

THE SIMS 3 – О ЧЕМ НА САМОМ ДЕЛЕ ДУМАЮТ ЖЕНЩИНЫ

всё о компьютерных и видеоиграх

№7 (47) июль 2009

Gameplay

PC • X360 • PS3 • PS2 • PSP • Wii • DS

DiRT 2

Борьба без правил

Вождь
Длинная Рука

Bionic Commando



Тема

INPUT/OUTPUT
БУДУЩЕ ИГРОВЫХ
МАНИПУЛЯТОРОВ



Превью

THE SABOTEUR
СМЕРТЕЛЬНОЕ
ТАНГО В ПАРИЖЕ

gameplay.com.ua

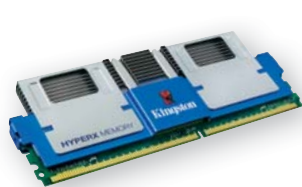


неймовірна сила HYPERX



LIFETIME
WARRANTY

№1
MEMORY



Феноменальна потужність! Високоякісна, швидкодіюча пам'ять нової генерації **HyperX** розроблена спеціально для геймерів та вимогливих користувачів ПК. Модулі пам'яті **HyperX** працюють на надвисоких частотах (1200MHz для DDR2 та 2000MHz для DDR3) та з наднизькими затримками (5-5-5-15 для DDR2* та 8-8-8 для DDR3**), що забезпечує максимальну потужність Вашому комп'ютеру. До того ж, Ви отримаєте легендарну якість та надійність пам'яті **Kingston**, що підтверджується довічною гарантією.



Kingston
TECHNOLOGY
HYPERX



©2009 Kingston Technology Company, Inc. 17600 Newhope Street, Fountain Valley, CA 92708 USA. All rights reserved. All trademarks and registered trademarks are the property of their respective owners.

* КНХ9600D2K2/2G
** КНХ16000D3ULT1K3/3GX
*** Довічна гарантія. Пам'ять №1. Хайперпкс.

За додатковою інформацією зверніться,
будь-ласка, на сайт <http://www.kingston.com/hyperx/>

Asbis, (044) 455-4411, market@asbis.ua, www.asbis.ua • **Kvazar Micro**, (044) 239-9999, forinfo@kvazar-micro.com, www.kvazar-micro.com
MTI, (044) 458-3434, sales_dd@mti.ua, www.mti.ua • **TNG**, (057) 754-5954, sales@tng.com.ua, www.tng.com.ua

РЕДАКЦИЯ

Главный редактор
АННА ЗИНЧЕНКО

Редакторы
АЛИНА ЖИГУНОВА
АЛЕКСАНДР ПУШКАРЬ
ЯРОСЛАВ СИНГАЕВСКИЙ

Литературная редакция
АЛЛА ПЕТРОВА
ЛЮБОВЬ СМОЛИНА

Дизайн
ОЛЕГ ПЕРЕВЕРЗОВ
ЛАРИСА БРУСОВА

Дизайн и верстка
ИВАН ЧУМАК

Директор по рекламе
ОЛЬГА ВАКУЛЮК

Менеджер по распространению
СВЕТЛАНА РАДЧЕНКО

Фотографии
РУСЛАН АБСУРДОВ
АЛЕКСАНДР МАКАРЕНКО
АНДРЕЙ ШЕЛУХИН

ИЗДАТЕЛЬСТВО

Президент, генеральный директор
СЕРГЕЙ АРАБАДЖИ

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

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

Директор по распространению
ОЛЬГА ГАЛУШКА

**Директор по информационным
технологиям**
АЛЕКСЕЙ ГРУША

Арт-директор
ЕВГЕНИЙ МЕДВЕДЕВ

Директор по маркетингу
ВИКТОРИЯ НИКОЛАЕВА

Директор интернет-проектов
ВЛАДИМИР ВОЗНЯК

Менеджер по полиграфии
ВЛАДИМИР БУГАЙЧУК

IT-менеджер
АЛЕКСАНДР САВЧЕНКО

Журнал **Gameplay**, № 7 (47), июль 2009

Подписной индекс
в Каталоге изданий Украины

Gameplay без DVD-диска 92494

Gameplay с DVD-диском 92493

Комплект из «Домашнего ПК»
с DVD и Gameplay с DVD 94938

Свидетельство о регистрации
КВ № 14471-3442ПР от 09.10.2008 г.

Выходит 1 раз в месяц
Издаётся с сентября 2005 г.

Учредитель – ООО «ИТС Паблішінг»

Издатель – «Видавничий Дім ІТС»,
г. Киев, 2009 г.

В журнале используются материалы бри-

танского издания **games™** с разрешения

Progress Media Limited и Imagine Publishing.

За содержание рекламной информации ответственность
несет рекламодатель.

Он также самостоятельно отвечает за достоверность
рекламы, за соблюдение авторских прав и других прав
третьих лиц, за наличие в рекламной информации необ-
ходимых ссылок, предусмотренных законодательством.
Передачей материалов рекламодатель подтверждает
передачу Издательству прав на их изготовление, тиражи-
рование и распространение.

Редакция не использует в материалах стандартные знаки
для обозначения зарегистрированных прав на объекты
любого рода собственности. Все указанные в публикациях
торговые марки являются собственностью их владельцев.
Мнения, высказываемые авторами, не всегда совпадают
с точкой зрения редакции.
Полная или частичная перепечатка материалов журнала
допускается только по согласованию с редакцией.

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

Цена свободная

Тираж 20 000 экз.

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

Телефоны:

редакция (044) 496-3463

отдел рекламы (044) 496-3465

..... (044) 270-3839

отдел распространения (044) 496-3469

..... (044) 331-0409

..... (044) 331-0401

Факс (044) 270-3891

E-mail editor@gameplay.com.ua

Сайт www.itcpublishing.com

© ООО «Видавничий Дім ІТС», 2009 г.

Все права защищены



Шоу продолжается

З, прошедшая в июне и по традиции в Лос-Анджелесе, дала понять: кризис кризисом, а рождественский сезон по расписанию, геймеры никуда не делись и деньги у них по-прежнему водятся. А значит, побольше проектов, только теперь, учитывая ужесточившиеся правила рынка и возросшую конкуренцию (есть ведь и казуальные, и браузерные, и традиционные, и инди и т. д.), уже непременно хороших, ну или кажущихся таковыми на первый взгляд.

Осенью нам обещают полную тарелочку с голубой каемочкой. Фактический перезапуск PlayStation Portable, ведь в последнее время с библиотекой игр для этой системы наблюдались серьезные проблемы. очередной аксессуар для Wii, который, несмотря на всю его странность (если говорить мягко), вполне может неплохо продаться. Ворох качественных проектов для PC и консолей нынешнего поколения, причем линейка игр от Sony выглядит куда занятнее. В общем, такое впечатление, что этот

аквариум наконец-то почистили, наполнили новыми водорослями и гаджетами, напустили красивых рыбок – любо-дорого посмотреть.

А вот в наших палестинах, состояние которых наглядно продемонстрировала «КРИ-2009», все куда печальнее. Геймдев, как говорится, «уже не торт», и кроме Astrum Online игр за много миллионов никто не делает и деньги широкой лопатой не гребет. Следовательно, вся надежда на то, что за граница в очередной раз поможет компаниям-издателям игрового ПО из стран СНГ, благо есть чем.

P.S. А у нас с Алиной Жигуновой был маленький женский праздник – закрытая бета Aion Tower of Eternity (впечатления в следующем номере). Ждем продолжения мероприятия и собственно игру.

Приятного чтения.

С наилучшими пожеланиями

Анна Зинченко,

editor@gameplay.com.ua

Зинченко

СОДЕРЖАНИЕ

№ 7 (47)
июль 2009

»ПРЕВЬЮ

Сиквелы известных проектов зачастую создаются по принципу «тех же щей, да побольше влей». Разработчики DiRT 2 пытаются следовать другому правилу – больше адреналина!



с. 20

Colin McRae: DiRT 2

»ПРЕВЬЮ



с. 24

The Saboteur

Вторая мировая, диверсант, действующий в самом центре оккупированного немцами Парижа, стремительные вылазки и эффектные комбинации – из The Saboteur мог бы получиться интересный проект в жанре stealth, но его создатели захотели сделать акцент на action-составляющей.

»ТЕМА



с. 30

What The Hack!

Моддинг PC уже давно стал привычным явлением – даже не особо разбирающийся в железе пользователь волен после определенных манипуляций украсить свой компьютер, скажем, эффектной системой подсветки. А как насчет моддинга консолей? Оказывается, их тоже можно модернизировать.

НОВОСТИ

- 6 Кратко
- 10 Новости с Е3 2009
- 14 Новости киберспорта
- 16 Обратная связь

Превью

- 20 Colin McRae: DiRT 2
- 24 The Saboteur

Тема

- 30 What The Hack!
- 34 Input/Output
- 40 Топ 5. Герои асфальта

Рецензии

- 42 The Sims 3
- 46 Bionic Commando
- 50 Resistance: Retribution
- 51 Prinny:
Can I Really Be the Hero?
- 52 Velvet Assassin
- 56 And Yet It Moves
- 57 Valkyrie Profile: Covenant of the Plume
- 58 Afro Samurai
- 60 Still Life 2
- 61 World in Conflict:
Soviet Assault
- 62 The Chronicles of Spellborn
- 64 Бельтион: Свод
Равновесия
- 65 Wanted: Weapons of Fate
- 66 X-Men Origins: Wolverine –
Uncaged Edition
- 67 Perfect World
- 68 Blue Dragon Plus
- 69 Super Robot Taisen OG
Saga: Endless Frontier

Галерея

Hardware

- 74 Acer H243H
- 74 BenQ V2400W
- 75 NEC MultiSync EA241WM
- 75 Samsung SyncMaster 2433BW
- 76 AKG K 530
- 76 Samsung S1 Mini
(HXSU012BA)
- 76 SteelSeries World of War-
Craft MMO Gaming Mouse
- 77 Razer Mamba
- 77 Sapphire HD 4670 512MB
GDDR4 PCI-E (11138-17)
- 77 Gigabyte GA-MA790XT-UD4P
- 78 Компьютер месяца
- 80 Топ 5 июля



»РЕЦЕНЗИИ

The Sims 3

с. 42

Зачем пытаться улучшить то, что и без того работает просто-таки идеально? – подумали разработчики из The Sims Studio. По сути, третья часть сериала отличается от предшественницы лишь косметическими изменениями – и этого, как выяснилось, нам вполне достаточно.

Игры в номере

Afro Samurai	58
Aliens vs. Predator	70
And Yet It Moves	56
Battle School	70
Bionic Commando	46
Blue Dragon Plus	68
Colin McRae: DiRT 2	20
Dark Fall: Lost Souls	71
Perfect World	67
Prinny: Can I Really Be the Hero?	51
Resistance: Retribution	50
Runaway: A Twist of Fate	71
Split/Second	71
Still Life 2	60
Super Robot Taisen OG Saga:	
Endless Frontier	69
The Chronicles of Spellborn	62
The Saboteur	24
The Sims 3	42
Valkyrie Profile:	
Covenant of the Plume	57
Velvet Assassin	52
Wanted: Weapons of Fate	65
World in Conflict: Soviet Assault	61
X-Men Origins: Wolverine -	
Uncaged Edition	66
Бельтион: Свод Равновесия	64

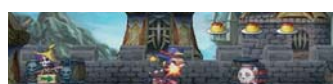


»РЕЦЕНЗИИ

с. 46

Bionic Commando

Если вы знакомы с оригинальной Bionic Commando 1988 года и ее ремейком Bionic Commando: Rearmed, данный проект вряд ли придется вам по душе. Если же это первый контакт с вооруженным механической рукой героем, то вполне вероятно, что вам понравится.

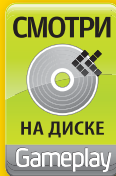


»РЕЦЕНЗИИ

с. 50

Resistance: Retribution

Версия Resistance для PSP невольно вызывает ассоциации с Resistance 2, вышедшей на PS3. Типичная представительница проектов из категории «крепкий середнячок» – не оригинальна, но красочна и увлекательна.



DVD

№ 7 (47)
июль 2009



Игры

Shareware-игры

Амели. Кафе
Заправь-ка!
Агентство талантов
Лилу
Великие секреты.
Да Винчи
Куриная атака.
Эпизод 2
Вокруг света
Посох фараона

Демонстрационные версии

АааааАааааАааааАаааа
аААААА!!! - A Reckless
Disregard for Gravity
Gobliins 4



Патчи

Tom Clancy's EndWar
Need for Speed
Undercover

Видеоуролики

Мультиплатформа

Alan Wake
Aliens vs. Predator
Batman: Arkham Asylum
Battlefield 1943
Battlefield: Bad
Company 2
The Beatles: Rock Band
Bionic Commando
Brutal Legend
Brink
Burnout Paradise:
Big Surf Isle
Crysis 2
Call of Juarez: Bound
in Blood
Colin McRae: DiRT 2
Dante's Inferno
Dark Void
Dead Rising 2
Dragon Age: Origins
Fallout 3: Point Lookout
Final Fantasy XIV
FUEL
Just Cause 2
Left 4 Dead 2
LEGO Harry Potter:
Years 1-4
Lost Planet 2
Mass Effect 2
Mini Ninjas
Modern Warfare 2
Mafia II
Need for Speed Nitro
Need for Speed Shift
Operation Flashpoint:
Dragon Rising
Overlord 2
Prototype
Red Faction: Guerrilla
Rogue Warrior:
Black Razor
The Saboteur
Secret of Monkey Island:
Special Edition
Street Fighter IV

Star Wars: The Clone
Wars - Republic Heroes
The Sims 3
Tekken 6
Terminator Salvation:
The Videogame
Tales of Monkey Island
Tom Clancy's Splinter
Cell: Conviction
Transformers: Revenge of
the Fallen - The Game
Velvet Assassin
Wet

PC

Aion: The Tower
of Eternity
Beyond Good & Evil 2
CrimeCraft
Disciples 3: Renaissance
Duke Nukem Forever
Tropico 3

Wii

No More Heroes 2:
Desperate Struggle
Dead Space: Extraction
Rabbids Go Home
Resident Evil: The
Darkside Chronicles

PS3

Heavy Rain: The
Origami Killer
inFamous
Ratchet and Clank Future:
A Crack in Time
Uncharted 2: Among
Thieves

X360

Crackdown 2
Forza Motorsport 3
Halo 3: ODST
Project Natal

PSP

Gran Turismo

Коллекция обоев из
популярных игр

Утилиты и программы
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, июль 2009» является
неотъемлемой составляющей журнала
Gamerplay, № 7 (47), 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

ПАНЕЛЬ УПРАВЛІННЯ ПОДРУЖКОЮ



Приготувати стейк на грилі

Купити пиво
та увімкнути футбол

Завантажити Warhammer Online
і поїхати до мами на тиждень

Замовкнути

Помити машину в бікіні



Одягнути костюм медсестри

Відправити маму додому

Накопати черв'яків для риболовлі
та поїхати до мами ще на тиждень

Забути про шопінг



ВЖЕ У ПРОДАЖУ
<http://ru.thesims3.com>



ЖИТТЯ ЗА ТВОЇМИ ПРАВИЛАМИ

PSPPhone быть?

Глава компании Sony Ericsson, господин Хидеки Комияма (Hideki Komiyama), в интервью для The Financial Times обмолвился о теоретической возможности появления игрового телефона под маркой PlayStation Phone. Подобное устройство, созданное на основе популярных моделей

серий Walkman или CyberShot, могло бы привлечь дополнительное внимание к продукции Sony Ericsson (спрос на которую в последнее время упал). Может быть, мы таки увидим мифический PSPPhone в реальности. Вопрос только в том, будет ли он кому-нибудь нужен?



Европейский рейтинг продаж игр

Wii

№	Название игры	Издатель	Разработчик
1	EA Sports Active	Electronic Arts	EA Canada
2	Wii Fit	Nintendo	Nintendo
3	Mario Kart Wii	Nintendo	Nintendo
4	Guitar Hero: Metallica	Activision Blizzard	Budcat Creations
5	Mario & Sonic at the Olympic Games	SEGA	SEGA
6	Rayman Raving Rabbids TV Party	Ubisoft	Ubisoft Paris
7	Punch-Out!!	Nintendo	Next Level Games
8	Hannah Montana: The Movie	Disney Interactive Studios	n-Space
9	Guitar Hero: World Tour	Activision Blizzard	Vicarious Visions
10	Night at the Museum 2	Majesco	Pipeworks

DS

№	Название	Издатель	Разработчик
1	Pokemon Platinum	Nintendo	Game Freak
2	Sherlock Holmes: Mystery of the Mummy	Ubisoft	Mistic Software
3	Professor Layton and the Curious Village	Nintendo	Level 5
4	Dr. Kawashima's Brain Training	Nintendo	Nintendo
5	Mario Kart DS	Nintendo	Nintendo
6	Mario & Sonic at the Olympic Games	SEGA	SEGA
7	New Super Mario Bros.	Nintendo	Nintendo
8	Hannah Montana: The Movie	Disney Interactive Studios	n-Space
9	Rhythm Paradise	Nintendo	TNX
10	Mystery Stories	Avanquest	Cerasus.media

X360

№	Название	Издатель	Разработчик
1	UFC 2009 Undisputed	THQ	Yuke's Media Creations
2	Guitar Hero: Metallica	Activision Blizzard	Neversoft
3	X-Men Origins: Wolverine	Activision Blizzard	Raven Software
4	Terminator Salvation	Warner Bros. Interactive	GRIN
5	FIFA 09	Electronic Arts	EA Canada
6	Call of Duty 4: Modern Warfare	Activision Blizzard	Infinity Ward
7	Virtua Tennis 2009	SEGA	Sumo Digital
8	Bionic Commando	Capcom	GRIN
9	Halo Wars	Microsoft	Ensemble Studios
10	Trivial Pursuit	Electronic Arts	Adrenalin Interactive

PS3

№	Название	Издатель	Разработчик
1	InFamous	Sony	Sucker Punch
2	UFC 2009 Undisputed	THQ	Yuke's Media Creations
3	Guitar Hero: Metallica	Activision Blizzard	Neversoft
4	Virtua Tennis 2009	SEGA	Sumo Digital
5	Terminator Salvation	Warner Bros. Interactive	GRIN
6	X-Men Origins: Wolverine	Activision Blizzard	Raven Software
7	Call of Duty 4: Modern Warfare	Activision Blizzard	Infinity Ward
8	FIFA 09	Electronic Arts	EA Canada
9	Killzone 2	Sony	Guerrilla Games
10	Bionic Commando	Capcom	GRIN

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



Rockstar Games поддерживает свой имидж самой скандальной компании-разработчика. В качестве доказательства совместно с Take-Two Interactive фирма анонсировала новое дополнение к Grand Theft Auto IV под названием The Ballad of Gay Tony. Его сюжет будет вертеться вокруг Луиса Лопеса (Luis Lopez), помощника Тони Принса (Tony Prince), также известного как

Gay Tony. Нас обещают порадовать эпичным размахом событий, бурной виртуальной ночной жизнью и некими инновациями. Одновременно с аддоном (который предполагается распространять через Xbox Live!) в продажу поступит и Grand Theft Auto: Episodes from Liberty City – диск-сборник для Xbox 360, включающий The Ballad of Gay Tony и The Lost and Damned.

Блокбастеры Nintendo

Компания Nintendo поделилась информацией о самых продаваемых проектах для консолей Wii и DS. Обошлось без сюрпризов: наибольшей популярностью у любителей поплясать перед экраном с Wiimote пользовались Wii Sports (реализовано 45,7 млн копий, включая те, что поставлялись в комплекте с консолью), Wii Play и Wii Fit (22,9 и 18,2 млн копий). Четвертую позицию топa заняла Mario Kart Wii, ее приобрели 15,4 млн геймеров. На DS в лидерах значатся: Nintendogs, New Super Mario Bros. и Brain Training (22,2, 18,4 и 17,4 млн копий соответственно).





Коллапс не остановить!

Киевская студия Croteam и компания «Бука» наконец-то официально анонсировали дополнение к боевику Collapse, которое называется «Collapse: Ярость». Игра продолжит сюжетную линию оригинала и расскажет о противостоянии Родана с военными, решившими сровнять с землей наводненный монстрами Периметр. Разработчики готовят систему прокачки

персонажа, новые игровые режимы и введут в геймплей состояние ярости, многократно увеличивающее возможности протагониста. Поединки должны стать еще более динамичными и brutalными (на этот раз с расчлененкой). Выход проекта запланирован на конец 2009 года, для запуска аддона диск с оригинальной Collapse вам не потребуется.

Игры предпочтительнее кино

Известная аналитическая компания NPD Group в рамках исследования американского рынка развлекательной продукции опросила более 11 тысяч жителей США и выяснила, что за последние полгода 63% респондентов хотя бы раз играли в видеоигру, а вот кинотеатры за тот же срок посетили лишь 53%. Разница, конечно, невелика, но вывод из этих сухих цифр вытекает следующий: даже если привлекательность игр и снизится, никто уже не сможет возразить против того, что видеоигры стали неотъемлемой (если не главной) частью современной индустрии развлечений.



На перепутье

Экспериментальный проект The Crossing, над которым трудилась Arkane Studios (Arx Fatalis, Dark Messiah of Might and Magic) и Виктор Антонов (Viktor Antonov), арт-директор Half-Life 2, заморожен из-за проблем с финансированием. Эта игра должна была объединить элементы традиционного сюжетного боевика и MMOG – одним геймерам авторы хотели отвести роль героев, а другим – их противников (привычное амплуа AI). В качестве

сеттинга выбран альтернативный Париж, причем сразу две его версии: современный город, напоминающий мегаполис из Mirror's Edge, и старое поселение (город из прошлого), где заправлял делами Орден тамплиеров. Нам обещали уникальный геймплей с путешествиями во времени, интересной боевой системой и прочими радостными сюрпризами. Увы, но на The Crossing, кажется, можно ставить крест.



Сундук мертвеца

Компания Disney Interactive Studios не удержалась от соблазна еще раз поэксплуатировать бренд «Пираты Карибского моря» и анонсировала игру Pirates of the Caribbean: Armada of the Damned для платформ PC, PS3 и Xbox 360. С точки зрения сюжета проект является приквелом известной ки-

нотрилогии и должен поразить нас интересным сценарием с элементами мистики, открытым для исследования миром, динамичными поединками на мечах и битвами на море. Разработкой занимается студия Propaganda Games, новые «Пираты» отправятся в плаванье осенью следующего года.

Парой строк

«Дальнобойщики 3» наконец-то порадуют нас (хотя порадуют ли после задержки релиза на четыре года?) уже 27 ноября.

BioShock 2 выйдет в Европе 30 октября этого года.

Alan Wake планируют выпустить весной следующего года. Очень хочется верить.

Компания Crytek анонсировала сиквел Crysis, который выпустят (внимание!) не только на PC, но и на PS3, и Xbox 360. Игра использует новейший CryENGINE 3, но это, пожалуй, все, что о ней известно.

Grasshopper Manufacture, компания, создавшая Killer 7 и No More Heroes, совместно с Square Enix трудится над неким неанонсированным проектом.

Thief 4, она же Thi4f, игра, продолжающая чудесную трилогию, разрабатывается студией Eidos Montreal. К сожалению, подробности проекта (что в традициях серии) скрыты во мраке.

Dragon Age: Origins осчастливит всех настоящих ролевиков 20 октября этого года.

StarCraft II должна выйти до конца текущего года. По крайней мере в Blizzard очень на это надеются.

Sonic & SEGA All-Stars Racing – так называются аркадные гонки с участием персонажей сериала Sonic, которые известная компания хочет выпустить в 2010 году на PS3, Xbox 360, Wii и DS.

Serious Sam 3, как выяснилось, все-таки находится в производстве. Игрой занимаются создатели оригинальной трилогии – студия Croteam. Над триквелом она трудится уже более четырех (!) лет. Видимо, за прошедшее время сделать удалось не очень много – авторы всячески уклоняются от дополнительных вопросов об их творении и отказываются называть дату его релиза.

