюансами. Оружие можно выбить из рук врага, но и у нас его запросто отнимают. Камера по желанию фиксируется на ближайшем противнике. А палочка-выручалочка на все случаи жизни – блок – значительно уменьшает показатель выносливости, и обессиленный герой даже муху тогда прихлопнет с трудом. А вот разрушаемых предметов окружения не предвидится, в ACE Team это считают ненужным излишеством.

Кстати, противники тут выдающиеся. Скриншоты скажут больше слов, стоит лишь добавить, что среди про-

чих ожидаются летучие белки-камикадзе, гипертрофированные версии индюков (muscalosaurus), человекообразные бобры и иные порождения буйной фантазии. В качестве союзника выступит некая Деадра (Deadra) – девушка, иногда сражающаяся плечом к плечу с Гэтом.

За изобразительную часть отвечает вечно молодой движок Source, поэтому будем рассчитывать на в меру красивую и нетребовательную графи-



» Не бойтесь бешеных хомячков? Очень зря



» Только не ржать



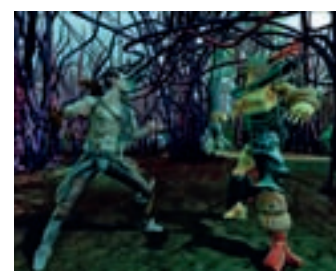
» Про прямоходящих бобров мы действительно не шутили

ку. К тому же феерический дизайн прикроет возможные недостатки. А в том, что он будет именно таким, сомнений практически не осталось.

Хотелось бы верить, что у ACE Team все получится. Ведь это не только веселые и открытые люди, они еще крайне основательно подходят к своему делу – создали оригинальную вселенную (вдохновляясь среди прочего и картинами Босха), сделали по просьбе игроков отдельный survival mode

(драка на выживание) и, самое главное, четко видят границы собственных возможностей и не замахиваются на переворот в нашем с вами сознании. При всей формальной простоте Zeno Clash готовится стать проектом неглупым и сумасшедшим одновременно.

P.S. Графа «издатель» не случайно отсутствует в паспорте – разработчики будут продавать игру через онлайн-сервисы, а коробочная версия выйдет только в СНГ.



Batman: Arkham

Александр Чепелев

Кровавые веснушки у летучей мышки

Телевизионные и киноэкраны в последнее время оккупировала разнообразная супергеройская братия. Цепляясь за серые коробки манхэттенских небоскребов, раскачивается на паутине гимнаст-аутсайдер в клетчатом трико, громила зеленого цвета страдает манией разрушения, а в небе гордо реет железный человек. Но самый интересный герой, по традиции, прячется в тени.



ПАСПОРТ

Жанр action
Разработчик Rocksteady Studios
Издатель Eidos Interactive
Издатель в СНГ «Новый Диск»
Дата выхода II квартал 2009
Сайт
www.batmanarkhamasylum.com

Rocksteady Studios
 Молодая лондонская команда. Основана в 2004 году с целью создания эффектных «больших» игр. Их дебютный проект Urban Chaos получил в общем-то неплохие оценки, но до звания хита недотягивал.
Игры Urban Chaos: Riot Response
Сайт www.rocksteadyltd.com

Игра основана на мрачной графической новелле



Конечно же, речь идет о Бэтмене (в быту более известном как миллионер-промышленник Брюс Уэйн). Достойных игр с его участием не выходило уже очень давно, хотя разнообразные тематические поделки регулярно появля-

ют на прилавках. Все эти бесконечные Batman Returns, Batman & Robin, Batman: Gotham City Racer и прочие – продукты по мотивам кинокартин, комиксов, мультфильмов или просто так. Вспомним напоследок мордобой Mortal Kombat vs. DC Universe и милую, но не слишком оригинальную LEGO Batman: The Videogame. И вот теперь еще один.

Многие бы наверняка предпочли увидеть проект, идейно продолжающий громыхнувший в прошлом году фильм режиссера Кристофера Нолана «Темный рыцарь» (The Dark Knight). Уж больно резонансная картина получилась (в рейтинге авторитетного сайта IMDb кинолента несколько недель держалась на первом месте). Но Batman: Arkham Asylum – игра принципиально иная. Она основана на мрачной графической новелле Arkham Asylum: A Serious House on Serious Earth.

Творение Rocksteady Studios следует духу комикса: оно хмурое и жесткое, если не сказать brutальное. И неудивительно: ведь местом действия выступает сумасшедший дом, куда помещают самых неуравновешенных злодеев города. Собственно, история как раз и начинается с того, что в это «уютное» заведение Бэтмен



» Мышка в ярости

Asylum



» Серьезный клоун серьезен!



» Мы, кажется, где-то встречались?



» Цирк уехал — клоуны остались

доставляет закованного в наручники Джокера. Очень быстро выясняется: мы попали в ловко устроенную негодяем ловушку — знаменитый психопат нарочно сдался полиции и попросился в дурдом. Джокер высвобождается, заодно выпустив на волю всех пациентов. Теперь, разумеется, Бэтмену не остается ничего другого, как заново переловить беглецов.

Список, надо сказать, впечатляет. Тут и серийный убийца Виктор (Victor Zsasz), и увитая токсичными лютиками femme fatale Ядовитый Плющ (Poison Ivy), а также ее накачанный отравляющей сывороткой напарник Бейн (Bane). Не забыли и про остроногого франта Пингвина (Penguin), истеричного фокусника Человека-загадку (Riddler), любителя экстремально низких температур мистера Фриза (Mr. Freeze) и т. д. А в любимых у разработчиков — крокодилообразный Киллер Крок (Killer Croc), который покрылся серебряными наростами и обзавелся ревом короля зверей.

На наш прямой вопрос о том, можно ли будет попробовать себя в роли одного из этих чудесных злодеев, люди из Rocksteady Studios застенчиво промолчали. Хочется верить, что они все-таки предоставят возмож-

ность влезть в шкуру какого-нибудь Пингвина и отправиться колоть зонтиком пугливых полицейских.

За сценарий Batman: Arkham Asylum ответственен Пол Дини (Paul Dini), писатель и продюсер, принимавший участие в создании множества комиксов и анимационных лент. Он является обладателем разнообразных наград, включая пять «Эмми» за Tiny Toon Adventures, Batman: The

Animated Series и Batman Beyond, а также две Writer's Guild Animation award за писательский вклад в знаменитый телесериал «Загублені» (Lost). В общем, совсем неслучайный человек.

Господин Дини не позволил Темному рыцарю бороться со злом в одиночку. Бэтмену помогают комиксар Гордон (который пойман в ловушку вместе с главным героем) и

его дочь Оракул. Они станут по рации снабжать нас советами и подсказками касательно дальнейших действий.

С точки зрения геймплея Batman: Arkham Asylum напоминает адскую смесь из The Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay и BioShock. Сумасшедший дом расположен на острове, по которому мы и будем путешествовать пешком или на фир-



» А все так хорошо начиналось!





менном бэтмобиле. На сравнительно небольшом клочке суши вы найдете не только рычащих громил и подвешенных за ноги над ущельем полицейских (их неплохо бы спасти), но еще и секретное убежище-пещеру. Сюжет линейен, однако никто не запретит вам отвлекаться от выполнения основной миссии для поиска интересных бонусных локаций.

Выколачивать дурь из многочисленных приспешников Джокера и компании придется постоянно. Разрешено или удивлять врагов своей наглостью и переть напролом, вышибая двери и разбивая стекла (Бэтмен дерется с таким азартом, что сера из ушей летит), или действовать осторожнее, но более эффективно. Например, выждав момент, свалиться на вооруженного автоматом клоуна сверху, мгновенно сломав тому шею, а негодяя, спешащего на подмогу товарищу, уложить метко брошенным сюрикеном.

Разработчики не смогли удержаться от введения в игру RPG-элементов. За успешные операции начисляют очки, которые мы будем тратить на улучшение возможностей Брюса или на модернизацию

» Проходим, не стесняемся!



его гаджетов. В числе последних точно есть крюк типа «кошка» и своеобразный рентген-аппарат, он не только позволяет видеть сквозь стены, но и подсвечивает важные для прохождения предметы или объекты.

Великолепно детализированные скриншоты Batman: Arkham Asylum, прямо скажем, будоражат воображение. Игра демонически красива. А каких нам готовят врагов-клоунов! Гротескные груды мускулов, перетянутые кожаными ремнями, пугающие сумасшедшим гримом и ядовитого цвета ирокезами. Ну а сам-то главный герой до чего хорош! Озвучку

также обещают просто шикарную: Бэтмен заговорит голосом актера Кэвина Конроя (Kevin Conroy), известного всем поклонникам одноименного анимационного сериала. А Джокера «сыграет» Марк «Люк Скайуокер» Хэмилл (Marc Hamill).

Batman: Arkham Asylum – по заочным впечатлениям игра замечательная, точно следующая модному тренду «реалистичных супергероев». Не поддаваться ее мрачному очарованию очень тяжело, вот только бы не оказалась красивая обертка этого проекта иллюзией – злой шуткой Джокера из отдела маркетинга компании Eidos.

» Выколачивать дурь из приспешников Джокера и компании придется постоянно



» Здесь должна была быть шутка про кунг-фу

Тактика й стратегія реального часу.

Найліцензійніший постачальник програмного забезпечення для домашніх комп'ютерів

1C МУЛЬТИМЕДІА

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

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

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

Підтримка різних типів снарядів, урахування товщини броні, її нахилу й кута влучення снаряда.

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



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

3 Захоплюйте будь-яку техніку, ремонтуйте її, налагодіть забезпечення паливом та боєприпасами.

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

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

★ 10 МАСШТАБНИХ ОПЕРАЦІЙ

★ РЕЖИМ СПІЛЬНОГО ПРОХОДЖЕННЯ

★ 5 МУЛЬТИПЛЕЄРНИХ РЕЖИМІВ

★ ГЛОБАЛЬНИЙ РЕЙТИНГ ГРАВЦІВ

BEAST
WAY

1C
ФІРМА «1C»

© 2008 ЗАТ «1C». Усі права захищено. © 2008 Компанія Best Way. Усі права захищено. Виробництво в Україні «ДП ЄвроСофтПро»

?? Отечественный геймдев не умрет, а хорошие специалисты по-прежнему востребованы ??

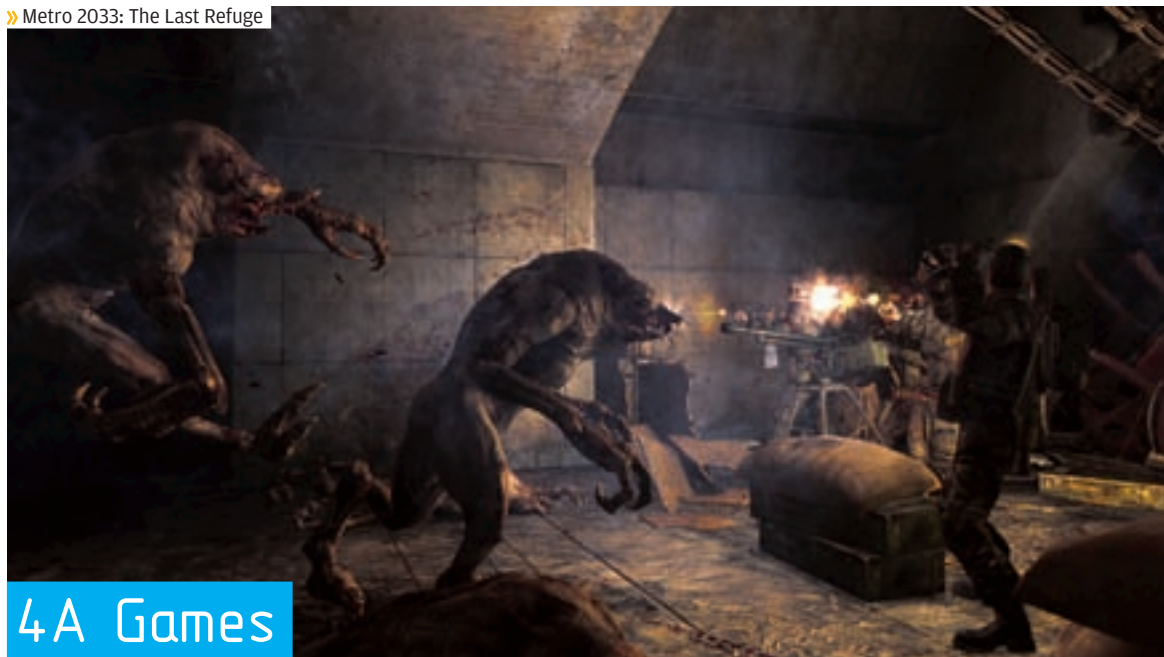


НАШИ ИГРЫ

од 2009 станет новым этапом в истории украинской индустрии разработки игр. Время команд, собранных из энтузиастов, делающих «игру мечты» или «убийцу (название проекта вписать по желанию)», ушло несколько лет назад, сейчас же закончилась эпоха студий, создававших средние продукты для рынка СНГ на средства российских издателей. И хотя кризис поставил крест на безоблачном будущем многих компаний (насколько нам известно, с октября прошлого года наши северные соседи подписывали лишь небольшие проекты от проверенных партнеров), отечественный геймдев не умрет, а хорошие специалисты по-прежнему востребованы. Кстати, для маленьких студий, работающих над недорогими играми, ситуация сейчас даже более благоприятная: существенно снизилась стоимость аренды помещений, а учитывая уже состоявшиеся сокращения персонала, пожелания представителей отдельных специальностей по части заработной платы стали адекватнее – до этого рынок был перегрет. Никуда не делись сторожилы индустрии, а также крупнейшие аутсорсинговые студии. Энергично трудятся разработчики казуальных игр (их рынок сейчас на подъеме) и представительства западных компаний. К слову, количество последних со временем может увеличиться – делать игры у нас вновь стало недорого. Отечественные проекты продолжают создаваться, и мы, безусловно, будем рассказывать вам обо всех новинках.

P.S. Многие студии не ответили на наши письма. Будем надеяться, что они просто очень сильно заняты, работая над новой, неанонсированной игрой. Иногда приятно быть оптимистами.

» Metro 2033: The Last Refuge



4A Games

Город Киев

Дата основания февраль 2006

Количество сотрудников 50

Сайт www.4a-games.com

Вышедшие игры нет

Проекты Metro 2033:
The Last Refuge

Студия долгое время соблюдала зловещее радиомолчание, так что многие даже начали волноваться –

а не случилось ли с ними чего нехорошего? Полные недобрых предчувствий, мы связались с компанией и с облегчением узнали – все в порядке, работа кипит, проект близится к завершению. Тишина в эфире была обусловлена указанием издателя, но очень скоро пелена таинственности спадет, и разработчики публично продемонстрируют результаты своих трудов.



» Green Moon

Absolutist

Город Днепропетровск

Дата основания 2000

Количество сотрудников 70

Сайт www.absolutist.ru

Вышедшие игры Bubble Shooter, Pool House, Rats'n'Spears, Gem Slider Deluxe, Elythril, Jewelix и другие (всего более 80 игр для PC и мобильных устройств)

Проекты Green Moon, дальнейшего развития собственного портала WellGames

Absolutist – один из наиболее известных и успешных отечественных разработчиков казуальных и flash-игр. Компания приобрела широкую известность после выхода в свет Bubble Shooter («Пузыри»), которая и сегодня остается очень популярной. С момента основания (2000 год) штат фирмы и количество выпущенных игр неуклонно увеличивались. Кроме того, Absolutist хорошо зарекомендовала себя и как outsourcing-партнер – она принимала участие в создании таких казуальных проектов, как Daigry Dash, Pageant Princess, House of Wonders: Babies Come Home.

В настоящее время команда трудится над приключением Green Moon. Нас обещают порадовать путешествием по разным историческим эпохам, замысловатым сюжетом, массой загадок и приятных мини-игр. К тому же проект должен удивить геймеров рядом неожиданных нововведений. Каких именно – пока секрет. Впрочем, ждать осталось недолго, выход Green Moon намечен на эту весну.

2009

После того как все визиты к разработчикам были нанесены, в редакции воцарилась атмосфера лазарета – мы дружно чихали, кашляли, пили сиропы, глотали пилюли, потребляли слоновьи дозы чая с малиной – и так неделю подряд. После чего было принято решение в холодном, промозгом феврале по гостям больше не ходить, а значит, статья «Наши игры» в 2010 году выйдет не в апрельском, а в более позднем номере. Следите за анонсами.

А еще Absolutist полным ходом развивает свой портал онлайн-овых игр WellGames. Отличительной особенностью ресурса является не только бесплатность продуктов, но и наличие в них многопользовательского режима, что делает представленные игры еще привлекательнее для целевой аудитории.

Abyss Lights Studio

Город Киев

Дата основания 2002

Количество сотрудников 20

Сайт www.abyss-lights.com

Вышедшие игры Aertha, Alia vs. Aliens I и II

Проекты Abyss Lights: Skyjacker

В этом году нам наконец удалось попасть в офис Abyss Lights Studio (серьезное достижение, учитывая три предыдущих репортажа) и с условием строжайшего NDA увидеть тот самый знаменитый космический проект, над которым студия трудится еще с далекого 2002 года. Наиболее любопытные могли поиграть в рабочую версию, размещенную на официальном сайте компании. Так вот, поверьте, сейчас все очень сильно изменилось, разумеется, в лучшую сторону. Однако как бы нам ни хотелось рассказать, чем же завоюет геймеров Abyss Lights: Skyjacker, увы, придется подождать зеленого света от разработчиков. Но будьте покойны, игра – не миф, она действительно существует и обещает быть весьма и весьма интересной.

Action Forms

Город Киев

Дата основания 1995

Количество сотрудников 21

Сайт www.action-forms.com

Вышедшие игры Chasm, Carnivores, Carnivores 2, Ice Age, «Вивисектор: Зверь внутри», «Остров сокровищ», «Анабиоз: Сон разума»

Проекты «Анабиоз 2» (PC/X360)

Вопреки слухам, компания Action Forms вовсе не закрылась, а даже наоборот – с головой погрузилась в бурную деятельность. Во-первых, в ближайшее время планируется портировать полюбившийся многим «Анабиоз: Сон разума» на консоли. Во-вторых, в недрах студии зреет огромный апдейт к игре, добавляющий новое оружие, расставляющий по уровням массу интерактивных объектов для демонстрации возможностей физического движка, а также изрядно оптимизирующий код.

И между прочим, вторая часть «Анабиоза» уже запущена в производство. Главного героя нам оставят того же, а вот место действия поменяется. И далеко не факт, что игровой процесс вновь будет связан с холодом – разработчики делают хитрое лицо и доверительно сообщают, мол, стараются воплотить в жизнь кое-какие интересные задумки. Какие именно – пока секрет, но если все пойдет по плану, нас ждет нечто необычное и интригующее.

А еще программисты Action Forms сейчас трудятся над движком, позволяющим реализовать принципиально новые возможности. Опять же, о деталях разработчики благоразумно умалчивают, но намекают на будущие картины колоссальных разрушений.

» «В тылу врага 2: Лис пустыни»



Alawar Five-BN

Город Днепродзержинск

Дата основания 2005

Количество сотрудников 15

Сайт www.alawargroup.ru/activity/develop.php

Вышедшие игры «АкваБол», «Волшебная история», «Мини-гольф», «Сприлл. Подводное приключение», «Сприлл. Загадка бермудского треугольника», «Шоу домашних животных», «Модная лихорадка», «Пляжный переполох», «Масяня и пляжные заморочки»

Проекты «Пляжный переполох 2», «Остров секретов 2», неанонсированные проекты

Компания Five-BN была основана в городе Днепродзержинске в 2005 г., а с прошлого года после вхождения в состав компании Alawar Entertainment она стала известна как Alawar Five-BN.

Студия хорошо зарекомендовала себя, выпустив целый ворох самых разнообразных казуальных проектов. Естественно, ребята планируют и дальше развивать свой успех. Так, сейчас обдумывается продолжение «Пляжного переполоха», главную героиню которого – активную девушку Машу – ждет масса приключений. Идет работа над сиквелом «Острова секретов» и второй частью «Сприлл. Загадка бермудского треугольника». Последняя, к слову, будет выполнена в набирающем популярность жанре казуальной адвентюры. Традиционно обещают интересный сюжет, массу мини-игр и загадок.

В резерве у Alawar Five-BN есть и экспериментальный неанонсированный проект, объединяющий элементы hidden object и стратегии.

Best Way

Город Северодонецк

Дата основания 1991 (игровое подразделение – 1999)

Количество сотрудников 30

Сайт www.bestway.com.ua

Вышедшие игры «В тылу врага», «В тылу врага: Многопользовательское дополнение», «В тылу врага 2», «В тылу врага 2: Братья по оружию», «В тылу врага 2: Лис пустыни»

Проекты Men of War, несколько неанонсированных проектов

Северодонецкая Best Way совсем недавно порадовала всех поклонников стратегического жанра продолжением сериала «В тылу врага» – «В тылу врага 2: Лис пустыни». Рассказывать о ней подробно мы не будем – исчерпывающую рецензию вы можете найти в прошлом, мартовском, номере журнала.

Сейчас разработчики трудятся над несколькими неанонсированными проектами, но раскрывать карты пока не спешат. Мы верим, что их новые игры наконец-то порадуют сменой тематики, ведь, согласитесь, увидеть аналог «В тылу врага» в современном сеттинге многим ой как хотелось бы.

В ближайших планах Best Way также значится выпуск на западном рынке Men of War, представляющей собой объединенную версию «В тылу врага 2: Братья по оружию» и «В тылу врага 2: Лис пустыни».

Стоит напомнить, что компания активно предоставляет свой проверенный движок Gem3 для лицензирования сторонним разработчикам. Так, технологию Best Way использует не нуждающаяся в представлении Majesty 2: The



» Проект студии Alawar Five-BN

Fantasy Kingdom Sim от «1C: Ino-Co». Gem3 лицензирует и еще одна фирма (пожелавшая остаться не-названной), ведущая разработку пока неанонсированной игры в фантастическом сеттинге. Движок «В тылу врага 2: Лис пустыни» задействован и в стратегии «Черные бушлаты».

«Булат»

Город Донецк

Дата основания 2001

Количество сотрудников 30

Сайт www.boolat.com

Вышедшие игры «Смертельные грезы», «Тормозилки», «38 попугаев: Волшебный праздник», «Бюро путешествий», «Кафе Амели»

Проекты «topatoi»

Донецкая компания «Булат», запомнившаяся многим благодаря «Смертельным грезам» и «Тормозилкам», долгое время не радовала нас новостями. А тут вдруг удивила, да еще как! Разработчики собираются дебютировать на PlayStation 3, выпустив в PlayStation Network проект «topatoi».

Игра представляет собой микс аркады и платформера с добавлением головоломки. Действие происходит в забавном мире, в одном из отдаленных районов которого оказывается главный герой – отважный исследователь по имени Раф. Он и его спутники очутились на краю земли после крушения их воздушного судна. Но всего лишь авиaproисшествием дело не обошлось – какие-то негодяи похитили подружку протагониста, так что теперь Рафу точно придется отправиться на встречу приключениям.

» «topatoi»



Передвигается герой не пешком, предпочитая использовать своеобразие разнообразия вездехода под названием МИГ (он же – мультипространственный исследовательский гироскоп). Машина работает по принципу юлы (собственно, МИГ внешне на нее и похож): перемещение осуществляется раскручиванием корпуса вокруг вертикальной оси. Сбор специальных энергетических бонусов позволит активировать новые возможности вашего «волчка».

Нам обещают разнообразные игровые локации, отличную физическую систему и массу забавных головоломок. Кроме того, в «topatoi» будет многопользовательский режим. А еще разработчики планируют выпускать для игры дополнительный скачиваемый контент.

Ну а помимо намерений выйти в PlayStation Network, «Булат» может похвастаться успехами на ниве локализаций (их не счесть) и удачными казуальными проектами. Так, совсем недавно была выпущена игра «Кафе Амели» – красочный ресторанный менеджер, рассказывающий традиционную историю превращения скромной закускойной в настоящее элитное заведение.

Creoteam

Город Киев

Дата основания 2005

Количество сотрудников 17

Сайт creoteam.com

Вышедшие игры Collapse

Проекты неанонсированный проект

Одна из наиболее интересных отечественных команд в прошлом году выпустила свой дебютный проект Collapse – крепкий action с видом от третьего лица, действие которого происходило в разрушенном страшной катастрофой Киеве. Игра запомнилась приятным визуальным рядом (местами, впрочем, вызывавшим чересчур прямолинейные ассоциации с Half-Life 2), динамичным геймплеем, сочетавшим ближний бой и перестрелки, а также энергичным саундтреком.

Мы хотели верить, что после выхода Collapse авторы порадуют нас анонсом если не сиквела, то хотя бы аддона – придуманный разработчиками сеттинг предоставлял творческую свободу для создания продолжений и всяческих spin-off. Увы, Creoteam молчала, а до редакции тем временем доходили слухи, что облюбованный прессой проект киевлян в рознице пользуется не таким уж большим спросом. А тут еще и кризис, который поставил компанию «Бука» – партнера Creoteam и издателя Collapse – в сложное положение.

С чувством некоторой неуверенности мы связались с руководителем студии Виктором Благомиром... Он поспешил успокоить нас, а мы говорим вам: Creoteam жива. Более того, еще прошлой осенью компания заключила договор на издание новой игры. Какой? Увы, сообщить не можем. Проект не анонсирован, и все подробности держатся в строжайшем секрете. Что ж, желаем разработчикам удачи и ждем новостей.

» «topatoi»



Crytek Kiev

Город Киев

Дата основания октябрь 2005

Количество сотрудников 50

Сайт www.crytek.com

Вышедшие игры нет

Проекты неанонсированный проект

В новом офисе Crytek мы провели почти три часа, и за это время ребята ни полслова не обмолвились о проекте, создаваемом киевской командой, – режим настраиваемой секретности. Напомним, это совершенно новая игра на движке CryEngine 2, причем никак не по лицензии. Продюсер, недавно прибывший в Киев из Великобритании, заговорщицки подмигивая, рассказал, что нас ждет фэнтези. Да-да, мы знаем: дезинформировать прессу нужно именно с таким выражением лица. Разумеется, никто ему не поверил. Так чем же мы занимались в офисе Crytek столь долго? Ответ ищите в майском номере журнала Gameplay, равно как и фото самого настоящего Psycho.

Deep Shadows

Город Киев

Дата основания 2001

Количество сотрудников 50

Сайт www.deep-shadows.com

Вышедшие игры Venom:

Codename Outbreak,

«Xenus: Точка кипения»,

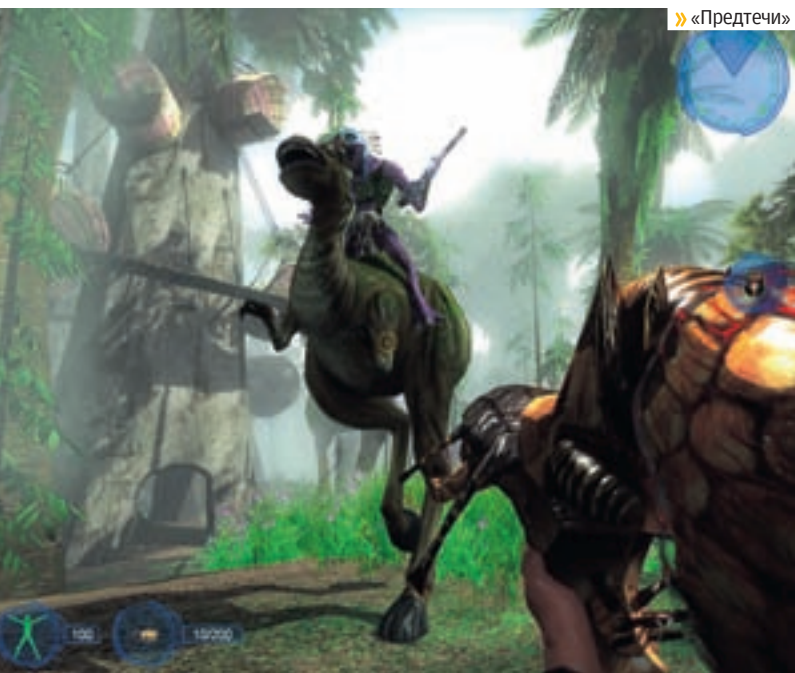
«Xenus 2: Белое золото»

Проекты «Предтечи» (весна 2009)

Сергей Забарянский сообщил нам приятнейшую новость: игра «Предтечи» находится на финальном этапе тестирования и должна в кратчайшие сроки отправиться в печать. Более того, спешим исправить досадное



» «topatoi»



» «Предтечи»

недоразумение, возникшее вследствие неправильной интерпретации пресс-релиза компании «Руссобит-М»: никакого разделения проекта на две части не было. «Предтечи» задумывались как дилогия, и все это время Deep Shadows работала над первым эпизодом, который мы и увидим уже нынешней весной. Далекий космос и экзотические планеты ждут исследователей. Но помните, игра невероятно масштабна (иных студия не делает), так что приготовьтесь посвятить «Предтечам» не один десяток часов. В планах у компании перенос «Хелюс 2: Белое золото» и «Предтечи» на Xbox 360, рабочие прототипы уже есть, осталось подписать контракты на издание этих версий за рубежом. На традиционный вопрос о планах на будущее Сергей сказал, что студия не предполагает отклоняться от намеченного курса, а собирается и дальше радовать геймеров грандиозными произведениями уникального жанра FPS/RPG. А нам обещали пресс-версию «Предтеч», как только мастер-диск отправится на завод.

DIOsoft

Город Киев
Дата основания 2002
Количество сотрудников 17
Сайт www.diosoft.com
Вышедшие игры нет
Проекты «Пираты XXI века» (апрель 2009)

Признаемся честно, мы с опасением набирали номер телефона офиса киевской компании DIOsoft – боялись услышать плохие вести (предпосылки, по слухам, были). На другом конце провода упорно не отвечали, и это наводило на самые нехорошие мысли. Как же приятно было узнать, что наши тревоги не подтвердились, а причина постоянных коротких гудков в трубке оказалась до банальности простой – фирма переехала.

Вообще-то, сегодняшняя DIOsoft – это уже не та компания, которую мы знали раньше. У нее сменился президент (сейчас Дмитрий Лукаш) и

обновлен штат. Да и «Пираты XXI века» (разработка ее отчаянно затянулась) также смотрятся иначе – в прямом смысле слова. В игре теперь другая система рендера благодаря титаническим усилиям команды, за три месяца переведшей технологию с OpenGL на DirectX-рельсы (за что отдельное спасибо надо сказать техническому директору DIOsoft Вячеславу Климову). Тут наверняка многие захотят спросить: а зачем было тратить на это дополнительное время (его ведь и так ушло немало)?

Вопросы отпадают сами собой, когда видишь свежую версию проекта: на экране вместо старой нарочито лубочной картинки живые тропические острова с сочной, буйной растительностью. Общую гамму подправили – «Пираты» стали выглядеть строже, серьезнее. Кстати, на посту арт-директора здесь сейчас Вячеслав Гончаренко – опытный сотрудник, ранее занимавший аналогичную должность в киевском отделении Crytek. Появились полностью динамические тени и поддержка актуальных эффектов. Но самое главное – переход на DirectX открыл возможность портировать игру на Xbox 360. Работоспособная демоверсия уже существует. Скажу больше, на момент написания этого материала она в некоторых аспектах выглядела приятнее PC-варианта.