Европейский рейтинг продаж игр

PSP

№	Название	Издатель	Разработчик
1	FIFA 09	Electronic Arts	EA Canada
2	Resistance: Retribution	Sony	SCEA Bend
3	Ben 10: Alien Force	D3 Publisher	Monkey Bar Games
4	Football Manager 2009	SEGA	Sports Interactive
5	X-Men Origins: Wolverine	Activision Blizzard	Amaze Entertainment
6	Need for Speed Undercover	Electronic Arts	EA Black Box
7	WWE SmackDown vs. Raw 2009	THQ	Yuke's Media Creations
8	Action Pack (PoP: Rival Swords/Driver 76/Rainbow Six: Vegas)	Ubisoft	Pipeworks Software/Sumo Digital/Ubisoft Quebec City
9	SBK: Superbike World Championship 09	Codemasters	Milestone Studios
10	LEGO Batman: The Videogame	Warner Bros. Interactive	Traveller's Tales

PC

№	Название	Издатель	Разработчик
1	Football Manager 2009	SEGA	Sports Interactive
2	Empire: Total War	SEGA	Creative Assembly
3	World of Warcraft: Wrath of the Lich King	Activision Blizzard	Blizzard Entertainment
4	Warhammer 40 000: Dawn of War II	THQ	Relic
5	The Sims 2: Double Deluxe	Electronic Arts	Maxis
6	Call of Duty 4: Modern Warfare	Activision Blizzard	Infinity Ward
7	World of Warcraft: Battle Chest	Activision Blizzard	Blizzard Entertainment
8	Fallout 3	Bethesda Softworks	Bethesda
9	Command and Conquer: Red Alert 3	Electronic Arts	EA LA
10	Demigod	Atari	Gas Powered Games

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

Рейтинг продаж Yakaboo.ua

PC

№	Название	Издатель	Разработчик
1	King's Bounty: Принцесса в доспехах	«1С»	Katauri Interactive
2	Demigod. Битвы богов	«1С»/Snowball Studios	Gas Powered Games
3	Tom Clancy's H.A.W.X.	GFI/«Руссобит-М»	Ubisoft Bucharest
4	Battlefield 2	Electronic Arts	D.I.C.E.
5	S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl	GSC World Publishing	GSC Game World
6	Call of Duty 4: Modern Warfare	«Новый Диск»	Infinity Ward
7	Call of Duty: World at War	«Новый Диск»	Treyarch
8	Diablo 2	Blizzard Entertainment	Blizzard Entertainment
9	Empire: Total War	SEGA	Creative Assembly
10	World of Warcraft: Wrath of the Lich King	Activision Blizzard	Blizzard Entertainment

PS3

№	Название	Издатель	Разработчик
1	Star Wars: The Force Unleashed	LucasArts	LucasArts
2	Lair	Sony	Factor 5
3	BioShock	Take-Two	Take-Two
4	Soul Calibur IV	Ubisoft	Namco
5	The Darkness	Take-Two	Starbreeze Studios
6	HAZE	Ubisoft	Free Radical Design
7	Tom Clancy's H.A.W.X.	Ubisoft	Ubisoft Bucharest
8	Prince of Persia	Ubisoft	Ubisoft Montreal
9	LittleBigPlanet	Sony	Media Molecule
10	Virtual Fighter 5	SEGA	SEGA-AM2

PSP

№	Название	Издатель	Разработчик
1	Grand Theft Auto: Vice City Stories	Take-Two	Rockstar Leeds
2	Naruto: Ultimate Ninja Heroes	Namco Bandai	CyberConnect2
3	Grand Theft Auto: Liberty City Stories	Take-Two	Rockstar Leeds
4	Star Wars: Lethal Alliance	Ubisoft	Ubisoft Montreal
5	Ratchet & Clank: Size Matters	Sony	High Impact Studios
6	Sonic Rivals	SEGA	Backbone Entertainment
7	The Simpsons Game	Electronic Arts	Rebellion
8	SWAT: Target Liberty	Vivendi Games	3G Studios
9	Virtua Tennis 3	SEGA	Sumo Digital
10	WipEout Pure	Sony	SCE Studios Liverpool

www.yakaboo.ua

Реанимация

Новость о смерти 3D Realms была преждевременной. По словам руководства, компания и не думала закрываться. Боссы лишь распустили команду тунейдцев, занимавшуюся созданием Duke Nukem Forever, а саму фирму реорганизовали в камерную студию, которая планирует выпускать новые проекты из серии Duke Nukem и ремейки своих старых игр.



Невеселые итоги

Компания Sony подвела итоги минувшего финансового года (закончился 31 марта 2009-го), оказавшиеся довольно безрадостными. В целом доходы по сравнению с предыдущим годом упали на 12,9% – с 8,87 до 7,73 трлн иен (78,88 млрд долларов), а прибыль в 369,4 млрд иен сменилась убытками в 98,9 млрд иен (1,01 млрд долларов). Доходы игрового подразделения Sony снизились на 18% – с 1,28 до 1,05 трлн иен (10,75 млрд долларов). Уменьши-

лись и тиражи игр для PS2 и PSP (до 83,5 и 50,3 млн копий соответственно), зато количество отгружаемых в магазины консолей PSP и PS3 увеличилось до 14,11 (PSP) и 103,7 (PS3) млн штук. В будущее Sony смотрит скептически, прогнозируя дальнейшие убытки. Главными негативными факторами компания считает проблемы в мировой экономике, укрепление курса иены, снижение активности на японском фондовом рынке и падение спроса на старушку PS2.



Stronghold Online

Firefly Studios внезапно анонсировала Stronghold Kingdoms – онлайн-игру, основанную на стратегии Stronghold. Авторы называют свой проект «Первой в мире MMOG про замки» и обещают невероятное количество игровых возможностей: масштабные битвы и осады укреплений, интересную

систему развития собственного княжества и постройки крепостей, раскидистое древо технологий, детальную статистику и специальные веселые награды в стиле «Лучшая осада месяца!». В общем, планы у разработчиков эпичные. С любопытством ждем дополнительных подробностей.



Боевой паркур

Компании Bethesda и Splash Damage анонсировали Brink, представляющий собой странную смесь из онлайн-футуристического шутера, симулятора паркура и RPG. Игра предложит вам пройти серию своеобразных полос препятствий, попутно выполняя различные задания и отстреливаясь от противников. Помогать будет верный напарник, роль которого может взять на себя AI или человек (живым людям дано право выступать и в роли оппонентов). Полученные за успешные действия очки позволят потратить на покупку шмоток и развитие способностей вашего героя. Посмотрим-посмотрим, что выйдет из этой затеи.

Left 4 Dead 2

Valve поступила некрасиво: вместо того чтобы планомерно улучшать Left 4 Dead (как компания делает это с чудесной Team Fortress 2, презентуя бесплатные апдейты), решено было выпустить ее сиквел, который выйдет 17 ноября нынешнего года на PC и Xbox 360. Обещают новых персонажей и боссов, еще больше инфицированных на экране, а также возможность использовать оружие ближнего боя вроде сковородки или бензопилы (наконец-то). Действие будет происходить не только в сумерках/ночью, но и днем, кроме того, AI Director научится изменять маршрут прохождения карт с помощью тех или иных препятствий. Все это, конечно, здорово, но комьюнити негодует по поводу того, что Valve выдает самый обычный аддон за сиквел.



Все на остров Обезьян!

Любимая многими Telltale Games (Sam & Max, Wallace & Gromit's Grand Adventures) анонсировала сериал Tales of Monkey Island, который создается по мотивам знаменитой серии Monkey Island. Первый эпизод выйдет уже этим летом на PC и Nintendo Wii. А компания LucasArts планирует выпустить ремейк той самой The Secret of Monkey Island 1990 года (проект будет проходить с припиской «Special Edition») с улучшенной графикой, музыкой и полноценной озвучкой.



steelseries
iron.lady

steelseries
iron.lady SIBERIA
FULL-SIZE HEADSET

steelseries
iron.lady IKARI
LASER MOUSE+MOUSEPAD

steelseries
iron.lady

СТВОРЕНО ДЛЯ СПРАВЖНИХ
ГЕЙМЕРІВ

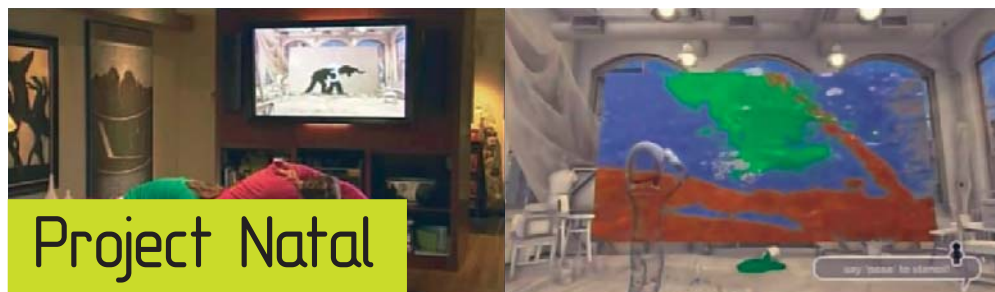
eletek.UA
ексклюзивний дистриб'ютор в Україні

КІЇВ, ВУЛ. В. ГЕТЬМАНА, 27,
ТЕЛ.: (044) 495-29-11, 495-29-14
www.eletek.ua



E3 2009

Новости от Microsoft



Project Natal

Project Natal – ультимативный ответ Nintendo Wii. Если японская компания заставляла взять в руки «вимот» и «нунчак», то Microsoft и вовсе предлагает обойтись без контроллеров. «Ваше тело – контроллер!» – заявляют люди из Редмонда. Представленная система не только считывает каждое движение в 3D-пространстве, но и может определить, кто именно кривляется перед экраном (Natal распознает лица, голос и даже предметы). Несмотря на громкий анонс, отношение к новинке предсказуемо сдержанное – слишком велик шанс того, что на практике устройство будет работать в разы хуже, чем в рекламных роликах. Вдобавок продемонстрированные игровые прототипы откровенно смущают своим примитивизмом. Кажется, единственным человеком, свято верящим в успех творения Microsoft, является Питер Молинье (Peter Molyneux). Хотя ничего удивительного тут нет – его Lionhead Studios в данный момент трудится над Project Milo, эдаким продвинутым «тамагочи», использующим возможности Natal. Только вместо забавного виртуального зверька вы будете воспитывать почти что фотореалистичного мальчика или девочку.



Xbox 360 2.0



Стремясь расширить потенциал Xbox 360, компания Microsoft в обозримом будущем предложит всем владельцам консоли доступ к сервисам Last.fm и популярным (скорее, правда, на Западе, чем в родных палестинах) Facebook и Twitter. Вдобавок вы сможете не только покупать игры на дисках, но и скачивать их (первыми в каталог проектов войдут Mass Effect, BioShock, Assassin's Creed, LEGO Star Wars, Burnout Paradise). Однако для полноценного использования новых возможностей придется обзавестись золотой подпиской на Xbox Live!



Парой строк

Начнем, наверное, с сообщения о том, что Metal Gear Solid таки появится на Xbox 360. Правда, это будет не порт MGS 4, а совершенно новый проект под названием Metal Gear Solid: Rising, который выйдет еще и на PC, и PS3. В главной роли выступит не Snake, а Raiden. Другие подробности и дата релиза игры пока неизвестны.

Final Fantasy XIII выйдет на Xbox 360 весной следующего года.

Crackdown 2 все-таки находится в разработке. Создает ее новообразованная студия Ruffian Games, состоящая из специалистов с большим индустриальным стажем. В игре заявлен кооперативный режим на четверых и сетевые баталии для шестнадцати участников одновременно.

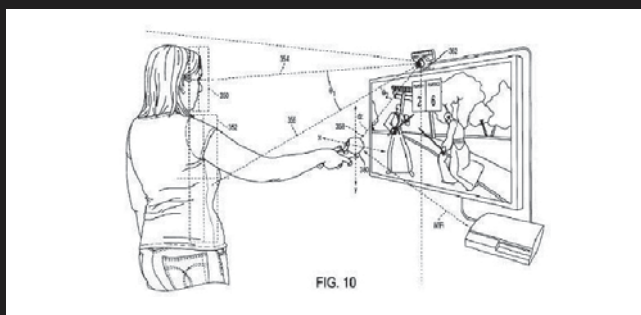
Splinter Cell: Conviction выпустят приближающейся осенью для Xbox 360.

Forza Motorsport 3 должна попасть на прилавки уже в этом октябре.

Halo 3 ODST обзавелась датой релиза – 22 сентября 2009-го. А в следующем году всех поклонников серии хотят порадовать совершенно новой Halo: Reach.

E3 2009

Новости от Sony



Все под контролем

На E3 2009 компания Sony анонсировала собственную систему отслеживания движений. Рабочее название новинки – PlayStation Motion Controller, а представляет она тандем из камеры и двух контроллеров, которые вы держите в руках. В отличие от аналогичных устройств от Nintendo точность считывания производимых геймером телодвижений гораздо выше – вы можете фехтовать, как Линку (Link) и не снилось, поднимать различные предметы и манипулировать ими, легко писать и рисовать виртуальными карандашами и т. д. Примечательно, что Sony планирует использовать разработку не только в развлечениях для казуалов, но и в проектах для более серьезной аудитории. Продажи системы должны начаться следующей весной.



Парой строк

ModNation Racers – новый проект Sony в линейке Play. Create. Share. (первым был LittleBigPlanet) по идее должен прийти по вкусу всем фанатам веселых покатушек – аркадные автогонки с возможностью создавать собственные треки и авто. Звучит заманчиво.

Загадочная Trico – новая игра Team ICO – переименована в The Last Guardian.

Lost Planet 2 все-таки появится на PS3.

Final Fantasy XIV выйдет в следующем году. Слоган проекта «A new online epic begins» однозначно намекает на то, что новая Final Fantasy будет онлайн-ролевой игрой. Это также дает повод думать, что задекларированная эксклюзивность игры для PS3 – явление временное.

God of War III обзавелась датой релиза – март 2010 г.

Rockstar North разрабатывает для PlayStation 3 action под названием Agent. Его действие будет разворачиваться в период холодной войны, в 70-е годы минувшего столетия.

PSP Go

Как и ожидалось, на прошедшей E3 состоялась официальная презентация новой версии PSP. О самом устройстве вы, наверное, слышали уже не раз: его габариты стали меньше (благодаря конструкции слайдера), слот для UMD-дисков исчез, а взамен была установлена внутренняя память объемом в 16 Гб. Но главное, для PSP анонсировали множество свежих игр: портативные версии Final Fantasy VII, Gran Turismo и LittleBigPlanet (наконец-то), Metal Gear Solid: Peace Walker – сюжетное продолжение MGS 3 со Snake в роли основного действующего лица, Soulcalibur: Broken Destiny, Echochrome и массу других. А еще в следующем году на PSP появится Resident Evil, которая, скорее всего, окажется не ремейком какого-то старого проекта, а полностью новой игрой. Правда, без ложки дегтя не обошлось – стоит PSP Go будет аж 249 евро. Консоль поступит в продажу 1 октября 2009-го.



Парой строк

Super Mario Galaxy, пожалуй, лучший платформер современности, обзаведется сиквелом. Выпустить его планируют в следующем году (точная дата не называется). Игровую механику обещали усовершенствовать (хотя кажется, что дальше некуда), а графику сделать краше.

Golden Sun появится на Nintendo DS – этот проект станет продолжением оригинальной дилогии, когда-то порадовавшей всех владельцев GameBoy Advance. «Портативные» ролевики ликуют!

Mario & Luigi: Bowser's Inside Story – RPG-сериал, посвященный приключениям знаменитой парочки, получит свое развитие уже этой осенью. Причем действие (как и подсказывает название) будет разворачиваться внутри Бозуэра. Очень интересно взглянуть на его внутренний мир!

COP: The Recruit – action в стиле легендарной GTA, его разрабатывает Ubisoft специально для DS. Нас ждет некий микс из покатушек и перестрелок, который повествует о нелегкой жизни стритрейсера, решившего переквалифицироваться в защитника правопорядка.

Kingdom Hearts 358/2 Days выйдет на Nintendo DS 29 сентября нынешнего года.

New Super Mario Bros. Wii – это, считайте, классическая Mario, выполненная в 2D и приукрашенная возможностью кооперативной игры для четырех человек на одной консоли (но не по сети). Ожидать ее стоит ближе к Рождеству.

Metroid: Other M – название нового проекта известной серии. Выпустят его для Nintendo Wii в 2010 году. С точки зрения геймплея игра представляет собой традиционную смесь шутера (как от первого, так и от третьего лица) и платформера. Интересно, что разрабатывает ее Team Ninja.

E3 2009

Новости от Nintendo

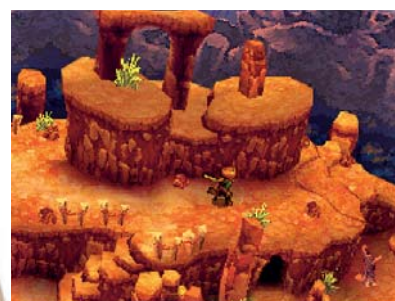
Сложные движения

Японская компания продолжает расширять и развивать свою линейку игр и аксессуаров, связанных с фирменной системой отслеживания движений. На E3 2009 вновь говорили о Wii Motion Plus – своеобразном аддоне к Wiimote, который позволяет более точно считывать совершаемые вами пассы. Возможности этой железной новинки должна раскрыть Wii Sports Resort – по сути, та же Wii Sports, но дополненная новыми видами соревнований (например, стрельбой из лука или баскетболом). А для Balance Board выпустят Wii Fit Plus – опять же, со свежими мини-играми и упражнениями. Кто сказал «маразм крепчал»? Nintendo просто расширяет игровую аудиторию.



Дышите глубже!

Wii Vitality Sensor – еще один аксессуар для Nintendo Wii, представляющий собой... насадку на палец. «Устройство призвано считывать пульс геймера и позволит, – пафосно заявил президент Nintendo Сатору Ивата (Satoru Iwata), – заглянуть во внутренний мир игрока». О том, как именно Vitality Sensor позволит разнообразить геймплей, при этом не было сказано ни слова. Заметим, что подобное устройство уже знакомо владельцам легендарной N64, оно называется Bio Sensor.



СТАЛКЕР

ЗОВ ПРИП'ЯТІ

Всінь 2009

Слідкуй за новинами на www.cop.stalker-game.ru

Розробник GSC Game World. S.T.A.L.K.E.R. 2009© Transvision Ltd.
Ексклюзивний дистриб'ютор в Україні - СПД Григорович





Виктор Анохин

» Финал WC3L: LucifroN доволен наградой



» Финал WC3L: Групповое фото на память

Новости киберспорта

ASUS SPRING

И вновь о московском турнире серии ASUS. Как вы помните, каждые три месяца все геймеры СНГ собираются в столице России для проверки своих боевых качеств. Турнир отличается хорошим призовым фондом и большим списком дисциплин. Начнем с самой популярной – Counter-Strike 1.6. Прошлый чемпионат закончился безоговорочной победой украинской команды KerchNET. И вот с лозунгом «Раз керчанам удалось, мы тоже сможем» отечественные прогеймеры отправились брать приступом Москву. Кроме уже упомянутых фаворитов на турнир приехали A-Gaming, DTS.chatrux, Superhero! и csc.Arena. Помимо этого, в московском клубе 4Game были замечены белорусы SnG, казахи k23 и букет российских команд всех мастей.

В начале, по обыкновению, провели предварительный турнир, поделив участников на восемь групп по четыре команды в каждой. Для выхода в следующий этап необходимо было занять первое или второе место, что для многих претендентов оказалось весьма не тривиальной задачей. После окончания всех матчей домой поехала половина российских коллективов, а также наша Superhero!, ребята не выиграли ни одного поединка.

Плей-офф прошел куда интереснее. Киевляне из A-Gaming уступают k23, DTS.chatrux не без

ASUS SPRING		
Место	Команда	Приз, долл.
Counter-Strike 1.6		
1	DTS.chatrux	5000
2	Virtus.Pro	3300
3	k23	2200
4	KerchNET	1500
DotA Allstars		
1	DTS.chatrux	2200
2	Platinum Sports	1500
3	Zaven pro	750
4	ex-dota	370
Место	Игрок	Приз, долл.
FIFA 09		
1	SLAME	1100
2	puti	750
3	Yozhyk	370
4	Kalinichenko	220
Pro Evolution Soccer		
1	Sunrise	1100
2	kutaker	750
3	drunkgnom	370
4	villian	220
StarCraft		
1	Advokate	370
2	BRAT_OK	260
3	DIMAGA	150
4	Strelak	75
WarCraft III		
1	SLAPJPlease	370
2	Naps	260
3	Cash	150
4	Nicker	75
Quake III		
1	Jibo	370
2	Cooller	260
3	Cypher	150
4	Zulu4	75

дополнительных раундов обходит москвичей forZe. KerchNET обыгрывает tr.uSports. Virtus.Pro берет

вверх над Spb Islanders. Итак, две украинские команды выходят в полуфиналы. Первый матч заканчивается мини-сенсацией – DTS.chatrux обыгрывает казахов. Запахло жареным, ведь во второй полуфинальной паре практически все наблюдатели предсказывают победу нашим парням. Однако не судьба. Ребята из Virtus.Pro оказались более подготовленными, и доблестным крымчанам пришлось оставить мысль о повторном чемпионстве.

В финальном матче зрители увидели все: и суперфраги, и накал, и ошибки, и спортивную злость. Выиграв у Virtus.Pro на de_inferno со счетом 16:8, DTS отдала dust2 – 16:19 (!). Третья карта, литры энергетиков, трясущиеся руки, крики товарищей – и DTS снова на коне. 16:6 на de_train, а значит, следующую строчку читаем с придыханием – украинская команда DTS.chatrux стала чемпионом ASUS Spring! В турнире женских CS-коллективов победу завоевала PinCho.Ladies, собранная из лучших прогеймерш Волгограда, Волжского и Санкт-Петербурга. Всего в этой дисциплине участвовали пять девичьих команд. И недостатка в зрителях, уж поверьте, не наблюдалось.

Расскажем про DotA Allstars. DTS.chatrux завоевала первое место и здесь, обыграв в финале команду Platinum Sports. Конечно, в данной номинации у них не было

столь именитых соперников, но эта победа тоже дорогого стоит. Желая тряхнуть стариной в матчах по StarCraft собралось немного, зато какие люди! Strelak, DIMAGA, Advocate, BRAT_OK – ребята выступают еще с 1998 года! Указанная четверка и поделила весь призовой фонд. Матч за 3-е место получился чисто украинским – Strelak со счетом 1:2 проиграл DIMAGA. В финале Advocate, чей ник сейчас звучит как RoX.KIS.A2.SPB.Islanders, со счетом 2:1 победил BRAT_OK. Учитывая невяку большинства сильнейших варкрафтеров СНГ, победу на турнире по WarCraft III праздновал SLAPJPlease, выигравший в финале у Naps.

Турнир по FIFA 09 прошел с участием только российских игроков. Победителем был признан SLAME. Места со 2-го по 4-е оккупировали члены команды PinCho – puti, Yozhyk и Kalinichenko. Орденоносный forZel'pavjke на пятой позиции. В Москве мячи гоняли и любители Pro Evolution Soccer. В этой номинации золото досталось Sunrise. В финале дисциплины Quake III: Arena русский китаец Jibo обыграл Cooller, на 3-м месте белорус Cypher.

ФИНАЛ WC3L И WC3L AWARDS

В Пекине состоялись финальные игры известнейшей WarCraft-лиги WC3L. В парке развлечений Harry

Valley лицом к лицу встретились шесть самых успешных команд пятнадцатого сезона онлайн-соревнований.

По старой азиатской традиции всех участников размещали в специальных игровых кабинках, а для зрителей повесили огромный экран. Кроме того, сами соревнования растянулись на три дня – для восточного киберспортсмена сыграть за день 1-2 игры считается серьезной нагрузкой. Европейские гости такому регламенту были только рады.

Теперь о результатах. Проиграв все свои поединки, турнир покинула немецкая команда nGize. Вслед за ней отправилась американская EG, чуть позже капитулировала SK (еще бы, в коллективе из мастеров остался один Lyn). В финал вполне предсказуемо вышли WICKED и mouz. Первая победила со счетом 3:1 и оказалась законным чемпионом WC3L. Лучшим игроком матча признан 22-летний кореец Shy, который обошел двух очень серьезных китайцев – TH000 и Fly100%. Кроме того, на турнире вручали специальные награды, так называемые WC3L Awards. В номинации «Самый ценный игрок сезона» номером 1 стал Focus из WICKED. Передовиком по части самосовершенствования был признан TH000, а лучшим новичком сезона – испанец LucifroN, сражавшийся за команду nGize. Все коллективы-финалисты застолбили место в следующем сезоне лиги. Сражаться они начнут с основного раунда, минуя квалификации.

ЗВЕЗДНОЕ МАСТЕРСТВО ПО-НОВОМУ

Упражняться в StarCraft на 22-дюймовом мониторе – занятие для мазохистов. Кликая по зерглингу размером с battlecruiser, с тоской невольно вспоминаешь свой старый пыльный CRT-монитор с экраном 14". Но что делать, если поиграть все же охота, а ехать на дачу за антикварным устройством – нет? Парочка программистов решила эту проблему. На днях в Сеть была выложена новая версия StarCraft Resolution Hack. Она позволяет выставить разрешение экрана, начиная от 1024×768 и заканчивая 1800×1440, что для современных мониторов – самое то. Есть, правда, и побочные эффекты – можно заглядывать за «туман войны». И, ребята, теперь от вашего компьютера потребуется дополнительная мощность: минимум 200-мегагерцевый процессор с технологией MMX и включение кнопки Turbo на системном блоке.



ASUS Spring: DTS.chatrix и призовой чек

Серия турниров DTS Cup продолжает радовать фанатов электронного спорта

ЗЕЛЕННЫЕ БУМАЖКИ – 2009

Журналисты немецкого портала readmore.de подсчитали призовые деньги, заработанные Counter-Strike-командами за этот год на различных международных турнирах. А их было ни много ни мало 52. Вот такой вот удар по «новой экономической реальности».

На первом месте шведская команда Fnatic. Победы на ESWC Masters of Asia, Intel Extreme Masters и KODE5 Moscow принесли ей почти 80 тыс. евро. Серьезно отстают датчане Mortal Teamwork. Команда, еще полгода назад казавшаяся несокрушимой, заработала всего 37 тыс. евро. Третье место в этом почетном рейтинге за поляками WICKED. Победа на DTS и хорошие выступления в Москве обогатили их на целых 33 тысячи. А орлы из легендарной SK Gaming получили и того меньше – 20 тыс. евро. Замыкает пятерку китайский коллектив wNv – 17 тысяч.

Есть в этом списке и украинская команда. KerchNET с суммой около 6,5 тыс. евро. Учитывая нынешний курс, ребята явно не нервничают оттого, что не попали в десятку.

DTS CUP 2009

Двадцать шесть тысяч долларов призовых. Серия турниров DTS Cup продолжает радовать фанатов электронного спорта, становясь масштабнее и интереснее. Вдобавок из года в год соревнования все шире известны за границы.

Доходит до того, что ряд иностранных звезд киберспорта, которых никогда не видели, скажем, в Киеве, уже неоднократно появлялись в Днепропетровске на DTS Cup!

На этот раз игровых дисциплин было всего две. Организаторы не стали распыляться на любительские матчи и выбрали самые популярные и зрелищные игры: Counter-Strike 1.6 и Dota Allstars. Для выступлений в первой номинации в Украину приехали настоящие монстры, среди которых стоит выделить корейскую команду WeMade Fox и польскую WICKED. Уже в первый игровой день зарубежные гости расставили все по местам – украинские коллективы DTS и KerchNET покинули турнир. Зато в матче double elimination попали A-Gaming и pro100.

A-Gaming довольно уверенно прошла по сетке виннеров, сначала обыграв россиян tr.uSports, затем – их соотечественников forZe. А вот финал этапа им не дался – поляки WICKED киевской пятерке оказались не по зубам. Тем временем в лузерах pro100 смогла взять верх над Virtus.Pro, но уже в следующем туре напоролась на шведов из Lemondogs, которые и стали непреодолимым препятствием. С другой стороны сетки путь к финалу проложили корейцы. В матче за третье место WeMade Fox сыграла все с той же A-Gaming. И результаты для наших ребят весьма плачевны.

А в суперфинале зрители смогли насладиться игрой kuben, Neo и компании против пятерки азиатских гостей – это был, наверное, первый матч такого уровня за всю историю украинского Counter-Strike. В тот вечер поляки оказались сильнее, в итоге домой они повезли 10 тыс. долларов призовых и широкие улыбки.

В номинации Dota Allstars попытку забрать себе кубок DTS предприняли 16 команд, 8 из которых представляли Украину (большие, очень большие надежды мы возлагали на DTS.chatrix и Myr.UA), а еще 8 – страны ближнего и дальнего зарубежья.

Сперва по традиции на групповом этапе не наблюдалось особо интересных встреч. А вот потом началось. Российская 1dota вывела в лузера именитую KS.international (там ее окончательно добил DTS.chatrix). Казахи из OS|One одолели белорусскую CosmostV, а затем в весьма затяжной и интересной партии отправили в сетку лузеров и Myr.UA. Но и это еще не все. Войдя в раж, казахская пятерка уничтожает 1dota и попадает в финал соревнований, где заставляет капитулировать Ravens из Дании. Как результат – поистине неожиданный список победителей и очень, очень много интересных реплеев.

DTS CUP 2009		
Место	Команда / игрок	Приз, долл.
Counter-Strike 1.6		
1	WICKED	10 000
2	WeMade Fox	6000
3	A-Gaming	4000
Dota Allstars		
1	OS One	3000
2	Ravens	2000
3	1dota	1000

Голосования

ИГРА МАЯ

1.	X-Men Origins: Wolverine	53%
2.	Bionic Commando	26%
3.	inFamous	25%
4.	Patapon 2	17%
5.	Guitar Hero: Metallica	14%
6.	Velvet Assassin	13%
7.	Battlestations: Pacific	9%
8.	Terminator Salvation: The Videogame	7%
9.	Damnation	7%
10.	Sacred 2: Fallen Angel	5%
11.	Gobliins 4	4%
12.	Boom Blox Bash Party	2%
13.	Sherlock Holmes vs. Jack the Ripper	2%
14.	Donkey Kong: Jungle Beat	1%
15.	Hired Guns: The Jagged Edge	1%
16.	Restaurant Empire II	1%

Всего в опросе приняло участие 196 человек. Можно было выбрать три игры.



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

Наши читатели пишут

ТАК КТО ПОБЕДИЛ НА ЕЗ?

Прошедшая выставка оказалась самой интересной за последние несколько лет. Sony, Nintendo и Microsoft провели прекрасные презентации важных проектов, которые определяют их успех на ближайшие год-два. Но понятно, что в рядах их анонсов главными были совсем не новая Final Fantasy или Metal Gear Solid на Xbox 360. Гораздо любопытнее оказалось знакомство с позицией и стратегией каждой из трех компаний.

Конференцию Microsoft было интересно смотреть, конференцию Sony – читать, а конференцию Nintendo – слушать. В середине последней на сцену вышел президент Сатору Ивата и сказал интересную вещь. Неточная цитата: «Мы делим всех людей на игроков, потенциальных игроков и неигроков. В мире 150 миллионов человек, которые могли бы стать нашими клиентами. И мы будем работать над тем, чтобы расширить рынок, двигаясь в направлении к людям, ни разу в жизни не покупавшим игровую консоль».

На фоне этой стратегии ее полной противоположностью выглядит позиция Sony. Пока Nintendo работает на девушек и пенсионеров, Джек Треттон и Каз Хираи два часа доказывали: игровой отдел Sony существует исключительно для игроков.

Компания не снизила цену и не показала тонкую PS3, а вместо этого демонстрировала игру за игрой. Яркие эксклюзивы: Uncharted 2, MAG, Last Guardian, God of War III. На производство каждой потрачены миллионы, и каждая это маленькая Shenmue – очень дорогой проект, который должен склонить игроков к покупке консоли.

Пресс-конференция Microsoft показала, что Редмонд отлично ориентируется в современных «японских» тенденциях. С одной стороны, они достали из рукава достаточно, чтобы удержать активных игроков. Ту часть клиентов, которую пытается аккумулировать Sony. С другой стороны, Microsoft явно понимает, как нужно бороться с невероятным успехом «большой N».

Пока Сатору Ивата говорит, Microsoft – делает. Пока Nintendo пытается соблазнить «необработанную» аудиторию пульсометром, Microsoft планирует продать Xbox 360 даже тем, кто никогда не станет игроком.

У них уже есть интеграция с гигантской базой фильмов Netflix, а на конференции анонсировали подключение главного музыкального сайта Last.fm, популярнейшей социальной сети Facebook и феномена микроблогинга Twitter. У нас, понятно, заработает только половина этих сервисов, но на Западе Xbox 360 превращают в домашний мультимедийный центр. Всего за 300 долларов каждый может поставить его у телевизора, чтобы тянуть гигабайтовые потоки музыки, фильмов, фотографий, общения и игр.

Юмор в том, что Microsoft долго показывала, как люди станут играть, но почти не показала, во что.

Sony же демонстрировала, что «мы тут еще новую систему управления разрабатываем, но пока мы ее делаем, играйте в...»

Xbox как мультимедиацентр – аналог PC. Ничего сверхъестественного, ничего нового. Но, разумеется, если они пойдут дальше и глубже интегрируют все сервисы с играми (а они любят делать акценты именно на приколах, связанных с Live!), то это будет интересно. Только с какими играми интегрировать?

Я не спорю, Natal пока выглядит очень любопытно, и я буду наблюдать за ее развитием. Но если бы я прямо сейчас, после конференций, должен был бы выбрать, что покупать (а у меня, кроме PS ничего, к сожалению, нет), то я бы выбрал PSP и PS3. Ибо Microsoft пока ничего интересного и уникального для меня предложить не смогла.

HamStar

Sony со своей презентацией PSP+PS3 легко уделала всех. Да, у Natal есть потенциал, но motion-контроллер от Sony выглядит работоспособной уже сейчас, на стадии демо. А Milo – это вообще EyePet с мальчиком вместо зверушки! Nintendo, конечно, проиграла, но анонсы Sony и Microsoft, вероятно, лишь ускорили анонс Wii HD!

Really DEAD

Sony, baby, если по играм судить. Microsoft целится туда, куда сразу стреляла Sony, – мол, это вам не только поиграть, но и вообще компьютер.

Uncle Sam

Как новая камера сделает из бокса компьютер? PlayStation 3 в большей степени комп чем бокс.

zarkon

Стоит отметить, что Natal – расширенная, переосмысленная, углубленная, но просто калька с Wiimote. При этом Nintendo продолжает выкатывать новые устройства – balance board, теперь vitality sensor, и не вижу причин, почему они должны остановиться. Еще во времена NES у них были: lightgun, nintendonet, коврик типа DDR, шлем с прицелом, который реагировал на слово «fire», робот этот дурацкий, virtual boy, но технологии не успевали за задумками. Сейчас этот подход выстрелил; а Microsoft потребовалось два года, чтобы перекачать идею.

Хотя выглядит Natal, безусловно, привлекательно, но посмотрим.

Lex D

Для предыдущей камеры они целых две игры выпустили, а на эту, наверное, аж три сделают :) zarkon

ЭТО И ЕСТЬ НОВАЯ PSP GO

На Eurogamer выложили фотографии новой PSP GO. Выглядит как те плееры со встроенными эмуляторами или эмуляторы со встроенными видеоплеерами, или еще как что-то подобное. Не Sony Style, ведь правда?

Управление предполагает анатомически неправильные пальцы. Любительские концепты были круче.

grayraw

Что-то мне напоминает все это историю с Gameboy Micro, на котором невозможно было играть. Пора бы им учиться на ошибках старших.

Uncle_Sam



Новая PSP вообще не в стиле старой, как можно было такое сделать? Какой-то кусок пластика матового, от крутости оригинала не осталось вообще ничего.

И смысл в слайдере? Она не стала особо меньше, зато все так же убиваема. Сделали уже б открывашку, что ли? Хотя бы экран не так царапался.

И это фотка такая или у нее экранчик и впрямь теперь матовый?

Кстати, я один это вижу?

Vanadium



Вы просто привыкли к первой версии PSP. Я думаю, все будет нормально. Sony не настолько легкомысленна, чтобы выпускать карманную консоль, которую неудобно держать в руках.

Fan GamePlay

Интересно читать :)

Почти все против!

Мое мнение не такое негативное, тем более в ролике говорится о том, что этот вариант PSP для любителей цифрового мультимедиа. На рынке оставляют оба варианта PSP, кому что нравится, тот то и покупает.

Emsaf

Зато она меньше. Да и матовое покрытие это далеко не фу, уж поверьте, PSPшный глянец залапывался в считанные секунды, а любая царапина на ней была очень ярко видна, особенно на черных. А еще есть bluetooth! Наконец хоть какой-то онлайн можно забаваться без Wi-Fi.

Но слайдер это, конечно, очень ненадежная конструкция, и вообще все, что не моноблок, быстрее ломается.

Samael3000

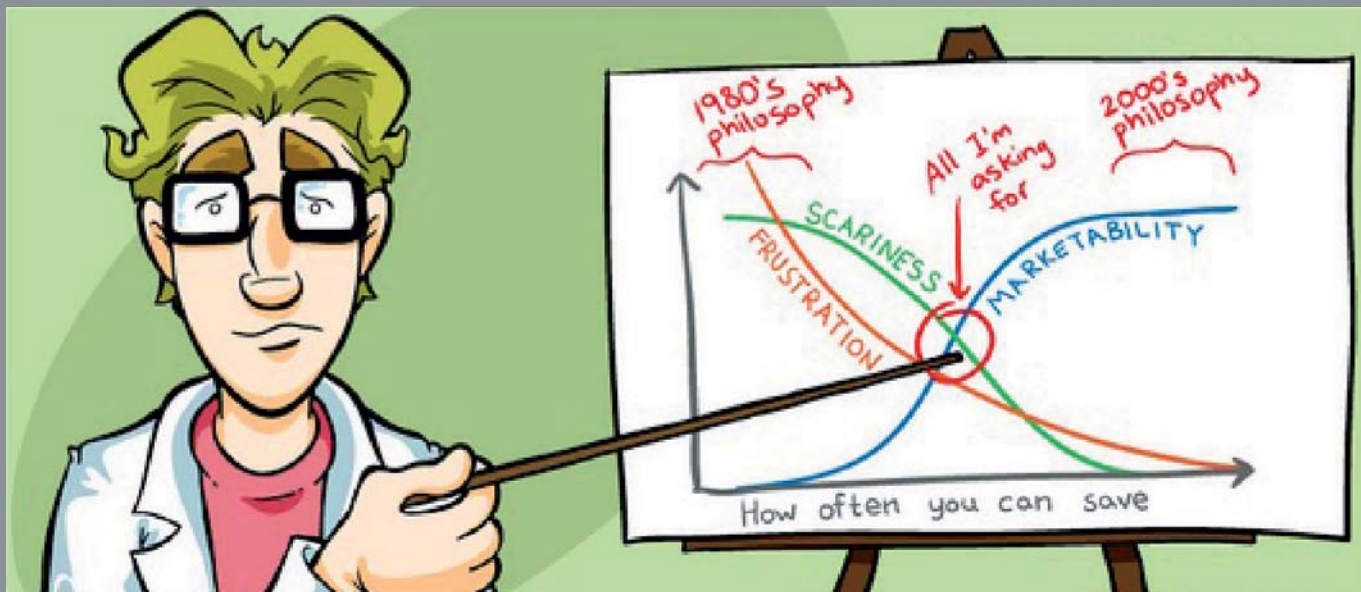
HORDE KAWAII!

Результат творческого переосмысления LittleBigPlanet и World of Warcraft - Sackboy the blood elf Warlock.



ГЛАВНАЯ ПРОБЛЕМА УЖАСА СЕГОДНЯ

Снизу - частота сохранений, зеленая линия - страх, синяя - продаваемость, оранжевая - разочарование. Слева написано «Философия 80-х», справа - «Философия 2000-х». В центре, конечно же: «Это все, о чем я прошу». В чем-то он прав, нет?



Казуальные игры на hotline.ua



Более 500
простых,
но очень
интересных
игр!

Каждый день
новые игры -
заходи, играй,
выбирай!

hotline

Выбирать легко!



ПРОБЫЮ

» Путешествия в будущее и материализация духов

В этом разделе

20 Colin McRae:
DiRT 2

24 The Saboteur

» Colin McRae: DiRT 2

Если верить заявлениям Codemasters, то новая DiRT будет коренным образом отличаться от предыдущей игры. Нам предложат иной принцип организации режима *Карьера*, переработанную физическую модель, улучшенные графику и систему разрушений, еще больше экстрима в заездах и «тяжелый» саундтрек.

с. 20

» The Saboteur

Компания Pandemic Studios планирует удивить нас action/adventure про храброго диверсанта, наводящего страх и ужас на оккупировавших Францию немцев (речь о Второй мировой, разумеется). Обещают захватывающее действо и интереснейшие путешествия по виртуальному Парижу. Поверим?



с. 24

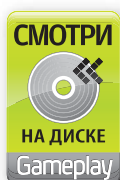


Colin McRae: DiRT 2

Владимир Куценко

Борьба в грязи

Колин МакРей трагически погиб ровно через три месяца после выхода первой части DiRT. В продолжении разработчики захотели почтить его память и обратить внимание на те соревнования, в которых известный гонщик выступал перед смертью.



В последние годы жизни Колин МакРей принимал участие не только в классических раллийных заездах, а и в таких популярных и зрелищных мероприятиях, как «Гонка чемпионов» и X-Games. Именно это побудило Codemasters сделать акцент на экстремальной стороне автоспорта. Коренным образом поменялась стилистика игры – в DiRT 2 появились тяжелый рок, полуголые девушки и татуированные с ног до головы личности, которые куда органичнее смотрелись бы в очередном проекте имени Тони Хоука, а не в раллийном симуляторе.

Дебютировала в DiRT 2 и новая звезда, органично вписавшаяся в новый имидж сериала, – известный экстремал Кен Блок, принимавший участие в соревнованиях по скейтбордингу, сноубордингу, мотокроссу и раллийным гонкам. Вам наверняка знакомо это имя, даже если вы и не следите за новостями автоспорта – видеоролики с записью трюков Кена Блока весьма популярны в Интернете. Если же вы ни разу не видели, какие чудеса он вытворяет на своей Subaru Impreza WRX



Обратите внимание на брызги из-под колес



STI, просто введите на YouTube «Ken Block Gymkhana» – не пожалейте! При разработке DiRT 2 Кен Блок как мог старался заменить Колина МакРея, консультировавшего Codemasters в течение 10 лет. Разумеется, в первую очередь гонщик-экстремал отрабатывал прыжки с трамплинов и прочие трюки. Кроме того, Кен встретится игрокам и в режиме карьеры наряду с дру-

гими известными спортсменами вроде Трэвиса Пастраны и Таннера Фауста. Если удастся с ними подружиться, они станут приглашать вас на новые соревнования, а в некоторых заездах даже выступать с вами в команде.

Что за экстремальные мероприятия без соответствующей музыки? Видимо, именно этим соображением руководствовались в Codemasters,

В теории едва ли не весь DiRT 2 можно будет пройти на единственном автомобиле



❑ Спортсмен колесит по всему миру и принимает участие в различных экстремальных мероприятиях ❑

когда лицензировали для саундтрека DiRT 2 песни 40 групп. Независимо, будет ли звучать музыка во время заездов, но в меню нам наверняка больше не придется слушать простенькие мелодии, как в первой части.

Соответствующим изменениям подвергся и основной режим карьеры. На смену прежней «пирамидальной» структуре заездов пришли рейтинг гонщиков и фестивальная жизнь нашего протеза, больше похожая на турне рок-музыканта. Подконтрольный геймеру спортсмен колесит по всему миру в собственном трейлере и принимает

участие в различных экстремальных мероприятиях, зарабатывая себе репутацию в автомобильном сообществе. Дом на колесах и будет представлять собой главное меню игры. Так, список доступных гонок можно посмотреть на висающем на стене постере, а победы в мультиплеере и установленные рекорды найдут отражение в журнале, небрежно валяющемся на кровати. Разумеется, не обойдется и без украшения жилища кубками и памятными подарками, полученными за успехи в карьере. За выигранные гонки положены не только красивые безделушки, но и очки опыта,

» Не самое удачное приземление



▶ ПАСПОРТ

Жанр racing
Разработчик Codemasters
Издатель Codemasters
Издатель в СНГ «Новый Диск»
Дата выхода 9 сентября 2009
Сайт www.dirt2game.com

.....

Codemasters Одна из старейших компаний-разработчиков видеоигр в Великобритании. Была основана в 1985 году и начинала с проектов для ZX Spectrum, Commodore 64 и других консолей.
Игры серия Colin McRae, GRID, TOCA Race Driver
Сайт www.codemasters.co.uk

В DiRT 2 вес машины честно распределяется по четырем колесам



необходимые для доступа к следующим соревнованиям, а также деньги на покупку новых машин и усовершенствование старых.

Разработчики поощряют более внимательное отношение к собственному автопарку. В теории едва ли не весь DiRT 2 можно будет пройти на единственном автомобиле, выбранном в самом начале. Все дело в том, что в игре появились особые пакеты модификаций, и при желании несложно перевести свое транспортное средство в другой класс. Вряд ли дело дойдет до того, что в одних заездах будут выступать Subaru Impreza и КамАЗы, но хоть какое-то разнообразие и тщательный подход к выбору машины должны появиться.

Можно с уверенностью утверждать, что DiRT 2 намерен выглядеть просто замечательно. В игре используется третье поколение движка EGO, знакомого нам по первой части DiRT и Race Driver: GRID. Геймплейные ролики демонстрируют значительный прогресс по части графики – и машины, и окружение смотрятся намного реалистичнее и красивее. Усовершенствована система освещения – как и в GRID, в DiRT 2 теперь появятся ночные заезды.

Требования к железу, скорее всего, возрастут. Поскольку разработчики делают акцент на экстремальных видах автоспорта и некоторые трассы будут расположены на специально сооруженных стадионах, часть ресурсов придется потратить на от-



Индустриальные пейзажи и вековая грязь сочетаются замечательно

рисовку зрителей. Заполненные трибуны – это совсем не то же самое, что пустынные обочины лесных дорог.

Усовершенствуют и систему повреждения автомобилей, добавив больше разрушаемых объектов на трассы. Неаккуратный водитель, вылетев на обочину, сможет уничтожить не только пару кустов и дерево, но и неудачно подвернувшуюся стену хлипкого домика. Однако с порчей имущества стоит быть поосторожнее, спорткары – штуки весьма хрупкие, и не доехать до финиша из-за поломки жизненно важной детали машины здесь проще простого.

В этой ситуации очень к месту придется система повторов, дебютировавшая в GRID. В зависимости от уровня сложности игроку предста-

вится возможность несколько раз за гонку отмотать время назад и попытаться пройти сложный участок без ошибки.

Как и положено игре с упором на гонки по бездорожью, особое внимание уделяется взаимодействию машины с дорожным полотном, грязью и водой. Шикарные спорткары постепенно теряют свой первозданный лоск и покрываются песком и землей, а лужи на трассе не только призваны зрелищно взрываться брызгами под колесами автомобиля, но и ощутимо влияют на сцепление с трассой. Попавшая в глубокую лужу машина существенно сбросит скорость, так что нужно осмотрительнее подходить к выбору траектории.

Первая часть DiRT подвергалась справедливой критике за чрезмерно аркадное управление автомобилями. Машины словно бы ничего не весили и парили над землей, вообще ее не касаясь – они фантастически легко меняли направление движения, еще легче входили в занос и так же беззаботно из него выходили. Разработчики приняли замечания игроков во внимание и значительно усовершенствовали физическую модель. Теперь авто не просто имеют вес, в DiRT 2 он честно распределяется по четырем колесам, и это, в свою очередь, приводит к тому, что на поворотах шины под весом автомобиля будут деформироваться, а уровень сцепления с трассой – постоянно меняться. Кроме того, появится система, имитирующая работу дифференциалов, что в конечном итоге должно обеспечить увлекательное и реалистичное вождение. В то же время разработчики не собираются возвращаться к хардкорности и сложности первых игр серии



Наше жилище. Бедлам, конечно, зато все строго функционально

Разработчики действительно прислушиваются к замечаниям игроков и стараются устранить все слабые стороны игры



» Кажется, недавно прошел дождик

» Если вовремя не выйти из заноса, машина аккуратно впишется в логотип DC Shoes



Геймплейные ролики демонстрируют значительный прогресс по части графики



Colin McRae Rally – широкой аудитории больше по душе разумный компромисс между правдоподобием и легкостью в освоении.

По той же причине в играх серии DiRT бал правят заезды с множеством машин на трассе – гонки один на один с секундомером подрастеряли свою популярность. Однако классические раллийные заезды никуда не денутся, хотя и будут проходить совсем не в классических местах. Разработчики предпочли перенести соревнования в новые экзотические страны, вместо того чтобы из года в год возвращать игрока на знакомые раллийные этапы Финляндии или Швеции. Полный список доступных локаций пока не известен, но мы точно побываем в Китае, Англии, Калифорнии, Хорватии и Малайзии. Всего будет представлено девять стран.

Как и в первой части, в продолжении нас ждет большой выбор доступных типов гонок. Например, изменится Rallycross – теперь соревнования в этом режиме будут проходить не на специально сооруженных треках, а в неких «необычных местах» – разработчики все карты не раскрывают, известно лишь о заброшенной электростанции Battersea в Лондоне. В стандартных раллийных заездах

нас также ждут нововведения – отныне одновременно с игроком на трассе окажутся и машины соперников, только стартовать они будут через определенный интервал времени. Так что при удачном стечении обстоятельств можно догнать и обогнать едущего перед вами оппонента. Или наоборот – проводить злым взглядом умчавшегося вперед преследователя.

Разумеется, появятся и новые режимы. В Trailblazer игрокам предстоит состязаться в мастерстве на опасных горных дорогах и пересеченной местности, для этого режима подготовлен отдельный класс мощных и скоростных автомобилей. В Raid соревнования будут происходить на пересеченной местности с большим количеством естественных препятствий, а гонщики окажутся за рулем грузовиков и тяжелых джипов – создавая этот режим, разработчики вдохновлялись ралли «Париж-Дакар», в котором при жизни принимал участие Колин МакРей. К сожалению, пока не известно, появятся ли режимы игры, ориентированные на демонстрацию трюков. С учетом уклона в экстремальный автоспорт такой шаг выглядел бы весьма логичным. Например, соревнования по дрифту, отлично прижившиеся в GRID, и здесь смотрелись бы органично.

Огромную работу проделали над мультиплеером. В первой части это был без преувеличения самый слабый элемент проекта – малое количество режимов и отсутствие заездов с множеством противников на трассе привели к тому, что играть было просто скучно и все сводилось к наматыванию кругов и борьбе за секунды в полном одиночестве. Соперники существовали, но их не было видно.

В DiRT 2 ситуация должна поменяться радикальным образом. Разработчики заявляют, что представят в мультиплеере все режимы и все машины из сингла. Кроме того, планируется выпуск дополнительного загружаемого контента и проведение различных мероприятий, призванных удержать интерес игроков к онлайну, – как один из вариантов рассматривается организация еженедельных турниров.

До выхода игры остается еще несколько месяцев, но уже сейчас DiRT 2 выглядит очень интересно и перспективно. Разработчики действительно прислушиваются к замечаниям геймеров и стараются устранить все слабые стороны проекта. Более реалистичное поведение автомобилей на трассе, разнообразие игровых режимов и развитый мультиплеер, акцент на зрелищности, трюках и прыжках с трамплинов – неплохой комплект, позволяющий надеяться, что DiRT 2 не разочарует фанатов серии.

» Какой пафосный ракурс

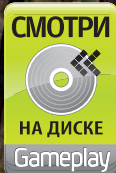


Colin McRae R.I.P.