Общую концепцию проекта решили не трогать. Главный герой все так же ищет пропавшую супругу, попутно истребляя десятки современных морских флибустьеров. Обещают крепкий сюжет, который будет подаваться с помощью роликов на движке. Кстати, сценаристом «Пиратов» является Matthew Miles Griffiths, работавший, к примеру, над Syndicate и Privateer 2.

В некоторых миссиях протагониста сопровождают напарники – они, может быть, и не семи пядей во лбу, но стреляют метко, тем самым выручая вас в сложных ситуациях. Интересно, что в игре есть необязательные бонусные задания (доступ к ним можно получить, выполнив дополнительные квесты во время рядовых вылазок).

В геймплей «Пиратов» внесли несколько изменений. Так, в арсенал добавили нож, который при умелом обращении позволяет одним точным ударом убить противника (подобные моменты оформлены в виде отдельных анимационных вставок), а от аптек, наоборот, избавились – здоровье теперь восстанавливается автоматически, как, например, в Call of Duty. Правда, у игры все еще остался существенный недостаток: в густой растительности

трудно заметить неприятеля – приходится то и дело сверяться с миникартой, где красными метками обозначаются позиции врага. Впрочем, об этом неудобстве разработчики прекрасно осведомлены и обещают найти пути для его ликвидации.

Новая DIOsoft здраво расценивает свои перспективы. Всем понятно – тягаться с высокобюджетными конкурентами «Пираты XXI века» не сможет. Но означает ли это, что долгожданную отечественную игру надо немедленно записать в категорию «треш»? Отнюдь нет. Если все сложится удачно, собственную оценку проекту вы сможете выставить довольно скоро. Сдача финальной версии издателю состоится через полтора-два месяца.

И о творческих планах: велика вероятность, что помимо дебюта в сервисе Xbox Live Arcade DIOsoft займется созданием игры в стиле stealth/action. Дмитрий Лукаш (к слову, большой фанат сериала Metal Gear Solid) убежден – компания может создать очень привлекательный нишевый продукт. И ведь действительно, хороших игр в этом жанре сейчас на удивление мало.

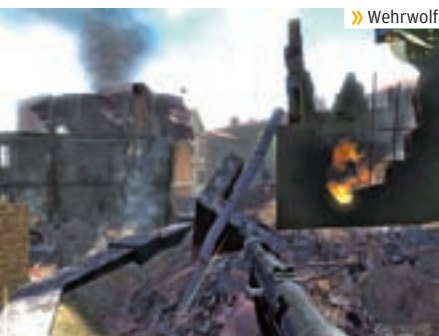
Dynamic Systems

Город Киев
Дата основания 2002
Количество сотрудников 10
Сайт www.dynamic-systems.com.ua
Вышедшие игры Santa Saves the Earth (PSOne)
Проекты Birds of Prey, Rhythm of War PSP, неанонсированный проект для PSN/XBLA

Некогда студия Dynamis Systems обзавелась лицензиями на разработку проектов для всех современных консолей и недавно даже вышла в финал конкурса IGF Mobile 2009 в номинации Next Best Mobile Game с игрой Rhythm of War, созданной совместно с компанией KranX Productions. К сожалению, их собственный проект в жанре RPG – White Garden – пока приостановлен, а основные силы коллектива брошены на разработку next-gen версии одного известного и не имеющего аналогов PC-проекта для PSN и XBLA. Какого именно – пока секрет, ждите официального анонса. Вдобавок студия заканчивает работу над «Ил-2. Штурмовик: Birds of Prey», создаваемой специально для PSP. Авиасимулятор – не слишком частый гость на портативных платформах, так что эту игру мы определенно ждем.



» «Пираты XXI века»



» Wehrwolf

Electronic Paradise

Город Киев

Дата основания 9 июня 1995

Количество сотрудников 22

Сайт www.ep.com.ua

Вышедшие игры «Снежная королева», «Огненный бог Маранов», «Отель "У погибшего альпиниста"», серия «Трое из Простоквашино» и еще 37 других проектов

Проекты «Провинциальный игрок 3», «День рождения Алисы», «Винни-Пух», «Маугли», «Полина и сказочный домик», Wehrwolf и др.

Из года в год мы не перестаем удивляться количеству проектов, которые эта студия одновременно взваливает на свои плечи. И хотя кризисная ситуация в мире затронула и Electronic Paradise, компания продолжает трудиться над обширным списком адвентур, большей частью ориентированных на младшее поколение геймеров. Впрочем, в перечне находящихся в производстве фигурируют и аркады, и юмористические игры, и казуальные головоломки (по качеству проработки они вплотную приближаются к большим играм).

Особняком стоит Wehrwolf, над которой студия трудится уже несколько лет, постепенно совершенствуя, осовременивая и меняя концепцию. В настоящий момент игра более всего напоминает Call of Duty – с такими же перестрелками в условиях городов и дикой природы при участии компьютерных напарников. Сюжет, впрочем, не поменялся и по-прежнему вертится вокруг сверхсекретного бункера подле Винницы, где Гитлер хотел спрятаться от недоброжелателей в случае экстренной необходимости. Исторические реалии разработчики по мере сил и возможностей стараются аккуратно соблюдать, единственное исключение сделано для самого бункера, основой для создания интерьера которого послужили многочисленные легенды и байки.



» «Провинциальный игрок 3»

Frogwares

Город Киев

Дата основания 2000

Количество сотрудников 40

Сайт www.frogwares.com

Вышедшие игры «Путешествие к центру Земли», «Вокруг света за 80 дней», «Дракула: Пробуждение», Secret Missions: Mata Hari and the Kaiser's Submarines, серия игр о Шерлоке Холмсе

Проекты Sherlock Holmes vs. Jack the Ripper, Sherlock Holmes: The Mystery of the Mummy (DS), Sherlock Holmes (Wii), World of Battles, четыре неанонсированных казуальных проекта

В очередной игре о Шерлоке Холмсе Frogwares выбрала для него не менее достойного соперника – Джека-потрошителя, которого знаменитый сыщик с Бейкер-стрит в итоге, конечно же, поймает. Сказке сразу, выглядит новый проект

отлично, узкие мощные и очень грязные улочки лондонского района Уайтчепел, как и в 1888-м, полны нищих, воров, убийц, проституток и прочих криминальных элементов. Атмосферой проникаешься буквально с первых минут. Выйдет Sherlock Holmes vs. Jack the Ripper в этом году на любимой платформе директора студии – конечно же, речь идет о PC. В разработке также находятся ремейки двух игр этой серии для консолей Nintendo. Sherlock Holmes: The Mystery of the Mummy появится на DS уже в конце весны, дата Wii-релиза истории о загадочной серебряной сережке пока неизвестна.

Кроме того, в портфолио компании уже значатся две казуальные игры: «Шерлок Холмс: Тайна персидского ковра» и Secret Missions: Mata Hari and the Kaiser's Submarines, а в планах на этот год еще четыре. Но самый, на наш взгляд, интересный эксперимент Frogwares – многопользовательская стратегия World of Battles (прежнее



» World of Battles

название Forever Hack). Работа над ней кипит, регулярно проводятся закрытые плей-тесты (желающим поучаствовать рекомендуем заглянуть на сайт www.worldofbattles.com). Что приятно, Frogwares удается каждый год нас удивлять, любопытно, какой сюрприз они приготовят в 2010-м?

Gestalt-Games

Город Киев

Дата основания 2007

Количество сотрудников 10

Сайт www.gestaltgames.com

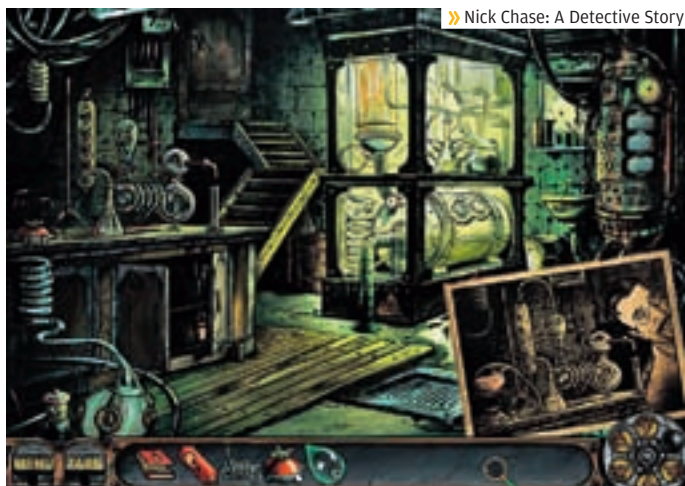
Вышедшие игры «Судок», «Игра Слов», «Блеск», Nick Chase: A Detective Story

Проекты серия Nick Chase: A Detective Story, Sushi Master, Ghost Town, Around the World

О киевской компании GestaltGames мы впервые упомянули в минувшем году. Прошедшее с момента публикации время ребята не теряли даром. Прежде всего они удачно дебютировали на международном «казуальном» рынке, выпустив проект Zeal (в локализованной версии известен как «Блеск»). Он выполнен в жанре hidden object и приправлен мини-играми. Важная отличительная особенность – неожиданное дизайнерское решение: вместо привычных игровых экранов вы видите страницы модного глянцевого журнала, которые можно листать туда-сюда, решая размещенные на них загадки.

Еще один крупный успех студии – казуальная адвентюра Nick Chase: A Detective Story, созданная эксклюзивно для крупнейшего западного портала Big Fish Games. Она рассказывает историю бывшего полицейского, а ныне частного сыщика Ника Чейза, который разыскивает утраченный манускрипт, вышедший из-под пера самого Леонардо да Винчи. Выполнен проект в мрачной, но очень притягательной стилистике фильма нуар. Детективный сюжет ловко увязан с различными задачами и мини-играми, а оформление и звуковое сопровождение заслуживают всяческих похвал. Неудивительно, что сразу после выхода Nick Chase оказалась в лидерах рейтинга наиболее популярных игр Big Fish Games.

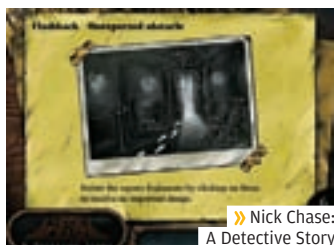
Сейчас команда ведет работу над продолжением приключений храброго сыщика, параллельно трудясь над проектами Ghost Town и Around the World. Первый – не что иное,



» Nick Chase: A Detective Story

как микс hidden object и адвенчуры в антураже таинственного американского города-призрака, а второй – более привычный hidden object с мини-играми, фишка которого заключается в возможности перепроходить игру бесконечное число раз (наполнение этапов при этом меняется).

В планах GestaltGames также значатся набор новых сотрудников и выпуск отложенной ранее Sushi Master, оригинально сочетающей match-3-механику и элементы ресторанного менеджера а-ля Cake Mania или Turbo Pizza.



» Nick Chase: A Detective Story

Graviteam

Город Харьков

Дата основания 4 июля 2004

Количество сотрудников 10

Сайт graviteam.com

Вышедшие игры «Стальная ярость: Харьков 1942», «Стальная ярость: Операция Блау», тренажерный комплекс водителя БРДМ-2

Проекты «Харьков 1943»

Заслуженная харьковская студия, известная своим достоверным танковым симулятором. Не отказываясь от темы Второй мировой войны, разработчики решили внести немного разнообразия и взяться за жанр wargame. «Харьков 1943» порадует ценителей масштабом событий, реалистичной техникой и богатством тактических маневров. Выход проекта намечен на второй квартал 2009 года.

GSC Game World

Город Киев

Дата основания 1995

Количество сотрудников 55

Сайт www.gsc-game.com

Вышедшие игры Venom: Codename Outbreak, Hover Ace, «Завоевание Америки», «Завоевание Америки: В Поисках Эльдорадо», FireStarter, «Александр», «Герои Уничтоженных Империй», S.T.A.L.K.E.R., «S.T.A.L.K.E.R.: Чистое небо», серия «Казаки»

Проекты неанонсированный проект

Несмотря на то что на дворе вовсю бушует кризис, никто не сомневался – у GSC Game World непременно все в порядке. И правда, не волнуясь – «S.T.A.L.K.E.R.: Чистое небо» показала отличные результаты, компания жива, более чем здорова и работает над новой игрой. К сожалению, до анонса, который запланирован аккурат на майский номер Gameplay, мы ровным счетом ничего не можем рассказать об этом проекте. Но игру видели, она действительно существует, подробности, как говорится, в следующем выпуске.



» «Харьков 1943»

Game Studio «Semargl»

Город Одесса

Дата основания 2004

Количество сотрудников 7

Сайт www.gs-semargl.com

Вышедшие игры «Заговор Темной Башни»

Проекты «Проклятие Древних»

Одесская студия, когда-то порадовавшая всех поклонников action/RPG добротным клоном Diablo под названием «Заговор Темной Башни», после выхода дебютной игры сразу принялась за создание еще одного проекта в том же жанре. Планов было громадь: и возможность самостоятельного изготовления оружия для своих персонажей, и фотореалистичная графика с динамичной сменой дня и ночи, и даже полноценный многопользовательский режим.

Но кризис, крепко ударивший по всем в начале года, видимо, очень негативно сказался и на компании. Новости, до этого регулярно публиковавшиеся на официальном сайте, выходить перестали, а на наши письма разработчики, к сожалению, не ответили.

IgroStroy

Город Одесса

Дата основания август 2008

Количество сотрудников 5

Сайт igrostroy.com.ua

Вышедшие игры «Мир Гладиаторов»

Проекты «Лесогорье»

Небольшая компания, специализирующаяся на разработке и поддержке браузерных онлайн-игр. Примечательна уже хотя бы тем, что поначалу над проектом трудился один человек, причем к тому моменту ему исполнилось всего че-

тырнадцать лет. Позднее к нему присоединилось несколько единомышленников, также еще не вышедших из отроческого возраста. И даже сейчас самому старшему сотруднику в коллективе только восемнадцать.

Лишний раз подтверждая, что для творческой деятельности возраст – не главное, новообразованная студия запустила первый проект «Мир Гладиаторов», а в настоящий момент трудится над браузерной ролевой игрой «Лесогорье», повествующей о кровопролитной войне двух древних рас.

» Cities XL



Kyiv's Games

Город Киев

Дата основания июнь 2005

Количество сотрудников 40

Сайт www.kg.com.ua

Вышедшие игры Fire Department 3, Silverfall, Silverfall Earth Awakening, Silverfall PSP, CityLife Deluxe, CityLife 2008

Проекты Cities XL

Напомним, Kyiv's Games – украинское подразделение Monte Cristo Games, и сотрудники киевского офиса приложили руку к проекту Fire Department 3, а также известным сериям Silverfall и CityLife. Уже больше года ребята трудятся над составляющими амбициознейшей градостроительной MMOG Cities XL: рисуют графику, участвуют в написании кода.



» Cities XL

MindLink Studio

Город Киев

Дата основания 2003

Количество сотрудников 11

Сайт www.mindlinkstudio.com

Вышедшие игры «Блицкриг 2: Освобождение»

Проекты Telladar Chronicles: Decline

Увы, наш отечественный Total War (но только в фэнтезийном сеттинге) мы не увидим. Работа киевской MindLink Studio над тактической игрой под названием Telladar Chronicles: Decline остановлена, а сама студия фактически прекратила свое существование.

N-Game Studios

Город Днепропетровск

Дата основания 2002

Количество сотрудников 25

Сайт www.ngsdev.com

Вышедшие игры «Час Сапера», «Cascad: Зона Реактора», Cascad II: Nitrogenium, «Легенды Аллодов: Наследие Некромансера», «Великие Битвы: Курская Дуга», «Курская Дуга – Забытые Сражения», «Великие Битвы: Сталинград», X-Team, «Сталин против Марсиан»

Проекты в разработке неанонсированные RPG (IV квартал 2009) и MMORPG (II квартал 2010)

Когда-то эта компания трудилась над созданием модификации к Dungeon Siege, которая со временем превратилась в полноценный standalone-проект. Почувствовав в себе силы, команда занялась стратегическим жанром, а сейчас снова взялась за ролевою игру. В чуть более отдаленных планах компании фигурирует и MMORPG. Кто знает, быть может, им удастся стать отечественными первооткрывателями на этом поприще.

» M&Ms Adventure



» SKYSCRAPER: Stairway to Chaos



» Casper Scare School: Classroom Capers



«Первая Студия»

Город Киев

Дата основания 2000

Количество сотрудников около 100

Сайт www.pershastudia.com

Вышедшие игры Showtime Championship Boxing (Wii/DS), Casper Scare School: Classroom Capers (DS), M&Ms Adventure (Wii/DS)

Проекты Mind Games (DS), несколько неанонсированных проектов

«Первая Студия» – одна из самых известных украинских компаний, занятых в игровой индустрии. Знаменита она не столько своими разработками, сколько аутсорсинговой деятельностью. Художники, моделлеры, программисты и аниматоры «Первой Студии» участвовали в проектах Electronic Arts, Midway и других крупных западных компаний. В последние годы коллектив занят созданием развивающих и обучающих игр для консолей Nintendo. Кроме того, сейчас в производстве находятся несколько неанонсированных проектов и собственные разработки, которые студия собирается представить на ближайшей Game Developers Conference. Следите за новостями.

Program-Ace

Город Харьков

Дата основания 1992 (игровое подразделение – 2002)

Количество сотрудников 120

Сайт www.program-ace.com

Вышедшие игры Horse Cross 3D, Winter Games, Photo Hunter, Fugu the Blow Fish, SodaPup и др.

Проекты SKYSCRAPER: Stairway to Chaos, Emergency Evacuation Simulator, Online Gambling Platform

В сравнении с прошлым годом в портфолио компании все больший вес набирают неигровые проекты, такие как 3D-симуляторы, виртуальные города или интерактивные eLearning-системы. Игровое подразделение вошло в состав команды 3D-разработок, но продолжает трудиться над проектом SKYSCRAPER: Stairway to Chaos.

Сюжет повествует о путешествии искателя приключений Ника Спенсера по полуразрушенной Вавилонской башне современного образца. Действие игры происходит в 2012 году

в Ираке, где вопреки божественному предупреждению люди все-таки возвели небоскреб, способный соединить небо и землю. Человечество немедля постигла обещанная кара. Страшное землетрясение превратило башню в полный лабиринт, близлежащий город был затоплен, а темные силы готовы спуститься на Землю. Нику ничего не остается, кроме как проделать путь от подножья до вершины и попытаться остановить грядущий апокалипсис своими силами. По дороге ему предстоит столкнуться с недружелюбными гостями из разных эпох, одолеть ряд древних божеств, известных нам по шумерским мифам, и узнать о тайном обществе, цель которого – захват власти над миром.

По словам создателей, динамичные перестрелки будут перемежаться несложными, но увлекательными головоломками. Кроме того, герою предстоит спастись от стремительно прибывающей воды, затопляющей здание, и пробираться сквозь пострадавшие от землетрясения ярусы, готовые обрушиться в любой момент. Ну и напоследок разработчики припасли элементы horror – если что-то протагониста и не убьет, оно по меньшей мере нас напугает.

Игра создается на движке Ace3D Engine собственного производства, который поддерживает все современные спецэффекты вроде «честных» отражающих поверхностей, динамических теней, объемных лучей света, HDR, стилизованных погодных эффектов и реалистичной физической модели, обеспечивающей взаимодействие с множеством интерактивных объектов. На данный момент проект находится на стадии технической демоверсии, а компания ведет переговоры с издателями.

» SKYSCRAPER: Stairway to Chaos





» «Бельтион: Свод Равновесия»

Rostok Games

Город Киев
Дата основания 2002
Количество сотрудников 8
Сайт www.beltion-game.com
Вышедшие игры нет
Проекты «Бельтион: Свод Равновесия»

Компания Rostok Games трудилась над проектом «Бельтион» с момента своего основания. За прошедшие годы игра претерпела немало трансформаций, превратившись из глобальной RPG о двух столкнувшихся мирах в фэнтезийный боевик по мотивам цикла Александра Зорича «Свод Равновесия». Это несколько сократило масштаб событий, зато не позволило «Бельтиону» превратиться в вечный долгострой. В настоящий момент работы над игрой уже полностью завершены, и она, по словам разработчиков, скоро появится на прилавках.

Дальнейшие планы студии сильно зависят от финансового положения. Если все будет хорошо, компания приступит к разработке полноценной второй части, в которой акцент сильно сместится в сторону RPG, – в игре станет меньше коридоров, зато больше свободы в диалогах и перемещениях по миру. Как вариант – студия возьмется за дополнение к «Своду Равновесия», ничего принципиально не меняющее в геймплее, но рассказывающее еще один эпизод истории мира. В любом случае Rostok Games не намерена прекращать своего существования в качестве творческой единицы, пусть даже на время кризиса придется заняться заказами сторонних разработчиков.

RRG Studios

Город Киев / Москва / Калифорния
Дата основания 2003
Количество сотрудников 10
Сайт www.rrgstudios.com
Вышедшие игры «Второй фронт», «Перл-Харбор», «Истории пикирующего бомбардировщика», «Штурмовики над Маньчжурией», «46»
Проекты «Корейская война» (рабочее название)

RRG Studios продолжает оказывать посильную помощь компании «IC:Maddox Games» в работе над Storm of War: Battle of Britain. Мы разделяем нетерпение всех виртуальных пилотов, которые уже давно готовы взмыть в небо и сойтись в дуэли с летчиками Люфтваффе, но понимаем, что настоящий качественный авиасимулятор (а «IC:Maddox Games» других не делает) – вещь сложная и трудоемкая. Остается только ждать. В производстве находится и собственная игра RRG Studios – тоже симулятор боевых полетов «Корейская война».

T.H.E. Games

Город Харьков
Дата основания 2006
Количество сотрудников 4
Сайт нет
Вышедшие игры нет
Проекты «Созвездие дракончика» (заморожен)

В прошлом году T.H.E. Games сообщила, что приостановила работу над детским платформером «Созвездие дракончика» и вместо этого взялась за создание мультимедийной энциклопедии «Замки и крепос-



» Storm of War: Battle of Britain

ти», посвященной, как нетрудно догадаться, истории средневековых фортификационных сооружений.

В нынешнем году разработчики не вышли на связь вообще, что, понятное дело, наводит на самые печальные мысли.

Ubisoft Ukraine

Город Киев
Дата основания апрель 2008
Количество сотрудников 25
Сайт www.ubisoftgroup.com
Вышедшие игры Tom Clancy's H.A.W.X.
Проекты неанонсированные проекты

Киевское подразделение знаменитой французской компании Ubisoft Entertainment уже готово похвастаться первой завершенной игрой. Tom Clancy's H.A.W.X. для PC, созданная совместно с Ubisoft Bucharest (Румыния), должна поступить в продажу 20 марта. Сейчас студия работает над рядом неанонсированных проектов как самостоятельно, так и совместно с другими филиалами фирмы-основателя.

» Tom Clancy's H.A.W.X.



UDC

Город Киев
Дата основания 2002
Количество сотрудников 9
Сайт www.udc-game.com
Вышедшие игры «Сердце Вечности»
Проекты нет

Компания UDC много лет работала над проектом «Сердце Вечности» – ролевой игрой в классическом фэнтезийном сеттинге – и недавно наконец завершила свой труд. О дальнейших планах студия пока умалчивает, и мы склоняемся к мысли, что они будут сильно зависеть от успешности их дебютного творения.

Unicorn Games

Город Киев
Дата основания 2005
Количество сотрудников 9
Сайт 13century.com
Вышедшие игры «XIII век: Слава или Смерть», «XIII век: Русич»

Проекты ряд неанонсированных проектов

Эта студия сделала имя на создании тактических стратегий с историческим уклоном, по глубине проработки готовых поспорить с лучшими образцами жанра, и намерена и дальше поддерживать свою репутацию. В течение нынешнего года разработчики планируют выпустить еще одно дополнение к игре «XIII век», а также сосредоточены на нескольких пока неразглашаемых проектах. Впрочем, официальные анонсы должны прозвучать уже довольно скоро.

Viewizard

Город Луганск

Дата основания 2000

Количество сотрудников 4

Сайт www.viewizard.com

Вышедшие игры Black Star: First Attack, Awakening, Dangerous Activity, Dangerous Activity 3D, Memonix, AstroMenace

Проекты нет данных

Луганская студия Viewizard когда-то уверенно вышла на рынок казуальных продуктов, изначально ориентируясь (и это немаловажно) на западных клиентов. Но, то ли что-то пошло не так, то ли конкуренция со временем оказалась слишком уж высока – новых релизов мы не дождалась. Последняя запись в разделе News официального сайта компании датирована аж 15 января прошлого года. На письменный вопрос о текущем положении дел мы получили исчерпывающий ответ: «На данный момент в публикациях не заинтересованы». Ну по крайней мере эта формулировка позволяет надеяться, что Viewizard еще не окончательно свернула свою деятельность.

Vogster Entertainment

Город Киев (Нью-Джерси – центральный офис)

Дата основания 2005

Количество сотрудников

140 (180 всего)

Сайт www.vogster.com

Вышедшие игры нет

Проекты CrimeCraft, Unbound Saga, другие проекты не анонсированы

За прошедший год московское подразделение Vogster Entertainment закончило работу над игрой



» CrimeCraft

Robocalypse, выпущенной для Nintendo DS и собравшей весьма лестные отзывы американской прессы. Киевский же офис обещает к лету порадовать нас Unbound Saga (в девичестве Condemned World Saga). Она создается для Sony PSP, причем распространяться будет через PlayStation Network. Что немаловажно, сменили не только название и платформу, игровая механика также подверглась обработке напильником, в результате стала куда проще и значительно более user-friendly. Героев по-прежнему двое: здоровяк Рик и разбитная Лори, одетая по всем канонам фетишистской моды. Для обоих предусмотрены варианты развития: ряд комбо и способов совершенствовать характеристики, которые мы будем открывать по мере прохождения. Кроме того, к участию в проекте привлекли художника Клиффа Ричардса (Cliff Richards), рисовавшего в свое время комиксы Buffy the Vampire Slayer, Wonder Woman и другие. И знаете, сюжетные заставки в Unbound Saga чудо как хороши!

Работы над флагманским проектом студии – persistent world next-gen shooter (термин сотрудников Vogster) CrimeCraft – создаваемом, напомним, на Unreal Engine 3, также идут полным ходом. Нам продемонстрировали стабильную версию, где очаровательная барышня (анимация бега здесь на высоте, а вот над вариантами татуажа надо еще потрудиться) прошла по магазинам, полностью сменив базовый костюм на более приятный глазу, затем заглянула в оружейную лавку и, приобретя солидных размеров винтовку, уничтожила парочку ботов. Последнее здесь временно, после выпуска игры сражаться предстоит преимущественно с другими геймерами.

В CrimeCraft предусмотрен город, выполняющий функцию лобби, тут игроки будут появляться при выходе в онлайн, бродить по магазинам, заниматься крафтингом, продавать разные полезные и не очень вещи на аукционе и, разумеется, общаться с другими пользователями. Воевать в городе строжайше запрещено. От разделения персонажей на фракции разработчики отказались, но сохранили специализацию героев (напрямую зависит от экипировки и умений, получаемых у особых NPC). Собрав команду, игроки смогут попасть в «инстансы» – так авторы называют локации, в которых геймеры будут заниматься членовредительством. Скоро обещают закрытое бета-тестирование, а выход запланирован уже на этот год. Кроме того, в производстве у киевского подразделения Vogster находится еще один, пока неанонсированный проект.

За прошедший год студия WaterFall Interactive попробовала свои силы в казуальных играх, выпустив целых три проекта в популярном нынче жанре hidden object о приключениях очаровательной Дарьи. Но основное направление деятельности компании прежде – развивающие игры для детей. Вышла «Русалочка 2: Свадьба», и сейчас в производстве находится третья часть истории морской царевны. В ней Айлин отправляется в свадебное путешествие: в планах посещение Великобритании, Греции, Египта, Персии и знакомство с тамошними принцессами. Кроме того, разработчики трудятся над игрой о Дюймовочке, в которой предполагается обучать самых маленьких геймеров азам музыкальной грамоты. Несмотря на кризис, держатся ребята молодцом, пожелаем им удачи.

WaterFall Interactive

Город Киев

Дата основания май 2006

Количество сотрудников 11

Сайт www.waterfall.com.ua

Вышедшие игры «Русалочка: Волшебное приключение», «Красная Шапочка. Математика для дошкольников», «Русалочка 2: Свадьба», «Белоснежка», «Дарья. Тайна Карибского моря», «Дарья. Загадочное путешествие», «Дарья. Загадки Крушевеля»

Проекты «Красная Шапочка 2», «Дюймовочка», «Русалочка: Свадебное путешествие»



» «Дюймовочка»



Орки в космосе, или Слава Императору

Андрей Цупник

Не будет преувеличением сказать: продукты британской фирмы Games Workshop – Warhammer 40 000 и Warhammer Fantasy – самые распространенные настольные игры в мире (утверждать, что лучшие, я не берусь). Компания существует более 30 лет и является лидером в своей отрасли. Она разработала и успешно продает две игровые системы: Battle и Skirmish, в рамках которых существуют игры на любой вкус. Документация к ним частично официально переведена на русский и доступна в специализированных магазинах и игровых клубах.

Недостающие книги в любительском переводе легко найти в тех же клубах или на соответствующих сайтах. Таким образом, вам нужно один раз познакомиться с правилами и выбрать интересующую тему. А если она вдруг наскучит, просто подбираете что-то новое из той же системы – то есть вы всегда можете использовать имеющиеся фигурки и накопленный опыт. В Украине уже существуют клубы фанатов игр Games Workshop (warhammer.com.ua), в первую очередь, разумеется, Warhammer Fantasy и Warhammer 40 000 – а значит, когда решитесь погрузиться в эти захватывающие миры, вам без труда удастся найти единомышленников. Давать детальное описание нравов и быта народов вселенных Warhammer вряд ли необходимо – информация доступна, а про расы и армии знает любой, кому пришлось играть в компьютерные варианты данных игр. Я постарался рассказать о специфике настольных продуктов, а также дать несколько полезных советов начинающим игрокам – надеюсь, появятся те, кто, попробовав

Итак, вы сражались за Императора в Warhammer 40 000: Dawn of War II либо влились в ряды Порядка в «Warhammer Online: Время возмездия», вам пришлось по душе определенная сторона, раса или персона. Возможно, возникло желание поставить на рабочем столе фигурки полюбившихся героев, затем собрать армию, поместить ее на полке и похвастаться перед друзьями. А когда есть армия, логично попробовать ее в деле. Именно такой дорогой многие увлекаются в мир настольных игр. Другим хочется поиграть в солдатики, особенно если солдатики зеленые и оркоподобные. Но знайте, начинающий полководец должен помнить три вещи. Первое – компьютерная игра имеет с настольной исключительно внешнее сходство. Второе – те юниты, которые вам покажутся самыми сильными или попросту понравятся в компьютерном воплощении, не обязательно всех сломают на оригинальном поле боя. Третье – против вас будет играть человек, а он непредсказуемостью своих действий даст фору любому AI.

❏❏ Продукты британской фирмы Games Workshop – самые распространенные настольные игры в мире ❏❏

версию для PC, захочет ознакомиться с оригиналом. Кроме того, в статье упомянуты и другие игры этой фирмы, действие которых разворачивается в уже знакомых вселенных и логично их дополняет.

И значит, раз вы решили достичь хоть каких-нибудь успехов, не стоит начинать с покупки фигурок (многие именно так и поступают). Они рано или поздно соберутся в армию, а ее все равно захочется

Фото: Андрей Шелухин



» Эльдарские guardians из мира Saim-Hann отражают атаку Assault Marines

бросить в сражение. И будет очень обидно, если первый же бой станет последним. Иногда, казалось бы, могучая и дорогая армия беспомощна перед менее эффектной, но грамотно укомплектованной когортой противника. Чтобы не ошибиться, прежде чем приобретать второй набор солдатиков, обзаведитесь «Книгой армии» (Codex) и внимательно изучите сильные и слабые стороны своих будущих бойцов. Определитесь, предпочитаете вы нападать, защищаться или всего понемножку, тогда проще будет подобрать фракцию, достойную вашего стратегического гения. Главное, сделать это до того, как начнете тратить деньги на фигурки. В «Книге армии» вы обнаружите немало отсылок к «Книге правил» (Rulebook). Желательно проштудировать и ее. К счастью, руководства переведены (хотя и не лучшим образом), и их можно найти в клубах или специализированных магазинах. Очевидный на первый взгляд вариант – заглянуть на ближайшие посиделки ценителей игр Games Workshop, посмотреть, пообщаться с профессионалами, а там уже определиться – увы, неоптимален. Не разбираясь в правилах, вы вряд ли вникните в происходящее на столе,

Хочется поиграть в солдатики, особенно если они зеленые и оркоподобные

а эмоциональные объяснения игроков вас скорее запутают, нежели помогут. Наблюдать за чужой игрой гораздо интереснее, когда уже разбираешься в кое-каких тонкостях.

И Warhammer 40 000, и Warhammer Fantasy – типичные коллекционные игры. Действие первой разворачивается в далеком-далеком и очень мрачном будущем, второй – в мире фэнтези, где совмещены паровые технологии, гениальная инженерия, магия и средневековое вооружение. Обе игровые системы – своеобразный конструктор, причем во всех смыслах. Пластиковые или металлические фигурки продаются в разобранном состоянии. И прежде чем приступить к покраске, вам придется сначала определиться, в какой позе будет стоять боец, затем склеить его детали. Получившееся чудо красите и помещаете на игровой стол. Для полноценной игры требуется повторить эту процедуру раз сто. Армия Warhammer – это немалый труд, время и деньги.

Сама игра выглядит следующим образом. Вы с противником устанавливаете количество пунктов, которые затратите на формирование армии. Затем выбираете сценарий. Стандартная игра (от 1000 до 2000 пунктов, 50-100 фигурок и шесть ходов) занимает от двух до четырех часов. Победа достается тому, кто (это оговаривается) сумеет выполнить условия сценария либо попросту накрошит больше солдат соперника. Игровое время делится на ходы, как в пошаговых стратегиях. Фигурки бойцов с однотипным вооружением составляют в отряды, толпой и передвигают. Вероятность уничтожения противника определяет шести-

гранный кубик, точнее, кубики. Чтобы поразить вражеского бойца, нужно сделать три последовательных броска (иногда меньше). Первый показывает, попадет ли ваш солдат в цель. Если да, второй укажет, может ли он нанести ей урон (зависит от силы удара вашего бойца и сопротивляемости неприятеля). И тут повезло! Тогда третий бросок уточнит, удалось ли врагу отразить удар или увернуться. На практике это будет выглядеть следующим образом. Стреляет отряд из 20 фигурок. Допустим, для поражения цели на кубике должно выпасть число, равное пяти или больше. Кидаем 20 кубиков и на десяти видим нужный результат. Итак, 50% наших бойцов попали. Далее, чтобы все же потрепать противника, необходимо выбросить на десяти кубиках число, равное четырем или больше. Испытуем удачу, к примеру, нам повезло пять раз. Теперь соперник попробует защитить своих солдат. Для этого ему придется выбросить, скажем, число, равное или больше пяти. Пусть на двух кубиках выпало нужное. Значит, три бойца получили ранения и выбывают из игры. Ваш соперник сам выбирает, какие именно фигурки будут убраны со стола. Описанная выше схема лежит в основе системы Battle (Сражение). Здесь участвуют до сотни фигурок и бросаются десятки кубиков. Для тех, кто считает это слишком сложным, долгим или утомительным, существует Skirmish (Схватка). Она рассчитана на 7-15 фигурок, каждая из которых обладает определенной свободой

действий. Такая игра длится около часа, причем по результатам бойцы получают бонусы, то есть развиваются. Если, конечно, выживут.

НАСТОЛЬНЫЕ ИГРЫ ПО ВСЕЛЕННОЙ WARHAMMER 40 000

О Warhammer 40 000 упомяну вкратце – это типичная Battle-игра, здесь на сотнях планет сражаются армии могущественных империй. В сентябре 2008-го увидела свет пятая редакция правил. Под нее выпущены новые стартовый набор и «Книги армий» основных войск. Если у вас возникнет желание собирать собственные вооруженные силы, то сейчас самая пора начинать, поскольку все игроки, как опытные, так и новички, в очередной раз окажутся приблизительно в равных условиях. Летом минувшего года вышло дополнение Armageddon, созданное для истинных фанатов, для тех, кто сформировал огромные армии. Дело в том, что со временем изменяются правила, появляются свежие расы и юниты, некоторые фигурки становятся невостребованными, приобретаются новые – коллекция растет. У многих собирается до 500 бойцов, а в обычной игре получается использовать лишь 30-50. Вот для тех, кому хочется большего, выпущен Armageddon – его правила рассказывают, как про-



» Терминатор Deathwing с assault cannon. Выкрашен в символизирующий смерть костяной цвет, потому что не рассчитывал вернуться после битвы с тиранидами. Но вернулся...



» Полковник Schaeffer, заведующий тринадцатым штрафным легионом Last Chancers

вести грандиозное сражение. Не стандартное, на 2-3 часа, разыгрываемое на столе размером 1,20×1,20 м, а действительно масштабное, на 10-12 часов, для которого понадобится поверхность размером 5×5 м (скорее всего, пол). В таких партиях появляется возможность выставить на поле боя пару сверхтяжелых танков, авиацию и даже «титанов». Подобное действо рассчитано на команды по 2-3 игрока с каждой стороны.

Еpic также предназначена для тех, кто хочет руководить огромными армиями. В настоящее время игра реанимирована и называется Epic: Armageddon. Действительно, ну что это за Армагеддон, если на поле всего 30-50 солдатиков и 2-3 легкого танка, как в Warhammer 40 000. Другое дело, когда число пехоты измеряется сотнями, а танков – десятками. Авторы значительно уменьшили размер фигурок. Например, высота обычного пехотинца составляет всего 7 мм, а сверхтяжелого танка – 15 мм. Понятно, что двигать каждую отдельную миниатюру мы не будем, они располагаются на подставках группами по 4-8 штук. Десять таких отрядов образуют роту, в составе которой и «воюют». Сам же механизм игры практически не отличается от механики классической Warhammer 40 000. Однако формат Epic позволяет режиссировать на столе столкновения танковых армий при поддержке авиации, тяжелой артиллерии и «титанов».

Necromunda – классический и, по мнению многих, самый замечательный Skirmish от Games Workshop. Действие разворачивается в одном из имперских (человеческих) мегаполисов некоей Земной Империи. За лидерство сражаются уличные банды, каждой из которых управляет кто-то из игроков. Ваша задача – помочь своим подопечным добиться лучшей жизни (в здешнем понимании – вырваться из опостылевшего мира). Для этого, двигаясь от сценария к сценарию, бойцам необходимо тренироваться и в результате отважиться на некую «самоубийственную» миссию: попытаться захватить имперский звездолет или ограбить имперский же банк. В игре предусмотрена великолепная многовариантная система развития каждого персонажа с огромным количеством возможностей как для отдельного бойца, так и для организации в целом. Ваши подопечные контролируют некие участки, приносящие им доход. В большинстве сценариев придется завоевывать чужую территорию или защищать свою. Любая банда обладает уникальными особенностями, которые усиливаются, если в ее активе есть определенные районы. Именно их захват и становится приоритетной задачей. Игра замечательна не только самими столкновениями юнитов на столе, но и стратегическим планированием.

Компьютерная игра имеет с настольной исключительно внешнее сходство

» Некромундская банда House Escher



При наличии хорошей компании у вас будет шанс написать увлекательную историю этого сурового мира.

Игра Inquisitor также относится к типу Skirmish. Место действия, как и в Necromunda, только здесь в вашем распоряжении всего одна фигурка высотой 54 мм (классическое значение для коллекционной миниатюры). Для сравнения: обычные игровые юниты в той же Warhammer 40 000

имеют высоту 28 мм. В Inquisitor, что логично, на первый план выведена ролевая составляющая. Ваш персонаж обладает множеством характеристик, и ему предоставляют возможность применить их на практике. Он развивается от миссии к миссии, следуя указанному вами пути. Все остальное, как в обычной ролевой игре, в руках Мастера. По сути, Inquisitor своеобразный гибрид ролевой и настольной игр в мире Warhammer 40 000.

Battlefleet Gothic – занятие для тех, кто хочет сразиться в космосе.



» Легендарный танк Baneblade. Изготовлен на Марсе, где практикуется культ Adeptus Mechanicus. Серийное производство в галактике наладить не удалось, поскольку технология давно утрачена



» Эльдарский Vyper Jetbike, антигравитационный мотоцикл

Вы можете выбрать флот любой из имеющихся рас и бросить его в бой. Механизм игры неплохо отражает столкновения космических армад, которые собираются из очень симпатичных корабликов. Battlefleet Gothic в сочетании с Epic заинтересует всякого, желающего попробовать разыграть настоящую кампанию. Ведь, чтобы захватить планету или систему, необходимо обеспечить свое превосходство в космосе, озаботиться средствами орбитальной поддержки и предусмотреть высадку десанта. В любом случае наличие у вас флота обязательно придаст определенный шарм и неповторимость коллекции.

Gorkamorka – небольшая Skirmish-игра, события в которой разворачиваются на некой пустынной планете. Столкновения происходят между бандами орков, разъезжающих по барханам на технике собственного изготовления (различные авто, мотоциклы, багги). Именно она и является главным «действующим лицом» и уникальной фишкой этой игры. Вы получаете право создавать свои, порой самые причудливые машины и испытывать их на противника. Орки служат лишь вспомогательной силой. Для тех, кто их не любит, есть возможность встать на сторону лю-

Любая армия Warhammer – это немалые труд, время и деньги

дей – уцелевших членов экипажа разбившегося космического транспорта. Однако зеленокожими парняками играть все-таки веселее.

Space Hulk – отдельный, нетипичный для Games Workshop продукт. Его можно назвать «игрой из коробки», поскольку в данном случае для приятного времяпрепровождения стартового набора вполне достаточно. Сюжет рассказывает об одном из первых столкновений человечества с расой тиранидов. В далеком космосе корабль космодесанта натывается на гигантский объект – то ли астероид, то ли заброшенный звездолет. Разведывательные операции показывают – это все-таки звездолет и он вовсе не заброшен, наоборот, кишит злобными тварями. Игра строится на постепенном прохождении череды сценариев. С одной стороны действуют от 5 до 10 «терминаторов», а с другой – полчища тиранидов. Космодесантникам надо выполнить миссию, тиранидам – им помешать (самый простой способ – съесть всех людей). Скажу сразу, уничтожить тиранидов подчас не удастся, уж очень их много. Механика игры отличается от привычной, присущей большинству продуктов Games Workshop. Действие разворачивается внутри звездолета тиранидов, куда и высаживаются brave «терминаторы». Игровое поле представляет собой лабиринт узких коридоров, которые выстраиваются заранее, по ним и необходимо добраться до цели миссии. Со всех сторон будут лезть орды тиранидов, отстреливаться бойцам придется постоянно. Огнемет – самое лучшее оружие, но у него крайне ограничен боезапас. Побеждает тот, кому удастся выиграть больше миссий (а их десять). Если этого покажется мало, к

вашим услугам расширенные варианты сценариев, их можно найти на специальных интернет-ресурсах.

НАСТОЛЬНЫЕ ИГРЫ ПО ВСЕЛЕННОЙ WARHAMMER FANTASY

Проект Warhammer Fantasy огромен. Он не менее популярен, чем Warhammer 40 000, да и правила этих игр практически одинаковы. Просто вместо наземной и воздушной боевой техники здесь чудовищные монстры, а вместо огневой поддержки или орбитального удара – магия. Фигурки выстраивают на специальных подставах, чтобы удобнее было их передвигать. А в остальном все, как и везде: за власть над миром опять сражаются представители различных рас. Warhammer Fantasy – стандартная Battle, и материала о ней немало. Мне же хотелось рассказать о других, менее известных играх, действие которых разворачивается в этом мире.

Mordheim – типичный Skirmish, своеобразный аналог Necromunda, только в фэнтези-сеттинге. Mordheim вышла гораздо позже, и, возможно, потому она значительно упрощена. Есть мнение, что авторы провели работу над ошибками. Насколько им это удалось, однозначно сказать трудно, поскольку игроки разделились на два лагеря. Те, кому нравилась Necromunda, с трудом

воспринимают Mordheim, и наоборот, поклонники последней считают первую запутанной и излишне сложной. Дело в том, что из Mordheim убрана та часть, которая предполагала развитие мира вне игрового стола. Сеттинг здесь абсолютно статичен и является всего лишь фоном. Игроку не нужно решать, захватывать ли сначала новую территорию или оборонять свою до последнего бойца. Достаточно просто собрать десяток фигурок, выставить их на стол и постараться выиграть. Действие игры разворачивается на руинах имперского города Мордхейм, некогда большого и очень богатого. Увы, однажды на него упала комета, и теперь это руины, заваленные кучей дорогих и полезных вещей, и наиболее ценное – обломки той самой кометы. Бесхозное добро, естественно, привлекает толпы мародеров, которые, сбиваясь в банды, рыщут по развалинам. Столкновения неизбежны. Одной из таких групп по интересам вам и предстоит руководить. Покупаете комплект фигурок (6–8 штук), экипируете их и выводите на полуразрушенную улицу против аналогичной шайки вашего оппонента. Если победите, вам достанутся некие ценности, позволяющие приобрести новых бойцов и вооружение. По результатам боя характеристики ваших веселых ребят могут улучшиться или ухудшиться. И так до бесконечности. Смысла здесь немного, но если хотите, не особо напрягаясь и вникая в сеттинг, провести

» Войска Empire handgunner, а также простые пехотинцы, мортира и музыкант



Warhammer 40 000 и Warhammer Fantasy – типичные коллекционные игры



» Рядовые пехотинцы, хребет всей армии императора Карла Франца

свободное время, то вполне достаточно. А взяв за основу систему Necromunda, вы вольны дополнить сюжет собственными идеями.

Игра Warmaster также имеет аналог в мире Warhammer 40 000, только помасштабнее, речь, конечно, об Epic. Те же огромные армии, составленные из фигурок высотой 7 мм, объединенных на одной подставке в отряды по 12–14 штук; очень хорошие и удобные правила, которые позволяют просто и быстро, в течение нескольких часов, отыграть действительно масштабную битву. Разработаны они и для проведения грандиозных исторических сражений. Однако если Warmaster Fantasy поддерживается модельным рядом самой Games Workshop, то под Warmaster Historical выпускаются правила и отдельные книги, отражающие лишь определенные эпохи (сейчас это античность). Фигурки можно отыскать и среди продукции других фирм, например Corvus Belli (www.corvusbelli.com) и Urban Mammoth

(www.urbanmammoth.com) и даже уже купить в Украине.

Соль Warhammer Quest понятна из названия. Это игра а-ля Dungeons & Dragons с традиционными для продукта такого типа правилами. Вот только здесь для создания и отыгрыша полноценного приключения не требуется DM. Его функцию выполняют таблицы и карты случайных событий. Понятно, что в настоящее время таким подходом мало кого удивит, однако игра вышла около 14 лет назад, а тогда это было революционным решением. За минувшие годы выпущено несколько редакций правил и дополнений. Warhammer Quest – типичная «игра из коробки», в которой вы найдете все необходимое. Здесь нет готовых сценариев, зато присутствует специальная колода карт (в первой редакции – таблица), с ее помощью, по мере продвижения группы героев, создается под-земелье. Это гарантирует новый вариант развития событий для каждого сеанса игры. Кстати, для ценителей ролевых игр есть Warhammer RPG и стандартная книга правил к

ней. Ничем особенным она не отличается, однако если вам захочется развить пару-тройку персонажей именно в этом сеттинге, система такую возможность вам предоставит.

НЕ СОВСЕМ ПРИВЫЧНЫЕ ИГРЫ, НО ТОЖЕ WARHAMMER

Warhammer Historical – стандартная система правил Warhammer Fantasy, модернизированная и позволяющая создавать игры на исторические темы. Здесь участники могут попробовать себя в качестве полководца одной из реально существовавших армий. Из обычного свода правил Warhammer Fantasy убраны магия, а также монстры и прочие нелюди. Остались только чемпионы, герои и полководцы (выступают в качестве супероружия). Главное – механика не изменена, и значит, игрокам не придется переучиваться. В рамках этого проекта Games Workshop выпускает лишь специальную литературу. Помимо базовой книги правил, существует и ряд специальных, посвященных различным эпохам: от древних Египта, Персии, Греции и Рима до Столетней войны, есть версия правил и для Второй мировой. В каждой из таких книг можно найти описание событий того периода, армий и отрядов, принципы формирования исторически достоверной обстановки.

Warhammer Skirmish – базовая система для игры небольшими отрядами и отдельными фигурками. Именно на ней основаны многие продукты, скажем Necromunda, Mordheim и Lord of the Rings. В данном случае под этим названием объединены преимущественно игры на историческую тематику. Как и для Warhammer Historical, существует

базовая книга правил, они являются фундаментом всех игр типа Skirmish от Games Workshop. В принципе ее вполне достаточно, дальше нужно включить воображение, а для партии просто выбрать любые фигурки (в том числе и LEGO). Например, эта система придется по душе тем, кто не хочет собирать мощную армию в Warhammer Fantasy или Warhammer 40 000. Используя Warhammer Skirmish, можно спокойно отыграть небольшие стычки с участием полтора десятков бойцов с каждой стороны. Сложность (и привлекательность) состоит в том, что Games Workshop не предлагает готовых сценариев – придется задействовать свою фантазию. Компания поддерживает это направление – закончен свод правил для игры в антураже американского Дикого Запада. Выпущены три книги, в которых есть вся информация, необходимая для проведения полноценной кампании: состав различных группировок (ковбои, индейцы, бандиты, армия), особенности снаряжения, правила развития персонажей. Отдельно представлен ряд сценариев как вымышленных, так и описывающих реальные исторические события.

В настоящий момент Games Workshop переключилась на пиратскую тематику, уже вышла первая базовая книга правил, так что желающие могут провести игру, точнее, кампанию-приключение. Сразу отмечу: выпустить фигурки пиратов, ковбоев индейцев и т. п. Games Workshop не собиралась и не собирается. Этим занимаются другие фирмы, в частности FOUNDRY (www.wargamesfoundry.com). При желании вы всегда можете использовать свои миниатюры из Warhammer Fantasy или Warhammer 40 000, тем самым расширив границы полюбавшегося мира.



» Wood elves из сеттинга Warhammer Fantasy



» Уроженец мира Catachan, специалист по планетам класса Death World с непролазными джунглями и агрессивной фауной

» Top 5

Александр Чепелев

Хвостатое бытие

Холодный мокрый нос, глазки-бусинки, многозначный оскал, симфония рычания, мяуканья, шипения и свиста – для Большого Человека, жующего гамбургер, значение всего этого остается за пределами понимания. Но забравшись в шкуру «брата нашего меньшего», он открывает новый мир, сверкающую перевернутую с ног на голову реальность.

01



Bad Mojo

Психоделический шедевр, подушкой пальца втискивающий нас в скользкое тельце чикагского таракана. Забег по зловонным закоулкам, немывтым чайным приборам и дохлым крысам. Борьба за выживание среди мокрот и опасных ловушек вроде пролитого меда. Чрезмерно натуралистичный арт-хаус в стиле опытов Дэвида Линча, наследник безумного кафкианского «Превращения».

02



The Endless Forest

Бесконечное путешествие по изумительно яркому мерлинскому лесу. Мы в шкуре статного оленя, на голове – ветвистые рога. Стремительно бегаем и общаемся с другими оленями с помощью танцев и специальных движений. Чистое, как роса, наслаждение, созданное двумя бельгийскими художниками. Самая нетривиальная MMORPG нашего века.

03



Ecco the Dolphin

Настоящий культ – эпопея героического дельфина Экко, умеющего сотрясать воду ультразвуком и превращаться в медузу. Путешествия во времени, гармония людей и подводного царства, морские приключения в духе гринписовской фантастики и ко всем прочему – невероятная сложность прохождения.

04



Dogs Day

Прожив день в шкуре манхэттенского пса, веселого, прыгающего по лужайкам и гадящего на клумбы, как-то осознаешь, что собачья жизнь, наверное, не так уж и плоха. Смотреть на мир глазами животного, азартно перегавкиваясь с хвостатыми подружками и помечая окрестные кусты, очень непривычно, но чертовски увлекательно.

05



Jaws Unleashed

Вот плывет хозяйка океанских глубин – белая акула с зубами-кинжалами. Втиснувшись в ее плотное тело, мы волны рвать на багровые ошметки туристов и разбивать хвостом военные лодки. Только так можно прочувствовать бытие кровожадной королевы морей из одиозного ужастика Стивена Спилберга «Челюсти».



» Потому что не все игры одинаково полезны

В этом разделе

48	Empire: Total War
52	Warhammer Online: Время возмездия
54	Warhammer 40K: Dawn of War II
58	The House of the Dead: Overkill
60	F.E.A.R. 2: Project Origin
64	Race Pro
66	Street Fighter IV
70	Onechanbara: Bikini Samurai Squad
72	ShellShock 2: Blood Trails
74	Noby Noby Boy
75	Flower
76	Dead Rising: Chop Till You Drop
78	Lord of the Rings: Conquest
80	Ninja Blade
82	Memento Mori

Empire: Total War

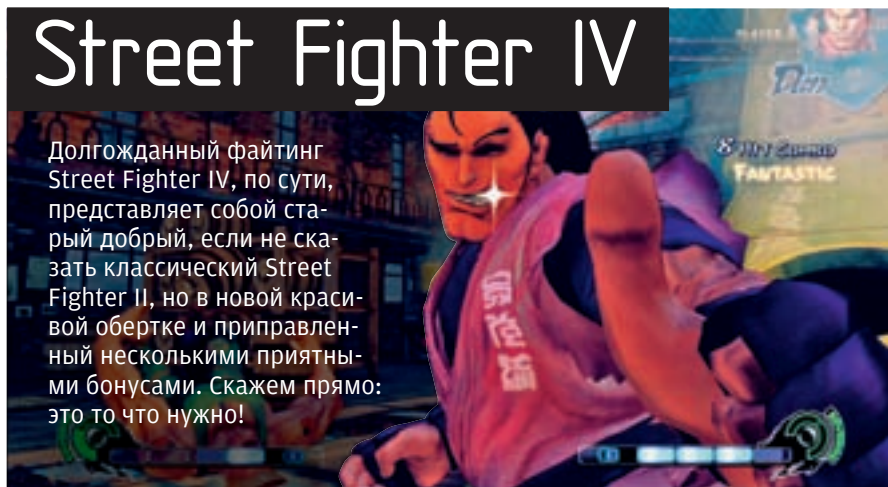
В Creative Assembly говорили, что Empire: Total War избавится от недостатков предыдущих проектов серии. Нам обещали полностью переработанный искусственный интеллект, грандиозные морские сражения и прочая, и прочая. Что ж, ожидания почти оправдались.

с. 48



Street Fighter IV

Долгожданный файтинг Street Fighter IV, по сути, представляет собой старый добрый, если не сказать классический Street Fighter II, но в новой красивой обертке и приправленный несколькими приятными бонусами. Скажем прямо: это то что нужно!



с. 66

» F.E.A.R. 2: Project Origin

История оригинальной F.E.A.R. продолжается. Наделенный паранормальными способностями вояка снова борется со зловещей девочкой Альмой, которую опасались бы самые кровожадные герои Стивена Кинга. Стрельба, slo-мо и голливудские спецэффекты прилагаются.



с. 60



Empire: Total War

Империя наносит ответный удар

Немало англичан, офицеров Ее Величества, отстаивали честь Соединенного Королевства в Центральной Азии в XIX столетии, работая на территориях современных Пакистана и Афганистана. Они договаривались с местными лидерами, поставляли оружие и помогали созданию маленьких государств.

Дмитрий Веселов

Олушащие короны действовали тайно и явно, применяя силу и уговоры, стараясь не допустить экспансию России в Индию, самую богатую колонию Британской империи. Русские же изо всех сил пытались пробиться сквозь эту «защиту». События чем-то напоминали маленькую холодную войну – совсем как в XX столетии – оружием в основном были деньги и диалоги. За весь XIX век их армии ни разу не сошлись в

бою, кровь в противостоянии чаще лилась в мелких стычках местных царьков и эмиров, казалось бы, даже не связанных между собой. Те англичане, которые позже описывали конфликт в своих мемуарах, называли эту позиционную войну просто Большой игрой.

Новый Total War стартует примерно за 100 лет до ее начала, в 1700 году. И хотя в Empire Афганистан особой роли не играет, горячих точек хватает и без него. На выбор

предлагается 12 стран на трех континентах – в Европе, Америке и Азии. И на какой бы фракции вы ни остановились, занятия обязательно найдутся.

Скажем, в центре Европы Австрия стягивает под себя немецкие земли, а Речь Посполитая обороняется, защищая собственные рубежи. На севере царь Петр прорубает окно в Европу, что очень не нравится шведам. На юге крепнет Османская империя, присматри-

ваясь к итальянским городам, а на западе Франция привычно воюет с Британией, а та, в свою очередь, сражается почти со всеми, пытаясь отстоять статус гегемона на морях. У каждого государства, как у футбольного клуба в середине сезона, – куча проблем и соперников, а также больших и маленьких целей, которых они постараются добиться за следующие сто лет.

И далеко не всегда страны прибегают к грубой военной силе. XVIII век полон противоречий: с одной стороны, благодаря Французской революции и обретению независимости США зарождается современный западный мир, начинается эпоха демократии и просвещения. С другой – Европа необратимо вступает в эпоху колониальных войн. Столетие объединяет необъединимое: французские просветители спорят о правах человека, игнорируя вид на гильотину в окошке, а образованный монарх Пруссии Фридрих II вот-вот признает евреев вне закона. Каждый год шумят битвы, но именно в это время правители по-настоящему приступают к освоению искусства



Большой Игры – тихой войны с помощью дипломатов и денег.

Empire: Total War встречает нас не только посвежевшим интерфейсом, с первого же взгляда заметны серьезные изменения. На глобальной карте стало в разы больше активных объектов, а мирным юни-

Игра прекрасно дает понять, почему Петр I стремился к Балтийскому морю

» Гений за работой. Французы и датчане грабят торговые пути буквально под носом Британии, но ИИ ничего не предпринимает



там типа «посол», «принцесса» и «купец» привязали к ногам по бетонному блоку и тихонько утопили в Лете. Поначалу некоторые коррекции кажутся даже нелогичными, но со временем приходит понимание, чего именно старались добиться в Creative Assembly.

Они усложнили и усовершенствовали игру, норовя увести алгоритм управления государством подальше от нудной возни с вечно недовольными городами-тамагочи. Теперь события не вертятся исключительно вокруг крупных городов, провинция отныне тоже заселена и имеет стратегическое значение – многие здания строятся за пределами столиц. Например, в районе «Галичина и Подолье», кроме большого Львова в центре, можно обнаружить пару ферм и два мелких городка – Ряшив и Камянец. При этом в самом Львове есть опера, казармы и несколько административных заведений. А на долю городков

поменьше приходится таверна, школа, церковь или прядельная мастерская. Каждый домик со временем совершенствуется, например, школа получает статус колледжа, а потом и университета.

Игру смело перекроили под реалии XVIII столетия – курс на глобализацию хорошо прослеживается в нововведениях. Скажем, развитие дипломатии привело к тому, что вовсе пропал соответствующий юнит, – его заменила удобная менюшка. Поговорить с окружающими теперь так же просто, как и ткнуть в пару кнопок а-ля Civilization. А трепаться с монархами о жизни придется постоянно: страны слишком крепко связаны военными союзами и старой враждой. Напади, скажем, Польша в качестве превентивной меры на агрессивную Австрию – и она окажется в войне сразу на три фронта: Австрия входит в союз с могучей Британией и сворой маленьких государств подле Нидерландов. Но ситуация круто изменится, если монарх Посполитой догадается эти мелкие государства скупить, а Британию предвзято задобрить подарками...

ПАСПОРТ

Жанр TBS / tactics
Разработчик Creative Assembly
Издатель SEGA
Дистрибьютор в Украине «Софтпром»
Сайт www.totalwar.com/empire
Возраст 16+

Creative Assembly

Англичане, которые раз за разом пытаются сделать лучшую военную стратегию современности. У них получается.

Игры серия Total War, Viking: Battle for Asgard
Сайт www.creative-assembly.com.au

Подобным образом осваиваются правила Большой Игры. Геймер все так же может ограничиться задачей завоевать планету огнем и мечом, но подобная цель для Empire: Total War архаична, как легионер на хайвее. Мир изменился. Отныне гораздо интереснее использовать войска в качестве тонкого хирургического инструмента. А анестезией для успокоения недовольных стран послужат золото и улыбки послам. Пусть дипломатия и туго набитый кошелек так и не стали основным способом достижения мирового господства, однако в сравнении с предыдущими частями серии, где острый меч и большая армия решали любые проблемы, Empire: Total War сделала значительный шаг вперед.

Экономика, дипломатия и война оказались удачно сбалансированными, и в результате механика игры отражает исторические реалии честнее некоторых учебников. Например, Empire: Total War прекрасно дает понять, почему Петр I стремился к Балтийскому морю, – порты у Петербурга и Петровской слободы позволяют армии свобод-

Страны слишком крепко связаны военными союзами и старой враждой



» Англичане уже чувствуют запах жареного



» Абордаж в игре боек и бодь

Empire красива настолько, насколько вообще может быть красив Total War



» За пушками нужно следить. ИИ обожает исподтишка истреблять орудийные расчеты



» Бой где-то на Кубе

но действовать в северном регионе, не обращая внимания на крючкотворствующих европейцев, мешающих проводу войск. Кроме того, каждая удобная гавань – это основа новых торговых маршрутов.

Последние, к слову, невозможно переоценить. На планетарных часах – полдень колониального мира. Все европейские страны с выходом к океану наперегонки спешат отхватить побольше от сокровищницы заокеанских богатств. Пятишести торговых путей вполне достаточно для полноценного «золотопровода», безостановочно качающего желтый металл в казну. В игре за них всегда идет ожесточенная борьба. Морские маршруты перекрывают конкуренты, агрессивные государства шумно разрывают договора, у берегов Африки и Южной Америки шныряют купцы и время от времени сходятся в ожесточенных схватках.