Несмотря на то что разработчики оставили в названии игры слова «Colin McRae» даже после смерти прославленного гонщика, их ни в коем случае не хочется обвинять в попытках нажиться на раскрученном бренде. Эти люди трудились вместе с ним долгие годы, и DiRT 2 – своего рода памятник погибшему товарищу. Во-первых, игроку достанется автомобиль Колина МакРея, во-вторых, его коллеги Кен Блок и Трэвис Пастрана расскажут о влиянии Колина на их карьеру и любовь к ралли. Кроме того, в дальнейшем можно будет открыть специальный игровой режим, посвященный МакРею, однако в чем его суть, пока не сообщается.

Скорее всего, мы знакомимся с последней игрой с именем Колина МакРея в названии – сейчас это дань памяти погибшему гонщику, но в дальнейшем будет смотреться уже как спекуляция его именем, что в Codemasters отлично понимают.

❖❖ Перед нами история, для которой война стала лишь ужасным фоном ❖❖



The Saboteur

Кирилл Токарев

Черно-белое кино

О Второй мировой войне создано огромное количество самых разных игр. Есть и симуляторы, и стратегии, и боевики. Однако сотрудники студии Pandemic не боятся конкуренции. Ведь благодаря новому проекту The Saboteur ребята намерены шагнуть далеко вперед, познакомив затертый сеттинг с жанром sandbox.



» «Мулен Руж» во всей своей пикантной красе

Новая игра компании, подарившей миру взрывоопасный сериал Mercenaries, рассказывает о самом начале Второй мировой. Но в центре повествования на сей раз не боевые действия, как в Call of Duty, а личная история ирландца по имени Шон Девлин (Sean Devlin), его прототипом стал реально существовавший спецгент Уильям Гроувер-Уильямс (William Grover-Williams). Согласно сценарию, наш герой рабо-

тал механиком вымышленной гоночной команды Magini, ловко орудовал гаечным ключом, несколько раз даже побывал за рулем стильного болида. Однако после некоего страшного события (что конкретно произошло, нам не сообщают), жизнь героя рушится, и весь ее смысл теперь в отщеплении обидчикам. Примерно в то же время во Францию входят немецкие войска и в считанные дни захватывают Париж. Таким обра-

зом, к личной трагедии Шона добавляются проблемы куда большего масштаба.

Впрочем, повторять подвиги Джона Миллера из «Спасения рядового Райана» он все равно не собирается. Сюжет повествует отнюдь не о героической борьбе на линии фронта, а об изнанке конфликта. Перед нами история, для которой война стала лишь ужасным фоном. Шон хочет мести и ради этого пойдет на многое.

ПАСПОРТ

Жанр action/adventure/sandbox

Разработчик Pandemic Studios

Издатель Electronic Arts

Дата выхода осень/зима 2009

Сайт www.thesaboteurgame.com

Pandemic Studios была основана в 1998 году бывшими сотрудниками Activision.

Сейчас это большая студия, в которой трудятся сразу несколько команд, создающих проекты различных жанров.

Игры Mercenaries 2: World in Flames, Destroy All Humans!, Star Wars: Battlefront, Full Spectrum Warrior и др.

Сайт www.pandemicstudios.com

Сюжет повествует отнюдь не о героической борьбе на линии фронта, а об изнанке конфликта

Он вовсе не военный, ведет не самый здоровый образ жизни, ему чужда дисциплина, а штаб, откуда герой будет отправляться на миссии, не что иное, как бордель, расположенный рядом со знаменитым «Мулен Руж». И тем не менее после наступления некоего переломного момента (который, разумеется, тоже не конкретизируется) Шон начинает уничтожать нацистов и проводить невероятные диверсии на территории Парижа и окрестностей.

Сперва предполагалось, что The Saboteur будет представлять собой action с элементами stealth. Однако позже выяснилось, что авторам больше импонируют мощные взрывы и яростные перестрелки, нежели прогулки во тьме под носом у зазевавшихся часовых. Нет, при желании мы, конечно, вольны изображать из себя ниндзя и пытаться пробраться в логово врага незамеченными. Но если вдруг прозвучит сигнал тревоги и нас начнут обстреливать, можно со спокойной душой взяться за пулемет и крошить нацистов в капусту. Как бы

Разработчики используют в игре две очень контрастные палитры



Только взрывы и красные флаги выбиваются из черно-белой гаммы



Разработчики не стесняются вставлять в игру нацистскую символику



Незиная на отсутствие опыта, главный герой стреляет метко

тихо и незаметно мы ни приступали к выполнению основного задания, обычно оно заканчивается грандиозными взрывами и погоней. Разработчики активно эксплуатируют идею «громкого ухода», так что нам непременно придется очень много стрелять, пытаясь выбраться из вражьего

стана. Словом, The Saboteur в большей мере action/adventure, нежели очередная попытка клонировать Splinter Cell.

Впрочем, возможны варианты. К примеру, в одной из миссий герою предстоит вырваться с территории фабрики Дюппельциг (Doppelzieg),

производящей военную технику для оккупантов. Шон сначала разбирается со своими многочисленными оппонентами врукопашную, раздавая увесистые тумачи и сворачивая шеи. Затем в его руки попадает огнестрельное оружие, и постепенно ему удастся пробиться к красивому го-

ночному автомобилю, на котором можно добраться до города. Однако никто не заставит нас садиться за руль и сбивать стоящие на дороге патрули и заслоны. Другой вариант – дойти пешком, это значительно дольше, но и лишнего шума поднимать не придется. Еще один при-



ИНТЕРВЬЮ С ГЛАВНЫМ ДИЗАЙНЕРОМ THE SABOTEUR ТОМ ФРЕНЧЕМ (TOM FRENCH)

Gameplay Скажите, почему вы выбрали сеттинг Второй мировой? Не кажется ли вам, что эта тема уже совсем непопулярна?

Том Френч Для нас война – лишь фон для основных событий. The Saboteur такая же игра про Вторую мировую, как Индиана Джонс (Indiana Jones) – фильм про нее. Задача Шона – не победа и не подвиг, а месть. Он ведь не солдат. Он гонимый, который волею судеб стал диверсантом. Все наши миссии построены не вокруг взятия каких-то абстрактных высот, они рассказывают о подрыве дирижаблей или убийстве кровного врага

Курта Диркера (Kurt Dierker), тоже гонимого и высокопоставленного нациста. Мы вполне обходимся с датами, не стремимся строго придерживаться исторических реалий (по правде говоря, во время войны дирижабли уже практически не использовали). События прошлого были для нас лишь источником вдохновения.

Gameplay На кого больше похож Шон?

Том Френч Определенно на Джона МакЛейна. Герой «Крепкого орешка» стал для нас настоящим примером. Мы стремились сделать протагониста, который бы не терял чувства юмора ни в сложной ситуации, ни после пары ударов в лицо. У Шона темная и мрачная история, но нам не хотелось, чтобы он все время

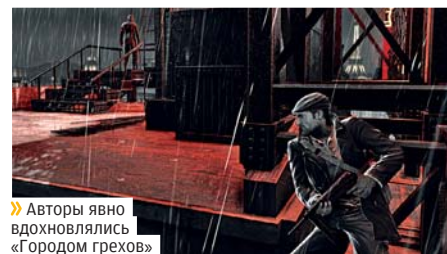
ходил угрюмым. Пусть остается интересным даже в такой тревожной обстановке.

Gameplay Как вы относитесь к современной тенденции создавать «плохих» героев? Новый Джеймс Бонд, Маркус Феникс (Marcus Fenix) из Gears of War, Альтаир (Altair) из Assassin's Creed, лейтенант Альдо Рейн (Lt. Aldo Raine) из фильма «Бесславные ублюдки» – никого из них не назовешь типичным хорошим парнем. Думаете, негативные черты делают выдуманные образы более человечными?

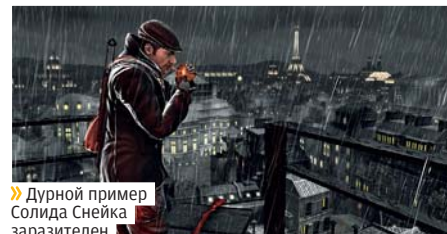
Том Френч Персонажи с изъянами действительно кажутся интересными и реалистичными. Людям больше импонирует герой, похожий на живого человека, у которого идет кровь, имеются свои мелкие про-



» Капельки крови на экране символизируют ранения



» Авторы явно вдохновлялись «Городом грехов»



» Дурной пример Солида Снейка заразителен

мер – нам нужно взорвать огромную пушку, установленную на крыше здания. Время лимитировано – на миссию отводится около 10 минут, после чего грянет выстрел. Но от таймера можно избавиться, тихо застрелив человека, ведущего обратный отсчет.

Такие, казалось бы, незначительные детали переполняют игру. У нас в кои-то веки появится реальный выбор, которого попросту не существует в массе других проектов, основанных на событиях Второй мировой. Список заданий достаточно обширен, и мы надеемся на несколько большую свободу действий, нежели в Assassin's Creed.

Выполнение очередной миссии обеспечит не только заслуженную награду и продвижение по сюжету, но и приведет к приятному побочному эффекту – вы освободите район от фашистов. Нет, немцы полностью не исчезнут с улиц, но их станет гораздо меньше, а сам район преобра-

зится. Дело в том, что разработчики используют в игре две очень контрастные палитры. До начала войны Париж представляется красивым пестрым городом, где много света и сочных красок. Как только его оккупируют нацисты, цветовая гамма тускнеет, становится черно-белой с бесчисленными оттенками серого. Ярко пылают лишь повязки на руках солдат, кровь и буйные оранжевые взрывы. Выглядит такое оформление просто великолепно, вызывая ассоциации одновременно и со «Списком Шиндлера», и с «Городом грехов». Но после того как мы расправимся с захватчиками в каком-то районе, на улицы вновь вернутся краски жизни (появятся люди, занимающиеся своими повседневными делами). Позднее

в освобожденных кварталах станут орудовать члены французского Сопротивления.

«Раскраска» города не только выгодно выделяет The Saboteur на фоне многочисленных конкурентов и помогает выстроить правильную атмосферу и настроение, но и служит наглядной демонстрацией наших успехов. Чем дальше мы продвигаемся, тем меньше серого вокруг. Лучшее всего это заметно, если разглядывать город с высоты. Что, кстати, достаточно просто – наш герой умеет карабкаться по домам не хуже Альтаира. Он ловко перепрыгивает с крыши на крышу, взбирается по дымоходам и практически отвесным стенам, может даже подняться на Эйфелеву башню без помощи лестницы



» Использовать урну в качестве укрытия – не лучшая идея



» Хорошо, что на веревке нет белья

» The Saboteur в большей мере action/adventure, нежели очередная попытка клонировать Splinter Cell «

блемы. Подобных действующих лиц гораздо легче принять, поэтому мы и сделали Шона немного «неправильным». С ним приятно было бы погулять и пропустить пару стаканчиков в баре.

Gameplay Расскажите о художественном оформлении. Как бы вы описали визуальный стиль игры? Ожившая фотография?

Том Френч Виртуальный мир The Saboteur немного непохож на наш: все основано на реальности, но некоторые вещи специально преувеличены. Перед нами стояла задача создать естественное окружение, которое бы позволяло моделировать всякие невероятные ситуации из приключенческих романов. Именно потому мы и выбрали черно-белое оформление.

Когда вы думаете о Париже, то на ум сразу же приходят сочные, живые цвета. Такое место не очень подходит для массовых расстрелов. Расставив на красивых улочках парней со свастикой на рукаве, чувства угнетенности не создашь. Черно-белая гамма помогает воплотить идею похищенной у людей жизни. Когда картинке возвращается естественный цвет, немедленно чувствуешь разницу. В ярких красках The Saboteur смотрится как «Индиана Джонс» или даже «Амели».

Gameplay Какую роль в игре выполняет цвет? Как он меняется в зависимости от действий? Откуда вы черпали вдохновение для такого необычного оформления?

Том Френч Противостояние черно-белого и цветного – часть нашей

системы Will to Fight. В The Saboteur двухцветная гамма означает оккупацию. Такие районы наводнены нацистами, у проживающих тут людей нет никакой надежды. Работая над данным оформлением, мы в основном оглядывались на нуар-фильмы и «Город грехов». Посмотрев эту картину, нам удалось понять, как придать блеклому миру глубину и заставить персонажей выделяться на темном фоне. Так вот, когда герой попадает в захваченные районы и выполняет миссию, туда возвращается настоящий цвет. После чего парижане вновь выходят на улицы, продолжая свою обычную жизнь. Это не значит, что вы больше не встретите там нацистов, однако впоследствии им начнут давать отпор силы Сопротивления. Таким образом, вы будете напрямую влиять на освобождение Парижа.

Gameplay Как бы вы охарактеризовали жанр проекта? Это скорее stealth action (Splinter Cell) или action/adventure (Assassin's Creed)?

Том Френч Думаю, второе. Мы даем геймеру право «шпионить» и оставаться в тени сколько угодно, но я бы не сказал, что The Saboteur это stealth. Мы рассматриваем все игровые возможности (тихое передвижение или прорыв с боями) как своеобразные инструменты, которые позволяют решать поставленные задачи. Мы не хотели останавливать миссию сразу после тревоги. Многим людям прятаться вообще не нравится, и здесь они смогут спокойно расчистить себе путь с помощью автомата.

Gameplay Чем Шон станет заниматься в игре? Каково соотношение



и лифта. Кстати, авторы потратили немало времени на возведение виртуальной копии Парижа, которая переполнена красивейшими зданиями и всемирно известными памятниками архитектуры.

Исследуя город, Шон сможет выполнять вспомогательные задания, разрушать объекты военной инфраструктуры или просто гулять по узким улочкам и заглядывать на проходящих мимо дам. Отметим, что герой носит штатское и поэтому в спокойной обстановке не привлекает внимания нацистов. Однако чем дальше, тем сложнее будет свободно передвигаться по городу. Диверсионную деятельность нелегко держать в тайне, и постепенно появляются враги, которые непременно всадят в Шона пару пуль, если узнают. Впрочем, он сможет ответить им тем же. В его арсенале имеется немало оружия, и обращается он с ним весьма ловко, невзирая на недостаток военной тренировки. Как и в большинстве современных игр, у героя нет полоски жизни, но он отнюдь не бессмертен. Гибель наступает после нескольких попаданий подряд. Но предусмотрительные авторы ввели в игру автоматическую

» Мостик долго не протянет



систему использования укрытий. Едва запахнет жареным, персонаж начнет прятаться за ближайшие объекты, уходя с траектории пуль.

На данном этапе единственная проблема The Saboteur – высочайшая конкуренция в жанре. С одной стороны, на проект давит кроваво-жесткий Prototype, с другой – юмористический рок-балаган Brutal Legend. Не забудем о разрушительном приключении Red Faction: Guerrilla и электрифицированном «комиксе» inFamous. Все эти игры, в сущности, предлагают очень сходные развлечения. Меняется лишь

сеттинг и нюансы геймплея. Впрочем, нам кажется, что новому творению Pandemic удастся выстоять в нелегкой борьбе. В пользу The Saboteur говорит стильное визуальное оформление, бескомпромиссный action, шикарные взрывы, крутой главный герой, похожий одновременно на Харрисона Форда и Брюса Уиллиса, и сильный сюжет, который сможет составить конкуренцию даже великолепному повествованию Brothers in Arms: Hells Highway. Так что будущее The Saboteur выглядит практически безоблачным. Надо только, чтобы разработчики не поленились придумать побольше разнообразных миссий и вылизали свой проект до абсолютного блеска, не допустив ошибок, испортивших впечатление от Mercenaries 2: World in Flames.

В пользу The Saboteur говорит стильное визуальное оформление

между сражениями и исследованием города? Главный герой ведь не солдат, и стрельба должна даваться ему с трудом? Как же он тогда будет воевать с нацистами?

Том Френч Действительно, сначала Шон весьма далек от военного дела, но и слабаком его не назовешь. Вообще, он парень буйный: занимался гонками, скалолазанием, постоянно дрался. Ему приходится научиться воевать. На пути к заветной цели он будет встречать людей, которые привьют ему новые навыки. В игре богатый арсенал: пулеметы, пистолеты, снайперские винтовки, огнеметы, ракетные установки, гранаты, взрывчатка и пр. Мы не стали ограничивать себя исключительно французскими и немецкими образцами оружия, а придумали и другие типы, называемые экстремальными, хотя мне и не нравится это слово. Их возможности слегка гипертрофированы, но основаны все же на законах физики.

Gameplay Действие разворачивается в виртуальном Париже и некото-

рых других локациях. Насколько детализирован сам город? Каковы его размеры?

Том Френч Вся территория игрового мира – это огромная песочница. Мы воссоздали большую часть Франции и кусочек Германии. Вам дана возможность проехаться из одного уголка в другой на гоночной машине, не увидев экрана с надписью «загрузка». Париж – центральная локация. В основном миссии проходят именно здесь, но есть еще много мест, которые стоит изучить: старинный замок, маленькое поселение на побережье Франции, городок в Германии. Вы вольны отправиться туда практически в любой момент. Правда, надо быть осторожным, ведь там могут притаиться противники.

Gameplay Какова роль французского Сопротивления? Это они вам будут выдавать миссии? Как насчет дополнительных заданий?

Том Френч Так как у Шона есть свои собственные дела, то он далеко не сразу примыкает к Спро-

тивлению. Герою просто хочется мстить. В определенный момент их пути пересекаются, и Шон начинает не только сражаться с нацистами, но и думать о более глобальных задачах. В Сопротивлении есть много людей, которые готовы ему помогать, к тому же в организации состоят персонажи, небезразличные Шону. На своем жизненном пути он встретит соратников по борьбе, нуждающихся в поддержке, и у геймеров будет возможность выбрать: поспособствовать им или нет. Кроме того, между миссиями вам разрешается уничтожать объекты в разных уголках города: снайперские вышки, системы ПВО, громкоговорители, бронетехнику и пр. Заниматься этим определенно стоит, ведь разрушенные вражеские постройки не будут фигурировать во время прохождения миссий.

Gameplay Является ли игра линейной? Есть ли у нас возможность самостоятельно выбирать способ решения проблемы?

Том Френч Основной сюжет линейен, хотя в нем есть несколько

вспомогательных направлений, которые можно исследовать на свой страх и риск. В самих миссиях мы очень редко говорим игроку, что конкретно ему необходимо сделать. Так как это sandbox, мы позволяем самостоятельно выбирать стиль игры и лишь даем небольшие подсказки.

Gameplay Не могли бы вы привести пример какой-нибудь миссии?

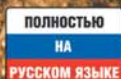
Том Френч Задания очень разнообразны: отслеживание важного нациста, освобождение военнопленных, взрыв огромной пушки, атака на базу, попытка пустить поезд под откос. Крупных миссий много. Подготовка зависит полностью от игрока. Разумный геймер обзаведется оружием и припасами, прежде чем напасть на врага. Однако никто не мешает вам атаковать без предварительного «похода по магазинам». Дополнительные припасы вы будете подбирать по пути. В The Saboteur мы даем игрокам возможность играть так, как им хочется.

WORLD IN CONFLICT®

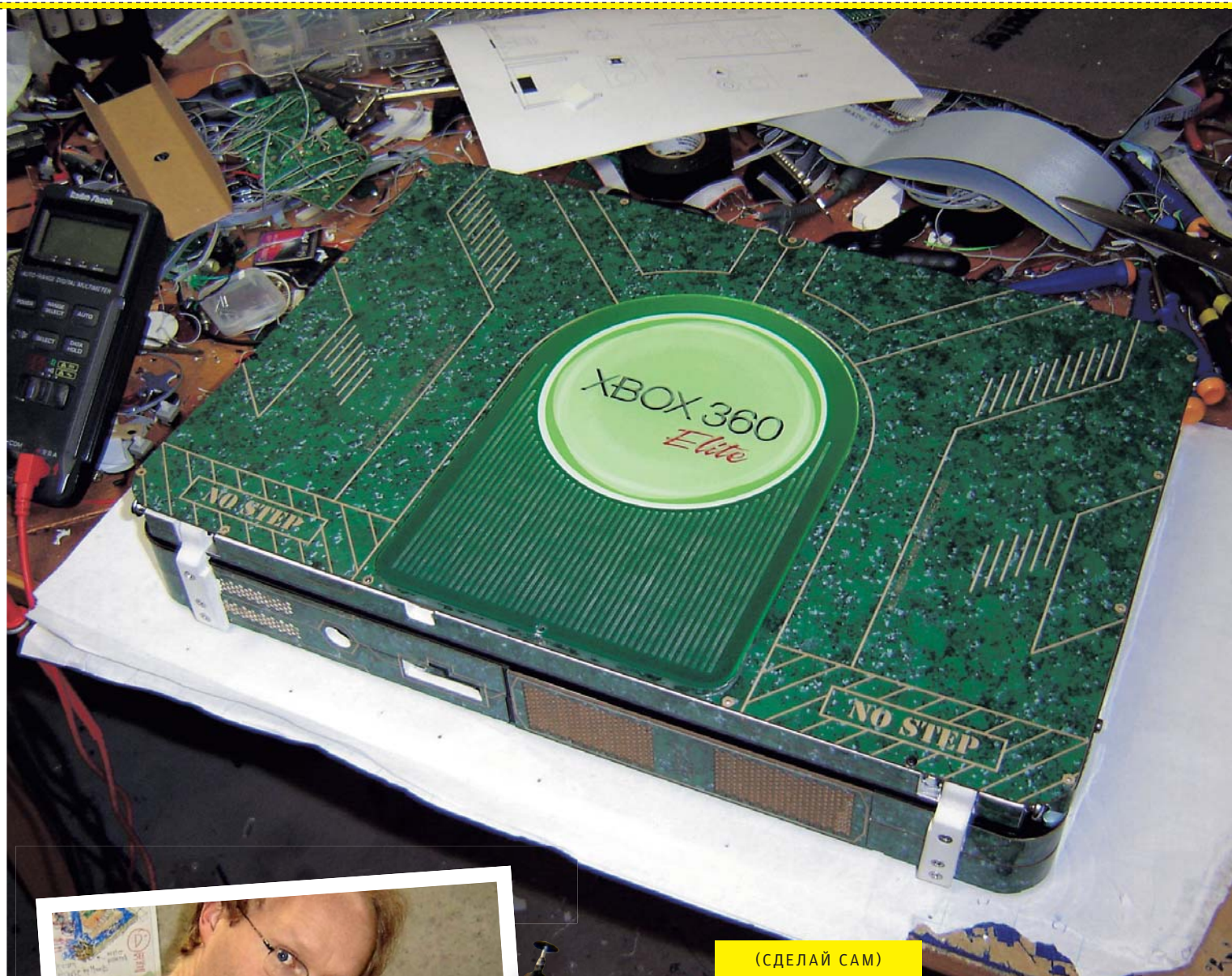
SOVIET ASSAULT

**Приведіть Радянську Армію до перемоги!
Нехай червоний прапор гордо майорить над планетою!**

Продовження найкращої стратегії року! Подивіться на події гри WORLD IN CONFLICT з іншого боку. Поверніться на поля боїв Третьої світової війни – на цей раз ви очолите Радянську Армію! Завойуйте весь світ – і «залізна завіса» буде не потрібна. Ура, товариші!



UBISOFT®



(СДЕЛАЙ САМ)

What The Hack?

Каких бы высот мы ни достигли в той или иной игре, мы всегда ограничены возможностями платформы. Есть вещи, с которыми придется просто смириться, например расположение кнопок на геймпаде, вызывающее онемение пальцев, или цвет светодиодных индикаторов. А может ли быть иначе? Об этом games™ спрашивает Бенджамин Хекендорна (Benjamin J Heckendorn).



комьюнити консольных моддеров, также называемых хакерами, принято изменять привычные нам консоли до неузнаваемости. Кажется, для этих людей не существует границ. Моддинг консоли может подразумевать как дора-

ботку исключительно дизайна, так и изменение функциональности и даже нарушение системы безопасности и разгон. В руках специалиста раскрывается потенциал устройства. Поскольку моддеры не ограничены бизнес-планами, они наглядно де-

❑❑ Моддинг приставок становится популярным хобби ❑❑

монстрируют: возможности той или иной консоли куда больше и разнообразнее стандартов, которые навязывают нам производители.

Моддинг приставок становится популярным хобби. Многим геймерам недостаточно просто вскрыть корпус и посмотреть, как оно работает. Отдельные талантливые и упорные индивидуумы способны модернизировать систему и превратить ее в нечто непредсказуемое, например переключить Atari 800 во вполне симпатичный ноутбук. Глядя на некоторые творения Бенджамина Хекендорна (он же Бен Хек), одной из ярких фигур в комьюнити моддеров консолей, тяжело не признать, что его работы сродни произведениям искусства.

Последние восемь лет Бенджамин стремится выйти за границы, установленные производителями железа, и раскрыть потенциал устройств. Разумеется, в соответствии с собственным видением. Начал он с того, что сделал Atari тонкой и портативной. С тех пор в руках мастера побывали практически все консоли. Кстати, на сайте Бена вы найдете подробные инструкции по модернизации многих моделей, и если готовы рискнуть гарантийным обслуживанием, можете попробовать реализовать его идеи.

Для людей, в которых сочетаются техническая компетентность, художественный вкус и непочтительное отношение к инструкциям по эксплуатации, плюс необходимый финансовый потенциал и наличие свободного времени, моддинг консолей – отличное хобби. Но как быть тому, кто не мнит себя гениальным инженером и не готов рисковать устройством за 3700 грн? Неужели ему путь в этот мир заказан? «Я сам был новичком, потому отвечаю "нет", – говорит Бен. – Просто начинайте с малого, допустим, с NES или Atari 2600».