Кое-что из перечисленного мы уже видели в Medieval и Rome, но из 2009-го их стратегический режим кажется технодежкой. Пользуясь историческими реалиями XVIII века, в Creative Assembly основательно перепахали игру. Новая система все еще неидеальна, однако очень близка к этому. Не хватает лишь мелочей – например, возможности обсуждать с царями третьих лиц, склоняя их к тому или иному

решению. Нельзя посоветовать Нидерландам разорвать союз с маленькой Саксонией, как бы то ни было выгодно заинтересованным сторонам. Еще хотелось бы строить города самостоятельно, но, увы...

На столь грандиозном фоне преступлением выглядит отсутствие глобального мультиплеера – в онлайн-меню доступны только битвы. Выбор велик: осады, сражения обычные, морские, исторические (таковых, правда, лишь два, хотя это, скорее всего, временно), на разных картах и в разных условиях. Однако даже очень хорошая драка не сможет заменить корону, а управлять страной разрешают только в гордом одиночестве.

Ситуацию усугубляет идиотизм AI, с которым приходится играть кампанию. Компьютерный соперник за последние 10 лет, похоже, не эволюционировал ни на одну строчку скриптов. Положение огорчило бы даже Дарвина: на дворе просвещенный абсолютизм, колонизация и другие слова длиннее восьми букв, а правители государств ведут себя так, будто до сих пор рядятся в тоги.

Как и во времена Rome, монархи в состоянии составить хорошую конкуренцию в войне, бодро двигая солдатами по Европе. Искусственный интеллект строит форты, ведет себя агрессивно, изредка нападает исподтишка. Но за пределами системы отношений друг – враг он на осмысленные действия просто неспособен.

Если компьютерные противники и воюют между собой, то лениво и медленно. Если развивают дипломатические отношения, то через не хочу. А уж если берутся строить торговую империю, тогда делают это так, будто на дворе наступил коммунизм, а деньги отменили.

В каждой из игр серии всегда обнаруживаются странные упрощения

Больше всего разочаровывает декларативность военных союзов. Голландия может иметь стопки договоров о дружбе и сотрудничестве, но первые же залпы пушек парализуют ее партнеров почти лошадиной дозой эфира. Даже Британия – огромная могучая империя с одной из лучших армий на планете – будет спокойно наблюдать, как вы годами отбиваетесь под ее носом от двух-трех атакующих королевств, игнорируя пакт о взаимопомощи.

Стратегический AI немыслим, как юмор Евгения Вагановича Петросяна, и подобно ему выполняет только базовые функции. Это старые, почти классические грабли для серии Total War, которые сыграли cameo в Rome, переместились на вторые роли в Medieval II, а теперь нахально вышли на передний план и явили себя во всей красе. Впрочем, мы-то знаем, что они со временем худо-бедно правятся патчами. Но, к сожалению, в сарайчике Creative Assembly грабли оказались не в единственном числе.

Вторая проблема Empire: Total War так же естественна для серии, как и первая, – в каждой из игр всегда обнаруживаются странные упрощения. Например, попробуйте угадать: на сколько провинций в Empire поделили Францию? Подсчитать несложно – на одну. Вся гигантская страна, которую до этого не раз пытались, но не могли завоевать соседи, уместилась в единственный район. Подчинить столицу, пройти по области Эль-

зас-Лотарингия, дотянуться до пары колоний – и Франция падет. Подобные мелочи не сильно портят удовольствие от процесса, но временами заставляют брови удивленно приподняться. Штурм города-миллионника Вены выполнен, как захват села в дюжину домов. Торговые зоны Бразилии и Берега Слоновой Кости оказываются пустыми прибрежными линиями с точками выкачивания денег. И так далее.

Creative Assembly нетрудно понять – на вылизывание каждой детали никакого времени не хватит. Хорошо, что техническая часть выполнена почти безупречно.

Empire красива настолько, насколько вообще может быть красив Total War. Это не «стратегический Crisis», не демо возможностей новых видеокарт, шумных и больших, как холодильники, а яркая современная игра, ее некоторые скриншоты заслуживают почетного места на Рабочем столе в качестве обоев.

Creative Assembly применяла эффекты не столь щедро, сколь умело. И в результате карта планеты ожила. В океанах отражается солнце, по небу плывут облака, ветерок колышет заросли елок в Молдавии. В сравнении со Старым Светом в Empire, Европа из Medieval II выглядит серой скучной пустыней, пережившей Армагеддон.

Тут надо заметить, что все упомянутое (симпатичная картинка, «странный», воинственный AI и геймплей, «модернизированный»



» Штурм в процессе. Стенобитные машины – пережиток прошлого



под XVIII век) повлияли не только на глобальный стратегический режим. Тактические битвы – изюминка серии – тоже подверглись коррекции.

Из игры ушли напутственные речи командиров – Наполеон и Суворов пренебрегают ораторским искусством. Остались в прошлом стены городов, всадники потеряли статус супероружия. Эволюция войск (кстати, вы будете двигать прогресс своими руками – в игре появилось древо технологий) привела к тому, что редкая сволочь марширует на поле боя без винтовки под мышкой или хотя бы пистолета за пазухой.

Спасибо пороху, тактика боя изменилась до неузнаваемости, и практические навыки старых Total War тут не полезнее умения колоть кремниевые скрепки в век нанотехнологий. Раньше все сражения в той или иной степени походили друг на друга, разворачиваясь по одной и той же схеме: 1) закидать камнями; 2) надавить пехотой; 3) вломить с фланга конницей. Рукопашники быстро связывались боем, не оставляя игроку времени

Пяти-шести торговых путей вполне достаточно для полноценного «золотопровода»

подумать, а уж о том, чтобы перегруппировать дерущиеся отряды, не было и речи.

Богатство тактик Empire: Total War на этом фоне выглядит гостьей из другой серии. Большинство схваток здесь проводится на расстоянии выстрела. Пехота сходится на поле и начинает обмениваться свинцовыми приветствиями, создавая трупы до тех пор, пока слабые духом не возьмут ноги в руки. Взводы реагируют на приказы быстрее и послушнее дрессированных псов, и даже сражающиеся отряды маневрируют, как фигуристы, – легко и непринужденно.

Конница, некогда настоящее wunderwaffe, растеряла былую удаль. Легких и тяжелых всадников потеснили уланы, драгуны и прочие гусары, летучими эскадронами бьющие по тылам. Сильно возросла роль пушек. Появились новые типы юнитов, например гренадеры, заменявшие нашим прапрадедушкам ковровые бомбардировки. И в результате играть в Total War теперь интереснее. Тактика стала сложнее, битвы яростнее, а ситуация на поле боя меняется буквально за секунды. Достаточно сказать, что это первая Total War, в которой события разворачиваются так быстро, что использование паузы для обдумывания плана действия превратилось из благи в необходимость.

Тактический AI способен и радовать, и огорчать. Он освоил с десяток новых фокусов и, с одной стороны, очень поумнел. Скажем, вполне в состоянии потратить уйму времени на обход через лес, чтобы молниеносной атакой вырезать орудийные расчеты в наших тылах.

» Смешались в кучу кони, люди. Тут полегло примерно 1300 юнитов



Однажды AI ловко спрятал сотню индейцев в рощице рядом с дорогой, устроив действительно эффективную засаду, а еще несколько раз умело истреблял мою конницу, демонстрируя сноровку опытного игрока-человека.

Но одновременно с этим интеллект Empire совершает и абсолютно бесполезные действия, не ведущие ни к чему, кроме поражения. Судя по всему, его расторопность зависит от соотношения сил на карте. Если игрок уступает в военной мощи, компьютер атакует смело и небезынтересно. Если же геймер сильнее, то с AI станет скучно зависнуть где-нибудь на периферии, бессмысленно дробя войска. Нередко бывает, что в одном бою противник демонстрирует то дьявольскую хитрость, то ангельскую наивность. И как ни странно, такая непредсказуемость только сильнее затягивает.

Морские битвы, которые превозносил каждый второй ролик и которые присутствуют даже в заставке игры, тут есть и сделаны на совесть. Больше всего они напоминают сражения в Sid Meier's Pirates с поправкой на количество участников. Любопытная, пусть и не очень серьезная штука, сильно, впрочем, отличающаяся по тактике от наземных битв.

Итого, нам достался очередной, привычно великолепный Total War, со знакомым набором достоинств и недостатков. Немного неловкий, немного глуповатый, но по-прежнему красивый, впечатляюще глобальный и аддиктивный. Главная причина бессонных геймерских ночей первой половины года.



» Стычки за стены обычно долгие и, как правило, совершенно неуправляемые. Зачастую остается лишь смотреть

ОЦЕНКА

Идея Лучший симулятор причин, процесса и последствий войны от экономических коллизий и до трупов

Графика Размах впечатляет

Звук Привычно великолепная музыка, замечательная озвучка на десятке языков

Игра Настолько же важна для серии, как Rome и Shogun

ИТОГ

4.5's

Warhammer Online: Время

Боевой Молот на линии Ни для кого не секрет, что русское, а точнее, русскоязычное сообщество имеет в среде MMORPG довольно специфическую репутацию. Все, кто хоть немного интересуется жанром, прекрасно знают о печально известных серверах World of Warcraft, где национальный вопрос стоит особо остро.



» А глаза добрые-добрые



Георгий Чекан

Пользователей, выбивающихся из этики игры, поразительно мало

Конечно, идти против правил, соглашений и элементарных норм приличия не самый лучший выход, но факт остается фактом – лояльностью создателей к русскоязычному сообществу и не пахнет, несмотря на его многочисленность.

К счастью, к EA это не относится – в первых числах февраля, всего через несколько месяцев после запуска европейской версии, встали в строй русскоязычные серверы Warhammer Online. Более того, такой затянувшийся старт пошел игре только на пользу, и вот почему. Те, кто играл в Age of Reckoning с самого начала, могут оценить объем проделанной работы, направленной на совершенствование баланса игры, повышение стабильности клиента, устранение багов и прочих досадных мелочей – все это уже включено в русскоязычный релиз и не испортит новичкам впечатления об игре.

Конечно, совсем без проблем не обошлось – иногда можно наткнуться на нерабочий квест или баг с

установленным по умолчанию языком при англоязычной операционной системе. Впрочем, недоразумения довольно оперативно разрешаются с помощью игроков, которых на европейских серверах приходилось ждать куда дольше.

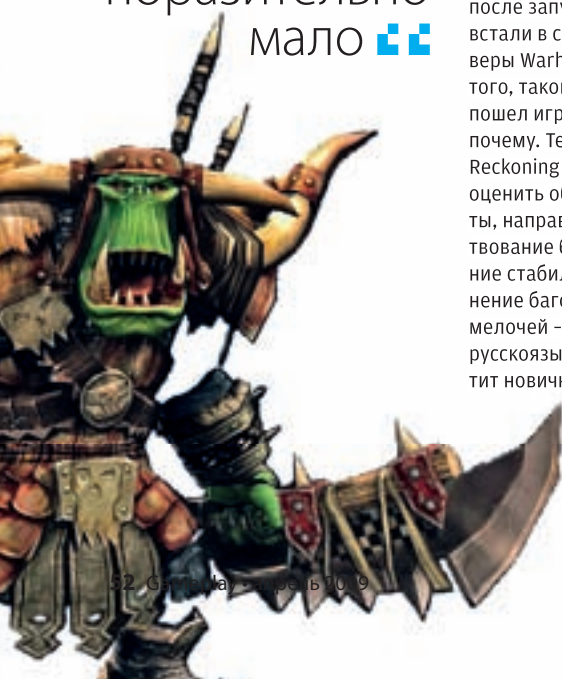
Возможно, качество поддержки обусловлено отнюдь не рвением персонала, а немногочисленностью серверов: на данный момент их открыто всего два – традиционный Randal и Ariel со свободным RvR. Забавно, но этот недостаток решает еще одну важную проблему, стоявшую игре значительного количества подписчиков во время выхода Wrath of the Lich King, – общего запустения, когда геймеры тонким слоем размазаны по паре десятков серверов. Warhammer Online – игра командная, и чем больше народа,

тем проще найти себе партнеров или дождаться противников для сценария. Так что наполненность серверов – существенное достижение, пусть и добились его ценой отсутствия выбора.

С ролевым сервером, кстати, почему-то не сложилось. То ли виновата пресловутая репутация русскоязычного сообщества, то ли дело в чем-то другом, но факт остается фактом – уютного уголка для любителей вживаться в образ не сыскалось.

Впрочем, ничто не мешает отыгрывать роль на обычном сервере, благо сообщество к тому располагает – пользователей, очень уж выбивающихся из этики игры, поразительно мало, да и в чате народ ведет себя сравнительно прилично. О причинах можно только гадать. Например, аудитория игры не та, все же мир Warhammer довольно

Адекватно перевести орочий на великий и могучий невозможно в принципе



возмездия



» Мастер меча первым наскочил на демона Кхорна. Первым же и погибнет

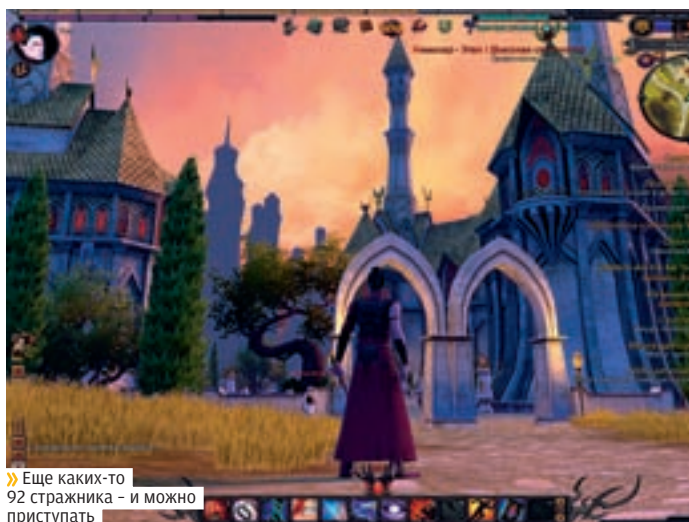


специфичен, чтобы нравиться совсем уж широкой публике. Или Большой Брат в виде игровых мастеров ведет тщательную селекцию? Да и поколение, создавшее имидж великого и ужасного Russian player, уже повзросло, и этот самый мифический «плеер» – дело давно минувших дней? Как бы там ни было, играть комфортно. Особенно по сравнению с не самым приятным опытом нахождения на русскоязычных серверах других MMORPG.

Отдельного упоминания заслуживает весьма адекватный перевод. Не секрет, что зубры настольного Warhammer и просто любители сеттинга бдительно отслеживали в Сети утечки переведенных текстов – преимущественно ради удовольствия поиздеваться. Но хоть определенные шероховатости и остались, все вполне достойно: какие-нибудь «Кровоступы стражеубийцы» пусть и звучат несколько непривычно, но суть полностью отражают и притерпеться к ним не сложно.

Вот только орки с их культурой и манерой общения переведены «как

обычно». К сожалению, проблема не нова – то в речи зеленокожих появляются умышленные ошибки, то полутюремный жаргон, то вообще что-то невнятное, ни в коей мере не напоминающее сочный орочий говор. Судя по всему, адекватно перевести его на великий и могучий невозможно в принципе – больно уж специфичен. И во «Времени Возмездия» чуда тоже не случилось.



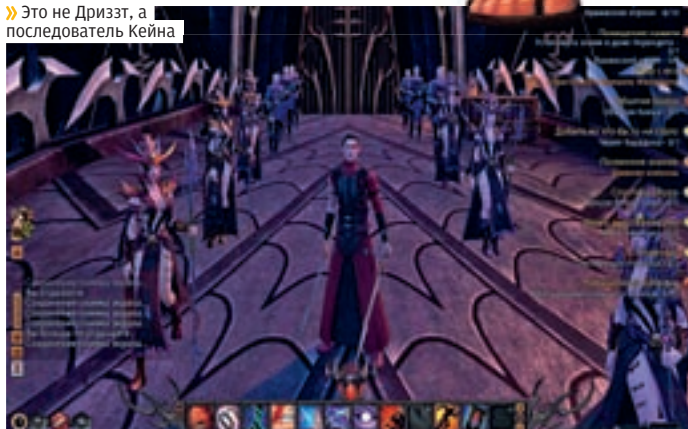
» Еще каких-то 92 стражника – и можно приступать

ПАСПОРТ

Жанр MMORPG
Разработчик Mythic Entertainment
Издатель Electronic Arts
Сайт war-russia.ru
Возраст 12+

Mythic Entertainment
 Американская компания, занимающаяся многопользовательскими RPG. Опробовав идею глобального PvP в Dark Age of Camelot, решила повторить эксперимент на вселенной Warhammer.
Игры Dark Age of Camelot
Сайт
www.mythicentertainment.com

» Это не Дризэт, а последователь Кейна



Озвучка получилась вполне на уровне, но бич абсолютного большинства русских игр и локализаций – набившие оскомину актеры – здесь тоже налицо. Не то чтобы это было очень существенно для PvP-ориентированной MMORPG, но слышанные не одну сотню раз голоса и интонации немного раздражают.

И все же перед нами очень достойно локализованный Warhammer: Age of Reckoning. С ощутимым преимуществом перед европейскими серверами, которое заключается в резком увеличении шансов выбраться с гиль-

дией на шашлыки. А также с возможностью оплаты игры через местные системы онлайн-расчетов и даже чуть более низкой стоимостью. Казалось бы, все замечательно, играй – не хочу, но тут-то и возникает одна из основных проблем – переезд. Трансфер персонажей и аккаунтов с евросерверов не предусмотрен и, видимо, даже не планируется. И пусть «русский» ключ обойдется куда дешевле европейского, бросить обжитое пространство решатся далеко не все. А жаль.

ОЦЕНКА

Идея Локализация отличного Warhammer: Age of Reckoning

Графика Как в оригинале, кроме неудачного шрифта, плохо читаемого на расстоянии

Звук На уровне

Игра Если бы не досадная проблема с трансфером – отменная

ИТОГ

4.5/5

» Клан Bad Moons – самый богатый и технологичный



Warhammer 40K: Dawn of War II

Георгий Чекан

In the grim darkness of the future there is only Super Mario

Dawn of War II совсем не похожа на то, что мы видели в RTS до сегодняшнего дня. Ее даже немного странно называть стратегией, настолько она отошла от привычных канонов. Конечно, инновации – это замечательно, но в некоторых местах креативщики из Relic все же переборщили.



» Tower Defence по-эльдарски

Для начала стоит сказать, что игра отнюдь не так плоха, как можно предположить, глядя на оценку. Несколько приятных вечеров за ней гарантированы. Но, согласитесь, вселенная Warhammer 40 000, репутация разработчика а также наличие превосходной первой части уже не дают права сделать просто хорошую игру. Все ждали, что она будет по меньшей мере отличной. Этого, к сожалению, не произошло.

Одиночная кампания, говоря начистоту, попросту неинтересна. Есть какой-то незамысловатый сюжет, в который игрока практически не посвящают, акцентируя внимание на необходимости рубить и преодолевать. Причем с вышеуказанными задачами вполне

справляется искусственный интеллект подконтрольных бойцов. На первых двух уровнях сложности вмешательство геймера в процесс в общем-то и не потребуется, разве что в крайних случаях.

Если же задрать сложность повыше, изменится только взаимно наносимый урон – это хоть и повлияет на игру, но несущественно. Бравые космопехотинцы по-прежнему одной левой одолевают любого противника. Разница заключается лишь в количестве ксеносов, с которыми можно сразиться одновременно. В большинстве случаев даже не обязательно пользоваться специальными возможностями – враги Империи и так мрут как мухи. Разумеется, кроме боссов, напоминающих заскриптованных главварей из старых платформеров, – живучие, сильные, но предсказуемые и глупые.

Вообще одиночные миссии часто похожи на прохождение инстансов в World of Warcraft в самой худшей трактовке этого процесса. Пробиваемся к боссу, лениво постреливая в попавшихся на пути «трешмобов», чтоб не мешали. Затем так же монотонно расстреливаем босса, «танкуя» его главным героем и изредка подлечиваясь. Слушаем предсмертную па-

Удивительным образом здесь реализована техническая составляющая сетевой игры

» По странной прихоти реликовцев, роль Farseer постоянно достается женщине



Главное отличие Dawn of War II от привычных режимов – отсутствие рутины вроде возведения базы

фосную фразу, получаем обещанную «шмотку». Скучота. В свете всего сказанного даже не особо жалко, что кампания здесь единственная – за космодесант.

С сожалением вспоминается Dark Crusade, который пусть и представлял собой набор бес-связных миссий, но поразительно точно отображал суть Warhammer 40 000 – бесконечную и малоосмысленную войну.

Мультиплеер, правда, значительно лучше однопользовательской части, но тоже далеко не идеален. Если вы играли в открытую бету, то, может статься, даже не заметите разницы – за исключением мелких правок да новых карт. Если же нет – попробовать игру, безусловно, стоит хотя бы ради битв «три на три».

Главное отличие Dawn of War II от привычных режимов – отсутствие рутины вроде возведения базы. Есть мнение, что подобный подход делает игру ближе к настольной версии Warhammer 40 000, но есть и возражение – все же постройку юнитов и экономическую составляющую оставили, а значит, воевать, полагаясь только на свои полководческие таланты, не получится. Особенно остро это чувствуется на картах с контролем территории, где сра-

жение отходит на второй план, – акцент полностью смещается с уничтожения противника на захват контрольных точек.

В мультиплеере доступны четыре расы, каждую из которых представляет один из трех героев – со своей специализацией и набором способностей. Обилие опций – глоток свежего воздуха после катастрофического отсутствия выбора в режиме кампании.

Правда, в отличие от героев однопользовательской части, расы ксеносов переданы совсем не так точно, как хотелось бы. Что хуже всего – они полностью копируют доступный космодесанту набор юнитов. Например, у эльдаров недостает сразу нескольких видов aspect warriors, так как «зеркального» бойца в других армиях не найти, а значит, сложнее балансировать параметры. Орки лишились ряда интереснейших видов техники и солдат, составлявших львиную долю их шарма, а остальные подогнаны под космодесантский шаблон. Впрочем, играть ими вполне можно, хоть и не так весело, как могло бы быть.

Иные расы вселенной тут вообще отсутствуют, и это вызывает недовольство почитателей. Вероятно, Relic пойдет по пути первой

части, добавляя Тау, Имперскую Гвардию, Космодесант Хаоса и прочих посредством дополнений.

По-настоящему же расстраивает совершенно нечеткая механика. Описания юнитов не содержат сколько-нибудь полезной информации для расчетов, за исключением расплывчатых определений, где именно данный отряд будет эффективен. Действительно ли это так, и, главное – в каких количествах «эффективные против танков» бойцы смогут навредить танку – узнается только экспериментальным путем. Более того, даже после тщательных исследо-

НАСНОФТ

Жанр RTS / tactics
Разработчик Relic Entertainment
Издатель THQ
Сайт www.dawnofwar2.com
Возраст 16+

Девиз **Relic Entertainment** – «Умные игры для умных игроков». Компания четко ему следует, придерживаясь интеллектуальных жанров – Company of Heroes, серии Dawn of War и Homeworld говорят об этом как нельзя лучше. Игры Company of Heroes, Homeworld, Dawn of War
Сайт www.relic.com



» Аквила знаменует левел-ап у грязных ксеносов. Фанаты негодуют



» Брат Авитус - оператор тяжелого болтера



Орки лишились ряда интереснейших видов техники и солдат

ваний рассчитывать ни на что нельзя, поскольку исход схватки часто зависит от случающихся время от времени смертельных суперударов.

При этом зачем-то учтены совсем несущественные мелочи и особенности, включая и попросту глупости. Вершиной маразма стали бойцы на реактивных ранцах (assault marines и stormboyz), ко-

торые по примеру знаменитого итальянского водопроводчика разбираются с врагами, прыгая им на голову. Конечно, отсылки к великой восьмидесятилетней эпохе сейчас в чести, но не слишком ли?

И что вовсе уж обескураживает, так это баги, пробравшиеся в релиз после стольких стадий тестирования. Антигравитационные танки, неспособные найти другого

пути, кроме как «напролом», — еще полбеда. Действительно странно работает подсчет лимита населения при активном использовании подкреплений. Причем элементарность ошибки невольно заставляет задуматься — а вдруг совсем не баг, а специально запланированная схема, что-то там балансирующая в геймплее?

Удивительным образом здесь реализована техническая составляющая сетевой игры. Только Бог-Император знает, отчего аппаратные тормоза одного из участников должны подтормаживать игру всем остальным. Это настолько сильно раздражает, что повывис-

ших настройки геймеров просто принудительно выгоняют из партии. Причем происходит подобное сплошь и рядом — мне еще не повезло сыграть ни единого матча с незнакомыми людьми, где состав команд был бы неизменным до самого финала.

В общем, игра оставляет двойственные ощущения. С одной стороны — это горячо любимый Warhammer 40 000, пусть и с надоевшими Кровавыми Воронами в главной роли. В конце концов, фанаты проглотили даже ужасный Squad Command, а Dawn of War II все-таки повыше классом будет. С другой — планку качества игр по 40K и тактических стратегий установила сама Relic, а в сравнении с ними Dawn of War II смотрится очень блекло. Понадеемся на то, что с аддонами придут не только новые расы, но и лекарство от скуки в кампании да от технических накладок в мультиплеере.

» Венец эволюции тиранидов против гения орочьей технической мысли



ОЦЕНКА

Идея RTS без рутинных мелочей — экономики, базы и так далее

Графика Анимация, разрушение окружения — все на должном уровне

Звук Был бы замечательным, если бы не странные голоса орков — то почти театрально-трагические, то комические

Игра Разочаровывает

ИТОГ

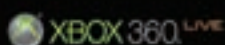
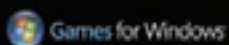
3.5/5



Е3 2008: Краща гра виставки

Приготовься к будущему™*

Fallout 3



PLAYSTATION 3



ZeniMax™
LLC HOLDINGS

Bethesda™
SOFTWARES



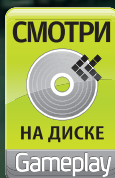
Приготуйся до майбутнього*

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

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

© 2008 3AT «IC». Усі права захищено. Виробництво в Україні «ДП Берсофтпро».

The House of the Dead: Overkill



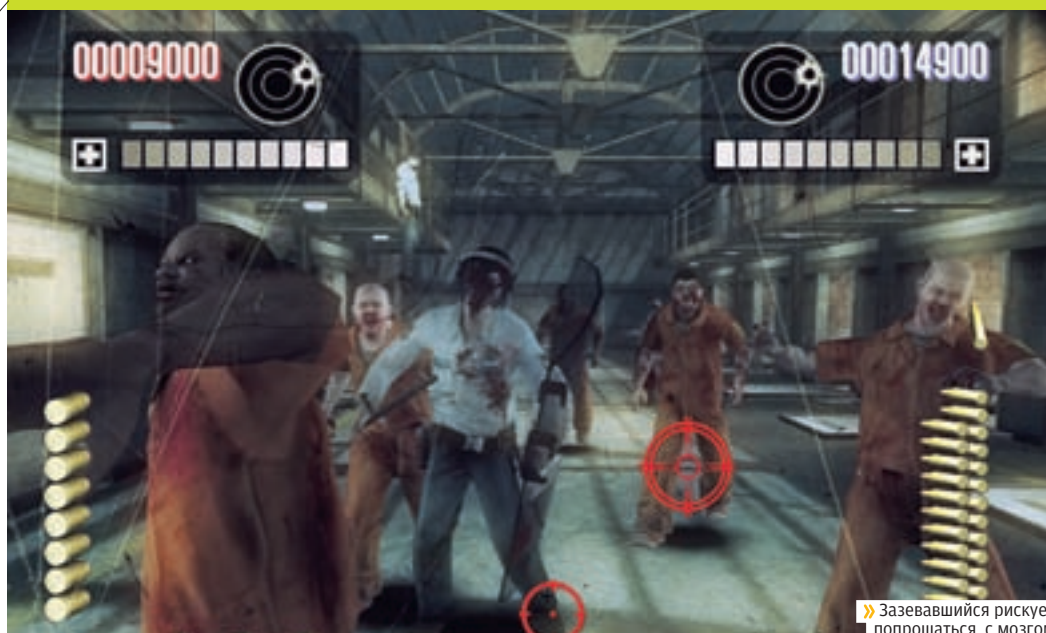
Алексей Пасак

Мои чернушные ночи

Квинтэссенцию House of the Dead: Overkill можно выразить строчкой из композиции со знаковым названием Critic Choice от Golden Lick: «It's not just good – it's f**** delicious». Игра встречает (да и провожает) нас с задором искрящегося бикфордова шнура и лихой матерной эпичностью всех известных науке фильмов категории В.

The House of the Dead: Overkill хороша с первой минуты и до последней, от сочной сцены стриптиза под главную музыкальную тему во вступительном видео до финального сражения, заставляющего переосмыслить концепцию эдипова комплекса и его возможные последствия. И пусть игра спокойно проходит за три часа, но зато этот отрезок своей жизни вы будете вспоминать как чистое, незамутненное удовольствие.

Следует отметить, что серия House of the Dead имеет 13-летнюю историю и даже успела попасть под гильотину режиссерского таланта печально известного Уве Болла. Но если предыдущие эпизоды сперва неизменно появлялись на аркадных автоматах и только потом портировались, то Overkill с самого начала была Wii-эксклюзивом. И это хорошо заметно, особенно если сравнить нашу прелесть с недавней The House of the Dead 2 & 3 Return. Старые части так и остаются хардкорным развлечением для ценителей, спустивших не один десяток жетонов в недра автоматов, зато новая, хоть она не менее кровава, дается геймеру куда легче. Вполне вероятно, что, даже не имея опыта в подобных играх, вы пройдете Overkill, так ни разу и не увидев траурный экран с надписью Game Over. Но в плане геймплея здесь без перемен. Отстреливаем зомби, спасаем мирных жителей и опять отстреливаем



» Заевавшийся рискует познакомиться с мозгом

Особенное удовольствие получаешь, просто проходя уровень за уровнем

зомби. Плюс новые для сериала бонусы вроде замедления времени или системы комбо, которые начисляются за игру в стиле «ни одного патрона мимо цели». По прохождении уровней, как и раньше, за аккуратизм и прилежность мы получаем ранг, очки и финансовое вознаграждение, благодаря чему можем пополнять наш микроарсенал или совершенствовать уже имеющуюся аммуницию.

Действие приквела происходит в 1991 году. Два главных героя: флегматичный Агент G (Agent G) из организации AMS и резкий коп Айзек Вашингтон (Isaac Washington) знакомятся в маленьком городке Луизианы, оба преследуют криминального авторитета Папу Цезаря (Papa Caesar). По дороге мы встречаем вставшую на путь порока и глубоких декольте Варлу Ганз (Varla Guns) и человека-загадку Клемента Дарлинга (Clement Darling), одновременно похожего на чахоточного Дэвида Боуи и молодого Рутгера Хауэра. Единственно верный вариант прохождения – вдвоем, с живым напарником, которому, перебивая канонаду выстрелов, можно будет давать ценные указания и рекомендации.

Пока Сарсом робко оправдывается за неполиткорректность Resident Evil 5, The House of the Dead: Overkill без юношеского смущения предлагает нам широкий ассортимент зомби на отстрел: толстые и худые, врачи и медсестры, чернокожие и бледнолицые, клоуны и спортсме-

ны, бодрые ковбои и случайные прохожие. Выглядит охота очень эффектно: пара выстрелов из дробовика – и интерьер фамильного особняка уже перепачкан красным, заряд дробы в упор – и на экране расплывается багровое облако с осколками костей и разлетаются отстреленные конечности. The House of the Dead: Overkill доходчиво объясняет: версии известных фильмов, для которых из ленты вырезают все моменты с нецензурной лексикой и склеивают их в один насыщенный ролик, в принципе ничто по сравнению со здешней рядовой сюжетной заставкой. Хочется завести страничку The House of the Dead: Overkill на Internet Movie Database только ради того, чтобы потешить душу и под завязку заполнить раздел «памятные цитаты».

А здешний саундтрек тянет заполучить немедленно в любом доступном формате и крутить по кругу до онемения ушных раковин. Знаете ли, нужно иметь крайне незаурядные вкус и чувство юмора, чтобы сочинить разбитной серф-рок или фанк, где абсолютно серьезно поют про оживших мертвецов. А интернет-пользователи меж тем утешаются выкладыванием на YouTube роликов с композициями из игры, сопровождая их разумными комментариями в духе «лучший игровой саундтрек со времен Jet Set Radio». И правда, под мелодии One Night In Bayou от The Brothel Creepers или Dim Slim For Papa от Blissful Death (все эти

прекрасные названия команд, естественно, вымышленны) ноги сразу начинают притопывать в ритм. Появляется желание купить старенький «крайслер», выкрасить его в ярко-алый цвет и укатить куда-то за пару-тройку сотен километров. Главное – ехать долго и по прямой, чтобы насладиться звуковой дорожкой и вдоволь наступать костышками о приборную доску, отбивая ритм.

Разработчики с плохо скрываемым чувством собственного превосходства рассказывают в интервью про дискуссии с издателем и их стремление не просто сделать игровой процесс напоминающим exploitation-grindhouse-фильмы, а стилизовать всю игру полностью. На волне всеобщего восхищения проектом Grindhouse от дуэта Тарантино-Родригес – ход вполне обоснованный. А ведь счастье могло уйти в неизвестном направлении – стимпанк-сеттинг рассматривался разработчиками как вполне конкурентоспособный.

А еще в The House of the Dead: Overkill можно включить опцию «больше мутантов», но при этом даже в версии сингла Director's Cut (открывается после прохождения обычного) боссы останутся слабыми, а игра будет и дальше активно убавлять ваш головной мозг. Но особенное удовольствие все-таки получаешь, просто проходя уровень за уровнем, они стилизованы под отдельные фильмы – красочные афиши и полноценные вступления с тревожной закадровой начиткой. Что ни слоган, то радость, оцените: «Кричи до последнего вздоха!» или же «50 000 уже мертвы – и это только начало!» Драма, одним словом. Кр-р-расота!

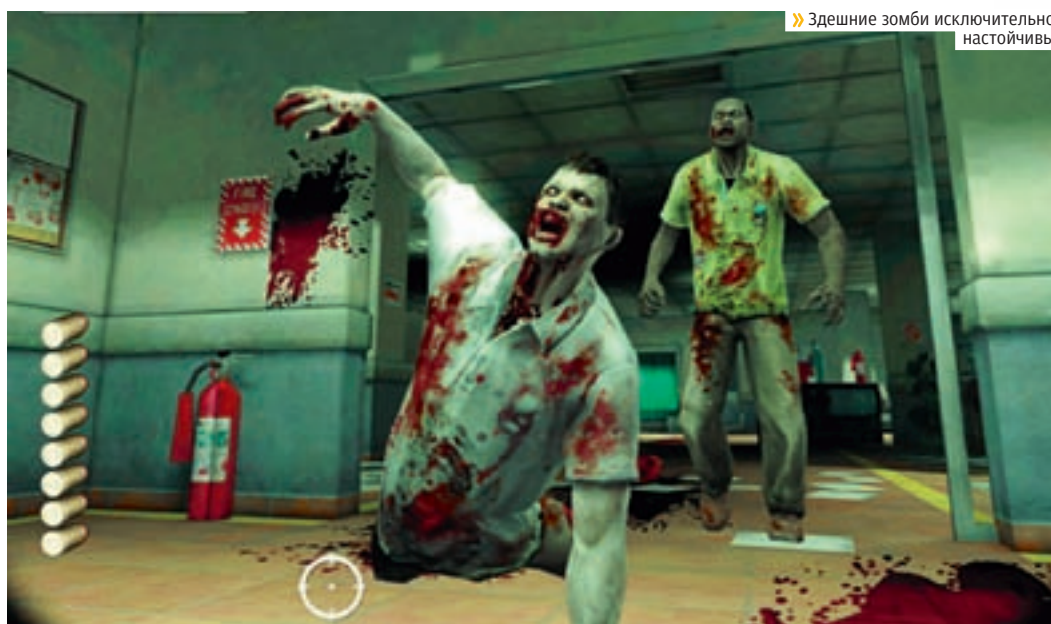
ПАСПОРТ

Жанр first person shooter
Разработчик Headstrong Games
Издатель SEGA
Сайт www.sega.com/hodoverkill
Возраст 18+

Headstrong Games

Лондонское отделение Kuju Entertainment, теперь сосредоточенное на разработке проектов для Wii.
Игры Battalion Wars 2
Сайт www.headstrong-games.com

The House of the Dead: Overkill хороша с первой минуты и до последней



Здесь зомби исключительно настоячивы

ОЦЕНКА

Идея Отстрел зомби в антураже B-movie

Графика Насыщенная, с отличной стилизацией

Звук Саундтрек достоин быть выпущенным на отдельном диске

Игра Бодрая и жесткая

ИТОГ

S/S

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



Кирилл Токарев

Кирилл Токарев

Сразу же после встречи с дамой происходит атомный взрыв – он разрушает почти весь город, задевая и нас

Stop hardcore

Оригинальный шутер F.E.A.R. вышел в 2002-м и сразу же стал любимцем критиков и игроков. Студии Monolith удалось соединить в своем темном боевике элементы японских ужасов, бодрые перестрелки, замечательный искусственный интеллект противников и стильную сумрачную графику. После релиза последовало несколько дополнений сомнительного качества, а вот полноценного продолжения ждать пришлось долгие годы.

» Понятно отчего он агрессивный. С такой-то рожей...



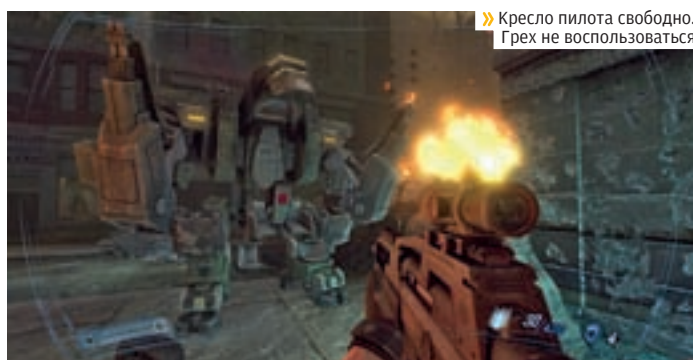
Из-за юридических проблем наш сегодняшний гость сначала именовался Project Origin, но позже получил заслуженную аббревиатуру и порядковый номер в названии. Впрочем, цифра 2 не слишком отразилась на содержании самого проекта, который, в сущности, оказался очень похожим на оригинал.

F.E.A.R. 2: Project Origin продолжает сюжет предыдущей части, рассказывающий о таинственной истории девочки Альмы, которая обладает сверхъестественными силами и не боится ими пользоваться. Вместе с командой спецназовцев главный герой Майкл Бэккет (Michael Becket) становится свидетелем множества страшных



» Обнаружен труп. По секрету сказать – далеко не последний

События воспринимаются так, словно смотришь середину сезона фантастического телесериала



событий, общается с привидениями и роботами, воюет с ордами вражеских солдат. Сначала перед нами ставится задача защитить некую Женевьев Аристайд (Genevieve Aristide), которая присутствовала в первой части лишь в виде голоса за кадром. Но сразу же после встречи с этой немолодой дамой происходит атомный взрыв – он разрушает почти весь город, задев и нас. Попав в госпиталь, герой научится замедлять время, как в «Матрице», за чем последует череда кровавых разборок, связанных с Альмой, проектом «Предвестница» (Harbinger)

и многочисленными загадочными смертями.

Сюжет сиквела вряд ли можно считать сильной стороной проекта. Да, здесь масса тайн и персонажей, присутствует несколько враждующих группировок, имеются телепаты, искусственно выведенные «горлумы», забавный парень, называющий себя Snake Fist (на самом деле это страдающий ожирением клон Отакона), и симпатичная напарница, но цельная картина из всего перечисленного как-то не складывается. События воспринимаются так, словно смотришь середину сезона фантастического телесериала.

Если вы помните, что произошло вначале, то вам будет более или менее понятно, кто эти люди и чем они занимаются. В противном случае готовьтесь к тому, что придется рубить в капусту огромное количество врагов без особенной мотивации. Ситуацию могут прояснить многочисленные обрывки текстовой информации на разбросанных по всем уголкам уровней дисках. Однако вот незадача – читать их попросту некогда. Куда разумнее было бы потратить еще немного времени на подготовку и заменить «печатное слово» аудио- или видеозаписями, как было сделано в BioShock и Dead Space.

Заметных персонажей в F.E.A.R. 2 ничуть не больше, чем в какой-

Свет в конце тоннеля заслоняет чья-то фигура



Царицей врагов по праву можно считать паранормальную Альму Уэйд

ПАСПОРТ

Жанр шутер от первого лица
Разработчик Monolith Productions
Издатель Warner Bros. Interactive Entertainment
Издатель в СНГ «Новый Диск»
Сайт www.projectorigingame.com
Возраст 18+

Monolith Productions Американская студия была основана в 1994 году. На заре своей деятельности фирма занималась издательским бизнесом, но позже перешла исключительно к производству игр различных жанров. В 2004-м компанию выкупила Time Warner.
Игры Condemned: Criminal Origins, F.E.A.R., No One Lives Forever, Blood
Сайт www.lith.com



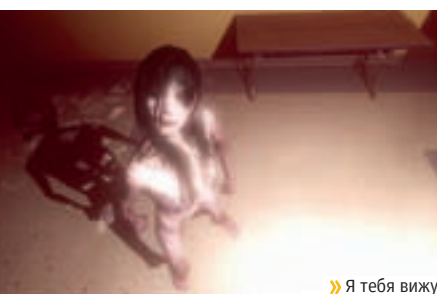
нибудь Call of Duty. Стойкие пластмассовые напарники появляются на горизонте довольно редко. Основная масса проблем решается самостоятельно, хотя это в некотором роде достоинство. Совместные забеги уже слегка поднадоели, хочется опять почувствовать себя одиноким Рэмбо, окруженным противниками. Пожалуй, из положительных героев запомнилась лишь красавица Кира Строкс (Keira Stokes), сопровождающая нас на протяжении всей игры. Зато колоритных злодеев здесь много. Царицей врагов по праву можно считать паранормальную Альму Уэйд. Она предстает перед нами сначала в образе маленькой девочки из японских ужасиков, затем в виде взрослой обнаженной

В этот раз Monolith не удалось толком застрашать игроков



девушки с нездоровым цветом кожи. Каждая подобная встреча должна, по идее, служить поводом для острого нервного напряжения игрока, однако такого почему-то не возникает.

Если одной из главных особенностей F.E.A.R. было наличие horror-элементов, то в этот раз Monolith не удалось толком застрашать игроков. Здесь все так же резко выпрыгивают разные чертики, появляются страшные тени и демонстрируются безглазые бывшие напарники, но они уже никого не пугают. По части нагнетания обстановки сиквел далек и от оригинала, и от недавнего космического хоррора Dead Space, и даже от уровней в больнице из Brothers in Arms: Hell's Highway. И судя по всему, Monolith пошла на это сознательно. Авторы использовали многочисленные галлюцинации главного героя лишь как средство подачи сюжетной линии. Основной упор в режиссуре сделан на демонстрацию событий эпического размаха. Везде нас будут преследовать горящие вертолеты и пассажирские самолеты, лопающиеся от взрывов колонны, провисающие мосты, гигантские кратеры, пепельный снегопад, искрящиеся



» Я тебя вижу

трансформаторы и прочие видения в золотых тонах. С ходу трудно определить, равноценна ли замена, но игра начала восприниматься иначе. Она стала больше напоминать традиционные голливудские блокбастеры, но со сложными сюжетными перипетиями – как в Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots.

К счастью, перестрелки в F.E.A.R. 2 не пострадали от гейм-дизайнерских реформ. Это по-прежнему лучшие бои в жанре – с крошачьими декорациями, рвущимися на части противниками, брызгами крови в лицо и летающими под потолком конечностями. Количество доступных стволов не слишком велико: парочка автоматических винтовок, пистолет (к сожалению, возможности палить сразу с двух рук нет), несколько дробовиков, экспериментальный аналог BFG, футуристический автомат, стреляющий стальными колями, как у Блейда, и превосходная снайперская винтовка. Самые красочные расправы получаются при сочетании этих видов оружия с гранатами и минами. В некоторых случаях нам дадут пострелять из скорострельной крупнокалиберной пушки, расположенной на крыше казенного броневика, и пулемета, вмонтированного в огромного шагающего робота. В такие моменты и без того немилосердный боевик превращается в настоящую кровавую баню. Противники лопаются, словно набитые красными опилками плюшевые мишки, все вокруг трясется и перемалывается в багровую кашу. Вообще, F.E.A.R. 2 – од-



» Последствия катастрофы



» Нас рады видеть. Мелочь, а приятно

на из тех немногих игр, где по-настоящему интересно стрелять. Враг «ловит» каждую попавшую в тело пулю, дергается, хромает, падает, пытается встать, прежде чем получить очередь в лоб. Выглядит действительно впечатляюще. Сохранена и знаковая для сериала возможность замедлять время в стиле кинофильма «Матрица» – при желании можно выбегать с дробовиком наперевес и расстреливать вялых противников прямо в голову. Именно тогда понимаешь, что главной проблемой нового творения Monolith остается не утерянная атмосфера

триллера или темноватая графика, а слишком низкая сложность.

F.E.A.R. 2 как нельзя лучше демонстрирует постепенную «смерть хардкора». Вслед за GTA IV сиквел яростного шутера с умным искусственным интеллектом превратился в неспешное представление, практически исключая возможность гибели главного героя. Нет, не подумайте, что противники недостаточно умны. Они грамотно обходят с флангов, швыряют гранаты и даже переворачивают мебель, устраивая для себя импровизированные укрытия, однако разобраться

Прогулки в боевых костюмах-роботах без проблем вписались в геймплей



К счастью, перестрелки в F.E.A.R. 2 не пострадали от геймдизайнерских реформ

с ними не составляет особенного труда. Возможно, во всем виновата функция автоприцеливания в версии, предназначенной для Xbox 360, но перестрелки носят скорее эстетический характер, нежели представляют реальный вызов. Если вы прошли Call of Duty 4: Modern Warfare с ее толпами противников на каждом шагу, то здесь вам не суждено встретить никакого значительного сопротивления. Определенные проблемы создают только киберниндзя, шокирующие вас электричеством, а также страшные

плоды преступных экспериментов, умеющие карабкаться по стенам и нападать с неожиданных направлений. Спасает только высокий уровень сложности, который мы и рекомендуем сразу выставить в настройках.

Инноваций в F.E.A.R. 2 немного. Есть возможность перевернуть стол, чтобы спрятаться за ним от пуль. Иногда необходимо быстро нажимать кнопку, дабы вырваться из крепких объятий Альмы. Прогрулки в боевых костюмах-роботах также без проблем вписались в геймплей. Но зачастую создается

впечатление, что мы все еще играем в первый эпизод. Если бы не графика, то отличия вообще было бы сложно заметить. Визуально сиквел, конечно, смотрится достойно даже в бесчисленных коридорах. Очень красивое освещение, отличная лицевая анимация, много спецэффектов и ярких взрывов. Жаль только, что действительно впечатляющие картины встречаются не так часто.

Monolith собрала динамичный, стильный файтинг с запутанным сюжетом, замечательной боевкой, любопытным многопользователь-

ским живодерню. Уровни пробегаются едва ли не быстрее, чем в Mirror's Edge. Одна декорация сменяет другую, в воздухе летают оторванные конечности, нет никаких заминок и пауз.

На самом высоком уровне сложности выжить практически невозможно. Это объясняется не только повышением наносимого вам урона и быстро заканчивающимся замедлением времени, но и недюжинной агрессивностью противников. Они прут отовсюду, метко стреляют, работают в группах, пользуются укрытиями и всячески доказывают собственное умственное превосходство. Hard на PC полностью оправдывает свое название, превращая игру в действительно тяжелое испытание, пройти которое смогут лишь истинные поклонники жанра.

Компьютерная версия F.E.A.R. 2: Project Origin на голову выше ее консольных собратьев. Если на приставках проект вообще не кажется вызовом опытному геймеру, то на PC он играется гораздо интереснее, а главное – смотрится на порядок качественнее.



ОЦЕНКА

Идея Повторить успех оригинала, используя новые технологии

Графика F.E.A.R. следующего поколения

Звук Мало музыки и много сочных криков, взрывов и выстрелов

Игра Вторичная, но веселая и кровавая

ИТОГ

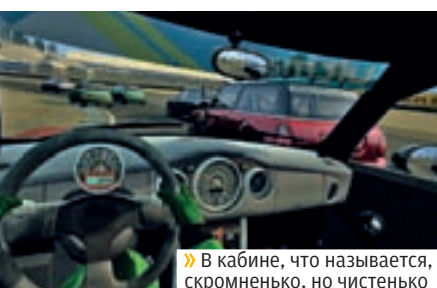
4.5

Race Pro

Владимир Куценко

Содержание важнее формы

Авторы Race Pro остались верны принципам, заложенным в предыдущих проектах студии SimBin. Несмотря на то что это первая игра компании, выпущенная для консоли, разработчикам удалось сохранить дух серии и не поддаться общей тенденции к тотальному упрощению геймплея.



» В кабине, что называется, скромненько, но чистенько

Игра легко превращается как в простенькую аркаду, так и в зубодробительный симулятор



» Уеду я от вас! Злые вы!



При знакомстве с Race Pro самое главное – не идти на поводу у первого впечатления. Симулятор не слишком дружелюбен, вдобавок отличается невзрачной графикой и непривычной физической моделью. Автомобили ощущаются как неожиданно тяжелые, и их буквально пинками приходится загонять в повороты, сбрасывая скорость до неприлично низких значений. Однако со временем ко всему этому привыкаешь, начинаешь чувствовать авто и понимаешь, что его поведение здесь отнюдь не плохое. Оно просто несколько иное и, в общем-то, куда более реалистичное, чем в других проектах.

А самое интересное ждет игрока, когда откроется доступ к автомобилям помощнее. Заднеприводные спорткары весьма своеобразны, и если допустить срыв машины в занос, вернуть ее на прежнюю траекторию может быть очень сложно. Здесь вряд ли получится проходить все повороты в контролируемом дрифте, как, например, в Forza Motorsport 2, но этого и не требуется – в Race Pro ценится серьезное и реалистичное вождение.

К погружению в образ профессионального гонщика располагает и отлично реализованный вид из кабины автомобиля. Впрочем, разработчики не стали воссоздавать роскошные салоны дорогих спорткаров – в заездах принимают участие специально модифицированные под гонки версии обычных машин с аскетичными и строго функциональными копиями. Серийные модели в Race Pro легко пересчитать по пальцам одной руки, балом тут правят омологированные версии знакомых всем Chevrolet Lacetti, Honda Accord и им подобных. Однако разработчики прибегли и многочисленные сюрпризы. Например, можно сесть за руль Radical SR3 или Gumpert Apollo – машин, о которых большинство игроков слышало разве только благодаря британскому шоу Top Gear.

Управлять автомобилем с видом из кабины на порядок сложнее, но и гораздо интереснее – эффект присутствия увеличивается в разы. Со временем даже привыкаешь к тому, что обзор очень ограничен и хорошо просматривается лишь дорога прямо перед собой. Ведь, в сущности, не имеет никакого значения, что происходит чуть сзади и по бокам, – мы же не по тесной парковке супермаркета едем, а по гоночной трассе!

Вдобавок при такой камере не слишком бросается в глаза весьма посредственная графика Race Pro. На скриншотах игра выглядит куда привлекательнее, чем в жизни, и на самом деле картинка не впечатляет даже на фоне уже упоминавшейся старушки Forza Motorsport 2. Чисто, аккуратно,



» Малолитражки – злые и беспощадные

но как-то бедненько – дух от открывающихся красот абсолютно не захватывает. Система повреждений слабо визуализирована, однако оказывает значительное влияние на геймплей – хотя внешние машины только незначительно мнутся и царапаются, аварии могут привести к серьезным поломкам, вплоть до полной невозможности завершить гонку. Сами автомобили смотрятся весьма симпатично, но в целом очевидно, что Race Pro – не выглядящий как конфетка дорогой блокбас-

Управлять автомобилем с видом из кабины куда сложнее, но и гораздо интереснее





тер, а проект энтузиастов гоночного дела, помешанных на реализме и больше озабоченных достоверной физикой поведения на трассе, чем количеством полигонов в кадре. Именно такую репутацию заработала SimBin своими предыдущими проектами, и в этот раз только лишний раз ее подтвердила.

В Race Pro разработчики удачно совместили требовательность серьезного симулятора и доступность для широкой публики. Перед заездом можно отрегулировать сложность в широких пределах – настроить вспомогательные системы автомобиля, уровень мастерства оппонентов, отображение оптимальной траектории на трассе, износ покрышек и тормозов, реалистичность модели

повреждений и многое другое. Благодаря широте этого диапазона игра легко превращается как в простенькую аркаду, так и в не прощающий ошибок зубодробительный симулятор. А для прирожденных механиков есть возможность поковыряться во внутренних частях автомобиля и отконфигурировать под себя десятки параметров вроде жесткости подвески, положения антикрыла, клиренса и режима работы дифференциала.

Потому что искушенного фаната гонок не удивить 13 трассами и 48 моделями машин, многие из которых представляют собой лишь разные версии одного и того же автомобиля. Однако все, что в игре есть, реализовано на высшем уровне. Особо стоит отметить трассы, проложенные по улочкам городов, – они изобилуют крутыми поворотами и огорожены бетонными отбойниками, оставляющими крайне мало места для маневров. Когда на дороге рядом едва помещаются две машины, скоростная езда требует недюжинного мастерства, а обгоны становятся очень сложным заданием. В столь стесненных условиях ничтожная ошибка с большой вероятностью приводит к столкновению с ограждением и повреждению автомобиля – и в этом плане городские этапы Race Pro напоминают знаменитую трассу Нюрбургринг со всеми ее крутыми поворотами.



» Очень блестящие.
Очень дорогие.
Очень спортивные

» Race Pro – не дорогой блокбастер, а проект энтузиастов гоночного дела

ПАСПОРТ

Жанр racing
Разработчик SimBin
Издатель Atari
Сайт www.atari.com/us/games
Возраст 3+

SimBin Компания, основанная в 2003 году профессиональным гонщиком Генрихом Роосом, занимается исключительно разработкой ультрареалистичных гоночных симуляторов и значительно преуспела на этом поприще.

Игры GT Legends, RACE 07 – The Official WTCC Game
Сайт www.simbin.se

Особо стоит отметить трассы, проложенные по улочкам городов



» Вперед никого не пропущу – я жлоб!



Разумеется, как и в любом другом спортивном симуляторе, наибольшее удовольствие в Race Pro можно получить от соревнования с живыми людьми. Помимо привычного мультиплеера, здесь есть любопытный режим *Hot Seat*, позволяющий играть вдвоем на одной консоли. В отличие от обычного split-screen, в этом режиме вы с напарником управляете автомобилем, сменяя друг друга. Есть два вида *Hot Seat* – в первом вы контролируете одно и то же авто и соревнуетесь с виртуальными пилотами, а во втором – соперничаете между собой, и когда приходит ваш черед сесть за руль, машину оппонента берет под контроль AI, пролетая трассу точь-в-точь как он. Выигрывает, конечно, тот, кто финиширует раньше.

И одиночный режим, и мультиплеер Race Pro доставят массу удовольствия. Прежде всего тем игрокам, которые на первый план ставят именно процесс вождения и для которых достоверность физической модели гораздо важнее внешнего лоска и красивых, но бесполезных рюшечек.

ОЦЕНКА

Идея Автосимулятор от энтузиастов и для энтузиастов

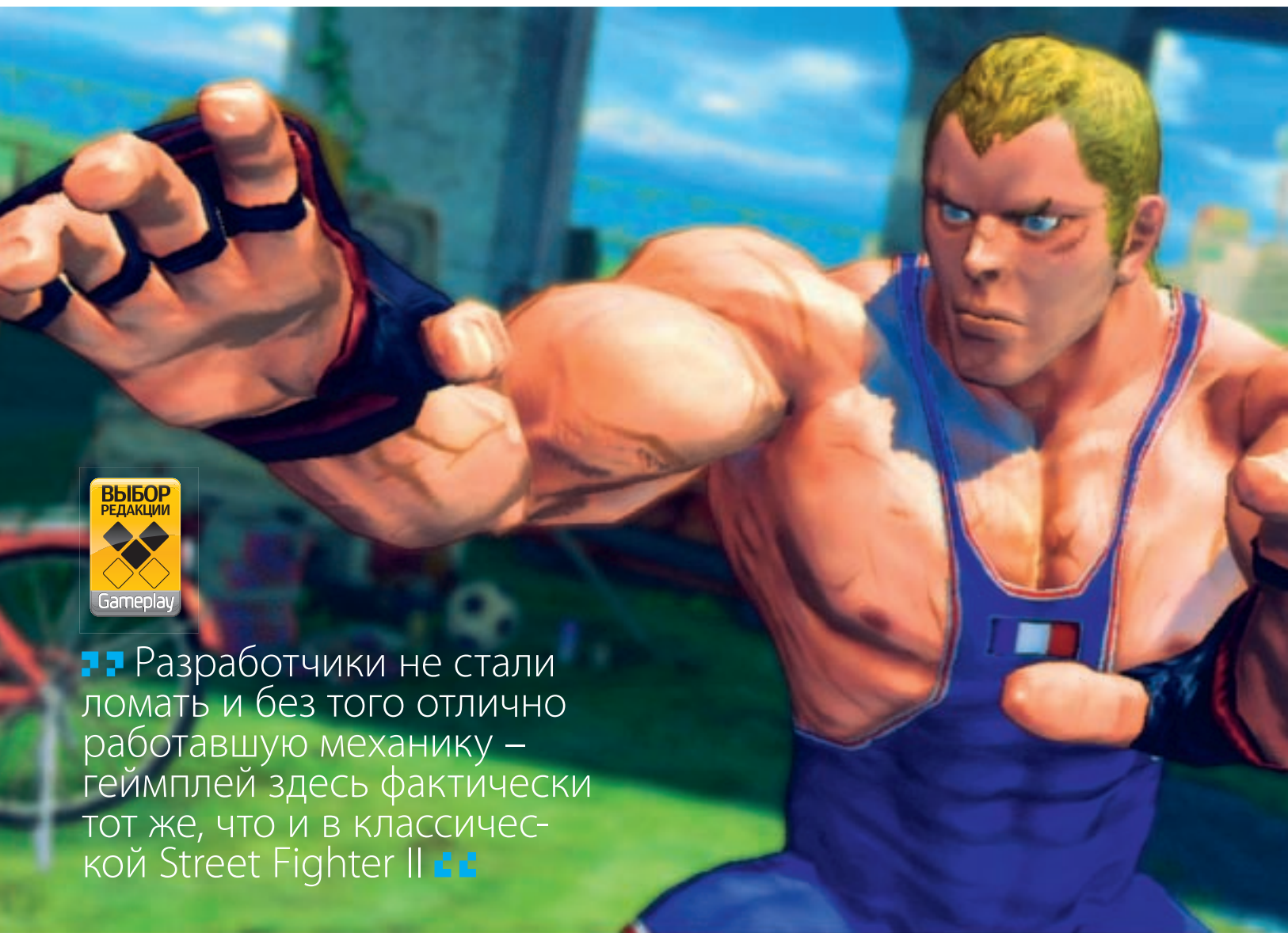
Графика Опрятная, но игре отчаянно недостает лоска дорогих проектов

Звук Самая лучшая музыка – это рев мотора V12

Игра Отличное развлечение для настоящих фанатов процесса вождения

ИТОГ

4.5



Разработчики не стали ломать и без того отлично работавшую механику – геймплей здесь фактически тот же, что и в классической Street Fighter II

Street Fighter IV

Богдан Афанасьев

Неоклассика

Наконец-то классический, даже можно сказать oldskool-файтинг пришел на консоли последнего поколения. Super Street Fighter II Turbo HD Remix, появившийся недавно в PlayStation Store и Xbox Marketplace, не в счет. Из названия ясно: это та же хорошо знакомая всем конфета только в новой обертке. Но Street Fighter IV не таков!



ронологически действие игры разворачивается между событиями второй и третьей частей серии. Скорее всего, это решение продиктовано желанием Capcom использовать наиболее популярных персонажей – ведь, не увидев привычных с детства мордашек, многие могли бы и не купить игру. А для пущего

разнообразия добавили шесть новых бойцов: Crimson Viper – эффектная барышня, американская шпионка; Abel – француз с амнезией; Rufus – толстяк-янки, владеющий кунг-фу; El Fuerte – мексиканский рестлер и шеф-повар по совместительству; Gouken – сенсей Рю и Кена, а также Seth – новый босс, CEO организации S.I.N. Тело этого

злодея было модифицировано с помощью высоких технологий, Seth – практически идеальный воин, владеющий коронными приемами остальных персонажей. Кстати, чтобы открыть всех бойцов, придется пройти игру несколько раз (за разных героев). Бонусные материалы нам тоже выдают за определенные достижения.

Играть в Street Fighter IV так же приятно, как и болтать со старым приятелем, которого давно не видел. Разработчики не стали ломать и без того отлично работавшую механику – геймплей здесь фактически тот же, что и в классической Street Fighter II, с небольшими вкраплениями нововведений. К списку привычных техник добавлены Focus Attack и Ultra Combo. И стандартные приемы, и комбо рассчитаны на шестикнопочное управление – герои используют легкие, средние и тяжелые удары ногами и руками. Отсюда вытекает практически



» Злой Брюс Ли

ПАСПОРТ

Жанр fighting
Разработчик Capcom
Издатель Capcom
Издатель в Украине «1С»
Сайт www.streetfighter.com
Возраст 12+

Capcom Годзилла игровой индустрии. Компания начала в 1979 году как создатель игровых автоматов. Сейчас представлена практически во всех отраслях электронных развлечений.

Игры Bionic Commando, Dead Rising, Lost Planet: Extreme Condition, серии Street Fighter, Resident Evil, Mega Man
Сайт www.capcom.com

Саундтрек и звуковые эффекты просто отличные



» Кто успеет раньше?

единственный минус этой почти идеальной игры – управление с помощью обычного геймпада для Xbox 360 (или PlayStation 3 – суть одна). Сколько его ни настраивай, толку мало, он попросту не предназначен для подобных проектов. С D-Pad также возникают проблемы – нечеткое срабатывание диа-

гональных нажатий добавит вам головной боли. Таким образом, если нет специального контроллера, большую часть усилий вы затратите, сражаясь с кнопками, а в это время противник будет безнаказанно избивать ваше альтер эго. Посему рекомендую присовокупить к стоимости игры цену более-

менее приличного аркадного джойстика.