Со временем хобби превратилось в профессию, Бенджамин продает большую часть своих творений. «Я зарабатываю этим на жизнь, – объясняет он, – и воспринимаю свое занятие скорее как создание прототипов и промышленный дизайн. Некоторые мои разработки продаются в рознице, например Access Controller». Иногда он позволяет себе заняться моддингом ради собственного удовольствия, скажем, построить аркадный автомат на основе Neo Geo (benheck.com/bens-neo-geo-arcade-cabinet).

Подобные проекты подтверждают – в произведениях Бена определенно есть ностальгические нотки.

Топ 5 проектов Бена Хека:



1 ПОРТАТИВНЫЙ APPLE IIGS

«Я рос в восьмидесятые и проводил много времени за 8-битовыми компьютерами. Одним из моих любимых был Apple IIGS. И когда попросили создать его портативную версию, то сразу согласился».

3 ПОРТАТИВНАЯ SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

«Однажды я гулял по пляжу, настроения не было совершенно. Чувствовал – нужен новый проект, но какой? Проходя мимо местного блошиного рынка, увидел странное устройство, которое буквально потребовало превратить его в портативное».



2 ПОРТАТИВНАЯ NEO GEO

«Я фанат Neo Geo, с тех пор как впервые поиграл на ней осенью 1990 года в университете в Платвилле (штат Висконсин). Видите, даже помню точно время и место. А собственную Neo Geo я приобрел в 2002-м».



4 ACCESS CONTROLLER

«Компания eDimensional и Бен Хек рады предложить инновационный беспроводной Access Controller для PlayStation 2, PlayStation 3 и PC. Геймеры теперь могут играть в любимые игры одной рукой».



ПОРТАТИВНАЯ ATARI 2600 5

«Ах, Atari. Уверен, многие питают теплые чувства к этой системе, этому поразительному техническому достижению, импульсу, который определил развитие индустрии. Если бы не Atari, индустрия не была бы такой, как сегодня (читай: МАСШТАБНОЙ)».





Владейте устройствами и не позволяйте им владеть вами

жество слоев проводки. Если у компонентов старой схемы их было два, то теперь – четыре, шесть, восемь слоев, а то и больше».

В отличие от Бена Хека Хортон не продает свои проекты. Его изделия настолько уникальны, что торговать ими элементарно невыгодно – слишком

Но если спросить его об источниках вдохновения, автор теряется. Наверное, потому, что в этой области он в общем-то первопроходец. В истории моддинга консолей то ли нет выдающихся фигур, то ли моддеры доинтернетовских времен не спешили делиться информацией, которая позволила бы сформироваться и развиваться комьюнити (как происходит сейчас). «Я начинал довольно давно, и хотелось бы думать, что мой пример вдохновил других моддеров», – говорит Бен. – Питаю глубокое уважение к людям, заложившим основы игровой индустрии в семидесятых, и иногда бывает жаль, что не родился лет на двадцать раньше».

Кевин Хортон (Kevin Horton), еще один известный моддер, начинавший в возрасте шести лет с радиоприемников, убежден – нас ждет расцвет того, что он называет ретромодингом. Как можно предположить из названия, подразумевается усовершенствование старых консолей, конструкция которых понятнее. Да и ностальгия остается немаловажным фактором. «В старых консолях я мог забить новую монтажную плату поверх прежней, предварительно разомкнув контакты используемой схемы», – говорит Хортон, – но с современными устройствами все не так просто. Элементов тут больше, они гораздо мельче и имеют мно-



уж они дорого обходятся. Хортон использует монтажные платы собственной конструкции, сам припаяет на них микросхемы. «А потом я просто моллю, чтобы устройство заработало, или тружусь над ним, пока не заработает». Моддинг для него – любимое хобби. «Большинство моих проектов родились из внутренней потребности в необычном, новаторском», – объясняет Кевин, – возникает идея, а я воплощаю ее в жизнь. Так уж получается, что большинство интересных мне вещей связано с играми».

Некоторые проекты Хека нашли своего покупателя на рынке, которого игровая индустрия часто не замечает. Марк Бартлет (Mark Bartlet), главный редактор сайта AbleGamers.com, говорит, что творения Бена хорошо знакомы геймерам-инвалидам. По мнению представителей этой аудитории, устройства Бенджамина заполняют пробелы, проигнорированные производителями железа. «Полагаю, причиной тому – небольшая численность потребителей», – говорит Марк, – уникальные устройства не расходятся партиями в 300 000 штук».

Одна из последних разработок Бена – ножная педаль-контроллер для Rock Band или Guitar Hero. «Теперь люди с одной рукой тоже смогут играть», – объясняет Бартлет.

Хек признает, что идея придумать контроллеры для инвалидов принадлежит не ему. Однажды к Бену подошел ветеран войны в Ираке с просьбой сделать устройство, которое позволило бы играть одной рукой. И после этого на мастера посыпались заказы и предложения. «Вопрос не только в том, чтобы создать эксклюзив и всех удивить. Важно также, за что люди готовы заплатить», – благоразумно замечает он. Успех его контроллера для Xbox 360 дал убедительный ответ – Бен работает над версией и для консолей Sony.

С точки зрения закона моддинг консолей – «серая зона», но Бен полагает, что большинству производителей известно о таком явлении, и их оно не особо волнует. «Я сравниваю свое занятие с починкой и тюнингом старых автомобилей. Идея та же, только предмет другой». Даже если речь идет о представителях последнего поколения. Похоже, компании в основном беспокоит «чиповка», после которой консоли могут воспроизводить пиратские игры. «Я этим не занимаюсь, потому мне все равно», – признается Бен. – Я модифицирую устройства, чтобы те круто смотре-



FETCH ME MY TOOLS

Не терпится приступить к работе? Хотите, чтобы ваша консоль преобразилась? Вот базовый набор инструментов, который необходим моддеру, по мнению Бена Хека.

- 1) Паяльник
- 2) Инструмент для удаления припоя
- 3) Пинцет (для точных работ)
- 4) Набор отверток
- 5) Пластик-изолятор, суперклей (для сборки корпусов)
- 6) Ножи X-Акто с комплектом лезвий
- 7) Маркеры, ручки (делать заметки и помечать комплектующие)





лись». Сложность современных технологий сама по себе – вызов энтузиасту. «Работать с консолями последнего поколения куда тяжелее: деталей больше, они миниатюрны и работают в более высоком температурном режиме. И сложить что-то гораздо проще».

Возможна ли широкая пользовательская кастомизация массовых продуктов игровой индустрии? Бен Хек думает, что идея не так фантастична, как может показаться, ведь в самих видеоиграх это уже есть. Вспомним инновационную LittleBigPlanet, которая позволяет геймерам создавать свои собственные уровни. Вероятно, в этом направлении и будут развиваться домашние консоли.

«Есть Web 2.0. Большую часть контента производят пользователи, – говорит Бен, – вспомним YouTube, народ его обожает. Часто на сайтах комментарии к статье для меня бывают интереснее, чем сама статья. Если вернуться к консолям, то PS3 – вполне сговорчивое устройство. Sony воспринимают как компанию, которая не приветствует вольностей в отношении собственных продуктов, но так уж получилось, что флагман ее игрового направления намного податливее X360 или Wii. В PS3 вы можете заменить жесткий диск, отформатировать его на свой вкус и даже установить Linux, вдобавок использовать Bluetooth-гарнитуру. И хотя это самая дорогая консоль, удастся сэкономить на аксессуарах».

Однако Хек полагает: массовым консольный моддинг способен

стать только при наличии общего стандарта, как в случае с играми для PC. «Закрытая архитектура приставок упрощает жизнь разработчиков, – говорит Хек, – создатели игр могут добиться большего даже от старушки PlayStation 2». И тем не менее моддинг стал распространенным явлением. Компании производят и продают устройства и аксессуары, которые позволяют кастомизировать ваш PC или консоль. Люди хотят персонализировать принадлежащие им вещи, сделать так, чтобы те отражали их личность.

Моддинг консолей – важная часть игровой культуры. Это явление служит подтверждением активной природы геймеров, а также неприятия ими подхода к играм и консолям как предметам недлительного пользования. Ведь даже старые устройства можно превратить в нечто интересное, имеющее экономическую и культурную ценность.

Энтузиасты оценивают новинки игровой индустрии не по номинальной стоимости. Они полагают, что технологии нужно исследовать, познакомиться с ними и в идеале заставить работать по своему усмотрению. Это интересно. Это возбуждает. И этому пытаются научить нас Бен Хек и Кевин Хортон. Владейте устройствами и не позволяйте им владеть вами.



❖❖ Моддинг консолей – важная часть игровой культуры ❖❖



Говорит
и показывает
itc.ua/mobility

Обзоры и тесты
самых интересных
устройств

теперь
и на видео!

Каждый понедельник –
свежий выпуск

ДАТЧИКИ РАСПОЗНАВАНИЯ
ДВИЖЕНИЯ, РАСПОЗНАВАНИЕ
ГОЛОСА, ОДНОКНОПЧНЫЕ
УСТРОЙСТВА... ПРЕДЛАГАЕ-
МЫЕ СПОСОБЫ УПРАВЛЕНИЯ И
ВЗАИМОДЕЙСТВИЯ С ИГРАМИ
МЕНЯЮТСЯ, И GAMES™
РАЗМЫШЛЯЕТ, КУДА ЭТО
МОЖЕТ НАС ЗАВЕСТИ.

INPUT/

output



Контроллер является ключом. Без него нам оставалось бы вечность таращиться на стартовое меню. И несмотря на всю важность этого устройства, мы не привыкли уделять ему много внимания. Как и в случае с любым другим инструментом, трудно осознать его значимость, пока он не перестанет работать. Нужда в надежных, точных и функционально гибких манипуляторах стала импульсом для создания устройств ввода, которые хорошо знают геймеры: геймпада, клавиатуры и мыши.

Похоже, сейчас, впервые с момента народного признания, индустрия, как никогда, близка к массовой аудитории. И многие разработчики считают традиционные контроллеры препятствием на пути казуалов к играм. С появлением предельно простого Wiimote эта тема обсуждается еще активнее. Действительно, детище Nintendo стало очередным этапом эволюции. Однако и развивается индустрия в направлении, которое вряд ли одобряет большинство хардкорных геймеров. Стремление к интуитивно понятным схемам управления и устройствам влечет за собой опасность того, что оно оставит прогресс, поиск новых решений.

Пока система распознавания движений (включая и ее реализацию для Wii) заменяет абстрактные нажатия на кнопки абстрактными же жестами. Причем такие контроллеры менее чуткие и точные, чем традиционные. И, как результат, во многих продуктах для Wii управление упрощено. С одной стороны, игры стали доступнее для нович-

ков, с другой – те, кто вырос на D-падах, шифтах и двух аналоговых стиках, находят геймплей данных проектов более поверхностным и не таким захватывающим.

Однако Хидео Кодзима не выказывает опасений в отношении того, куда может завести видеоигры этот путь развития. «Я не волнуюсь. Ведь создавая проект, важно видеть целевую аудиторию и работать именно для нее. А также стремиться к достижению своей цели. Вот ключ к успеху, – сказал он games™. Даже когда говорят, что интерфейс можно слишком уж упростить, я одновременно соглашаюсь и не соглашаюсь. Ведь некоторые игры из-за его обновления стали сложнее, например гоночные. Раньше в системе управления были реализованы повороты лишь вправо и влево, а сейчас приходится маневрировать, используя контроллер с системой распознавания движений. Так что если сравнивать управление в старых гонках и новых, последние окажутся куда сложнее. В традиционной игре ты долго тренируешься, совершенствуешься и почти мгновенно приносишь к победе. В новом же контроллере, учитывающем их движения, другим на это требуется время. Значит, дизайнеры должны думать, в каком направлении развивать проект. Я играл в Killzone 2, было весело, потому что там реализована привычная для жанра FPS система управления. Но когда герой подошел к двери, то, чтобы отодвинуть задвижку, меня заставили трясти Sixaxis. Настрой пропал.



Думаю, они поспешили с внедрением технической новинки и не совсем аккуратно интегрировали ее в геймплей. Если задействовать все возможности Sixaxis, сделает ли это игру проще? Иногда нет.

Оставим в стороне список проектов, в которых грамотно используют управление, основанное на системе распознавания движений. Пользуется ли ими большинство игроков, казались бы, интуитивной методикой. Геймеры старой школы она буквально вытаскивает из привычной среды и заставляет переучиваться. И в словах Кодзимы есть рациональное зерно. Пока необходимость применения новой технологии не будет продиктована геймплеем, а не желанием увеличить продажи дорогих устройств, большинство игроков не станут утруждать себя ее освоением. Геймеры-эксперты готовы к трудовому подвигу, но только если им предоставят качественный продукт, а не незатейливую игрушку а-ля Wii Boxing.

Это же условие обязательно и в тех случаях, когда кто-то предлагает использовать по-новому традиционный контроллер. Разработчики непременно раскритикуют, если необходимость подобных инноваций не будет обоснована геймплеем. Вспомним Too Human и версию Alone in the Dark для X360, они были справедливыми отвергнуты из-за неудачных экспериментов с управлением. Проблема заключалась в следующем: оба проекта принадлежат к жанру action, и идея отобрать у игрока возможность распоряжаться камерой тут никогда не приживется. Чувство разочарования возникает, когда вашего персонажа постоянно убивают противники, находящиеся вне пределов его зрения. А вот в версии для PS3 использована стандартная схема, и камера нам подчиняется. В общем, любые новшества в системе управления должны сочетаться с геймдизайном.

Значит ли это, что невозможно реализовать инновационные схемы управления с помощью традиционного контроллера? Эрик Мэттьюс (Eric Matthews), director of creative development компании Sony Europe, так не думает. «Люди по-прежнему находят новые варианты использования стандартного геймпада. Полагаю, экспериментировать можно с интерфейсом и механикой. Вспомните LocoRoco, где мы наклоняли мир, нажимая шифты, или как аналоговые стиками катали шарики в Katamari. Технологические инновации, например touch screen в DS или iPhone, создают простор для экспериментов с управле-

ВЫЗОВ ПРИНЯТ

● Fable II – игра, построенная на амбициях. Обилие возможностей и мир, который правдоподобно реагирует на ваши действия. Не ошибетесь, если подумаете, что создание интерфейса и управления оказалось непростой задачей. Дин Картер, design director компании Lionhead Studios, признает: «Мы стремились не столько завязать все действия на стик, сколько сделать так, чтобы казуальные геймеры смогли в полной мере насладиться игрой, не открывая мануал каждые пять минут. Потому и система управления во время боя очень проста: одна кнопка отвечает за атаки, блок, контратаки и спецудары, и одна – за заклинания и стрельбу.

Если персонаж не совершенствовал свои навыки фехтования, управление в бою элементарное: жмите на кнопку X. По мере прохождения мы разъясняем игроку нюансы. Учитываем время удара, положение стика, продолжительность нажатия на кнопку и состояние цели в момент удара. Похожим образом усложняется стрельба и магические атаки. Остальные необходимые действия (прыжки, использование предметов и т. д.) осуществляются посредством нажатия на кнопку A. Еще вам придется обращаться к клавишам, отвечающим за открытие Меню и вытягивание из врагов опыта. Социальные функции завязаны на D-Pad. Игрок сможет применять зелья, радовать собаку или общаться с жителями Альбиона.

А для тех, кто хочет больших возможностей, мы приберегли функциональность верхнего правого триггера, который предоставляет доступ к специальному меню. Его не нужно использовать постоянно. Таким образом мы постарались угодить всем геймерам – и казуальным, и хардкорным.

Управление, которое приспособлено к потребностям и уровню игрока, – заманчивая идея унифицированной системы управления, способная стереть границу между казуалами и хардкорщиками, таит в себе опасность. Игра, доступная для всех, может быть банально неинтересной и в результате не нужной никому.

Дин Картер



нием, но это не значит, что пора отказаться от попыток найти новые способы в рамках уже существующих систем».

О потенциале контроллера с двумя стиками говорит тот факт, что спустя десять лет после появления DualShock на рынке разработчики все еще находят новые схемы управления. В проекте Heavy Rain планировали сделать следующее: задавать положение головы персонажа аналоговым стиком, а движениями управлять с помощью шифтов. Но столь оригинальный подход сейчас встречается достаточно редко – ведь технологии все же больше десяти лет. Настоящие инновации берут начало в других источниках.

EyeToy от Sony, Wii Balance Board от Nintendo, контроллеры в форме музыкальных инструментов, специальные геймпады для игр-викторин, например серии Buzz!, микрофоны – а ведь когда-то световой пистолет был единственным дополнительным контроллером, который мог понадобиться геймеру. Но за последние пять лет ситуация изменилась. Перечисленные выше устройства обеспечивают уникальность систем управления, делающих игровой процесс одновременно и доступным, и сложным. Например, в Guitar Hero все с первого взгляда понимают связь между геймплеем и манипулятором, но, несмотря на видимую простоту, игра заставляет потеть.

Быстрый рост ассортимента контроллеров не может длиться вечно. Nintendo уже признала, что исчерпала список планируемых устройств для Wii, а немалая стоимость Rock Band в Великобритании показывает, насколько высокие требования иногда предъявляются нестандартными манипуляторами. Дэйл Херигстад (Dale Herigstad), chief creative officer компании Schematic, участвовавший в разработке необычного интерфейса, который мы видели в фильме Стивена Спилберга «Особое мнение», считает: «Перспектива создавать для какого-либо проекта одновременно индивидуальные интерфейсы и контроллеры чрезвычайно интересная и захватывающая, однако на текущем этапе развития индустрии контроллер – это готовый немодифицируемый продукт. Учитывая реалии рынка, идея кастомизируемого

и конфигурируемого устройства сейчас также кажется нереализуемой. Разработка же своего манипулятора для каждой игры нерациональна с точки зрения цены. Контроллеры, которые поставляются в комплекте с современными консолями, совмещают в себе максимальный набор функций, чтобы удовлетворить нужды геймеров в играх разных жанров. Дополнительную кастомизацию могут предложить системы распознавания движений и программируемые поверхности. Фиксированное расположение кнопок этому не способствует».

При наличии слишком большого числа периферийных устройств разработчикам конкретной игры придется озаботиться реализацией множества схем управления, которые реализовали бы возможность применения каждого манипулятора и делали поправку на навыки игроков. Нерациональное использование времени и ресурсов – их лучше потратить на доводку и полировку одной схемы. Но если развитие индустрии пойдет именно таким путем, вполне вероятно, что нарушится синергия геймплея и схемы управления. А это, как мы знаем, обязательное условие для создания отличной игры.

Эрик Мэттьюс, в свое время принимавший участие в разработке Z, SingStar, EyeToy: Kinetic и Heavenly Sword, понимает, насколько трудно добиться

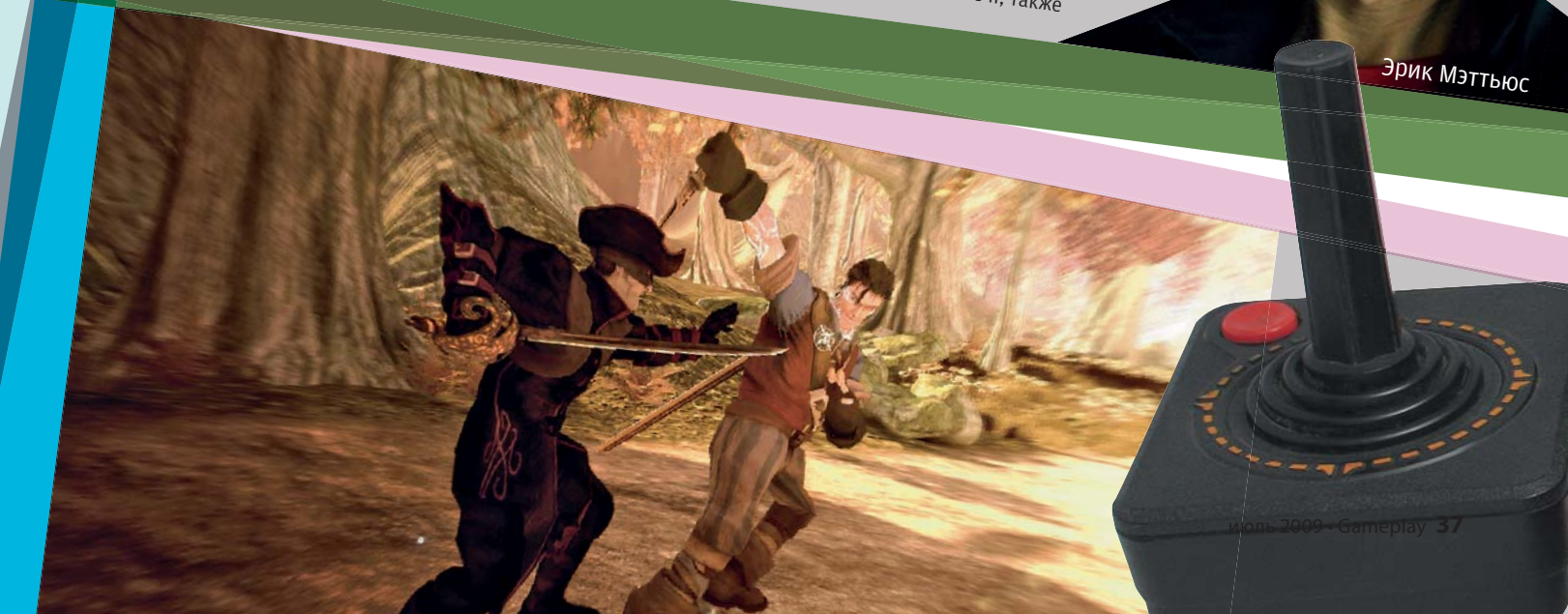
удачного в глазах широкой публики синтеза управления и устройства, а также в какой мере контроллер может препятствовать выходу проекта в массы. «Нельзя не признать, что DualShock – отличное устройство управления для игр многих жанров – action/adventure, FPS и racing. Однако некоторая часть казуальной аудитории находит традиционный контроллер слишком сложным. Вот вам вопрос: как адаптировать управление под нужды разных групп пользователей? Вариантов два – эволюция знакомого нам устройства и создание индивидуального интерфейса для каждой аудитории. Мы будем работать в обоих направлениях».

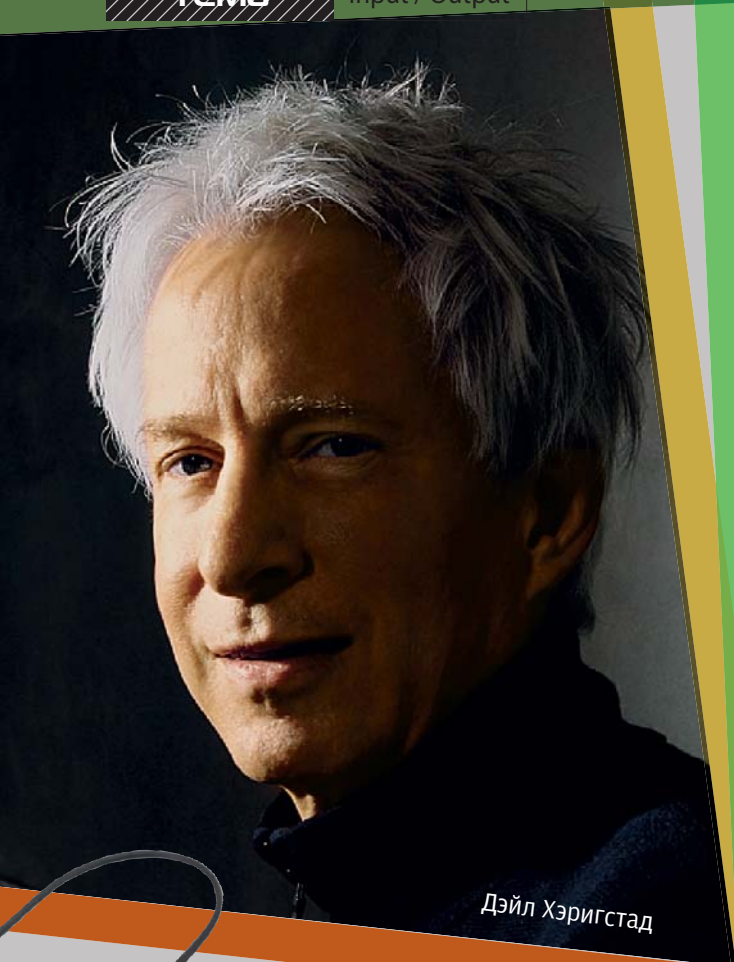
Дин Картер (Dene Carter), design director проекта Fable II, также

Новшества в системе управления должны сочетаться с геймдизайном



Эрик Мэттьюс





Дэйл Хэригстад

полагает, что доступность управления жизненно важна для привлечения новых людей в мир видеоигр. «Я думаю, по сравнению с остальными отраслями индустрии развлечений в игровом сегменте наибольшее число препятствий для новичков. Стоимость консоли, ее подключение и настройка, цены на игры и настоящая проблема – геймпад. Вообразите следующее: каждый раз, перед тем как посмотреть фильм, вам надо было бы похлопать себя по голове и погладить живот. Недавно я играл в игру, и там, чтобы поднять предмет, а затем положить его, необходимо нажать на две разные кнопки. Решение ненужное, да еще и запутывающее игрока».

«Если мы хотим привлечь более широкую аудиторию, без усиления взаимосвязи между управлением и игровой ситуацией не обойтись. Мы бы рассмеялись в ответ на предложение воспроизводить DVD-фильм путем нажатия определенной кнопки в начале каждой сцены. Люди обычно интуитивно определяют правильную реакцию на всякое событие в игре, но разработчики игнорируют эти интуитивные схемы, предпочитая иллюзию инвариантности очевидным и логичным решениям».