Однако хватит о грустном, вернемся к нововведениям серии. А их в принципе всего два: новые комбо и визуальный стиль. Задвинуя Focus Attack (необходимо одновременно нажать кнопки, отвечающие за удары средней тяжести рукой и ногой), боец блокирует атаку противника, что дает ему возможность контратаковать. При правильном выполнении этот прием позволяет прервать серию ударов соперника, и, в отличие от стандартного блока, дает шанс сразу практически беспрепятственно перейти в наступление. Ultra Combo – специальные комбо-удары, которые мы задействуем, когда полностью заполнена шкала Revenge Meter. А заполняется она, по мере того как персонаж получает повреждения. Ultra Combo не только очень мощное, оно еще на удивление эффектно смотрится: камера изменяет ракурс, чтобы

наиболее детально и красиво показать разворачивающееся действие. Поверьте, зрелище порой буквально завораживает!

Графику игры трудно описать словами, впрочем и скриншоты ее тоже не передают сполна. На первый взгляд, перед нами отлично отрисованные двухмерные изобра-

Практически единственный минус этой почти идеальной игры – управление с помощью обычного геймпада



» Яркий образец Ultra Combo



» France vs. America



» Исправление
неправильного
прикуса



STREET FIGHTER НА ВАШИХ ГОЛУБЫХ ЭКРАНАХ

Street Fighter – одна из первых игр, удостоенных экранизации. Попыток было немало и все можно охарактеризовать как «очередное кино по мотивам». Последняя – Street Fighter: The Legend of Chun-Li (от режиссера фильма DOOM) – не исключение. За 50 миллионов долларов сняли фильм-пустышку, в котором драк меньше, чем в ленте Street Fighter 1994 года с Ван Даммом и Кайли Миноуг. Куда лучше гонконговская комедия Future Cops 1993-го, действительно навеянная серией файтингов. Здесь все на месте: драк много, удары фирменные. И хотя имена персонажей и сюжет изменены ради соблюдения копирайтов, но это не мешает фильму быть веселым, а нам получать от него удовольствие.

Тема нашла свое отражение и в аниме, что логично. В 1994 году появилась полнометражная лента Street Fighter II. Типичнейшее заштампованное зрелище, зато с драками и любимыми персонажами. В 1995-м вышло аж два сериала по мотивам, в 1999-м – Street Fighter Alpha, а в 2005-м – его приквел Street Fighter Alpha: Generations. Сейчас практически одновременно с игрой и фильмом появилась последняя анимационная лента Street Fighter IV: The Ties That Bind производства STUDIO 4 °C. В ней показали пару новых персонажей и завязку игры. К сожалению, выглядит аниме очень уныло, от данной студии такого не ожидали. 65 минут этой сомнительной радости вкладывается в каждую коробку коллекционного издания игры.

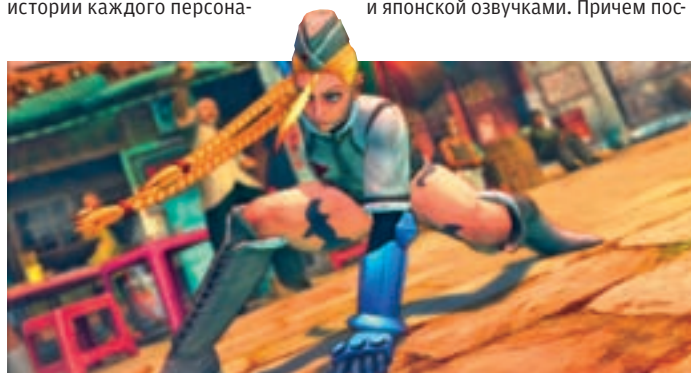
Действие игры разворачивается между событиями второго и третьего эпизодов

жения, но со временем понимаешь, что все объекты на экране трехмерны и со специальной текстурой. И после обработки картинки с применением особых графических фильтров она выглядит, словно нарисованная акварелью с выделением контуров тушью. Анимация персонажей отменно плавная и ровная, переходы от одного движения к другому практически незаметны. Во время боя создается ощущение, что изображение оживает: при ударе видно, как разбрызгивается тушь с контуров, а при использовании Ultra Combo получаешь просто эстетическое наслаждение – настолько уместны и хороши спецэффекты. Можно, конечно, поспорить на то, что некоторые персонажи выглядят не совсем так, как они представлялись раньше, но все равно это намного ближе к каноническим изображениям, чем то, что нам показывали в фильмах по мотивам.

Во вступительном видео и в бонусных материалах используется та же графическая техника, что и в самой игре. Вот только в эти предварительно отрендеренные ролики дизайнеры Сарсон добавили тонну дополнительных эффектов, благодаря чему вау-фактор просто зашкаливает. Тем разительнее контраст с видео, подаваемым в качестве пролога и эпилога истории каждого персона-

жа. Оно серое и неинтересное, выполненное в традиционной манере STUDIO 4 °C. Эти ролики – второй и последний минус игры. Из-за них она кажется не совсем цельной – ведь один и тот же герой на аренах и в видео выглядит по-разному. И раз уж мы заговорили о дизайне, настоятельно рекомендуем посетить сайт проекта. Хотя он хорош не только своим визуальным оформлением, там есть масса информации для фанатов и интересующихся.

Саундтрек и звуковые эффекты в Street Fighter IV просто отличные, придумать не к чему. Традиционно можно выбирать между английской и японской озвучками. Причем пос-



» Ножки на любителя



ле прохождения игры (хотя бы один раз) появляется возможность индивидуально назначить каждому персонажу язык общения во время боя.

Онлайн-составляющую так и не удалось оценить – последние пару недель провайдер радовал меня постоянными обрывами, поэтому пришлось довольствоваться традиционными дуэлями. Они, разумеется, хороши. Так что можете приглашать друзей на домашний турнир, и пусть победит сильнейший.

Кстати, игра не предполагает полной кастомизации бойца (в отличие от Tekken или Soul Calibur), зато можно выбрать для костюма другой цвет. Новые оттенки открываются при прохождении дополнительных режимов. А для тех, кому стандартных одежек все же мало, предусмотрен загружаемый контент с костюмами для любимых персонажей.

Поклонники серии непременно купят четвертую часть, ведь это

лучшее, что случилось со старушкой Street Fighter с 1991 года. Тем, кто просто интересуется файтингами, также не стоит проходить мимо – доступная система боя позволит быстро освоиться, а дальше вы уже

ОЦЕНКА

Идея Бережный перенос паровоза-ветерана на рельсы новых технологий

Графика Самая передовая. При этом, несмотря на тотальную трехмерность, картинка будто нарисована акварелью

Звук Просто отличный. Больше нечего сказать

Игра Великолепный ремейк классики, сделанный с применением современных технологий

ИТОГ

4.5/5

» Прыгай с нами, прыгай как мы, прыгай выше нас!

Играть в Street Fighter IV так же приятно, как и болтать со старым приятелем

hotline
знает где дешевле

Новый раздел АВТО

шины –
более 2000
моделей



диски –
более 1500
моделей



автомобильное
аудио и видео –
более 1500
моделей



а также
GPS-навигаторы,
сигнализации и пр.

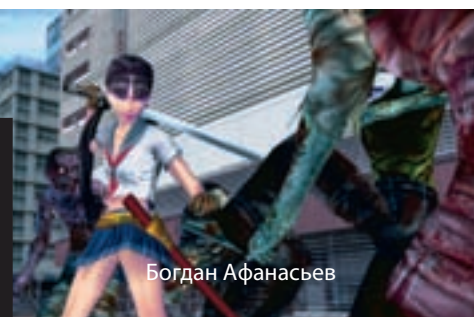


Сравнивай, выбирай,
обменивайся опытом

www.hotline.ua/auto – выбирать легко!



Onechanbara: Bikini Samurai Squad



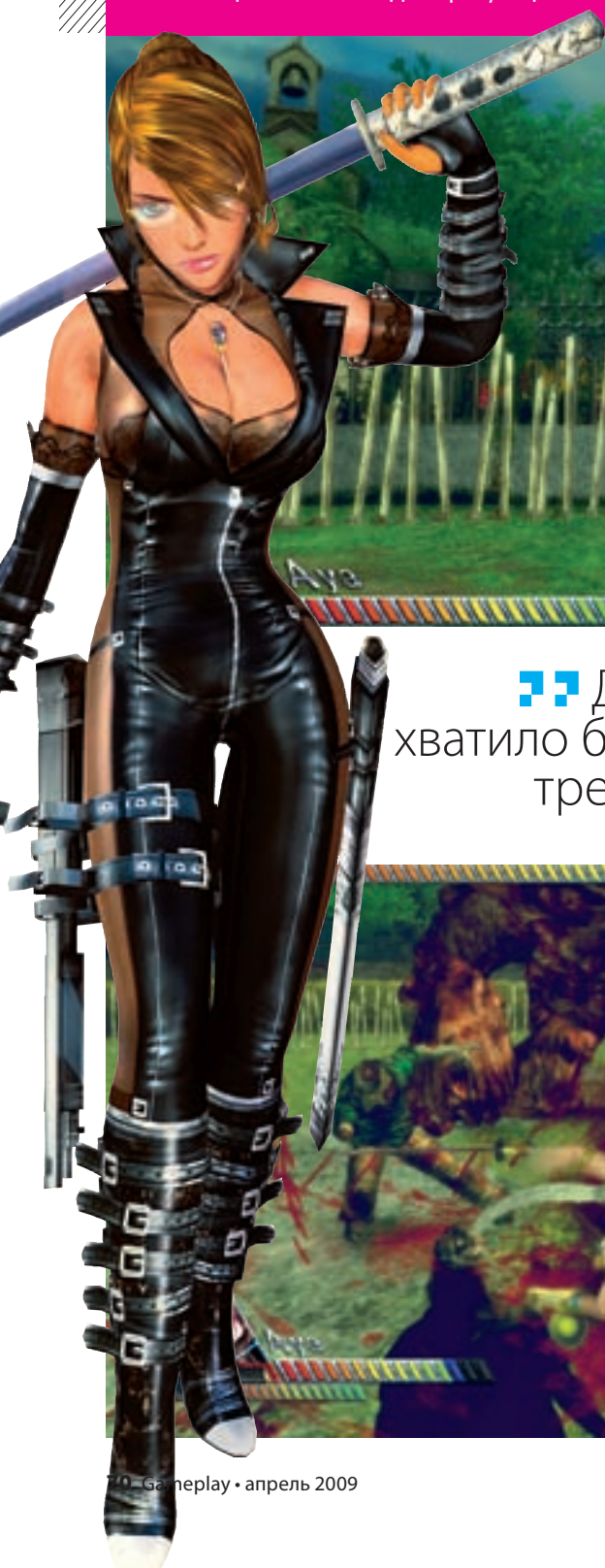
Богдан Афанасьев

Девки, зомби, две катаны Onechanbara: Bikini Samurai Squad, в девичестве Onechanbara vortex, сделана по образу и подобию игры на ту же тематику и от тех же авторов, появившейся на PS2 в 2005 году. А первая часть серии вышла в Великобритании еще в 2004-м под интригующим названием Zombie Zone.

Можно предположить, что издатель не хотел смущать жителей туманного Альбиона причудливой фонетикой японского названия. Кстати, очередной эпизод - The Onechamploo - также переименовывали, только в Zombie Hunters. Прошли годы, маркетологи поняли, что, даже после смены имени, игры подобного сорта массовой аудитории роднее не покажутся, а для ценителей анимешного зомби-треша оригинальное уже стало своего рода брендом.

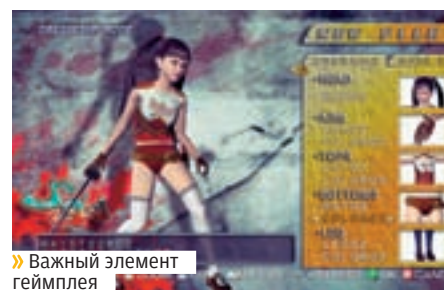
Для описания проекта хватило бы и нескольких слов - треш, зомби, кровища и малополигональные, но достойных размеров сиськи (учитывая контекст, бюстом это ну никак не назовешь). И знаете, игра получилась очень даже ничего, а для ценителей жанра так и вовсе праздник. Кстати, вместо медитации на картинку с надписью «Loading...» нам предлагают повоевать на пару с мини-вариантом главной героини (chibi-вариантом, если быть точным) в восьмибитовый аналог Onechanbara - искрошить синих двумерных мини-зомби катаной. Смысла в этом абсолютно никакого, просто небольшая тренировка пальцев перед основным действием.

Первый видеоролик достоин отдельного упоминания. В нем



» Ты моя маленькая бэйба!..

Для описания проекта хватило бы и нескольких слов - треш, зомби, кровища



» Важный элемент геймплея





» Добрая девочка!

Доростили персонажа до 30-го уровня? Получите возможность менять цвет губ!

обнаженная героиня принимает душ, но домыться, увы, не успевает – младшая сестренка приносит весть о шатающихся по улицам толпах зомби. Больше эротичных моментов в игре не будет (жанр все-таки не тот, хотя, учитывая рейтинг, могли бы). Дальше нам предстоит беготня по уровням, оформленным в коридорном стиле, и зачистка территории от тысяч неупокоенных. Мы их режем, крошим, рубим, расстреливаем, в общем, всячески расчлняем. Ничего иного здесь нет. Изредка приходится искать ключ, чтобы перейти в другую зону. Для этого опять бежим, расправляемся с очередной толпой зомби и, вуаля, заветный ключик у нас. Как вы уже догадались, головной мозг при игре в Onechanbara: Bikini Samurai Squad отдыхает.

По ходу боя оружие покрывается слоем зараженной крови, что отображается на специальном индикаторе (хотя видно и невооруженным глазом). Если вовремя не стряхивать эту дрянь – на то есть особая кнопка – орудовать катаной становится труднее, кроме того, она может застрять в тушке очередного противника. Героини (кроме Анны) инфицируются от убитых ими зомби и по достижении определенного уровня зараженности впадают в состояние берсерка – их сила многократно увеличивается, но здоровье истощается очень быстро. Для излечения необходимо подойти к священной статуе или же использовать ее кусочек, который девушки частенько таскают в инвентаре. Кстати, с этим связан и

любопытный баг: когда проходишь кампанию в одиночку, на большинстве уровней можно играть двумя персонажами попеременно. При вхождении одного в состояние берсерка переключаемся на другого, а первого задействуем только на самых трудных участках, ведь пока героиней не играешь, здоровье у нее не уменьшается.

Во время разведки боем нам попадаются различные предметы, но в игре нет ни полслова о том, зачем они, собственно, нужны, – приходится полагаться на логику и метод научного тыка. Также поначалу абсолютно неясно, каким образом можно раздобыть новые одежды для героинь (а без них никак не обойтись). Система проясняется, после того как дело уже сделано. Доростили персонажа до 30-го уровня? Получите возможность менять цвет глаз и губ! Убили босса окровавленным по рукоятку мечом – нате вам юбку. Истребили всех зомби на уровне – побалуйте девушку новыми перчатками. В игре даже присутствуют зачатки RPG – персонажи зарабатывают очки опыта, которые затем расходуются на повышение различных характеристик. Но на самом деле это все бутафория, а главное здесь – быстро и вовремя нажимать на кнопки. Данное умение игрок совершенствует автоматически.

Обнаженная героиня принимает душ, но домыться не успевает

Кстати, шрифт, использованный при локализации, заставит ваши глазные яблоки в ужасе вжаться в череп – расстояние между словами зачастую меньше, чем между буквами в самих словах. А сюжетные ролики на движке хочется промотать поскорее, к счастью, такая возможность есть. В Японии игру выпустили в 2006-м, и прошедшие три года превратили и без того не лучшую графику в натуральный треш. Onechanbara: Bikini Samurai Squad выглядит как типичный низкобюджетный проект для PS2 – малополигональные персонажи, размытые текстуры и корявая анимация. Управление здесь также находится на расстоянии многих световых лет от идеала. Но если героями, использующими холодное оружие, еще можно играть, не вспоминая нехорошие слова, то Анной, которая предпочитает огнестрельное, уже тяжело. Даже представлять не хочется, чем руководствовались разработчики, прописывая ее поведение. Камера реализована под стать управлению. Вроде бы и крутится как душе угодно, но в то же время достаточно регулярно попадаешь в ситуации, когда она показывает ну совсем не то что надо. Скажем, любимая своей героиней анфас, а бедняжку в эту минуту грызут невидимые нам толпы зомби.

Несмотря на то что боссы в конце уровней в большинстве своем не зомби, а слегка подпорченные homo sapiens, они интеллектом не блещут, да что там миндальничать – неимоверно тупы. Бои с ними скучны, а на высоких уровнях сложности вдобавок чересчур длительны и трудны.

Но вопреки всем недостаткам, которыми изобилует Onechanbara: Bikini Samurai Squad, играть временами интересно, даже увлекательно. В чем заключается секрет притягательности подобного треша, непонятно, но ценителям фильмов о зомби категории В советую опробовать игру (фанаты серии ее наверняка уже излазили вдоль и поперек). Особенно хорошо сражаться вдвоем в режиме split-screen, жаль, что не все уровни рассчитаны на подобное прохождение.

ПАСПОРТ

Жанр action
Разработчик Tamsoft
Издатель D3 Publisher
Сайт www.d3p.co.uk/games/onechanbara_for_360
Возраст 18+

Tamsoft – японская студия, создавшая нежно любимую мною серию Battle Arena Toshinden. Еще известна как производитель посредственных аркад по лицензии Hello Kitty и зомби-треша.

Игры серии Battle Arena Toshinden, Onechanbara
Сайт www.tamsoft.co.jp



ОЦЕНКА

Идея Девки с катанами против зомби

Графика Почти как на PS2, только в высоком разрешении

Звук Японские поп-мелодии в меню вполне ничего, остальные весьма убоги

Игра Выглядит не хуже настоящего зомби-боевика класса В, жаль, натуре маловато

ИТОГ

2,5

ShellShock 2: Blood Trails

Каша из топора и 1001 зомби

Герой ShellShock 2: Blood Trails – самый настоящий реликт, ветеран вьетнамской войны, наспех загримированный под крепкого молодцеватого зомбиубийцу. Вот только годы дают о себе знать: вместо веселой кровавой байки этот старикан рассказывает нам надрывную мистическую драму.

Александр Чепелев

Вторая часть похожа на предыдущую только упором на жестокость

Первая часть ShellShock: Nam '67 вышла в 2004 году. Я отлично помню это время, когда случился тропический ливень из «вьетнамских» боевиков, начиная от незыблемой Vietcong и заканчивая какой-нибудь Man of Valor: Vietnam. Что примечательно, абсолютно все игры делались по одному и тому же шаблону – тренировка у матерящегося сержанта, тропа Хо Ши Мина, бесконечные катакомбы и джунгли с тысячами пискляво вопящих узкоглазых вояк. Разработчики из Guerilla Games поступили по-своему – насытили ShellShock: Nam '67 показательно жестокими сценами вроде пыток хнычущих вьетнамцев, разлетающимися в стороны от взрывов конечностями и прочими «натуралистичными» мелочами типа обмена порнографическими картинками с собратьями по оружию. Впрочем, сырость и общую скуку не смог компенсировать даже ярчайший саундтрек в стиле шестидесятых годов – игроки недовольно пофыркали, а компания начала строить колосс по имени Killzone.

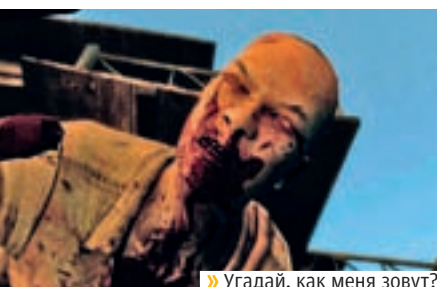
Вторая часть оказалась похожей на предыдущую только упором на жестокость. В остальном отличия разительные – вид теперь от первого лица, вместо задорно-садистской атмосферы грозные хрипы и рычание, кромешная тьма и тысячи зомби!

Сюжет тут вообще никакой. Итак, 1969 год, Камбоджа. Нас, американского солдата, ведут по загаженной лаборатории и показывают привязанного к кровати брата, который превратился в зомби (во всем виноват вирус!). Любовь к нему перевешивает осторожность, мы трогательно тя-

немся рукой и... Вспышка – родича нет. Как так нет?! Куда подевался?! Нужно срочно найти его, иначе совесть замучает. Этим семейным поискам и посвящены десять глав игры. Попутно нас несколько раз посетят багровые видения «из глаз брата», с нами пообщается стройный призрак фронтовой артистки с бюстом третьего размера, мы попадем в плен к вьетнамцам и мужественно вытерпим пытки, свалимся с самолета... В общем, приключений хватит.

В этом и заключается главное достоинство игры – попахивающий кислой капустой сюжет снабдили неплохой постановкой. Мы бегаем по джунглям, смотрим скриптовые сценки вроде «мост обвалился» или «из двери внезапно выпрыгнул зомби – убейте его». Наши напарники вопят какую-то традиционную чушь типа «уже слишком поздно!» или «отсюда никто не выйдет живым!» А за углами поджидают ловушки, от которых нужно

На удивление скучный отстрел конечностей с бурными потоками крови



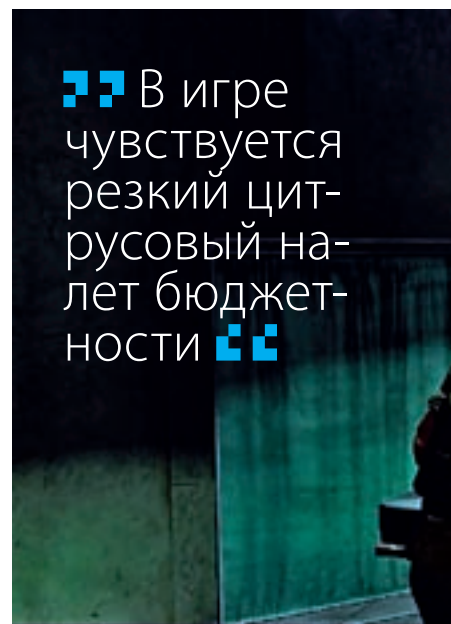
» Угадай, как меня зовут?



» Поэтический дождик



» Где мои круассаны?



В игре чувствуется резкий цитрусовый налет бюджетности





вовремя уклоняться, быстро нажимая высвечивающиеся комбинации клавиш.

Не будь всего это – ShellShock 2: Blood Trails превратился бы в простой, неизобретательный треш. Потому что здешняя жестокость какая-то топорная, даром что игру запретили в Австралии и Германии.

Наше основное занятие – бег трусцой по заросшим джунглям и непрерывное шпигование свинцом окружающих агрессоров. Особенно полезно стрелнуть вьетнамцу в нос – голова взрывается, как спелый арбуз, и из торчащего обрубка шеи толчками бьет кровь. Это же и единственный удобный способ расправы – в остальных местах шкуры у мест-

ного населения дубовые. А враги прут из всех щелей, потому что цели миссий такие. Убей их всех и без вариантов. Ну хоть антураж постоянно меняется: то цветущие джунгли, то вояж по ночной деревне, то резня в буддийском храме. А когда подтянутся гукующие зомби, вообще мясорубка начинается. Экран постоянно утопает в крови, головы лопаются чуть ли не каждую секунду, ноги и руки летят, кровиха льется... Чистое, незамутненное мясо.

К тому же на ShellShock 2: Blood Trails чувствуется острый цитрусовый налет бюджетности. Враги – по большей части братья-близнецы с интеллектом на уровне тайваньской табуретки. Прут напролом, разве что иногда, видимо, в припадке кантовской задумчивости, зависают в воздухе. Нормальной физики и разрушаемости тоже нет, все предметы цельнолитые.

Да и выглядит игра неоднозначно – вроде бы и симпатично, и современно, но при этом чувствуется какая-то вселенская усталость отвечающих за нее дизайнеров. Джунгли сочные, грязюка под ногами блестит, стены храма сверкают, персонажи старательно корчат рожи – но в то же время тут нет ничего запоминающегося. Просто неплохой технологический уровень. Да и музыка подвела – вместо фирменного винегрета из песен 60-х слышны лишь рыки, вой, хрипы и стрельба.



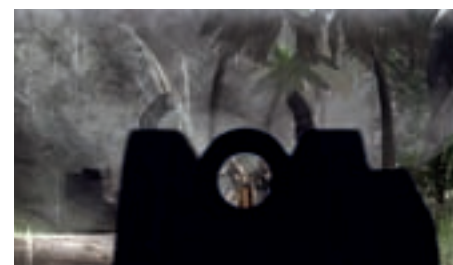
» Куда им всем против моего ножика!

ПАСПОРТ

Жанр shooter
Разработчик Rebellion
Издатель Eidos Interactive
Издатель в СНГ «Новый Диск»
Сайт www.rebellion.co.uk
Возраст 18+

Rebellion – почтенная английская компания из Оксфорда, сформировавшаяся в 1991 году. Выпустила кучу игр, начиная с первой Aliens vs. Predator на приставке Jaguar и заканчивая Sniper Elite. В основном занимается разработкой консольных версий мультиплатформенных проектов. **Игры** Alien vs. Predator, Tom Clancy's Rainbow Six, Delta Force: Black Hawk Down, The Simpsons Game
Сайт www.rebellion.co.uk

Попахивающий кислой капустой сюжет снабдили неплохой постановкой



» Типичный гопник эпохи трансгуманизма



Главная проблема ShellShock 2: Blood Trails в том, что разработчики зачем-то с головой окунулись в якобы драматическую историю, хотя им нужно было сделать настоящий треш. Он в принципе и получился, но в то же время чувствуется, что недотянули. Расчлененка, правда, есть, но какая-то невыразительная, формальная, можно сказать. Бои плохо срежиссированы и быстро надоедают. Сюжет же просто не вяжется с творящимся балаганом.

В общем, на удивление скучный отстрел конечностей с бурными потоками крови, стереотипные В-movie-диалоги и мистически-анархическая история о поисках брата-зомби. Исключительно на истосковавшегося любителя... Который не знает, что такое Left 4 Dead.

ОЦЕНКА

Идея Выявить новые грани жестокости войны

Графика Усталая

Звук Кричащий

Игра Неказистый кровавый треш с амбициями драмы

Локализация Тексты переведены развзяно, с кучей клише и нецензурщины, а голоса отчаянно переигрывают в традициях мусорных боевиков 80-х

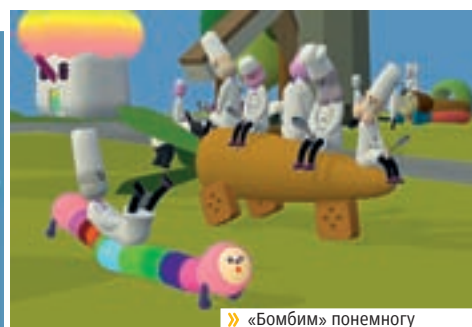
ИТОГ

2.5's

Наше основное занятие – бег трусцой по заросшим джунглям и непрерывное шпигование свинцом агрессоров



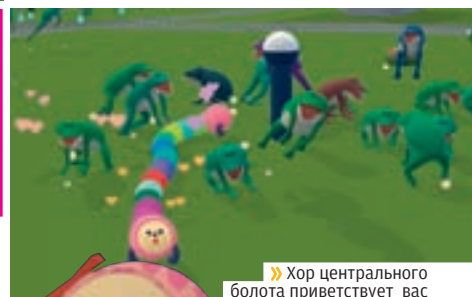
» Мальчик и его домик



» «Бомбим» понемногу



» Взял высоту!



» Хор центрального болота приветствует вас

Noby Noby Boy

• Жанр «левая резьба» • Разработчик Namco Bandai
• Издатель Namco Bandai • Сайт noby-noby.jp • Возраст 3+

Ярослав Сингаевский

0-0 Кейта Такахаша (Keita Takahashi), автор знаменитой Katamari Damacy, не сдержал слова. После выпуска своего дебютного проекта он обещал больше не заниматься видеоиграми, но все же не вытерпел и сделал Noby Noby Boy.

Хотя, если разобраться, Noby Noby Boy – это и не игра вовсе, а такая себе странная песочница (sand-box). Вы управляете забавным червякообразным созданием, которого зовут BOY. Он умеет растягиваться, цепляясь за различные предметы и обворачиваясь вокруг них, лопать почти все, до чего дотянется его рот, и даже немного летать. У главного героя есть подруга – GIRL. Такой же симпатичный червячок, но с бантиком на голове. Правда, в отличие от своего бойфренда она живет не на земле, а в космосе, где путешествует от одной планеты к другой. Разумеется, наш «протагонист», являясь настоящим джентльменом, ей в этом всячески способствует. Каким образом? Да вот эти самые растяжки – чем

больше мы удлиним тело «мальчика», тем больше вытянулась в пространстве «девочка». Интересно, что космической подруге все владельцы Noby Noby Boy помогают сообщать – в игре есть онлайн-рейтинг, показывающий, какую лепту в общее дело внес тот или иной игрок. В момент написания рецензии комьюнити дружно продвинуло GIRL к Луне, а следующим пунктом назначения стал Марс.

Геймплей как таковой отсутствует. В игре нет противников, которых надо уничтожать или изгонять, нет предметов, которые надо собирать, нет таймера и полочки жизни. Нет никаких миссий и целей. Вы сами придумываете занятия и сами же себя развлекаете. К слову, число уровней тут

бесконечно – этапы генерируются случайно и сменить карту можно в любой момент. Вроде бы ничего интересного, но затягивает.

Минималистичное оформление в стиле все той же Katamari Damacy и приятный, расслабляющий саундтрек делают проект еще привлекательнее. А вот на что стоит посоветовать – так это на управление камерой. Вращается, наклоняется и приближается она, повинаясь движениям геймпада в сочетании с нажатием той или иной кнопки. Неудобно и неинтуитивно.

В Noby Noby Boy есть и обязательные ныне социальные функции. Прямо из игры вы можете обмениваться сообщениями со своими друзьями. Разрешено также записывать видеоролики ваших экспериментов над «мальчиком» и снимать скриншоты.

Кейта Такахаша опять удивил, сделав проект ни на что не похожий. Рядовому геймеру он понравится вряд ли – слишком уж необычно и эклектично. А вот любите-

телей «левой резьбы» наверняка восхитит. Вопрос только в том, как долго эта игра будет им интересна. При всей своей оригинальности она ведь довольно однообразна. Но попробовать стоит. Благосклонный в PlayStation Store на Noby Noby Boy очень демократичный – всего \$4,99.

ОЦЕНКА

Идея Необычная песочница

Графика В стиле Katamari Damacy

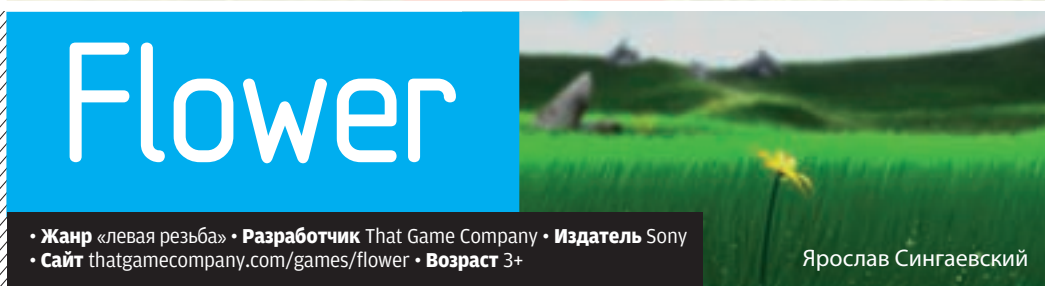
Звук Расслабляющий

Игра Специфическое развлечение для поклонников левой резьбы

ИТОГ

4.5's

Чем больше мы удлиним тело «мальчика», тем больше вытянулась «девочка»



Аум Студия That Game Company, создавшая в общем-то незатейливую, но полюбившуюся многим fIOW, наконец выпустила свой новый проект с лаконичным названием Flower.

Этой игрой очень легко восхищаться. Приятно петлять над полями, попутно рассуждая о том, что современной индустрии с ее засильем похожих друг на друга блокбастеров как раз не хватает таких вот простых, но магически привлекательных продуктов. Однако попытки объяснить на словах, в чем же заключается таинство местного геймплея, обречены на неудачу. Хотя я все-таки рискну.

В Flower вы играете лепестком, который летает над полями, собирая с цветов себе подобных. По мере посещения проклюнувшихся среди трав ромашек и тюльпанов за вами, во-первых, выстраивается красивейший лепестковый хвост (любоваться им – одно удовольствие), а во-вторых, местность вокруг в буквальном смысле преобразается – покрывается новой свежей

зеленью и яркими цветами. Вы продвигаетесь все дальше и дальше, а в конце этапа символически жертвуете собой, даруя жизнь увядшему ростку, стоящему в горшке на подоконнике заброшенной квартиры.

Поначалу времяпрепровождение перед экраном кажется совершенно бессмысленным. Но постепенно действия обретают вполне конкретную цель: вы не просто носитесь над лугами, а пытаетесь спасти погибший город. Уровни (их, увы, раз-два и обчелся) становятся более разнообразными. В геймплее появляются новые элементы: то вы на сумасшедшей скорости летите по узким каньонам, лавируя между препятствиями, то берете на себя роль этакого светлячка и «зажигаете» ночные цветы, то «сражаетесь» с мусором, засыпавшим мегаполис.

Никаких элементов HUD на экране, никаких объяснений и подсказок

Схема управления Flower действует встроенные в геймпады PlayStation 3 датчики движения – лепесток летит в ту сторону, в которую вы наклонили контроллер. Нажатие любой клавиши включает ускорение. Очень удобно, хотя и может потребовать несколько минут на привыкание.

Несмотря на незатейливость игровой механики, Flower чрезвычайно притягательна. Она необычна. Никаких тебе элементов HUD на экране, никаких объяснений и подсказок. Вы экспериментируете, совершаете лихие виражи в воздухе или просто наслаждаетесь пейзажами (игра фантастически красива) и сами не замечаете, как бежит время.

В случае, если вы так ничего и не поняли из моих объяснений, советую заглянуть на официальный сайт проекта и посмотреть видео с демонстрацией гейм-

плея. А буде вам по душе разнобразная «левая резьба» и игры в стиле арт-хаус, то можете без промедления проследовать в PlayStation Store и выложить за Flower кровно заработанные. Своих \$9,99 она стоит. Жаль только – больно коротка.

ОЦЕНКА

Идея Игра-медитация

Графика Живописная

Звук Очень приятный

Игра Гипнотическая

ИТОГ

4.5/5

Местность вокруг покрывается новой свежей зеленью и яркими цветами



Дмитрий Веселов

Dead Rising: Chop Till You Drop

• Жанр action • Разработчик Capcom • Издатель Capcom • Сайт www.dead-rising.com/wii • Возраст 18+

Простые истины о зомби Dead Rising для Wii невозможно не сравнивать с предшественницей. Ведь если верить официальным пресс-релизам, перед нами все та же игра, но в чем-то улучшенная, доработанная и перенесенная на другую, более популярную платформу.

Нам снова рассказывают историю заштатного городка Вилламетт (Willamette), в котором «совершенно нечем заняться». Его единственная достопримечательность – гигантский торговый центр, куда и направляется журналист-фрилансер Фрэнк Вест (Frank West). Причем не с целью закупить потребительские товары, а чтобы проверить слухи о гражданском бунте унылых провинциалов. И стоило маленькому вертолету с репортером на борту приблизиться к селению, как Фрэнк обратил внимание на первые неурядицы.

Завязка и сюжетные сцены в Chop Till You Drop совершенно те же, что и в оригинальной игре. Тысячи зомби, заговор и психопаты, бездна оружия, предназначенного для превращения живых мертвецов в неживых – все это мы уже видели два года назад. Дьявол привычно прячется в деталях.

Оригинальная Dead Rising была одним из первых проектов Capcom для Xbox 360 и чем-то напоминала Пизанскую башню. Игра высилась над конкурентами, пользовалась неплохим спросом (разошлась тиражом более миллиона копий), а особо отчаянных любителей зомби-тема-

тики заставляла немедленно разбивать копилки, распечатывать записки и бежать в магазины за консолями. Но пара дурацких ошибок в геймплее портила все удовольствие – башня, казалось, вот-вот рухнет. Перечитайте любую рецензию на Dead Rising: каждый автор скрипел зубами по поводу завышенной сложности.

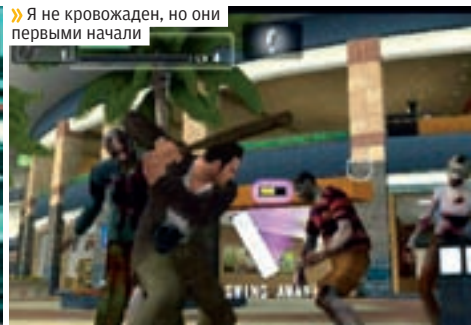
Игра была великолепна и в то же время безжалостна. На прохождение выдавалось всего-то 72 часа, события мелькали, как фонари за окном поезда-экспресса, – вы могли легко опоздать на какой-нибудь важный квест. При этом для сохранения отводили только один слот, и всегда существовала вероятность, что разработчики в любой момент поставят крест на всех ваших начинаниях. Зазевались, батенька? Ай-ай-ай... Добро пожаловать на старт!

В процессе портирования Пизанскую башню выровняли – то есть геймплей постарались исправить. Во времени вас не ограничивают и не машут перед глазами хронометром, напоминая о том или ином важном задании. Для сохранения теперь – десятки слотов. Но этого авторам показалось мало.

Chop Till You Drop, конечно же, создавалась с оглядкой на особенности Nintendo Wii. Разработчики старались максимально задействовать Wiimote, и в итоге игра превратилась... в шутер с видом от третьего лица. Камера висит совсем рядом с protagonистом, пользоваться огнестрельным оружием намного удобнее, чем махать какой-нибудь битой, а по ощущениям происходящее отдаленно напоминает Resident Evil 4: Wii Edition (кстати, Chop Till You Drop построена на том же движке). Забудьте рекламные ролики оригинальной Dead Rising, в которых Фрэнк рубил зомби катаной, молот газонокосилкой и шинковал кухонным тесаком. То есть теоретически все эти радости доступны и на Wii, но на практике намного удобнее расправляться с нападающими, просто разряжая в них верный дробовик.

Ветер перемен привлек в игру и новых противников. В торговом центре стали встречаться мини-боссы – необычные твари, которые гораздо сильнее и упорнее обычных оживших мертвецов. Зарезать их тяжело, лучше расстреливать, не подпуская на расстояние удара, – последствия могут быть самыми неприятными.

» Я не кровожаден, но они первыми начали



» Как обычно, в игре полно костюмов



Сравнительно хилая железная начинка Nintendo Wii сильно ограничила фантазию разработчиков. В версии для Xbox 360 каждый плохо лежащий товар (вы ведь в громадном торговом центре, не забыли?) при желании превращался в оружие. Можно было огреть зомби позаимствованной в музыкальной лавке гитарой или проверить на вражеской черепашке остроту и крепость найденного в антикварном магазинчике древнего топора. А вот Chop Till You Drop, наоборот, полна картонных муляжей – использовать разрешают только те мелочи, что лежат на земле, – как бы нелепо это не выглядело. Да, и еще – Фрэнк научился прыгать, чему вообще нет никаких разумных объяснений.

Наши опасения подтвердились: Capcom провалила портирование Dead Rising. Назвать игру нелепой нельзя – но она лишь бледная калька оригинальных приключений отчаянного репортера. Зато на Wii появился еще один довольно неплохой зомби-шутер.

ОЦЕНКА

Идея Младшая версия оригинальной Dead Rising

Графика Как для Wii – отличная

Звук Все та же ностальгическая озвучка

Игра Адресована не каждому, но наверняка понравится фанатам

ИТОГ

3.5's

MOBILITY

Журнал о лучшей технике
для мобильной жизни

теперь и в Интернете

Общайся на itc.ua/mobility

блоги

форум

Читай на itc.ua/mobility

дневник тестирований

лента новостей



itc.ua/mobility - новости, тесты, блоги

Lord of the Rings: Conquest

Ростислав Панчук

Популярно о Средиземье

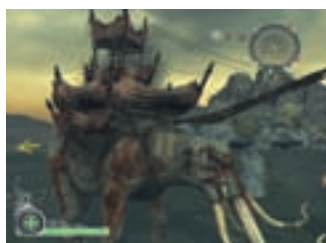
Технология создания среднестатистического продукта по лицензии давно отработана до автоматизма: предыдущая финансово успешная игра студии-исполнителя по-быстрому «переносится» в требуемый сеттинг. Вуаля, новый хит готов! К сожалению, давно ожидаемый сетевой action Lord of the Rings: Conquest скроен именно по таким лекалам.



» Главное, шкуру не повредить



» Трах-тибидох!



ри создании LOTR: Conquest разработчики пытались выполнить следующее: в-первых, радикально обновить игровой процесс мультиплеерного боевика, приспособив его к фэнтези-вселенной Средиземья, во-вторых, впервые в жанре создать качественную однопользовательскую кампанию, и, в-третьих, воплотить всю грандиозность баталлий из кинотрилогии Питера Джексона. Увы, большинство задумок так и остались на бумаге.

Главным недостатком одиночного режима является не его скоротечность (всего шестнадцать миссий за обе враждующие фракции), а предельно скромные, чтобы не сказать ничтожные, масштабы действия. Защита ворот Минас-Тирита, к примеру, низведена до потасовки между отрядом в двенадцать человек и какими-то двумя десятками орков и тремя троллями. Даже присутствие Гэндальфа не спасает – выглядит все жалко. А о величайшей битве на полях Пеленнора, которая здесь сводится к уничтожению трех осадных башен и трех олифантов, как-то и говорить неудобно.

Немного скрашивает картину лишь альтернативная кампания за силы Зла, которая начинается в тот момент, когда Фродо отказался бросить Кольцо Всевластья в недра горы Ородруин. Маховик истории поворачивается вспять – и вот воскрешенный Король-Чародей снова захватывает Оспириат и не оставляет никаких шансов горстке защитников Минас-Тирита. А воскрешение Балрога и очередной холокост в пещерах Мории сменяются последним сражением на Севере у Заверти. Но и тут не обошлось без ложки дегтя: финальная сцена кампании вызывает искреннее недоумение – вряд ли испепеление захолустного Шира с его хоббитами можно назвать достойным итогом завоевания Средиземья силами Тьмы.

Для совершения побед во имя Добра или Зла нам предлагают выбрать персонажа в одном из четырех классов – воина, лучника, разведчика или мага. Несмотря на все разнообразие их умений и добровольно-принудительные рекомендации разработчиков по определению альтер эго в кампании, реальную ценность представляют лишь воин и маг. Первый идеально подходит для тех, кто соскучился по играм жанра hack'n'slash: врубаемся в ряды противника и, быстро-быстро щелкая мышкой, огненным мечом крушим всех и вся. Второй – мастер дальнего боя, но и в рукопашной схватке он отлично постоит за себя, орудуя посохом. Наиболее ценные умения чародея: способность к восстановле-



Появление Черного Властелина в кампании за Тьму вызывает дикий восторг у фанатов

А вот и Арагорн

нию здоровья союзников и возможность ставить защитное поле, непроницаемое для снарядов осадных орудий и волшбы противника. Разведчик же полагается на свою невидимость и неожиданные атаки изподтишка (читай: backstab), однако относительная слабость данного персонажа сводит на нет все его плюсы. Аналогичная ситуация и с лучником – скорострельность заправского автомата и умение поражать несколько врагов одновременно существенно упрощают прохождение отдельных миссий, но без постоянной поддержки мага толку от него будет совсем мало.

Миссии в Lord of the Rings: Conquest построены по следующей схеме – несколько коротких этапов, много бестолковых противников и обязательный босс в конце. Игроку, в свою очередь, предоставляется возможность выбрать одного из героев Средиземья для адекватного ответа сопернику. Хрестоматийная схватка Гэндальфа с Балрогом в глубинах Мории или же битва Арагорна с приспешниками Саурона в Минас-Моргуле и у Черных врат заметно разнообразят монотонный геймплей игры. А долгожданное появление самого Черного Властелина в кампании за Тьму и вообще вызывает дикий восторг у фанатов. Но по-настоящему интересны лишь те миссии, где нам наконец-то позволяют вжиться в роль боевого тролля. Эффектно орудия своей огромной дубиной,



Нехороший человек

неповоротливый гигант легко сминает оборону противника – помешать этому титану могут только отряд лучников с огненными стрелами либо же смельчак, сумевший забраться ему на спину. В итоге игра за тролля превращается в своеобразный боевой танец – налетаем на толпу неприятелей и разбрасываем их, быстро разворачиваемся, чтобы предотвратить атаку с тыла, затем добиваем уцелевших и бегом марш к следующему оплоту сил Добра.

Разумеется, без слаженной командной работы победить тут совсем непросто. К сожалению, в однопользовательской компании искусственный интеллект наших врагов и союзников традиционно оставляет желать лучшего. Например, если вы предпочли воина или лучника, не стоит полагаться на поддержку магов – в большинстве случаев они

окажутся совсем не там, где так нужна их помощь. При выходе в Сеть подобные недостатки AI не столь заметны, но тут же проявляется другая изюминка игры – низкая заселенность серверов EA Nation. Вдобавок набор режимов неоригинален и небогат: обычный *Team Deathmatch*, *Hero Deathmatch* с Гимли, Леголасом, Королем-Чародеем и Саруманом в главных ролях, *Conquest* – последовательный захват контрольных точек на поле боя, а также *Capture the Ring*, где требуется перенести Кольцо Всевластья к вражеской «базе».

Удивительно, но визуальное оформление Lord of the Rings: Conquest в итоге оказалось намного приятнее тех унылых скриншотов и видеороликов, которыми разработчики потчевали нас до выхода проекта. Конечно, ничего экстраординарного в графике нет, но симпатичные

ПАСПОРТ

Жанр action
Разработчик Pandemic Studios
Издатель Electronic Arts
Дистрибьютор в Украине «Софтпро»
Сайт pandemicstudios.com/conquest
Возраст 16+

Pandemic Studios Студия, в свое время подарившая нам целую плеяду оригинальных и захватывающих игр. К сожалению, последние проекты Pandemic не могут похвастаться ни качеством, ни увлекательностью.

Игры Army Men RTS, Battlezone II, Star Wars: The Clone Wars, Full Spectrum Warrior, дилогии Mercenaries, Star Wars: Battlefront
Сайт www.pandemicstudios.com



спецэффекты и интересные антуражи Минас-Моргула, Раздola и Ширы, ранее не мелькавшие в играх по вселенной Толкиена, оставляют только позитивное впечатление. А вот музыкальное сопровождение традиционно на высоком уровне – композиции Говарда Шора (Howard Shore) из оригинальной кинотрилогии все так же великолены.

Lord of the Rings: Conquest проще всего охарактеризовать словами «ни рыба ни мясо». С одной стороны, проект прост и динамичен, но с другой – вторичен и до зевоты монотонен. Мы ждали большего.

ОЦЕНКА

Идея Продолжить эксплуатацию вселенной «Властелина Колец» с минимумом усилий

Графика Посредственная, разве что ландшафты красивы

Звук Замечательные композиции Говарда Шора из кинотрилогии «Властелин Колец» и голос Хьюго Уивинга за кадром

Игра Вторичная и довольно однообразная, но может завлечь на пару вечеров

ИТОГ

3.5

Ninja Blade

Иван Титов

Палка, палка, огуречик – вот и вышел человечек

В Ninja Blade ясно просматривается желание студии From Software сконструировать успешную игру из деталей других нашумевших проектов, немного приправив результат собственными идеями. Видимо, разработчики забыли печальную историю Виктора Франкенштейна и его детища.

» Сказать, что крутой, – ничего не сказать!



❑❑ Смирившийся с простотой сюжета игрок не найдет откровений и в геймплее ❑❑



» Привычное дело



❑ужет Ninja Blade прост до невозможности. Некая раса инопланетных червей атакует Токио, превращая его жителей в мутантов. Как оказывается, это происходит не впервые, и на такие случаи существует специальный отряд, который занимается борьбой с пришельцами. Роль одного из бойцов подразделения – Кэна Огавы (Ken Ogawa) – нам и предлагают.

Довольно скоро герой остается один, и правительству приходится надеяться или на него, или на радикальный «план Б» (в данном случае – сброс на мегаполис ядерной бомбы). Конечно, устраивать вторую Хиросиму никто не желает, поэтому протагонисту нужно вдвойне активнее бороться с агрессорами. Атмосферой игра напоминает Resident Evil, а чтобы аллюзии стали более явными, внешность руководителя операции дизайнеры From Software позаимствовали у Альберта Вексера (Albert Wesker).

Смирившийся с простотой сюжета игрок не найдет каких-либо откровений и в геймплее. Довольно вялые поединки перемежаются элементами паркура, частыми битвами с боссами и уже поднадоевшими Quick Time Events. К слову, быстро давить на кнопки нам придется практически в каждом ролике. Проблема в том, что ощутимого наказания за неправильное нажатие нет. В случае ошибки игра лишь перематывает время немного назад и предлагает попробовать еще раз. Скукотища.

Зато сами ролики замечательные. Хорошая режиссура, приятная анимация и правильная операторская работа – нам то и дело показывают зрелищные масштаб-





» Кровища всегда была в моде

При всей своей незатейливости Ninja Blade не вызывает отторжения

ные панорамы ночного Токио с вершин небоскребов. Удачная музыка Норихико Хибино (Norihiko Hibino – композитор Metal Gear Solid) в такие моменты приходит-ся как нельзя кстати.

Ninja Blade довольно незатейлива – на уровне сложности normal без проблем справляемся с нападающими, даже не утруждая себя разучиванием и использованием комбо. Все элементарно: появляемся в очередной локации, на нас набрасываются несколько монстров (к слову, количество их видов можно сосчитать на пальцах одной руки), которые довольно быстро дохнут, превращаясь в желтые и красные кристаллы. Первые пополняют здоровье нашего ниндзя, а вторые идут на улучшение оружия и боевых приемов.

В арсенале Кэна, помимо рядовой боевой оснастки, есть тяжелый меч (им нужно разбивать щиты, за которыми укрываются враги) и ножи (очень эффективны против летающих тварей). А вот катана в общем-то не пригодится вплоть до самого финала игры. В некоторых случаях будут полезны специальные атаки. Кэн может раскидать монстров потоком воздуха, поджечь их или обездвигнуть электрическим разрядом.

Упомянутых битв с боссами тут хоть отбавляй. На каждый из десяти уровней приходится по два-три крупных противника. Более того, ради увеличения продолжительности игры садисты из From Software заставляют многих боссов убивать по два раза. Поединки, увы, неинтересны – настоящий сборник жанро-

вых клише. Всякий, кто знаком с традициями action/adventure, не увидит ничего нового.

Что касается паркура, то он здесь сводится к стандартному бегу по стенам и прыжкам и не представляет особого интереса. К тому же разработчики дополнительно упростили процесс – при активации специального pinja vision нам услужливо подсвечивают объекты, по которым разрешено прыгать. Что-то подобное мы видели в Mirror's Edge.

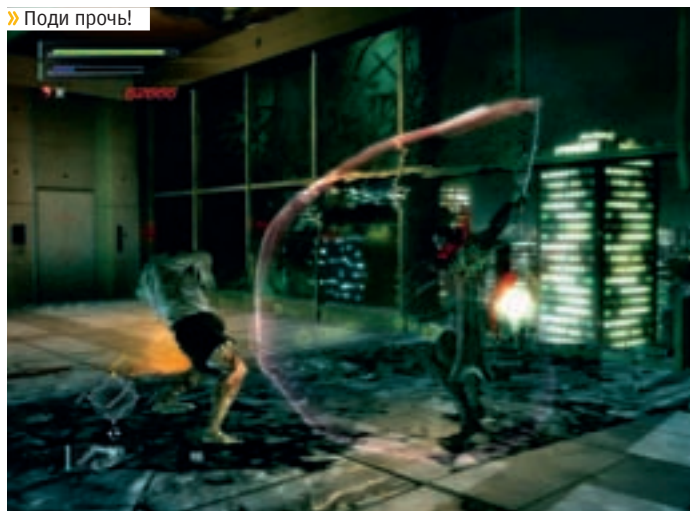
Бешеного драйва God of War, стильности Devil May Cry или сложности Ninja Gaiden тут нет и близко. Игра постоянно демонстрирует примитивизм и серость. Кстати, унылая, глинистого цвета картинка под стать геймплею. А временами кажется, что разработчики попросту издеваются над аудиторией: сюжет про червей и

ниндзя абсурден, но все же не настолько, чтобы счесть Ninja Blade пародией. Жаль.

Однако при всей своей незатейливости и непритязательности Ninja Blade не вызывает отторжения. В нее вполне можно играть, но назвать проект интересным язык не поворачивается. Это не слишком уж качественный продукт, который спасают редкие удачные элементы, неплохая режиссура анимационных вставок и достойная озвучка.

Как вы знаете из романа Мэри Шелли, попытка Франкенштейна создать своего «человека» окончилась печально. Вот и история Ninja Blade развивается схожим образом. За три недели реализации в Японии проект разошелся мизерным тиражом, да и надеяться на заоблачные продажи в Европе и Америке авторам тоже вряд ли приходится. Учитывая непростую экономическую ситуацию, может случиться так, что эта игра пойдет по стопам книжного героя и уничтожит своих создателей. И вряд ли будет много плакальчиков.

» Поди прочь!



ПАСПОРТ

Жанр action
Разработчик From Software
Издатель Microsoft
Сайт www.ninja-blade.com
Возраст 16+

From Software

Эту японскую студию уже смело можно отнести к старожилам индустрии – свою работу она начала в 1986 году. Сегодня From Software известна большинству игроков серией Armored Core и первой next-gen JRPG – Enchanted Arms.

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



Нам то и дело показывают зрелищные панорамы ночного Токио

ОЦЕНКА

Идея Солянка из элементов игр жанра action/adventure

Графика Нормальная

Звук Неплохая музыка Норихико Хибино

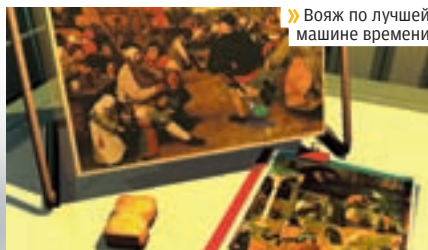
Игра Для невзыскательных игроков с избытком свободного времени

ИТОГ

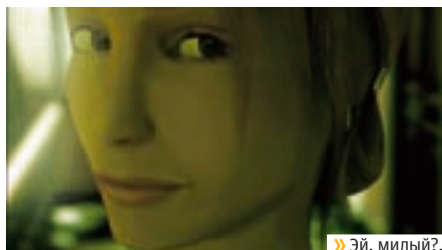
3,5



» Поэтика вида



» Вояж по лучшей машине времени



» Эй, милый?..



» Это домовенок Кузя...
Бойся, немец!

Memento Mori

Александр Чепелев

Новые приключения в Эрмитаже

С самого начала XX века Эрмитажу жгуче не везло. Когда партийцам из политбюро пришло пополнить бюджет страны, они отобрали из музея 2880 картин и с 1929-го по 1934 годы распродали полотна величайших мастеров вроде Яна ван Эйка и Рембрандта на западных аукционах.

Так из новорожденного СССР улетели драгоценные коллекции нидерландской XVI века и голландской XVII-XVIII веков живописи, византийские эмали и мировые шедевры вроде «Поклонения волхвов» Боттичелли. Материально бюджет страны эта варварская выходка пополнила лишь на один процент. А в 2006 году на Эрмитаж свалилось еще одно несчастье: сотрудница музея вместе с родственниками украдала более двухсот экспонатов. Вернуть удалось совсем немного.

Сюжет Memento Mori, по всей видимости, писался с оглядкой на последнее событие. Здесь есть

Эрмитаж и эпическая кража. Итак, в знаменитом петербургском музее две картины заменены подделками. Сволочной полковник Останкевич в предвкушении повышения по службе хочет все замаять максимально быстро и вызывает расследовать происшествие сотрудницу Интерпола Ларису Светлову и искусствоведа Макса Дюрана, в свое время уличенного в подделке картин. Дабы следствие продвигалось, Останкевич шантажирует наших шерлоков холмсов.

А картины-то украли злобные мистики из финского тайного общества. Дескать, на них можно рассмотреть Ангела Смерти. Эти же

нехорошие люди убили и солнышко-профессора Абрамчикова, который изобрел метод выявления фальшивых полотен. Так что перед нами поставлена непростая задача – мотаясь по свету из пастельно-уютного Лиона в хмурый Питер, затем в цветущий Лиссабон и т. д., разыскать экспонаты и найти ответы на самые главные вопросы.

Вообще, Memento Mori игра странная: одновременно в ней чувствуются высокая элитарность, надрыз, неплохой сюжет и драматургия и тут же – беспредельный натужный пафос, замешанный на скуке. Львиную долю геймплея составляют длинные, обстоятель-



ные разговоры. У героев есть мобильный телефон и электронная почта, они обожают всем этим пользоваться. А еще они не прочь перемолвиться словечком с разными встречаемыми людьми. Стиль здешних бесед легкий, уютный, к тому же у Лары неплохое чувство



» Между прочим, этот божий одуванчик смотрит по телевизору жутчайшие хорроры

Самое прекрасное в Memento Mori – легкая лиричная музыка



» Важнецкое дело

юмора. К примеру, на заявление наглого приятеля «Если ты полюбишь вместо меня – я ребенка назову в твою честь!» она замечает: «Отлично! Надеюсь, это будет девочка». От манеры вести беседу зависит и будущее протагонистов. Так, в диалогах нас часто ставят перед выбо-

ром. Скажем, любопытная подружка прознала о наших экстремальных путешествиях – можно выдать ей информацию на блюдецке, промолчать или ответить вопросом на вопрос. Принятые решения определяют события финального ролика – их здесь целых шесть штук.

Сложных головоломок ждать не стоит – тут все отдано на откуп истории, которая течет, как неторопливая полноводная река. Играем мы поочередно за каждого из героев. В плане подачи сюжета Memento Mori напоминает Fahrenheit – когда Макс оказывается между жизнью и смертью, экран гаснет и нам, трясущимся от напряжения, демонстрируют солнечный лионский офис Ларисы. А куда-то нестись стремглав барышне не нужно – мы спокойно проверяем электронную почту, отвечаем на письма, ссоримся по телефону с сотрудником, стараемся не забыть захватить диск для подружки и едем в лабораторию проводить экспертизу. Причем, чтобы начать работу на хронографе, сперва потребуются включить его в сеть, а севший мобильник неплохо бы подзарядить.

Мы просто движемся по сюжету, слушаем разговоры и принаравливаемся к перипетиям. Но уж если попадется головоломка, решают ее герои экстравагантно. Например, нужно разоблачить охранника, который чего-то недоговаривает. Втираемся в доверие к его маленькой дочке, мечтающей о домашнем животном. Нет, рыжую чихуахуа мы ей не купим, куда интереснее обманом выманить у потного панка прокуренную игуану в загаженной клетке и торжественно вручить малютке.

Иногда парочка главных героев напоминает сумасшедших. Например, Лариса в сложных ситуациях бежит откровеничать с непонятным стариком в потертой куртке, который развалился в парке на лавочке, и доверяет ему самые сокровенные тайны. А мы все задаемся вопросом – кто это? Или вот Макс, в беде ищущий номера срочных служб, так как не знает, что 03 – скорая помощь. Из других раздражающих вещей навскидку помянем голос, зачитывающий в роликах полные пафоса тексты, и небольшие размеры здешних локаций. Если нам и дадут прогуляться по Эрмитажу, то только по одному-двум залам. Впрочем, выглядят они достойно: величественные интерьеры, роскошная лепнина, грандиозные картины на стенах.

Но самое прекрасное в Memento Mori – легкая лиричная музыка. Так и хочется остановиться посреди Эрмитажа и слушать, слушать... Именно она привносит в игру особый шарм, на котором и держится проект. Memento Mori – необычный букет из острой музейно-детективной истории, золотящейся графики и изумительно тонкой музыки. Другое дело, что сюжет порой провисает, диалоги затянуты, а патетический голос рассказчика раздражает до боли в зубах... Но играть интересно, и это главное.

ПАСПОРТ

Жанр adventure

Разработчик Centauri Production

Издатель dtp entertainment AG

Издатель в СНГ «Акелла»

Сайт

www.mementomori-game.com

Возраст 16+

Centauri Production

Чешская компания, основанная в Праге в 2000 году.

Произвела кучу местечковых проектов, самый известный из них – Evil Days of Luckless John, аркада про готескных гангстеров-неудачников.

Игры The Knights of the Grail, Gooka – The Mystery of Janatris, Evil Days of Luckless John

Сайт

www.centauriproduction.com



ОЦЕНКА

Идея Жизнь коротка, искусствоечно!

Графика Ювелирно-бытовая

Звук Приятный. Пронзительно тревожная музыка

Игра Не доведенная до ума, но симпатичная

Локализация Неплохой перевод текста и аляповатая озвучка

ИТОГ

3.5/5

PS3 / X360 / Wii / PS2 / NDS

Marvel Ultimate Alliance 2: Fusion

Дата выхода осень 2009

Однажды человечество пресытилось разгулом супергероев и решило взять их на учет. То ли разрушения от спасательных операций оказывались больше совершенных благодеяний, то ли кто-то из костюмированных защитников нагрубил бабушке высокопоставленного чиновника, но власти постановили зарегистрировать каждого из них как оружие массового поражения и запретить пользоваться суперсилами без вораха бумаг, скрепленных мокрыми печатями. Часть героев согласилась с новым законодательством, часть – подняла бунт. Игроки вольны сами выбрать симпатичную себе сторону конфликта, и так или иначе это выльется в крупную потасовку с яркими спецэффектами.

Lime Odyssey: The Chronicles of ORTA



PC

Дата выхода
II квартал 2009

Когда студия Gravity приступила к трудам над второй частью Ragnarok Online, фанаты серии разочарованно вздохнули. Многие из увиденного по тем или иным причинам их не устраивало. Случился раскол и в рядах самих создателей – часть сотрудников компании отделилась и взялась за разработку «альтернативной» версии сиквела – такого, как они его себе представляют. Сейчас сложно судить о том, что у них получится – история сохранила немало примеров провала подобных затей. Но Lime Odyssey уже выглядит куда ярче и красочнее прототипа и, вполне вероятно, свою аудиторию найдет.