Разумеется, создать систему управления нелегко. Если она будет слишком простой, не предоставит нам выбора и не заставит состязаться, игры потеряют то, что делает их уникальными в сравнении с другими медиа. Однако чрезмерная свобода и излишняя сложность приведут к сужению аудитории, ведь большинству геймеров такой проект окажется не под силу. Парадоксально, но у самых дорогих игр шанс отпугнуть казуальных геймеров, как правило, выше. Перспектива сочетания доступности и глубины, то есть реализации двух вроде бы разных подходов, пугает, так как вероятность ошибки высока. Но примеры воплощения этой идеи уже перед нами, вспомним Devil May Cry 4, там упрощенная система управления Неро (Nero) позволяет позже перейти к более сложной – для Данте (Dante).

Стремление Nintendo сделать свою консоль доступной для самой широкой аудитории привело к тому, что Wii нещадно критикуют, в частности за отсутствие действительно качественной линейки проектов. Система распознавания движений, задействованная в Wii, пока не состоялась как



БУДУЩЕЕ УЖЕ НАСТУПИЛО

В свое время демонстрация футуристического интерфейса в фильме «Особое мнение» произвела фурор. По крайней мере сотрудники игрового подразделения Microsoft уж точно являются поклонниками данной кинокартины. Их новое детище, Project Natal, представленное на E3 2009 самим Стивеном Спилбергом, предлагает вам обойтись без каких-либо контроллеров вообще. Просто прыгайте, чтобы перемахнуть в игре через препятствие, машите руками и ногами, чтобы атаковать противника, или перечисляйте каталог фильмов, записанных в память вашей консоли, совершая в воздухе изящные пассы рукой. Рекламные ролики демонстрируют даже такие чудеса, как сканирование предметов, точное распознавание голосов и лиц. Однако нас не покидает ощущение, что на самом деле Project Natal

будет работать далеко не так корректно. А вот прошедшая днем позже презентация PlayStation Motion Controller вызвала гораздо больший интерес. Вместо попыток совершить революцию Sony лишь грамотно развивает предложенные Nintendo Wii идеи. Комбинация из камеры и контроллеров для каждой руки позволяет скрупулезно считывать совершаемые манипуляции – на такой уровень точности сама Nintendo только планирует выйти с помощью Wii Motion Plus. Но главное – Sony пытается внедрить новинку в проекты для core-аудитории и не ограничивается странными, абстрактными играми. Станут ли подобные «футуристические» прототипы систем управления стандартом? Ответ мы получим достаточно скоро.



новая веха в эволюции систем управления. Во многих играх ее вклад в удовольствие, полученное от прохождения, не столь уж велик. Nintendo надеется переломить ситуацию, выпустив аксессуар MotionPlus с заявленной точностью 1:1 (собственно, так и должно было быть с самого начала). Подобное устройство, возможно, изменит впечатление о консоли большинства хардкорных геймеров. Если это произойдет, Wiimote будет достоин звания контроллера, воплотившего в себе доступность и глубину, одинаково подходящего и казуальной, и хардкорной аудитории.

Nintendo, похоже, так берегла секрет MotionPlus, что независимые разработчики узнали о его существовании практически одновременно с игроками. В результате на момент анонса в производстве не оказалось проектов, раскрывающих потенциал устройства. И сейчас трудно сказать наверняка, как выход MotionPlus изменит рынок. Безусловно, изменения грядут, но разработчикам придется учитывать тот факт, что некоторые владельцы Wii могут и не приобрести этот аксессуар.

А что готовит нам будущее? Каким окажется управление в играх следующего поколения? Дэйл Херигстад предположил, что геймеры смогут и вовсе обходиться без контроллеров. «Я предвижу время, когда мы будем управлять персонажами и данными просто посредством жестов, – говорит он, – такие технологии уже существуют, но они должны стать более точными. И тогда мы сможем работать с данными, как герой Тома Круза в «Особом мнении». У Schematic есть прототип ТВ-интерфейса, который позволяет переключать программы и регулировать громкость интуитивными движениями рук. Прямое управление без использования специализированных устройств вызывает весьма необычные ощущения».

Каким окажется управление в играх следующего поколения?

«С успехом Wii жесты станут элементом систем управления, а сами системы упростятся. Современные контроллеры достаточно сложны, а это препятствует расширению аудитории. Возможно, когда-нибудь от подобных устройств вообще откажутся, и пользователи будут работать с данными посредством жестов. Системы распознавания движения становятся все более точными, и многие игровые действия уже выполняются естественными движениями рук или пальцев. Есть и другие варианты, например созданное Emotiv Systems устройство для считывания биопотенциалов мозга. Да, используя жесты, можно реализовать комплексные схемы управления, но добавление пробных нестандартных решений позволяет добиться большего погружения. Новые средства – эмоция и жест – помогут создать максимально естественные для человека, интуитивно понятные системы управления данными. И не нужно будет запоминать назначение и комбинации кнопок в различных устройствах. Тогда наконец-то разорвется связь между получением удовольствия от игры и навыками владения тем или иным контроллером».

Что немаловажно, это позволит выстраивать увлекательный геймплей – самый важный элемент в играх. Сейчас мы наблюдаем переходный этап. Аудитория расширяется, как никогда раньше, и индустрия пытается создать условия для новичков, но в то же время не упустить старую гвардию. Возможно, Wii перестаралась, а на пути вселенского признания Xbox 360 и PlayStation 3 стоят именно традиционные устройства ввода. Но в конце концов изобретут метод управления данными, который сотрет границу между казуалами и хардкорщиками.

Современные приставки будто спрашивают нас, как мы взаимодействуем с играми? Дискуссию начала Nintendo, представив на суд общественности Wii, и с приближением следующего поколения консолей ее актуальность и накал будут только возрастать. Отслеживание положений головы, управление посредством жестов, распознавание эмоций – эти методы ввода и управления данными все еще на стадии экспериментов, но они соблазнительно близки к реализации. Нам нужно лишь постоянно спрашивать себя: если ли лучшие способы играть? И ответ всегда должен быть «да».



EyeToy: Kinetic Combat (2006 год)



» Top 5

Александр Чепелев

Герои асфальта

Палящее солнце, потрескавшиеся языки дорог, на которых жгут резину оседлавшие стальных жеребцов затянутые в черную кожу толстяки, – эта романтика впиалась коваными цепями в души миллионов. Стать «Ангелами ада», воспетыми Хантером Томпсоном, возможно и по ту сторону реальности.

01



Full Throttle

Яркое, бешеное, плещущееся в красных солнечных лучах приключение харизматичного байкера Бена. Адреналиновая история, сочные диалоги, драки, раскаленный воздух и тяжелый запах асфальта. Увлекательная интрига, захватывающие погони, ядерный рок группы The Gone Jackals – всю эту мозаику Тим Шафер собрал в единое целое. И получился один из лучших квестов всех времен и народов.

02



Ride to Hell

Игра, впитавшая в себя дух сексуальной революции 60-х – хиппи, байкеров, расширение сознания и Jefferson Airplane. Драки в барах и на мотоциклах, галлюциногенное общение с последователями Тимоти Лири, живописные виды и стремящийся навстречу рассвету герой... Надеемся, Ride to Hell станет самой романтической игрой про эту эпоху.

03



Grand Theft Auto IV: The Lost and Damned

Превосходный аддон, пропитанный грязью, виски и тяжелым роком. Главный герой по кличке Еврей скабрезно шутит, выслушивает антисемитские издевки и гоняет на мотоцикле. Разборки с кровью на бейсбольных битах, струящийся отовсюду нонконформизм и захватывающая история – просто «Ангелы ада» в виртуальном воплощении.

04



Road Rash

Настоящий культ. Агрессивная забава, в которой мы выжигаем асфальт на байках и лупим проезжающих соперников цепями по голове, удираем от полиции и нещадно давим пешеходов. Гонки в пыльных городах и в сельской местности, совершенствование своей «малютки», перепалки в баре – недаром за оригиналом последовал выводок продолжений.

05



American Chopper

Гудящие байкерские гонки, созданные россиянами по мотивам американского шоу. Приобретение собственного «чопера», модернизация его в пропащем алкогольными парами гараже, гонки с засаленными толстяками по одноэтажным городкам – и фанаты уже не обращают внимания на второсортную реализацию.



РЕЦЕНЗИИ

» Потому что не все игры одинаково полезны

В этом разделе

- 42 The Sims 3
- 46 Bionic Commando
- 50 Resistance: Retribution
- 51 Prinny: Can I Really Be the Hero?
- 52 Velvet Assassin
- 56 And Yet It Moves
- 57 Valkyrie Profile: Covenant of the Plume
- 58 Afro Samurai
- 60 Still Life 2
- 61 World in Conflict: Soviet Assault
- 62 The Chronicles of Spellborn
- 64 Бельтион: Свод Равновесия
- 65 Wanted: Weapons of Fate
- 66 X-Men Origins: Wolverine - Uncaged Edition
- 67 Perfect World
- 68 Blue Dragon Plus
- 69 Super Robot Taisen OG Saga: Endless Frontier

» The Sims 3

Серию The Sims часто называют симулятором бога, причем в триквеле его (то есть наши) возможности стали еще более разнообразными. The Sims 3 - игровая площадка для реализации практически любых сумасшедших замыслов.



с. 42

Bionic Commando

Даже самые совершенные модели терминаторов при встрече с черной завистью проводят взглядом главного героя Bionic Commando с его невероятной биомеханической рукой. Еще бы! Ведь благодаря этой могучей деснице можно вытворять такие фокусы!



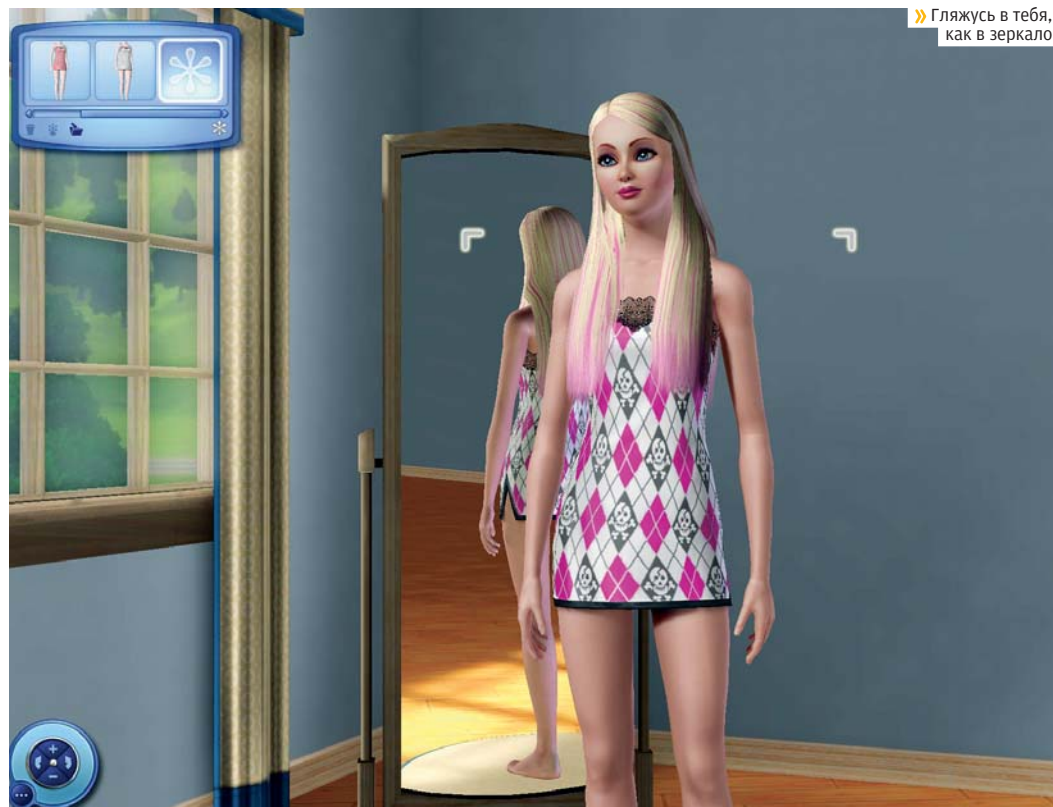
с. 46

» And Yet It Moves

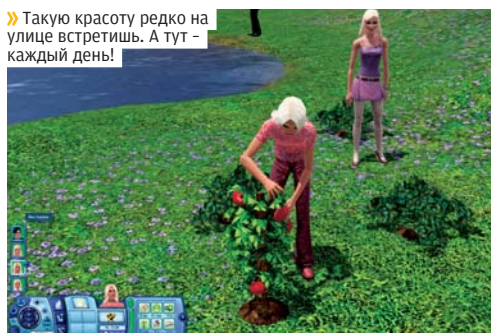
Успех Portal подтолкнул других разработчиков к экспериментам с игровым пространством. Платформер And Yet It Moves предлагает оригинальный геймплей, основанный на вращении уровней вокруг главного героя. Достаточно необычно и очень увлекательно.



с. 56



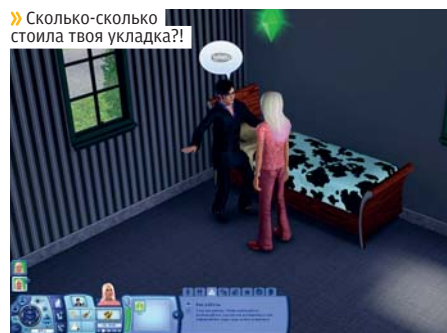
» Такую красоту редко на улице встретишь. А тут – каждый день!



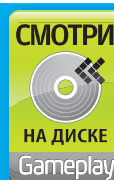
» Рыбалка – хобби настоящих мужчин



» Сколько-сколько стоила твоя укладка?!



The Sims 3



Игра на всю жизнь

Материнский инстинкт – это страшная сила. В доисторические времена он побуждал кроманьонскую женщину заботиться о вопящем младенце, кормить его и таскать за собой, вместо того чтобы в соответствии с рекомендациями Бенджамина Спока нежным голосом пожелать ребенку спокойной ночи, выйти из пещеры и часок-другой посвятить личной жизни.

Алина Жигунова

пусть тысячелетия этот инстинкт по-прежнему силен. Теперь он заставляет нас грудью вставать на защиту своей кровиночки от годовалого хулигана, вооруженного совочком, с пеной у рта спорить на форумах о качестве подгузников и их содержанием, а также... играть в The Sims.

Конечно, с этим можно поспорить, даже использовать в дискуссии умное слово «сублимация», но на самом деле вряд ли кто-то из поклонниц вышеупомянутого сериала учит своего симсика готовить макароны с сыром потому, что не имеет возможности самостоятельно состряпать подобное блюдо в реальной жизни. Чтобы миллионы

женщин (все помнят о ста миллионах проданных в мире копий The Sims?) в расцвете лет потратили время и деньги на компьютерную игру, а не на визит к маникюрше или восхождение на Говерлу, нужен действительно мощный импульс. Я уже не говорю о той невероятной силе, которая заставляет запускать свеженькую часть The





Sims в уик-энд, когда идет первый закрытый бета-тест Aion: The Tower of Eternity (ну кто виноват, что он совпал по дате с выходом The Sims 3 в Европе?). Как же оставить без присмотра маленьких беззащитных симсиков, запутавшихся в своих проблемах и желаниях, страдающих от собственных же недостатков и хором вызывающих на симлише к материнским чувствам игроков? Вероятно, поэтому про-

хождение The Sims не измеряется часами или десятками часов, ей посвящают годы. Для многих женщин это в каком-то смысле игра на всю жизнь.

Созданная Уиллом Райтом (Will Wright) система отлажена и находится в идеальном состоянии. Доказательства? The Sims 2 переиздавали пять раз, выпустили восемь успешных аддонов и десять stuff packs, проект постоянно при-

ПАСПОРТ

Жанр симулятор жизни
Разработчик The Sims Studio
Издатель Electronic Arts
Дистрибьютор в Украине
 «Софтпро»
Локализатор SoftClub
Сайт ru.thesims3.com
Возраст 12+

The Sims Studio Свежеобразованное подразделение компании Maxis, которая в свою очередь принадлежит Electronic Arts. Как ясно из названия, заниматься The Sims Studio будет исключительно серией The Sims.
Игры SimAnimals
Сайт thesims.ea.com



Прохождение The Sims не измеряется часами или десятками часов, ей посвящают годы

существовал в топах продаж Европы и Америки. Ну и зачем тогда, спросите вы, ломать то, что отлично работает? Взглянув на два последних эпизода Need for Speed, каждый из которых хуже предшественника, специалисты из EA задумались о том же. Хорошо заметно, что при создании триквела основной заповедью ее разработчиков было «Не навреди». И это, по-моему, абсолютно правильно.

Начали с картинки – ведь сейчас графика такого качества, как в The Sims 2, смущает даже весьма лояльных домохозяек, а настолько долгие и частые подзагрузки в компьютерной игре смотрятся просто неприлично. Вот и пришлось потрудиться над улучшением визуального ряда, но только осторожно: шаг вправо, шаг влево от демократичных системных требований считается побегом и ми-

гом отвращает от покупки нового продукта пользовательниц, не желающих тратить деньги на апгрейд компьютера. В самом деле, чтобы набирать отчеты в Excel, раскладывать пасьянсы и развивать симсиков, четырехъядерный процессор не нужен. Но несмотря на подобные ограничения, результат оказался вполне достойным: и персонажи, и предметы выглядят хорошо, а на максимальных настройках – прямо замечательно. Кроме того, соседние здания и объекты теперь не расплываются в туманной дымке, и сразу становится ясно, почему домики на побережье океана так недешевы.

Упомянутые утомительные подзагрузки остались в прошлом. Выбранный город достаточно быстро появляется на экране, и в ходе игры его легко обойти или оббежать, а также объездить на маши-



» Говорила мне мама – календарный метод надежным не бывает

» Интересно, мальчик или девочка?





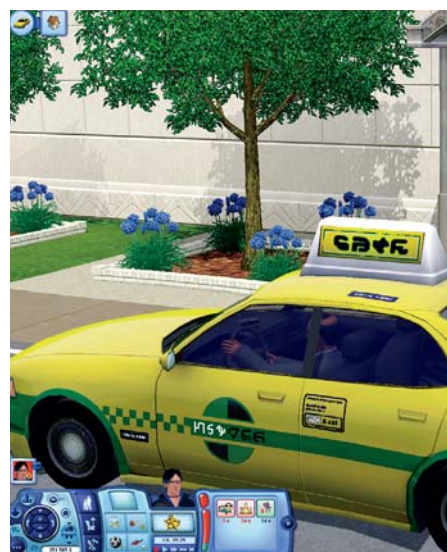
не или велосипеде вдоль и поперек. Чтобы побудить нас исследовать окружающую среду, на улицах припрятаны сюрпризы: то в траве газона блеснет полудрагоценный халцедон для коллекции камней, то возле озера вдруг вырастут ничейные (наверное, дикие) помидоры, которые хозяйственный симсик соберет и съест. Еще можно увидеть, как сосед по оплошности забудет возле своей клумбы книжку с интригующим названием «Я ваш слуга, мадам» и бесплатно ее прочитает. Я уже молчу про бессовестную эксплуатацию размещенных в чужих дворах тренажеров и бассейнов! Ну а насчет того, что жена, случайно прогуливаясь по улице, застанет мужа дружески прыгающим на руки соседке и почему-то обидится, так это не новшество. Еще в The Sims 2 мы научи-

лись бороться с подобными проявлениями частнособственнического эгоизма: просто с соседкой нужно обниматься в ее доме, куда жена как культурная симсика без приглашения не войдет.

Естественно, в The Sims 3 есть возможность загружать новый контент: прически, предметы мебели, одежду и прочее. Что касается обмена собственноручно созданными пользователями объектами – эта замечательная схема радовала и поклонников второй части сериала. Однако EA решила пойти дальше и сделать весь фирменный DLC, за исключением нового города Riverview, платным – за что мы безжалостно отняли полбалла от высшей оценки. Посудите сами: за новый набор мебели из 45 предметов придется выложить 1900 SimPoints; в пере-

воде на доллары по официальному курсу (107 SimPoints за доллар) это составит почти 18 у.е. Дополнительные причесочки обойдутся примерно по доллару каждая. Кстати, сделать обычную стрижку настоящему мальчику в настоящей парикмахерской стоит от силы в пять-шесть раз дороже. Правда, у симсов волосы не отрастают и не растрепываются (одна прическа на всю жизнь? Да запросто!).

Вот в основном и все, что отличает третью часть сериала The Sims от второй. Прочее – по большому счету мелочи. Зная о наличии платного контента, мы не особо удивляемся, когда обнаруживаем, что и моделей одежды, и вариантов грима, и пресловутых причесочек в конструкторе не так уж много. Последних, прямо скажем, не хватает людям с богатой фантазией. Данный недостаток в какой-то степени компенсируется возможностью подбирать цвет глаз, волос, кожи не из трех-четырех предложенных вариантов, а по палитре. В Exchange за несколько дней, прошедших с момента релиза, появились халки, джинн из «Аладдина» и целые зеленокожие семейства. Корни и кончики волос, кстати, теперь по желанию окрашиваются в выбранные оттенки, доступно также мелирование – сердца домохозяек просто обязаны растаять. Ну а все предметы одежды и быта разрешается не только перекрасить, но и наложить на них любой из десятков готовых узоров – получается и вправду красиво. Похожее мы видели в MySims на Wii, и это единственное, что в ней было хорошего.



Конструктор персонажей стал доступнее (только не в русском переводе!), а симсики – менее мультяшными и почему-то... более упитанными. Толщина создаваемых красавцев регулируется бегунком, а не переключателем, как раньше, и самый пухлый вариант выглядит действительно ожиревшим. Однако даже худой человечек выходит здесь достаточно круглолицым. Наверное, для авторов The Sims 3 не секрет, что многие домохозяйки борются с лишним весом (и в основном с переменным успехом), потому что в игре для такой аудитории аноректикам не место.

Характеры персонажей стали сложнее и многограннее. Вместо знаков зодиака и шкал появилось несколько десятков характеристик, распределенных по четырем подразделам: интеллект, физические данные, общение и стиль жизни. И если в последнем из них вы выбираете «Хранительницу очага», то из предпоследнего закономерно исчезает «Детонена-

Естественно, в The Sims 3 есть возможность загружать новый контент

» Ой, девочкам расскажу – не поверять!





Характеры персонажей стали сложнее и многогранные



Мужчина мечты в интерьере



Проводив в отпуск любимую жену...

вистница». В соответствии с чертами характера определяется и мечта всей жизни, причем ее мы также выбираем из пяти предложенных. Ну а при игре за уже готовых персонажей, если вам почему-то не хочется воплощать в реальность стремление симсикх родить и вырастить пятерых детей, можно поднакопить баллов счастья (они начисляются за выполненные желания) и в конце концов приобрести для этой малявки размножения «Кризис среднего возраста», позволяющий сменить глобальную цель. Хотя дешевле и поучительнее, по моему, купить «Плодовитость», которая повышает вероятность родить двойню или тройню. А потом, когда молодая мамаша станет в панике метаться между тремя кроватками под трехголосый ор новорожденных, с бутылочками в руках лавируя между парой ползающих по полу младенцев, добрым голосом повторять: «Ну вот, я же предупреждала». Или в зависимости от настроения напоми-

нать ей о том, что дети – цветы жизни. Впрочем, они подрастут за три симсодня, если вы только не перенастроите соответствующую шкалу.

Вообще в игру так и просится пара-тройка аддонов. Мы уже привыкли к смене времен года в Seasons, к веселому студенческому братству в Univercity, к домашним животным в Pets.... Не исключено, что некоторым особо трудолюбивым фанатам будет не хватать и возможности мастерить игрушечных роботов в подвале, как в Open for Business. Кстати, кое-что из полюбившихся дополнений ко второму эпизоду в The Sims 3 все же есть. Например, садоводство и рыбалка из Seasons, шанс стать партнером в удачном бизнесе и в дальнейшем выкупить его. Так как весь город загружается одновременно, разработчикам пришлось отказать нам в праве зайти внутрь общественных заведений. Например, роженица, улы-

баясь, исчезает в дверях роддома (да-да, тут есть и роддом, но домашние роды тоже разрешены), а потом через некоторое время покидает его с неизменной джокондовской улыбкой. Происходившее в эти пять минут мы никогда не увидим, и слава богу. А вот что делают с симсиком в салоне красоты (там, к слову, с него содрали тысячу симолеонов) и почему от этого он так приободрился, мне лично очень интересно. Может, хотя бы в аддонах покажут?

Никаких зомби и вампиров в The Sims 3 нет и в помине, как нет и инопланетян. Не увидели мы также похищения симсов летающими тарелками, беременных от пришельцев мужчин и намеков на использование анальных зондов. Все это, конечно, очень весело, но два последних пункта должны, по-

моему, особенно настораживать родителей, пожелавших приобрести проект с рейтингом «12+».

А вот эльфийские ушки были для многих предметом первой необходимости, и отсутствие их в третьей части не только огорчило любителей фэнтези, но и не позволило сделать пародийную машинку Star Trek абсолютно реалистичной (если в данном контексте вообще применимо это слово). У меня почти нет сомнений в том, что вышеупомянутые органы слуха мы вскоре обнаружим в разделе Store по цене примерно один доллар за пару. Дороговато? Ну что вы, вспомните – ушки-то на всю жизнь!



Пальтишко где брали?

ОЦЕНКА

Идея Новые The Sims каждую пятилетку

Графика Просто несказанно хороша

Звук Мелодии в традиционном стиле The Sims от Стива Яблонски

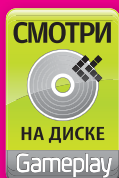
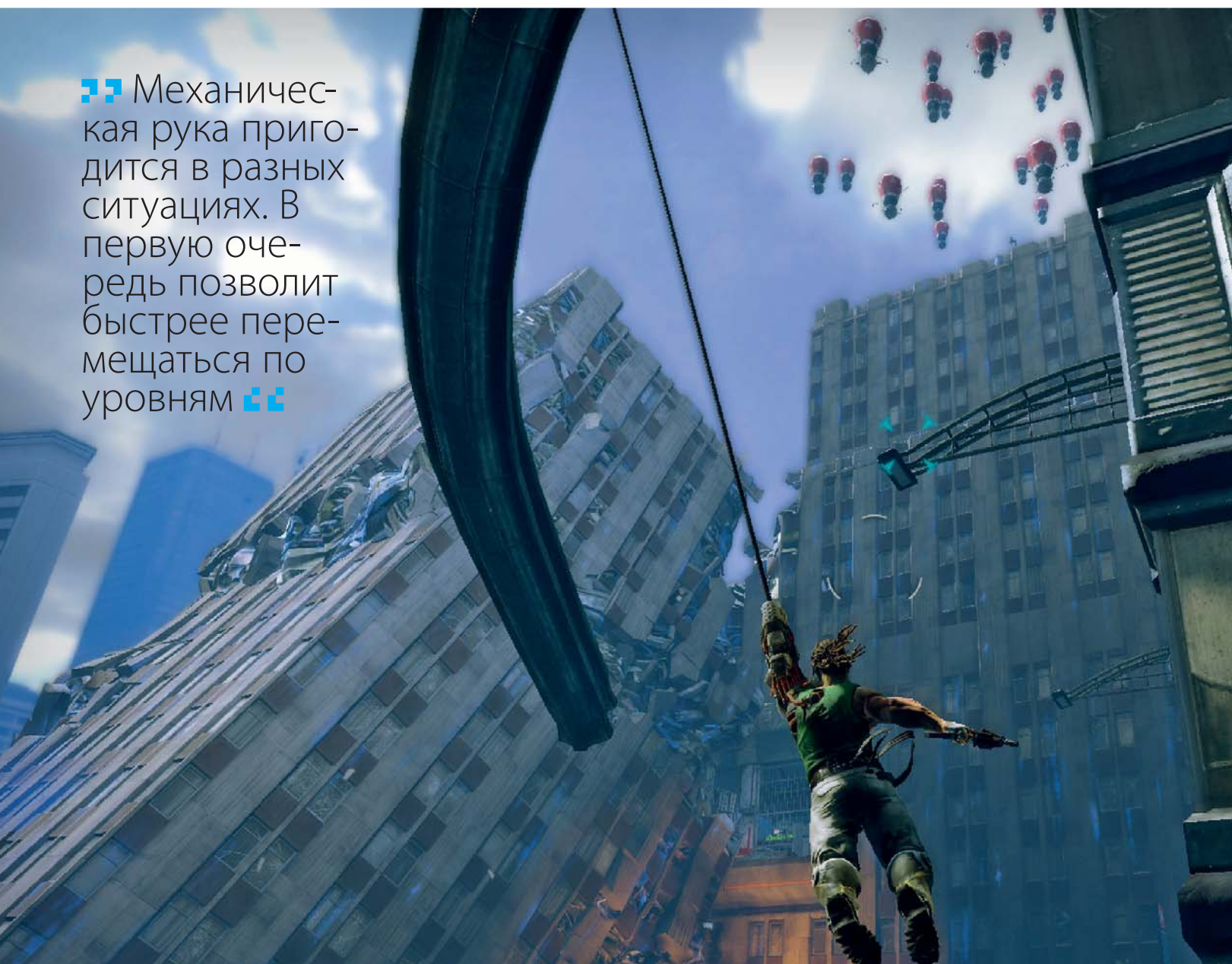
Локализация Лучше, чем в The Sims 2, но все равно с недочетами

Игра Ура! Они ничего не испортили!

ИТОГ

4.5/5

Механическая рука пригодится в разных ситуациях. В первую очередь позволит быстрее перемещаться по уровням



Bionic Commando

Кирилл Токарев

Железная хватка

Несколько лет назад стало известно, что компания Sarcos собирается реанимировать старый франчайз Bionic Commando, знакомый всем поклонникам 8-битовых платформеров.

2008-м появилась Bionic Commando: Rearmed, практически дословный ремейк оригинала с современной графикой и новыми музыкальными аранжировками. Игра оказалась на удивление хорошей, и после ее выхода на грядущей Bionic Commando от GRIN, которая нарушала старые каноны и

переносила героя с металлической рукой в три измерения, заочно поставили крест.

Однако релиз Bionic Commando нового поколения убедил, что игра не только не уступает своим предшественникам в плане геймплея, но и вполне может претендовать на звание одного из лучших проектов

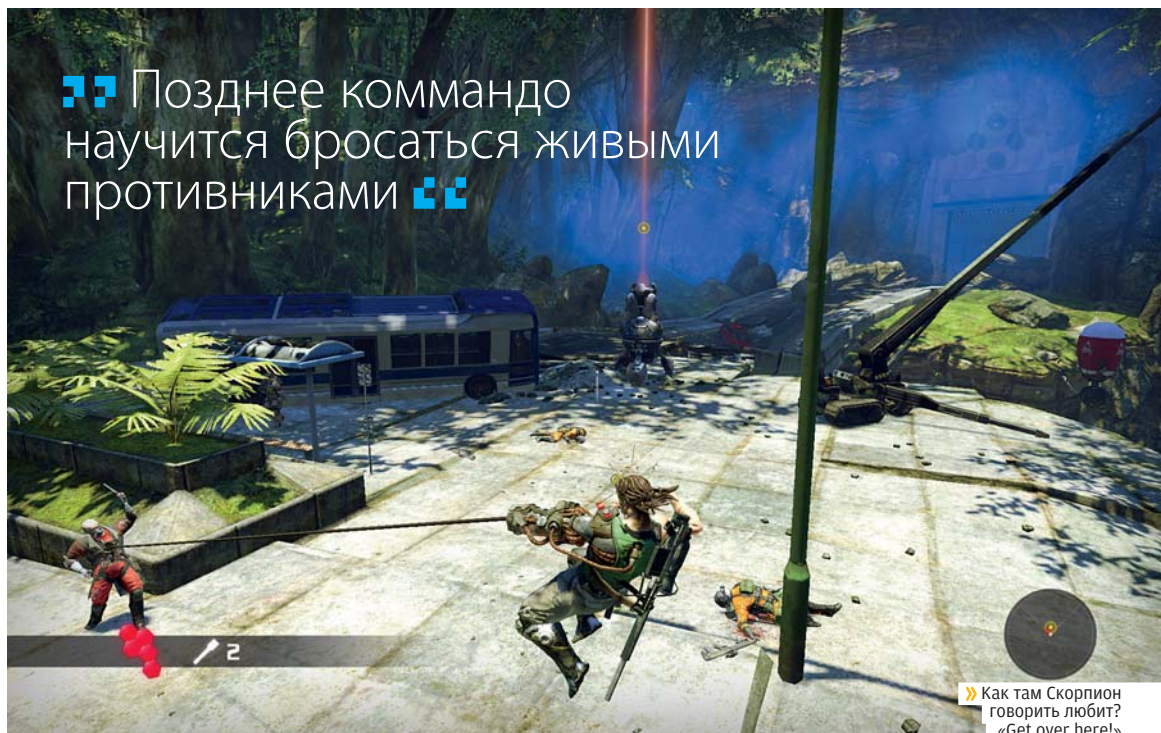
этой весны. Сотрудники GRIN сумели соорудить на основе дряхлой концепции и примитивного сюжета интересный, динамичный и разнообразный action. Нынешняя версия Bionic Commando показывает, что при желании даже старые идеи могут отлично работать. Главное – грамотно их реализовать.

Все начинается со знакомства с героем по имени Нейтан Спенсер (Nathan Spencer). Он пять лет провел в тюрьме за преступления, которых не совершал, успел за это время сильно обзлиться и отрастить себе уродливые дреды. Внезапно бывшего коммандо выпускают на волю и дают ему задание: исследовать руины города Ascension City, где произошел взрыв невероятной сокрушительной силы. Спасательным отрядам пробиться туда не удалось, последняя надежда возлагается на Спенсера. По такому случаю недавнему осужденному даже возвращают некогда конфискованную биомеханическую руку, которая и представляет собой ваше главное оружие.

Сюжетно Bionic Commando построена на основе 8-битового оригинала, что накладывает на игру определенный отпечаток. Из прошло-



го в проект попали имена вроде Супер Джо (Super Joe), странные диалоги и масса ругательств. Тем не менее весь этот древний балаган студия GRIN ухитрилась подать самым замечательным образом. Авторы соорудили презабавнейшую вариацию на тему футуристического боевика с заговором, немногочисленными колоритными злодеями (правда, уже без свастик, как в оригинале), гигантскими роботами, таинственными снайперами и пропавшими без вести женами. Получилось настолько здорово, что в финале невольно ловишь себя на мыс-



» Как там Скорпион говорить любит? «Get over here!»

ли: необходимо продолжение банкета. Конечно, сюжет Bionic Commando содержит немало казусов и пестрит глупыми репликами, но, поверьте, их не больше, чем в Metal Gear Solid 3: Snake Eater.

Справедливости ради заметим, что интересная история здесь – далеко не самое занятное. Основной фишкой Bionic Commando по-прежнему остается злополучная механическая рука главного героя. Хотя стартовый уровень предстоит пробежать без нее – разработчики потихоньку вводят вас в курс дела и сперва объясняют, как обращаться с пистолетом. И только после десятка уложенных солдат вручают вам многофункциональное устройство. Механическая рука пригодится в разных ситуациях. В первую очередь позволит быстрее перемещаться по уровням. Освоить местную акробатику поначалу сложновато, но со временем – вполне реально.

Схема управления достаточно проста. Левый стик используется для наводки на цель, левый курок выпускает саму «лапу». Рука цепляется практически за любую поверхность, а герой при этом повисает на тянущемся от нее тросе. Далее нужно как следует раскачаться и в момент, когда загорится специальный индикатор, отпустить кнопку, чтобы пролететь максимальное расстояние. При желании курок можно держать зажатым постоянно, тогда Спенсер будет на лету цепляться за подходящие объекты.

Все эти прыжки и сальто на головокружительной высоте не только чудесно выглядят, но и позволяют гораздо быстрее двигаться по уров-

ню, а также вовремя скрываться от излишне резвых противников. Но самое главное – такой способ путешествия дает невероятное ощущение полета и балансирования на грани. Пока герой летит над бездной, вы одновременно чувствуете скорость, легкость, страх (вдруг не успеете зацепиться за следующий металлический брус и с криком ухнете в пропасть). Все это привносит в игру необходимую остроту и выгодно выделяет ее на фоне куда более снисходительных к геймеру акробатических приключений вроде прошлогодней Prince of Persia. Жаль только, что чекпоинты расставлены чуть реже, чем хотелось бы.

Другие возможности руки открываются по мере прохождения. Спенсер как бы вспоминает навыки, позабытые во время тюремного заключения. С помощью этого устройства

ПАСПОРТ

Жанр action / arcade

Разработчик GRIN

Издатель Capcom

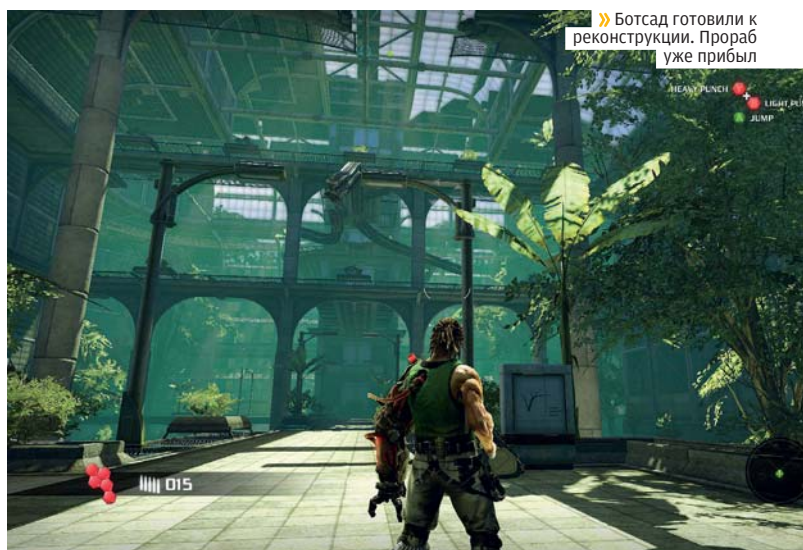
Издатель в Украине «1С»

Сайт www.bioniccommando.com

Возраст 18+

GRIN Шведская студия громко дебютировала в начале нового тысячелетия своей сверхскоростной гонкой Ballistics и с тех пор успела выпустить немало крупных проектов для PC и консолей, включая несколько игр по мотивам фильмов.

Игры Ballistics, Bandits: Phoenix Rising, GRAW, Wanted: Weapons of Fate
Сайт www.grin.se



» Ботсад готовили к реконструкции. Прораб уже прибыл

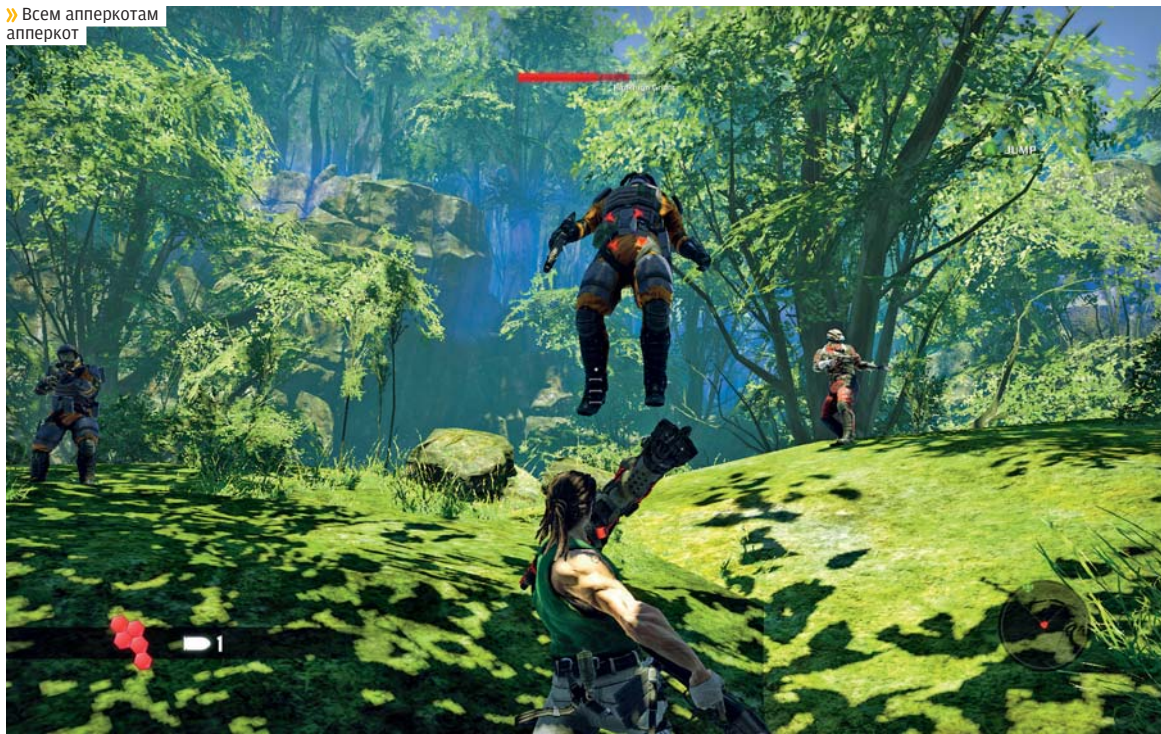
вы сможете совершать несколько типов атак, подтягивать к себе предметы. Особенно зрелищна сцена с героем, поднимающим высоко в воздух покоренный автомобиль, а затем швыряющим его в толпящихся внизу солдат или громадного робота. Позднее коммандо научится бросаться живыми противниками и отбивать в прыжке огромные контейнеры. Многие из его трюков заставят позеленеть от зависти даже джедаев. Правда, в отличие от врагов в той же Star Wars: The Force Unleashed рядовые противники в Bionic Commando готовы оказать реальное сопротивление.

А вот боссов в Bionic Commando преступно мало. Из запоминающихся главарей на ум приходит лишь огромный робот-червяк, которого нужно забрасывать машинами. Неплохо реализована и дуэль с гибридом вертолета и самолета. В остальном же стоящих злодеев как бы и нет — особенно разочаровывает встреча с финальным противником.

Во время боев командование регулярно оказывает помощь, буквально бомбардируя героя контейнерами с различным оружием. Стволов в игре тоже немного: пистолет, дробовик, пулемет, снайперская винтовка, гранатомет и ракетница плюс гранаты невероятной разрушительной силы. Количество боеприпасов строго ограничено, так что расходовать их следует с особой осторожностью. Правильным решением будет приберечь мощную артиллерию для встреч с ордами бронированных роботов, которые не пробиваются обычным пистолетом и не реагируют на удары стального кулака. Иначе рискуете оказаться в ситуации, когда поблизости нет ни машин, ни пригодных для швыряния крупных обломков, и тогда придется либо улететь, либо попытаться обойти металлических гигантов с тыла, чтобы поразить их в слабое место, а сделать это крайне сложно.

Полоски жизни у Спенсера нет. Здоровье восстанавливается автоматически, нужно лишь ненадолго укрыться от огня. Но возможность спокойно отсидеться представится далеко не всегда, особенно когда на вас с одной стороны нападают три неуязвимых для обычного оружия робота, а с другой — парни в брони-

» Всем апперкотам апперкот



Рядовые враги в Bionic Commando готовы оказать реальное сопротивление

рованных костюмах. Тут уж единственная надежда на механическую руку, способную унести вас подальше от эпицентра битвы.

В целом бои производят хорошее впечатление. Они достаточно сложны, требуют регулярной смены тактики и остаются интересными до самого финала благодаря постепенному расширению возможностей главного героя. Получать удовольствие от сражений с многочисленными противниками не мешает и линейная структура уровней, которая попала под обстрел западных критиков. Действительно, здесь нет даже намека на элементы sandbox, как в Prototype или GTA IV. Конечно, было бы интересно посмотреть, сработает ли остроумная концепция перемещения в открытых каменных джунглях, не ограниченных невидимой радиационной стеной, однако и без этого уровни предлагают огромный простор для исследования. Повсюду разбросаны всякие замечательные предметы и объекты, открывающие новый контент, например галерею художественных эскизов. Отметим, что в игру органично вплетена и система achievements. За каждый удачный трюк вы получаете не просто очередную виртуальную награду, но и действительно полезный бонус вроде увеличения обоймы пистолета. Однопользовательский режим подразумевает неод-

нократное прохождение, на это прозрачно намекают несколько уровней сложности. Replayability проекта поднимает и занятный мультиплеер.

С визуальной точки зрения Bionic Commando не вызывает особенных восторгов. Неплохо сделаны джунгли и каменные пещеры с многочисленными выступами и сталактитами. А вот город выглядит блекло и неинтересно. Усугубляет ситуацию и обилие некрасивого «радиационного тумана», который откровенно портит картинку. Но зато анимация только радует. Спенсер движется плавно и правдоподобно, враги ловко «ловят пули» и выделяют забавные предсмертные повороты на пятке. И музыкальное сопровождение очень достойное. Пафосные оркестровые аранжировки вызывают ассоциации с композициями Ace Combat 6 и как нельзя лучше подходят для стремительных перелетов от одного фонарного столба к другому. Смущают лишь интонации актеров, и то, как отчаянно они пытаются походить на Дэвида Хейтера (David Hayter), озвучивавшего Солида Снейка.

Bionic Commando стала удивительным сюрпризом, которого никто особенно-то и не ждал. Это бодрая игра с вертикальными уровнями, красивой анимацией, сложными боями и немного наигранными

страстями. Главным недостатком проекта остается его небольшая протяженность. Не успели вы освоиться с боевыми приемами и познакомиться с действительно интересными персонажами, как игра внезапно обрывается. Надеемся, что Сарсом не станет мешкать и возьмется за сиквел или на худой конец за экранизацию.

Работа металлической руки в Bionic Commando еще долго будет служить достойным образцом того, как нужно реализовывать перемещения Человека-паука в бесчисленных играх на основе комиксов и фильмов. Все работает удивительно гладко, позволяя грациозно уходить в пике после головокружительного сальто-мортале и вновь взмывать в воздух на огромной скорости. Эта плавность превращает игру в захватывающую гонку, сравнимую по ощущениям с пробежкой по белоснежным крышам в Mirror's Edge.

ОЦЕНКА

Идея Заново изобрести Bionic Commando

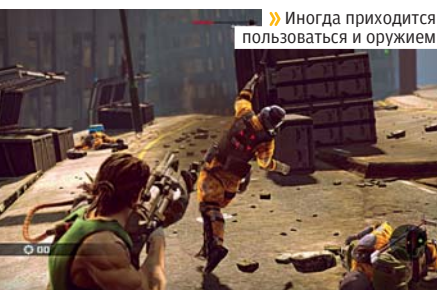
Графика Средняя

Звук Отличная музыка и наигранная озвучка

Игра На удивление хороша

ИТОГ

4,5





Подарунки

тільки для читачів

Gameplay
все о компьютерных и видеоиграх



Обирай улюблений ліцензійний диск
(фільм, гру, музику) **вартістю до 50 грн і гарантовано**
отримай його в подарунок при купівлі SIMS 3 в Yakaboo*



* Подарунок можна отримати тільки при купівлі гри **The Sims 3** або **The Sims 3. Коллекционное издание** на сайті www.yakaboo.ua, а також через оператора СС за телефоном (044) 503-70-69.



Ви маєте можливість вибрати будь-який диск, що Вам подобається, але вартість подарунка (диска) не повинна перевищувати **50 грн**.

Щоб отримати подарунок, Вам потрібно під час замовлення гри **SIMS 3** у спеціальному полі для коментарів до заказу вказати назву диска, що вам сподобався, або назвати його оператору СС.

Пропозиція дійсна до 1 серпня 2009 року.
Під подарунком розуміється можливість придбати диск за 1 гривню.

На кожний придбаний **SIMS 3** можна отримати в подарунок не більше 1-го диска.

ТІЛЬКИ В YAKABOO:

- Найбільший вибір ліцензійних товарів - фільми на DVD та Blu-ray, музика, ігри, софт ...
- Швидка доставка в день замовлення
- Необхідний товар завжди в наявності
- Ми працюємо щоденно, без вихідних з 9:00 до 21:00

(044) 503-70-69

Yakaboo
deeply cool entertainment

В Европу хлынул поток странных существ, вооруженных фантастическим оружием

Resistance: Retribution

• Жанр action • Разработчик Sony Bend • Издатель Sony
• Сайт www.us.playstation.com/PSP/Games/Resistance_Retribution
• Возраст 16+

Дмитрий Веселов

Half-Life 2 с английским акцентом Долгое время подпитывая консоль тоненькой струйкой не особо нужных проектов, весной 2008-го Sony осторожно сделала портативный God of War, оценила ажиотаж, выдержала паузу и, словно молодой политик, впервые поднесший к зубам микрофон, прорвалась целым потоком обещаний.

Самое интересное у нас еще впереди – спецверсии MotorStorm, LittleBigPlanet, Tekken, Soulcalibur. Пока же они предлагают подождать и купить Retribution, карманный вариант известной серии боевиков с PS3.

Те, кто видел «большие» части, помнят – важнейшим достоинством игр Resistance всегда был необычный сеттинг. Его будто придумали геймеры, так и не решившие, что им дороже: Half-Life 2 или Call of Duty. Ключевым событием в созданном ими мире стало падение Тунгусского метеорита, которое обернулось не только зрелищным представлением, но и принесло из глубин космоса чужеродный вирус «Химера», превращающий людей в разумных шестиглазых монстров. И если в реальности Вторая мировая началась в 39-м году, здесь она разгорелась на десять лет позже, после того как в Европу

хлынул поток странных существ, вооруженных фантастическим оружием.

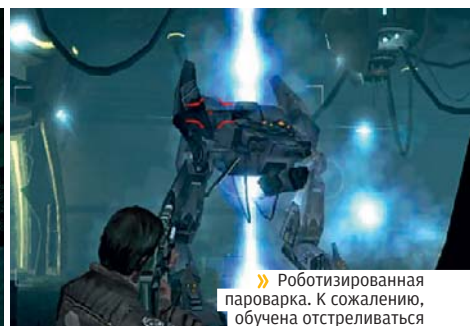
Хронологически действие Retribution приблизительно совпадает с событиями в Resistance 2. Европа захвачена, защитный периметр США скоро рухнет – человечество планомерно сдает позиции. И пока Натан Гэйл, протагонист первых частей, сражается за океаном, нас знакомят с его английским коллегой – британским морпехом Джеймсом Грэйсоном.

Новый Resistance вышел маленьким и в то же время большим. С одной стороны, это полноценный третий эпизод в главной серии боевиков от Sony, с другой – на крошечном UMD-диске продают всего 10-12 часов одиночной кампании. Короткий single отчасти компенсируется наличием мультиплеера через Интернет. Он вполне на уровне остальных проектов: несколько

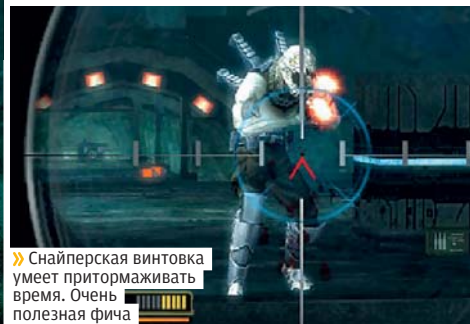
режимов, масса оружия и до восьми человек на арене.

Правда, набрать такое количество народа, согласного со спецификой геймплея Retribution, будет непросто. Боевики – один из самых неудачных жанров для PSP. Разработчики, конечно же, сделали максимум, чтобы компенсировать отсутствие второго стика, но, проектируя альтернативу, дошли почти до смешного – в результате выстрелы поражают любого врага, попавшего в кадр. Нам предлагают целиться не прицелом, а всем экраном. Из-за этого игра напоминает не столько прямых родственников – Gears of War или Lost Planet, сколько серии Gradius и R-Type. Как в классических космических боевиках, большую часть времени геймер просто маневрирует, не отпуская гашетку.

Игра получилась отличной – интересной, в меру сложной и тща-



Роботизированная пароварка. К сожалению, обучена отстреливаться



Снайперская винтовка умеет притормаживать время. Очень полезная фишка



Механический карлсон, в стаях они опасны

тельно отполированной. Что ни говори, а планку качества для своих блокбастеров Sony устанавливает очень высоко. И главный минус проекта не в ошибках разработчиков, а в устройстве консоли. Из потихоньку стареющего кремния выжали все возможное, но и после этого управление удобным не назовешь. Впрочем, владельцы PS3 могут справиться с проблемой, соединив две консоли, и сражаться в мультиплеере с помощью большого и удобного DualShock.

ОЦЕНКА

Идея А может, мы все-таки способны сделать хороший боевик на PSP?

Графика По меркам портативных проектов – отличная

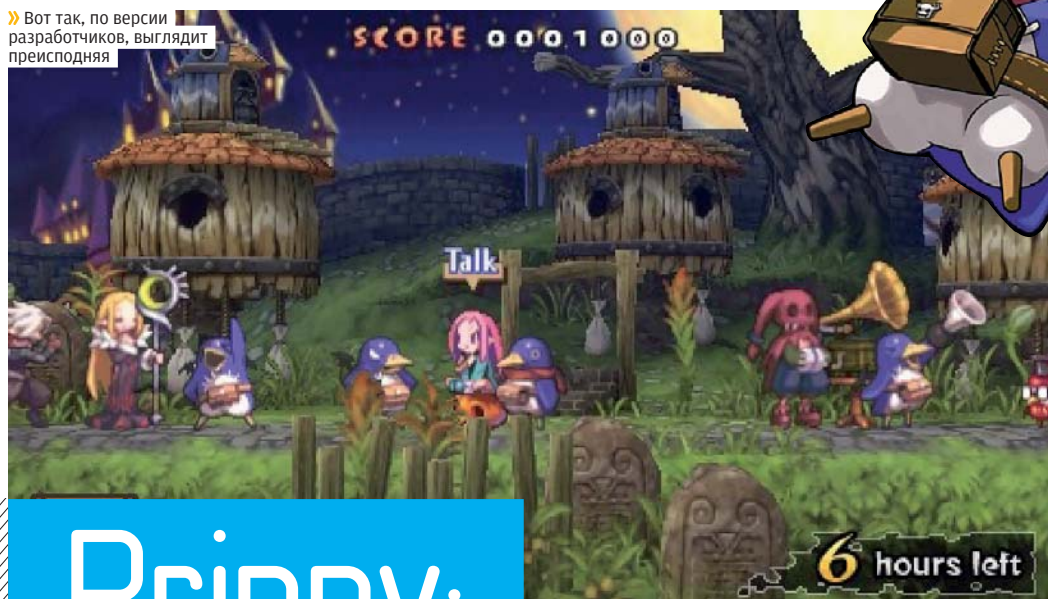
Звук Высшего класса

Игра Карманный блокбастер

ИТОГ

4.5

» Вот так, по версии разработчиков, выглядит преисподняя



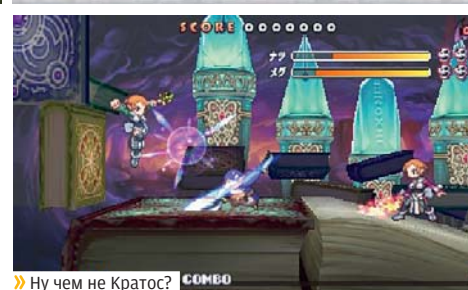
» Милое чучело как бы говорит нам...



Prinny: Can I Really Be the Hero?

• Жанр платформер • Разработчик Nippon Ichi Software • Издатель Nippon Ichi Software • Сайт prinnies.com • Возраст нет данных

Дмитрий Курятник



» Ну чем не Кратос?

It's Prinny, dood Изобилующие новейшими графическими технологиями, кинематографическим геймплеем и прочими искусственными интеллектами игры порой надоедают. И хочется вернуться в те времена, когда деревья были выше, а пиксели цветастее.

Вы помните уморительных синих пингвинов, которые появляются в играх Nippon Ichi Software? Наверняка помните, ведь харизмой они ничуть не уступают безумным кроликам. Принни (prinny) всегда были слишком яркими персонажами, чтобы оставаться обычной массовой. И Nippon Ichi Software сделала наконец-то игру, целиком и полностью посвященную приключениям (правильнее будет сказать злоключениям) этих милых существ.

Всем известно, что населяющие преисподнюю принни только выглядят как симпатичные пингвины. На самом деле в умирительную оболочку заключены души убийц, грабителей и самоубийц. Проклятая душа должна трудом и добрыми поступками искупить собственные грехи, чтобы получить право на реинкарнацию. Впрочем, большинству вождельный шанс так и не

выпадает, поскольку темные властители преисподней редко бывают с принни деликатны, а ведь те, как известно, взрываются от любого мало-мальски сильного удара. По этой причине принни своих повелителей боятся и стараются всячески им угодить. Неудивительно, что пропаша любимого лакомства вспльщивой Этны (знакомой нам по Disgaea) вызвала страшный переполох среди ее подчиненных. На поиски необходимых для десерта ингредиентов у пингвинов есть всего один день, иначе участь их незавидна.

Сюжет нехитрый, но отличный дизайн уровней, смешные диалоги и еще более забавные переделки, в которые попадают адские пингвины, с лихвой компенсируют незатейливость фабулы. Нам придется приложить немало усилий, чтобы приготовить новый десерт. Количество принни, отпущенных

на выполнение задания, строго лимитировано. Кстати, на старте тысяча кажется заоблачной цифрой, однако спустя пять минут понимаешь – этого недостаточно. Разработчики педантично придерживаются правил, по которым делались платформеры конца 80-х – начала 90-х годов. Здесь есть прыжки через пропасти, движущиеся платформы, коллекционирование бонусов, несколько типов врагов, боссы как завершающий этап каждой локации и зубодробительный уровень сложности, порой вызывающий желание разбить консоль о ближайшую стену. Вспомните, классические игры жанра редко бывали casual friendly.

К новичкам Prinny: Can I Really Be the Hero? на нормальном уровне сложности относится по-человечески: пингвин переживает аж три столкновения с неприятелем, тогда как в более хардкорном режиме один неверный шаг означает смерть. Впрочем, рядовые монстры не самая страшная угроза, гораздо чаще принни гибнут в попытках оседлать особо неуловимую платформу или в поисках единственно

правильной тактики убийства босса. Последние, кстати, удались на славу. Они бегают, летают, швыряют в нас заклинаниями, нападают парами, и каждый доставит игроку немало хлопот, прежде чем сдастся и поделится очередной составляющей редкого лакомства.

Prinny: Can I Really Be the Hero? замечательная игра. Ведь качественные, красивые и смешные платформеры в последнее время встречаются не так часто, как хотелось бы. А осчастливить геймера, оказывается, можно и без суперреализма в текстурах и моделях поведения персонажей.

ОЦЕНКА

Идея Напомнить о любимом платформере времен SNES или Mega Drive

Графика Милое сердцу 2,5D

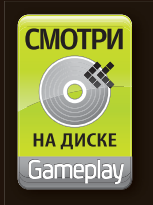
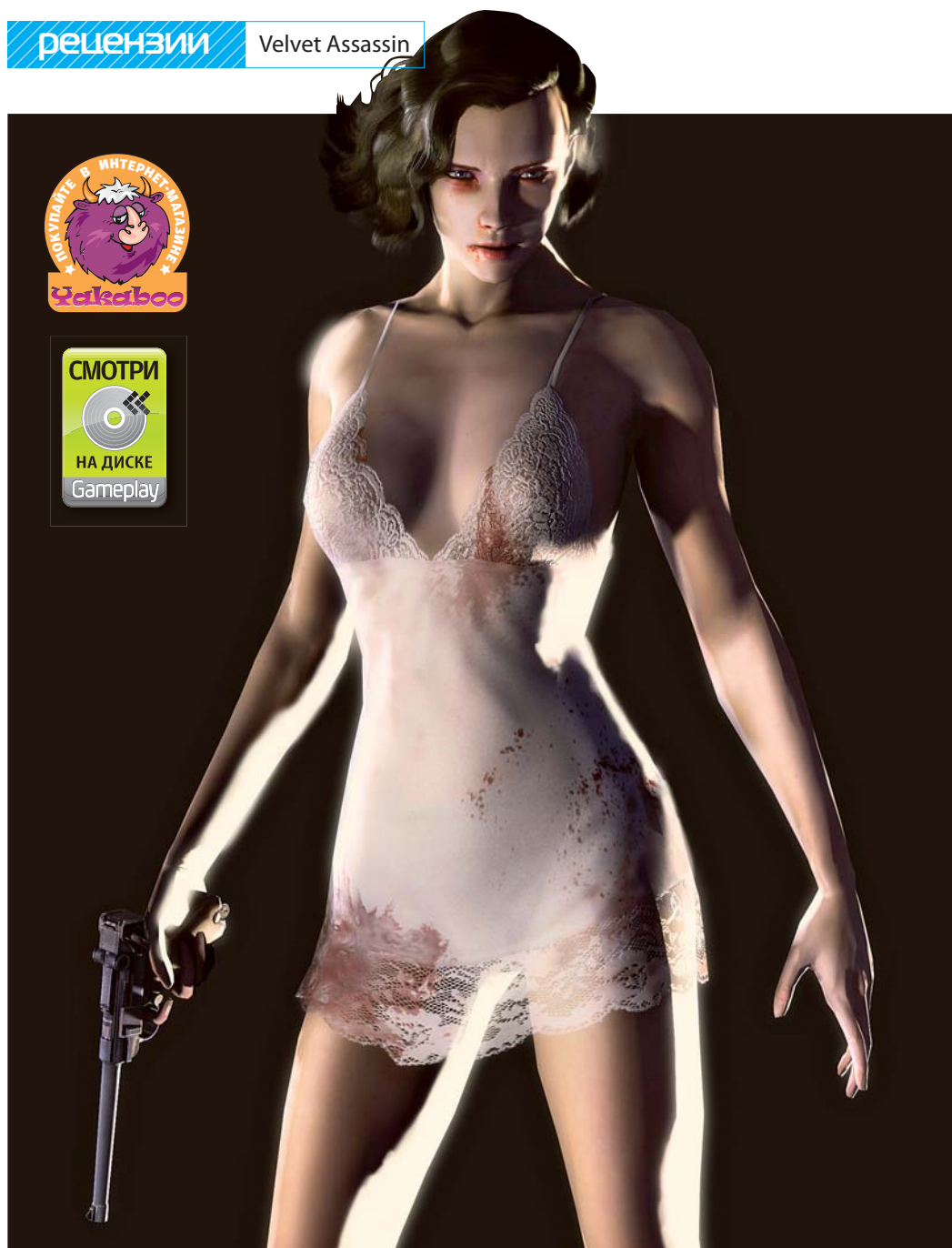
Звук Замечательный

Игра Мультиязычный хардкорный проект родом из детства

ИТОГ

4.5

» Осчастливить геймера можно и без суперреализма в текстурах и AI персонажей



Velvet Assassin

Как важно быть серьезным

Любая игра в той или иной мере условна. Мастерство геймдизайнера, собственно, и состоит в том, чтобы стереть грань между реальностью и схематичностью, погрузив геймера в совершенно незнакомый, но интуитивно понятный мир.



Кирилл Токарев

Разработчики Velvet Assassin здорово постарались ради создания красивого и немного странного виртуального пространства, представляющего собой что-то вроде шпионских шахмат. Правда, в отличие от великой настольной игры, путь к победе

здесь единственный и определен заранее.

В основу Velvet Assassin положена история жизни Виолетты Жабо (Violette Szabo), храброй женщины, участвовавшей в движении Сопротивления во время Второй мировой войны. Прежде чем попасть в

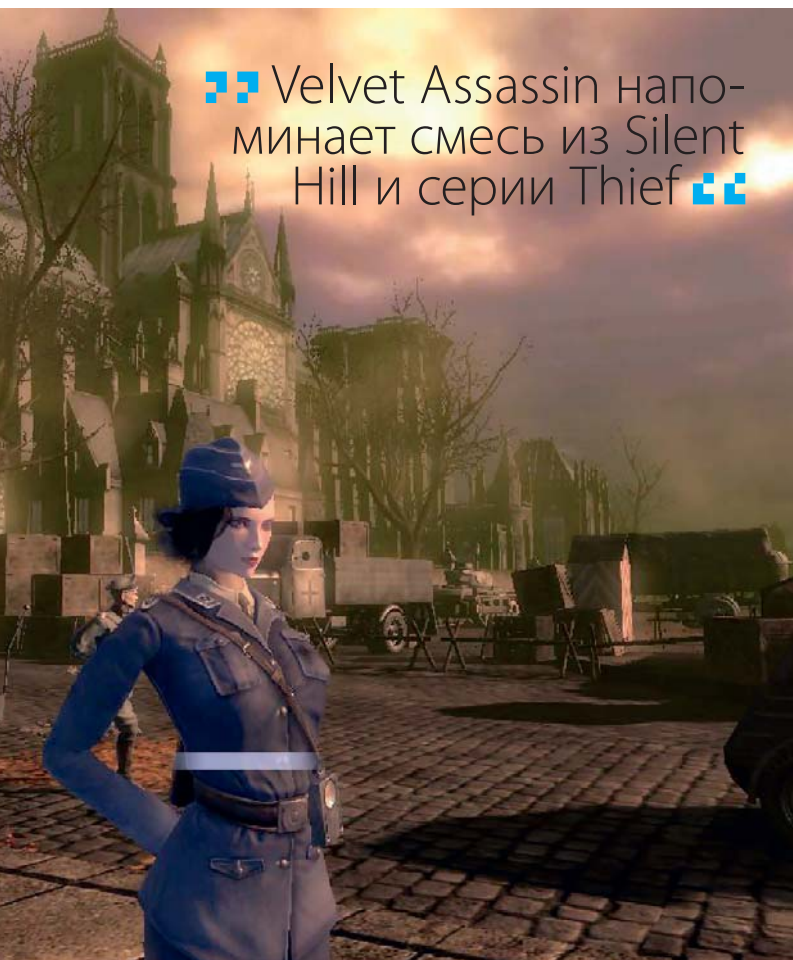
» Образец настоящей фрау!



плен и погибнуть, она проводила диверсионные операции, изо всех сил стараясь насолить нацистам (во многом это удалось). Воплощением Жабо в игре стала героиня по имени Виолетта Саммер (Violette Summer), которая заново переживает ключевые моменты биографии отважной дамы, предоставляя нам шанс окунуться в страшный и несколько сюрреалистичный мир шпионов Второй мировой. Все начинается с того, что мы видим обессиленную Виолетту лежащей на больничной койке. Дальнейшая история – череда ее воспоминаний, реальных событий вперемешку с горячечным бредом. Такой сценарный ход нельзя назвать особенно оригинальным, но студию стоит похвалить за то, как грамотно она связала сюжет и геймплей.

Velvet Assassin максимально серьезна – в какой еще игре вы найдете прогулки по гетто и поделки у костров, сложенных из человеческих останков? Разработчики наполнили приключения множеством важных мелочей. Ничего не подозревающие нацисты ведут беседы, в которых часто всплывает ценная информация (как в Thief: Deadly Shadows, например). В укромных уголках можно обнару-

Velvet Assassin напоминает смесь из Silent Hill и серии Thief



жить личные письма, в них противники высказывают свое отношение к конфликту – так раскрываются светлые и темные стороны их личностей. А самой Виолетте часто приходится выполнять задания, прямо противоречащие нормам общечеловеческой морали. Все эти детали помогают создать виртуальный мир, который действительно

но живет своей страшной военной жизнью.

Миссии в игре достаточно разнообразны: вам предстоит взрывать подводные лодки, искать шпионов и запихивать им в рот капсулу с цианидом, убивать похотливых немецких генералов и т. д. Локации хотя и не сияют фирменным лоском AAA-проектов, но определенно

ПАСПОРТ

Жанр stealth action
Разработчик Replay Studios
Издатель SouthPeak Interactive
Издатель в СНГ «Новый Диск»
Сайт www.velvetassassin.com
Возраст 18+

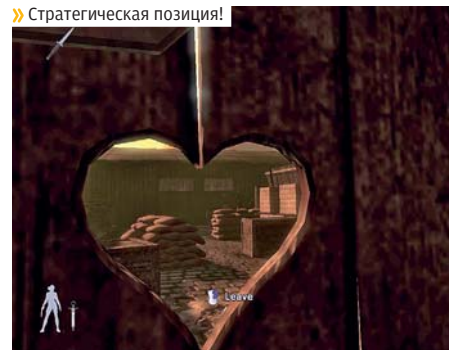
Replay Studios

Студия Replay Studios была основана в 2002 году в Гамбурге группой амбициозных геймеров, которые хотели делать игры для платформ следующего поколения. Пока на данном поприще особых успехов коллектив не достиг.
Игры Crashday
Сайт www.replaystudios.de

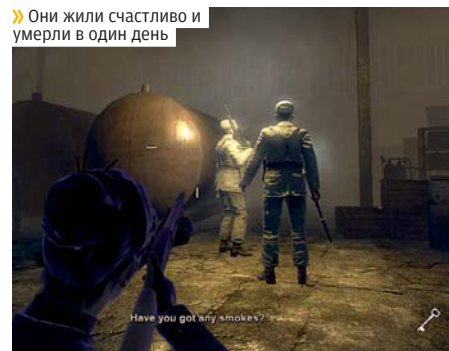
не лишены шарма. Несовершенство графики компенсируется умелой работой с освещением – не забывайте, мы ведь находимся во сне героини, поэтому дизайнеры могли себе позволить внести в визуальный ряд элементы сюрреализма. В итоге Velvet Assassin напоминает волшебную смесь из игр Silent Hill и серии Thief только без акцентов на вездесущие туман и тьму.

Теоретически геймплей тоже достоин дифирамбов. Виолетта осторожно крадется в тени, обходя вражеские патрули, и неожиданно атакует (в такие моменты вам показывают героиню, яростно убивающую жертву при помощи холод-

» Стратегическая позиция!



» Они жили счастливо и умерли в один день



ного оружия). Шпионка не гнушается и грязных методов борьбы: разрешено тихо подойти к врагу, вытянуть чеку из висящей на его поясе гранаты и полюбоваться, как несчастный подорвется вместе с товарищами. Еще мадам Саммер может включить рубильник электрического щитка, когда разговорчивые немцы стоят в луже, в которой неосмотрительно мокнут оголенные провода. В конце концов, Виолетта переодевается в нацист-

Velvet Assassin – линейная и при этом совершенно недружелюбная игра

ИНТЕРВЬЮ С ИНГОЙ МИТТЕНДОРФ (INGA MITTENDORF), PR-МЕНЕДЖЕРОМ REPLAY STUDIOS

Gameplay Тематика Второй мировой, похоже, давно всем надоела. Почему вы рискнули выбрать для своей игры именно ее?

Инга Миттендорф Нам кажется, что подобное отношение возникло из-за того, что все использующие этот исторический период игры слишком уж похожи друг на друга. Ну а мы попытались предложить в Velvet Assassin нечто иное. Здесь геймера не отправляют (в который раз) на фронт, а пытаются продемонстрировать иные, более интересные подробности конфликта. Причем делаем

мы это так, как до нас еще никому не удавалось.

Gameplay Чем объясняется выбор протагониста? Вы считаете, что эффектная женщина в главной роли поможет продажам игры?

Инга Миттендорф Прежде всего, мы искали героя, подходящего для stealth action и (учитывая особенности проекта) имеющего реальную интересную биографию. Виолетта Жабо прекрасно соответствовала этим критериям. Ее виртуальное альтер эго – Виолетта Саммер – гораздо лучше вписывалась в шпионский жанр, чем протагонист-мужчина. И конечно, вы абсолютно правы, упомянув коммерческую составляющую. Привлекательный женский

персонаж помогает сделать игру более успешной. Принцип «красота продает» справедлив для всех типов медиа. Безусловно, одной красоты явно недостаточно. Персонаж должен быть многогранным.

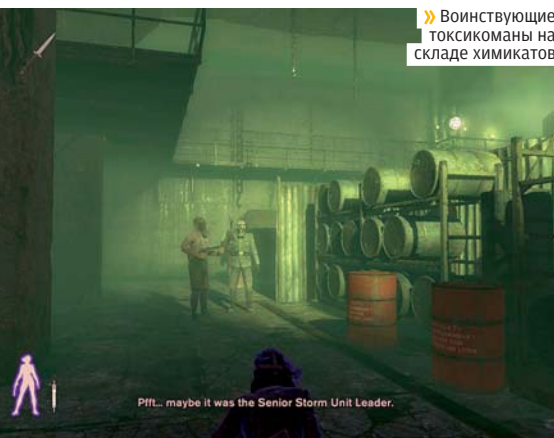
Gameplay Мы встречаемся с Виолеттой уже в самом конце ее длинного путешествия. Чем объясняется выбор способа подачи сюжета?

Инга Миттендорф Действительно, вы проходите игру в ретроспективе. Такой ракурс предоставил нам возможность рассмотреть сюжет с трех разных сторон: из настоящего, прошлого, а также из некоей вымышленной реальности. Благодаря этому в сухом историческом контексте появилось гораздо больше художественных элементов.

Gameplay Вы общались с консультантами-историками, работая над этим продуктом? Насколько достоверен сюжет?

Инга Миттендорф Да, мы обращались к специалистам, хотя задача до мелочей воспроизвести исторический антураж не стояла. Просто хотели сделать декорации достаточно убедительными. Например, при создании предметов и локаций использовались старые фотографии, карты, снимки с воздуха. Что до сюжета... Можно сказать, что он основан на реальных событиях.

Gameplay В игре все солдаты говорят на немецком, а перевод дается субтитрами. Почему не стали записывать английскую



» Воинствующие токсикоманы на складе химикатов



» Правильный ракурс!

Оружия мало, оно выполняет скорее роль бонуса, позволяющего быстро устранить злодея



скую униформу (правда, не стоит слишком близко подходить к противникам, иначе вас вычислят). Не забудьте о бочках с горючими или токсичными веществами, они позволят в считанные секунды разобратся с небольшим отрядом.

Звучит интересно, но на практике все куда прозаичнее. Само по себе множество способов расправы с врагами отнюдь не означает наличия свободы выбора. Velvet Assassin – линейная и при этом совершенно недружелюбная игра. Любая ошибка здесь карается смертью. И в бронежилете наша героиня умирает от пары-тройки выстрелов. Кстати, ко всему прочему, укрыться от врага очень тяжело. Даже если Виолетта прячется в полной темноте, это не гарантирует ее безопасности – проходящий неподалеку фашист может разглядеть притаившуюся в тени красавицу. А помимо острого зренья противники наделены еще и

удивительно чутким слухом. Стоит ей пробежаться, случайно наступить на стекло или попытаться подкрасться к охраннику в сапогах на высоком каблуке, как отважную шпионку обнаружат и убьют. В игре отсутствует система, позволяющая определить, куда смотрят противники, нет и «радара», показывающего, где находятся патрульные. Velvet Assassin заставляет смириться с тем, что жизнь диверсанта коротка.

Боевая составляющая не менее дружелюбна. Оружия мало (несколько пистолетов, винтовка, автомат и дробовик), и оно выполняет скорее роль бонуса, позволяющего быстро устранить злодея в критический момент. А еще им исключительно неудобно пользоваться. Прицельтесь толком не

получается, патронов при этом постоянно не хватает. Попробуйте в таких условиях выбраться из взрывающегося бункера, попутно отстреливаясь от десятка вооруженных солдат...

Вероятно, разработчики сами увидели допущенные оплошности и решили исправить их с помощью... *bullet time*. Замедление времени активируется введением дозы морфия – ограниченные запасы препарата услужливо разбросаны по уровням. Увы, этот метод оказался неэффективным. Упомянутые недостатки вкупе с малочисленностью чекпоинтов заставят вас снова и снова перепроходить значительные куски уровней. Лет эдак пять тому назад на это еще можно было закрыть глаза, но сегодня вряд ли кому-то захочется тратить время на монотонную череду проб и ошибок.

Итог неутешителен. Если по атмосфере Velvet Assassin вполне сравнима с Thief: Deadly Shadows, а по серьезности сюжета – с Brothers in