Нам обещают семь профессий, возможность играть за представителей одной из трех гуманоидных рас, создавать внутриигровой контент собственными силами, обзаводиться недвижимостью и питомцами.

Dead Rising 2

PC / X360 / PS3

Дата выхода 2009

Отличия второй части Dead Rising от первой можно пересчитать по пальцам одной руки, даже уже надкушенной агрессивными зомби. Изменятся место действия и главный герой, станет краше графика и, что самое важное, резко увеличится количество врагов на квадратный метр поверхности. История будет происходить спустя несколько лет после событий оригинала. Страшный вирус распространился по всей планете, бежать некуда, и не остается другого выхода, кроме как отбиваться, истребляя злобных тварей тысячами. Благо в многочисленных казино Лас-Вегаса найдется достаточно опасных предметов, годных для использования в качестве оружия. А яркие неоновые огни создадут неповторимую атмосферу веселья и праздника, которую не разрушат даже орды голодных мертвецов, жаждущих поужинать случайно оказавшимся в центре событий теплокровным.



Class of Heroes

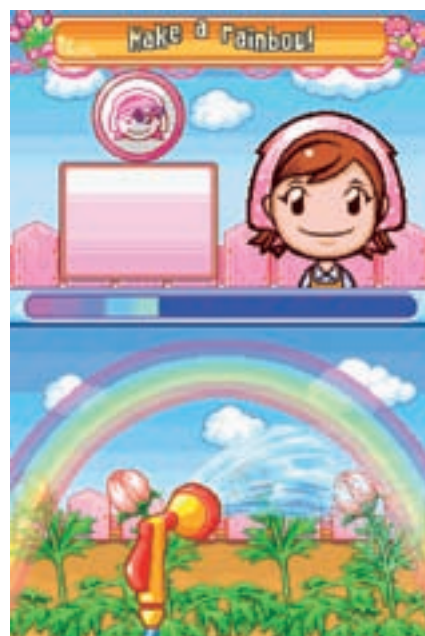
Дата выхода апрель 2009

Если вам доводилось играть в Eye of Beholder или на худой конец в какую-нибудь из частей Wizardry, вас наверняка обрадует новость о скором выходе на PSP ролевой игры старой школы, где предстоит собрать партию приключенцев и провести ее через все семьдесят пять локаций, полных врагов и сокровищ.

Gardening Mama

Дата выхода апрель 2009

Тем, кто любит часами просиживать с портативной консолью в руках, нарезая, смешивая и шинкуя виртуальные продукты, вскоре будет вовсе не обязательно ограничиваться одной лишь готовкой. Gardening Mama перенесет место действия в небольшой садик, нуждающийся в трогательной опеке заботливых геймеров. Нам предстоит вскапывать грядки, щедрой рукой рассыпать семена, внимательно увлажнять грунт, пропалывать рассаду и т. д. Развлечение, прямо скажем, специфическое – особенно если вы и без того принимаете участие в настоящих (а не виртуальных) сезонных огородных работах на даче. Но любителям серии Harvest Moon, наверное, должно понравиться.



Patapon 2

Дата выхода 11 марта 2009

Племя воинственных пататонов возвращается. С таким трудом построенный в первой части корабль, на котором забавные человечки собирались уплыть в светлое будущее, натывается на кракена и безвозвратно тонет. Тех, кто сумел спастись, прибывает к неизведанному берегу. К большому сожалению, он оказывается обитаемым. Злобные камепоны не желают видеть чужаков на своей земле, и у пататонов не остается иного выхода, кроме как отвоевать себе место под солнцем силой.

Само собой, эта ответственная задача ложится на наши с вами плечи. Аккуратно соблюдая ритм и грамотно распоряжаясь ресурсами, нам предстоит провести свое племя через все испытания к победе.



PS3

God of War III

Дата выхода IV квартал 2009

С каждой последующей частью сериала Кратос все ближе и ближе подбирается к Олимпу, дабы наконец свергнуть оттуда богов подчистую раз и навсегда. Поскольку проект изначально анонсировался как трилогия, есть основания полагать, что сейчас неугомонный спартанец сумеет-таки совершить задуманное. Впереди его ждут множество боссов и орды противников поменьше. К сожалению, графически игра почти не преобразилась. Впрочем, серию никогда нельзя было обвинить в дефиците зрелищности.



PS3

Battlefield: Bad Company 2



Дата выхода сентябрь 2009

Команда «В» вторглась на рынок консольных проектов неожиданно, дерзко и быстро завоевала вселенскую популярность. Задумчиво посмаковав Battlefield в новом обличье, геймеры радостно взревели и потребовали добавки. Создатели серии не замедлили откликнуться, анонсировав вторую часть, которая в придачу выйдет и на PC.

Злополучную команду сорвиголов занесет и в заснеженные горы, и во влажные джунгли, и даже забросит на архипелаг посреди Тихого океана. Графика станет еще красочнее, юмор – чернее, а окружение – интерактивнее. Редкое препятствие уцелеет под массированным обстрелом из нескольких стволов, так что залогом победы по-прежнему будут активные маневры и быстрая смена дислокации.

PC / PS3 / X360

Tekken 6

PS3 / X360

Дата выхода 27 октября 2009

Шестая часть знаменитой серии, на полную катушку использующая всю мощь next-gen-консолей, появилась в Стране восходящего солнца еще в 2007 году. До наших же широт она доберется лишь к осени. Тогда и мы наконец сможем оценить всю прелесть улучшенной графики, кучи новых телодвижений и предметов одежды, а также познакомиться с только что прибывшими участниками турнира.



Uncharted 2: Among Thieves

Дата выхода IV квартал 2009

После выхода первого Uncharted исследователь Натан Дрейк завоевал приз зрительских симпатий как один из самых харизматичных мужских персонажей в видеоиграх. Не обладая ни мускулатурой Дюка Ньюкема, ни хладнокровием Гаррета, ни легкомысленностью Ларри Лаффера, он тем не менее сумел привлечь к себе внимание обилием эмоций и колкими шуточками. Во второй части своих приключений герой отправится на поиски сокровищ Марко Поло, с которыми тот покинул Венецию, да так и не довез их до точки назначения. Выяснить, куда же подевались двенадцать груженных золотом кораблей, и есть наша задача.

PS3



ЧЕМ ЖИВЕТ И ДЫШИТ РЫНОК ИТ?

итоги недели каждый вторник



Каждый выпуск «КО» читают более 90 тыс. человек*. Наши читатели – лидеры мнений. Информационные технологии для них – хлеб насущный. Поэтому они хотят знать, чем живет и дышит рынок ИТ? Еженедельник освещает все важные события, продукты и тенденции рынка ИТ. «Рынок как на ладони» – вот, что вы найдете, став нашим регулярным читателем.

Вы можете покупать журнал в рознице или оформить подписку. Наиболее удобный способ подписки – с помощью кредитной карты на сайте нашего издательства www.itcpublishing.com/card

* По данным Print Media Index 2008/2, аудитория одного выпуска еженедельника «Компьютерное Обозрение» составляет более 90 тыс. человек, а общее число читателей журнала за полгода – 212 тыс. человек.

НОВОСТИ – ЕЖЕЧАСНО

Для оперативного получения новостей, доступа к материалам предыдущих номеров, знакомства с блогами журналистов и экспертов рынка, а также в целях непосредственного общения – посетите сайт ko-online! Каждый день сайт уже посещают более 3 тыс. менеджеров и специалистов*, работающих на ИТ-рынке.

* В течение месяца ko-online посещают более 70 тыс. человек, которые просматривают на сайте более 250 тыс. страниц, насыщенных фактической и аналитической информацией о рынке, передовых продуктах и технологиях.



Журнал и сайт «КО» являются двумя составляющими единого целого. Еженедельник знакомит с Итогами и Темой недели, а сайт даёт возможность отслеживать новости и общаться в любое время суток. Приглашаем на www.ko-online.com.ua



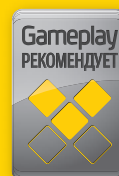
надежный источник информации
и надежный партнер

Hardware

» Эти занимательные железки

В этом разделе

- 90 ASUS WL-500gP V2
- 90 Edimax BR-6315SRg
- 91 TP-LINK TL-WR642G
- 92 Force3D
HD4850-512MB
Black Edition
- 92 Kingston
KHX8500D2T1K2/4G
- 92 Creative GigaWorks T3
- 93 Iiyama ProLite
E2607WS
- 94 Компьютер месяца



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



\$110



ASUS WL-500gP V2

Продукт предоставлен
представительством ASUS
в Украине, www.asus.ua

> Wi-Fi-роутер

Несмотря на то, что ASUS WL-500gP V2 Premium является универсальным роутером с WAN-портом типа RJ-45. На задней панели размещены четыре разъема для локальных проводных подключений и два USB для соединения с внешними хранилищами данных. Кроме того, предусмотрена кнопка запуска автоматической настройки EZSetup.

Интерфейс этой модели – эталон по части удобства и информативности. Режимы работы роутера подробно расписаны, каждый пункт в настройках имеет собственную всплывающую подсказку. Функциональность высокая и, помимо стандартных для роутера опций в виде встроенно-

го файрвола и фильтрации по MAC-адресам/IP-портам, есть возможность применять его для загрузки файлов, организации FTP-сервера и раздельного доступа пользователей к общему сетевому хранилищу на базе USB-устройства.

В WL-500gP V2 Premium встроена система переключения режимов работы, в случае необходимости изменяется приоритет трафика, принадлежащего определенным сервисам.

Надо заметить, что этот роутер отличается невысокой скоростью передачи данных с проводного сегмента во WLAN. В целом же максимальная производительность составляет 22 Мбит/с.



Edimax BR-6315SRg

> Wi-Fi-роутер

Небольшой роутер BR-6315SRg отличается не только симпатичным дизайном, но и функциональностью. Помимо стандартных разъемов RJ-45 на задней панели размещены два USB-порта, значительно повышающих полезность устройства. Буквально за несколько минут его можно настроить на загрузку торрентов, самостоятельную загрузку файлов по HTTP-или FTP-протоколам, установить медиасервер с подключением к библиотеке локальных компьютеров, а также запустить iTunes-сервер, которым будут пользоваться все владельцы данного плеера. Естественно, перечисленное требует дискового пространства, потому к роутеру подключаются USB-накопители разного типа. Единственным неприятным ограничением является невозможность использования файловой системы NTFS, так что хранимые файлы должны быть меньше 2 ГБ.

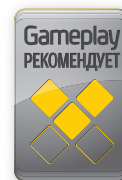
Продукт предоставлен
компанией МТИ, www.mti.ua

Эта модель имеет существенно улучшенный веб-интерфейс с отдельными раскрывающимися подразделами меню. Никаких сложностей с настройкой роутера не возникнет в принципе.

Маршрутизатор имеет прекрасные показатели производительности. Небольшие колебания скорости порой замечаются только при передаче из WLAN в LAN.

BR-6315SRg – отличная модель для требовательного пользователя, которому помимо маршрутизации понадобится возможность установки сетевого хранилища. Да и стоимость устройства весьма демократична.

\$80



Будущее Wi-Fi – 802.11n

Скорости работы современных адаптеров и роутеров, основанных на стандарте 802.11g, вполне хватает для работы в Интернете – многие провайдеры еще далеки от преодоления порога в 25 Мбит/с. Однако с локальными сетями дела обстоят гораздо хуже, поскольку

передача больших объемов данных с такой скоростью займет весьма продолжительное время. Выходом должен стать стандарт 802.11n, черновой вариант которого используется при изготовлении новых моделей роутеров и адаптеров. Основные его преимущества –

увеличение зоны покрытия в два раза и повышение производительности до 270 Мбит/с. Конечно, эти параметры являются чисто теоретическими, и вряд ли мы увидим реальные устройства, которые смогут обеспечить такую скорость, – то же самое произошло в

свое время и с 802.11g, чья официальная пропускная способность составляет 54 Мбит/с.

Основное нововведение, позволяющее достичь заметного прироста, – технология MIMO, обуславливающая применение нескольких приемников и передатчиков в од-



\$42



TP-LINK
TL-WR642G

» Wi-Fi-роутер

Универсальная модель TL-WR642G предназначена для организации домашней сети с использованием кабельных модемов или прямого соединения. Небольшие габариты обусловлены стандартным набором интерфейсов, среди которых один WAN-порт с разъемом RJ-45 и четыре аналогичных для локальных подключений по Ethernet.

Удобный интерфейс, наличие отдельного фрейма с подсказками

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

по каждому пункту – все сделано достаточно качественно. Что касается функциональности, то перед нами типичный бюджетный роутер с хорошим набором возможностей.

Работу беспроводной сети обеспечивает чип от Atheros, скорость при передаче данных на WLAN-сегмент порой может упасть до 1,3 Мбит/с, хотя иногда и достигает потолка в 25 Мбит/с. Средние же показатели производительности невысоки.



ном устройстве. Модели роутеров и адаптеров 802.11n снабжены двумя или тремя антеннами, причем от их расположения будет зависеть производительность связки. Отметим, что в новом стандарте не нашлось места для прямого соединения двух клиен-

тов – сеть обязательно должна иметь центральное звено в виде беспроводной точки доступа. Кроме того, поддержка старых 802.11b/g хотя и присутствует, но наличие в сети устройств этого типа негативно скажется на скорости трафика в целом.

Что умеет современный беспроводной роутер?

Прежде всего роутер служит для объединения проводного и беспроводного сегментов локальной сети в единое целое. Для первого у него на задней панели размещены LAN-разъемы (RJ-45), куда можно подсоединить PC, игровую приставку и многое другое. Ноутбуки и прочие устройства, имеющие Wi-Fi-адаптер, подключаются с помощью встроенного в роутер чипа беспроводной связи и представляют собой сегмент WLAN. Чтобы все компоненты локальной сети могли обмениваться информацией, каждый из них получает свой IP-адрес автоматически через DHCP.

Далее, задача роутера – дать возможность подключенным устройствам выходить в Интернет. Это происходит с помощью другого разъема, который называется WAN. Он реализуется в виде такого же порта RJ-45 (провайдер завел в квартиру специальный провод, или он идет из кабельного либо ADSL-модема) или телефонной розетки RJ-11 (в случае соединения типа ADSL можно обойтись без модема, подключив кабель напрямую к роутеру).

Поскольку беспроводной трафик «гуляет» не по кабелям в вашей квартире, а доступен на определенном расстоянии, его нужно защитить от попыток перехвата другими лицами. Для этого используются авторизация (WEP, WPA, WPA2) и шифрование трафика (TKIP, AES). В домашних условиях рекомендуем прибегать к WPA2-PSK. Хотя стоит отметить, что некоторые консоли, в частности Nintendo Wii, предпочитают более «легкий» WEP (в ином случае устройство может просто отказаться подключаться к Сети).

Существуют и дополнительные способы защиты. В частности, можно ограничить доступ к Интернету по MAC-адресам (такой адрес имеет каждый сетевой адаптер, будь он в мобильном телефоне или PC) либо по IP.

ТЕРМИНОЛОГИЯ

WAN (Wide Area Network) – условно говоря, это интер-

фейс, связывающий вас с провайдером. Так обозначается порт на роутерах и называется раздел его настроек, где указываются параметры соединения.

WLAN (Wireless Area Network) – беспроводной сегмент сети.

LAN (Local Area Network) – проводной сегмент сети.

DHCP (Dynamic Host Configuration Protocol) – протокол, автоматически раздающий IP-адреса подключенным к роутеру устройствам.

Static IP – если провайдер выдает вам статический адрес, его необходимо указать здесь.

PPPoE (Point-to-point protocol over Ethernet) – протокол передачи данных с аутентификацией и возможностью шифрования. Используются провайдерами xDSL. Также применяются PPTP и L2TP.

DDNS (Dynamic Domain Name System) – система, при которой сервер с динамическим IP-адресом будет привязан к постоянному доменному имени.

SSID (Service Set Identifier) – идентификатор беспроводной сети. Может скрываться с помощью специального пункта в настройках, но тогда пользователь должен будет вводить данные о сети вручную.

WEP (Wired Equivalent Privacy) – устаревшая система безопасности беспроводных сетей.

WPA (Wi-Fi Protected Access) – самая распространенная технология защиты, поддерживаемая большинством устройств. Применяется алгоритм шифрования TKIP.

WPA2 – наиболее защищенная система протоколов и алгоритмов шифрования. Существует корпоративная версия (WPA2-Enterprise), использующая специальный сервер аутентификации, и персональная (WPA2-Personal), базирующаяся на заданном ключе.



\$165

Force3D HD4850- 512MB Black Edition

> Видеокарта

Для охлаждения видеокарты HD4850-512MB Black Edition компания Force3D воспользовалась готовым решением от Arctic Cooling – Accelero Twin Turbo. Это один из лучших кулеров для графических адаптеров, отличающийся высокой эффективностью работы: в простое температура всего 40 градусов, а под нагрузкой поднимается до 55 °C. Даже с учетом того, что HD4850-512MB Black Edition имеет увеличенные частоты (670/2100 МГц), дальнейший разгон позволяет достичь 710/2250 МГц – очень неплохой результат. Хотя, принимая во внимание впечатляющую эффективность охлаждения, можно было рассчитывать и на большее. Назвать бесшумной установленную СО нельзя, но самостоятельно отрегулировав обороты вентилятора, нетрудно добиться практически беззвучной работы. Так что для желающих получить на редкость тихую и в то же время производительную видеокарту за разумные деньги это очень интересный вариант.

Продукт предоставлен компанией DataLux, www.datalux.ua

Kingston KNX8500D2T1K2/4G



> Модули памяти

Данный набор оперативной памяти от Kingston принадлежит к новой серии HyperX T1, в продуктах которой используется оригинальная система охлаждения HyperX Thermal Xchange (НТХ). Алюминиевый радиатор имеет габаритные пластины с увеличенной площадью рассеивания, улавливающие воздушные потоки внутри корпуса и тем самым улучшающие отвод тепла от чипов.

Комплект KNX8500D2T1K2/4G (2×2 ГБ) очень неплохо зарекомендовал себя во время тестов. При напряжении 2,2 В он стабильно работает на 1115 МГц при таймингах 5-5-5-15. В режиме 4-4-4-12 достижение скромнее (860 МГц), но все равно это один из лучших результатов для пары двухгигабайтовых модулей DDR2-1066.

Если память выбирается для мощной игровой системы, где объем ОЗУ не менее важен, чем ее быстродействие, KNX8500D2T1K2/4G окажется весьма привлекательным вариантом.

Продукт предоставлен представительством Kingston в Украине, www.kingston.com

\$100



\$200



Creative GigaWorks T3

> Акустическая система

Малогобаритные акустические системы редко удивляют качественным звучанием, большинство из них имеют единственное преимущество – компактные размеры. В этом смысле GigaWorks T3 является скорее исключением из правил.

Небольшой сабвуфер системы создан с применением технологии SLAM (Symmetrically Loaded Acoustic Module) и отличается наличием трех излучателей. Правда, активен только один, остальные представляют собой пассивные драйверы, помогающие достичь глубоких басов без искажений. Крохотные спутники установлены на несъемные металлические подставки, а внутри их корпусов размещены лишь средне-частотные динамики с алюминиевыми диффузорами. Общий минимализм дизайна выглядит как удачная находка.

Еще один компонент АС – проводной пульт регулировки громкости, на котором находят-

ся разъемы для подключения наушников и второго источника звука. Увы, из дополнительных элементов управления в наличии лишь регулятор басов на задней стенке сабвуфера, что не очень удобно. А настройка тембра как раз пришлось бы кстати, поскольку при всех достоинствах этой небольшой системы детальности высоких частот ей явно не хватает.

Интересное нововведение: в целях экономии электроэнергии через некоторое время простоя АС переходит в режим ожидания с пониженным энергопотреблением.

GigaWorks T3 могла бы занять достойное место среди популярных систем такого класса благодаря отличному насыщенному звучанию и прекрасному дизайну, но этому, скорее всего, мешает стоимость, которая способна отпугнуть потенциального покупателя.

Продукт предоставлен компанией МТІ, www.mti.ua

iiyama ProLite E2607WS >

> Монитор

Новый 26-дюймовый монитор iiyama ProLite E2607WS, как и большинство подобных устройств, оснащен матрицей с технологией TN+Film. Его дизайн и эргономика абсолютно типичны и ничем не выделяются, регулируется только наклон дисплея в пределах 20°. Управляется монитор с помощью кнопок, находящихся на нижней грани справа. Пункты меню содержат четыре предварительно настроенных профиля цветовой температуры (включая пользовательский, который может быть изменен) и пять предустановок яркости/контрастности для каждого из них.

Передача градиента неожиданно плавная для TN-матрицы. Измеренные значения максимальной и минимальной яркости составляют 210 кд/м² и 14 кд/м² соответственно – вполне доста-

точно для комфортной работы при различных уровнях внешней освещенности. Монитор радует своими скоростными характеристиками: смазы и шлейфы незначительны и не влияют на работу приложений с динамичным изображением, включая игры и видеофильмы. Однако интересно другое: углы обзора намного шире, чем у распространенных TN-моделей с малыми диагоналями. Только при отклонениях от оптической оси вверх более чем на 45° заметно выцветание картинки, затемнение же при взгляде снизу невелико. В итоге субъективная оценка качества статического изображения довольно высока, а если учесть, что перед нами устройство, построенное на TN, так и просто отличная.

Продукт предоставлен компанией МП, www.mti.ua



\$530

ИТС.ua
IT Community United



БЛОГИ НА ИТС.ua
Есть что сказать? Заведи свой блог!
Прими участие в акциях!

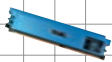
- Мобильный стиль жизни
- Технологии и инновации
- **Экстремальный компьютеринг**
- IT и образование
- Videоблог
- Женщины и IT
- Интернет-сервисы
- Опыт работы

Лучшие покупки

компьютер месяца

«Бюджетный РС»

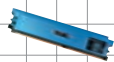
Компьютер, вполне подходящий для не слишком ресурсоемких игр

	Intel Pentium Dual-Core E5200 (2,5 ГГц, 2 МБ)	\$85
	AMD Athlon X2 5200+ (2,7 ГГц, 2×512 КБ)	\$75
	Материнская плата на чипсете Intel P43	\$82
	Материнская плата на чипсете AMD 770	\$75
	Память 2×1 ГБ DDR2-800	\$35
	Видеокарта Radeon HD 4670 512 МБ GDDR3	\$90
	Жесткий диск 320 ГБ, кеш-буфер 16 МБ	\$57
	LCD-монитор 19", TN, DVI	\$170
	Привод DVD±RW Dual Layer, мультимедийный	\$25
	Корпус Middle Tower ATX 400 Вт	\$55
	Клавиатура, USB	\$10
	Мышь оптическая, USB	\$10
	Кулер, аксессуары	\$25
	Акустика 2.0	\$26

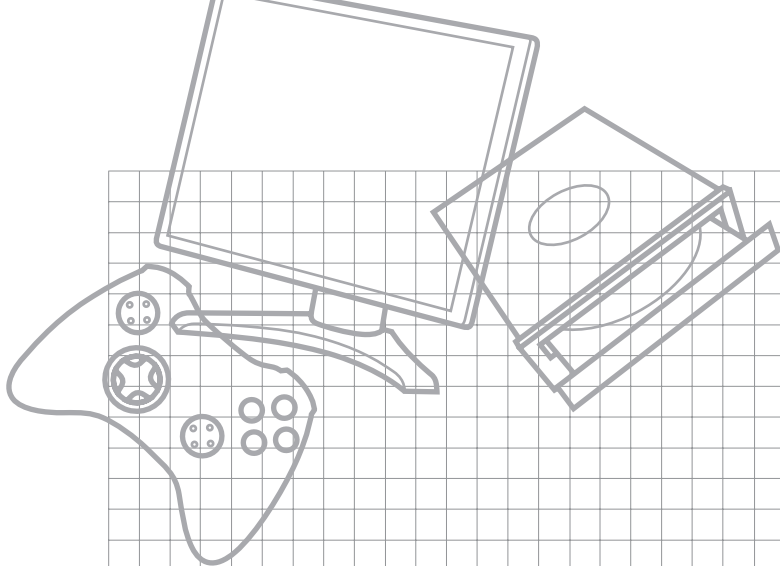
Суммы для РС на платформах: **Intel \$670 • AMD \$653**

«Оптимальный РС»

Заработает все! Правда, кое-что на средних настройках

	Intel Core 2 Duo E7300 (2,66 ГГц, 3 МБ)	\$135
	AMD Athlon X2 7750+ (2,7 ГГц, 2×512 КБ)	\$90
	Материнская плата на чипсете Intel P45, поддержка FSB > 2 ГГц	\$110
	Материнская плата на чипсете AMD 790GX	\$100
	Память 2×2 ГБ DDR2-800	\$60
	Видеокарта Radeon HD 4850 512 МБ	\$160
	Жесткий диск 640 ГБ, кеш-буфер 16 МБ	\$85
	LCD-монитор 22", TN, DVI	\$260
	Привод DVD±RW Dual Layer, мультимедийный	\$25
	Корпус Middle Tower ATX 450 Вт	\$85
	Клавиатура, USB	\$13
	Мышь лазерная, USB	\$43
	Кулер, аксессуары	\$35
	Акустика 2.1	\$65

Суммы для РС на платформах: **Intel \$1076 • AMD \$1021**



«Прогрессивный РС»

Ультимативная игровая станция

	Intel Core 2 Duo E8500 (3,16 ГГц, 6 МБ)	\$205
	Материнская плата на чипсете Intel P45, поддержка FSB > 2 ГГц	\$160
	Память 2×2 ГБ DDR2-1066	\$80
	Видеокарта GeForce GTX 260 896 МБ Radeon HD 4870 1 ГБ	\$320
	Жесткий диск 1 ТБ, кеш-буфер 32 МБ	\$150
	LCD-монитор 22", DVI	\$420
	Привод DVD±RW Dual Layer, мультимедийный	\$25
	Корпус Middle Tower ATX 500 Bt	\$100
	Звуковая карта 7.1 Sound Blaster X-Fi Xtreme Gamer	\$105
	Клавиатура мультимедийная, USB	\$30
	Мышь лазерная, USB	\$45
	Кулер, аксессуары	\$70
	Акустика 5.1	\$110

Сумма для РС на платформе Intel **\$1820**

Для «Оптимального РС» лучше подходит Radeon HD 4850. Покупка схожей по производительности GeForce 9800 GTX+ обойдется на \$40–50 дороже

Приобретение компьютера во времена финансовой нестабильности, увы, опять перестает быть рядовым событием и начинает серьезно влиять на семейный бюджет. Однако следует понимать, что из-за экономического кризиса требования к системам ничуть не снизились. Последним играм все так же необходимы мощные и, соответственно, дорогостоящие процессоры и видеокарты, а для хранения видео в формате HD не обойтись жестким диском минимальной емкости.

На роль процессора для относительно доступного игрового компьютера сегодня прекрасно подходит Pentium Dual-Core E5200. С появлением данного 45-нанометрового двухъядерника модели серии E2xxx сдали позиции. Их цена всего на \$10–15 ниже, то есть серьезно сэкономить никак не получится, зато они заметно медленнее и больше греются во время работы. Если вы поклонник AMD, обратите внимание на Athlon X2 5200+. Можно попытаться поискать в продаже двухъядерные чипы на Brisbane подешевле, но делать это с каждым днем все труднее. В качестве бюджетной видеокарты посоветуем Radeon HD 4670. Ценителям тишины стоит раздобыть модели, CO которых издает минимальный шум. Достойной альтернативой от NVIDIA за те же деньги станет GeForce 9600 GSO.

Для «Оптимального РС» лучше подходит Radeon HD 4850. Покупка схожей по производительности GeForce 9800 GTX+ обойдется на \$40–50 дороже, однако если вы предпочитаете продукты калифорнийского разработчика и более \$150 на видеокарту тратить не намерены, на выручку придут GeForce 9800 GT стоимостью от \$140 – проверенные временем и серьезно подешевевшие устройства. К тому же нынешние графические адаптеры на G92 нередко оснащены альтернативными малошумными кулерами.

Совсем недавно AMD анонсировала свой первый двухъядерный чип с архитектурой K10 – Athlon X2 7750 Black Edition, который предлагается по довольно заманчивой цене, является достойным кандидатом на покупку для новой системы и весьма привлекательным вариантом при не слишком затратном апгрейде РС на платформе AM2/AM2+. Работая на штатной частоте 2700 МГц, он демонстрирует быстродействие в среднем на уровне Athlon X2 6000+ с ядром Brisbane, функционирующим на 3100 МГц. При выборе CPU для оптимальной системы на основе платформы Intel можно идти двумя путями: либо остановиться на все том же Pentium Dual-Core E5200 – уж больно хорош получился за свою цену, либо еще нарастить возможности CPU, используя более дорогостоящий Core 2 Duo E7300 с 3 МБ кеш-памяти и FSB 1066 МГц. Оба чипа отлично поддаются разгону на тот случай, если возникнет желание поэкспериментировать с оверклокингом.

Для тех, кто сможет выделить средства на «Прогрессивный РС», подойдут новые четырехъядерные Phenom II X4, которые выпускаются по 45-нанометровой технологии. Так, Phenom II X4 920 стал конкурентом хорошо зарекомендовавшего себя Core 2 Duo E8500. Отличной обновкой для мощной системы является видеокарта GeForce GTX 260 с 216 шейдерными процессорами. Графический адаптер имеет несколько измененный дизайн печатной платы, а также модифицированную систему охлаждения.

Необходимость затягивать пояса потуже заставляет идти на те или иные жертвы даже при выборе прогрессивной конфигурации. Дорогостоящий монитор с диагональю 24 дюйма – бесспорно, отличное вложение средств, но если на покупку high-end-системы выделено менее \$2000, можно немного сэкономить, ограничившись хорошей 22-дюймовой моделью на TN-матрице.

» Кроссворд



В редакцию нашего журнала периодически приходят письма от представителей уже достаточно взрослой (45+) аудитории, которые сетуют на отсутствие столь любимых ими кроссвордов. Недавно аналогичные претензии обнаружились и на форуме Gameplay. Разумеется, игнорировать назревающий бунт мы не могли. Начиная с этого номера, кроссворды будут регулярно появляться на страницах журнала. Причем обращаем ваше внимание на то, что загаданные слова – на английском. Но пугаться не стоит, они не слишком сложные.

1. Перед тем как приступить к созданию видеоигр, эта компания продавала рис и организовала сеть «любовных» отелей
2. Фамилия известного охотника за сокровищами
3. Он лыс, зол, и Братство любит его
4. Самое популярное музыкальное indie
5. Игра про пришельцев из Сибири
6. Cliffy В был левел-дизайнером этого проекта
7. Главный вентиль игровой индустрии
8. Почти наш Николай
9. Известный символ, а также японское название сериала
10. Телешоу в черных, белых и красных тонах
11. Легендарный итальянец
12. Ассоциируется с паровозом
13. В данной мультяшной многопользовательской игре как раз и нет этой...
14. Известный мордобой с орфографической ошибкой
15. На нем ездит дядя с большими усами
16. Любимая девушка боксера Валуева
17. Фрэнк запомнил этот город надолго...
18. Принцесса, спортсменка, красавица!
19. Многие его терпеть не могут
20. Он цвета моря
21. Фильм с видом от первого лица
22. Некоторые думают, что в этой войне она проиграла
23. Недавно с ней произошла революция

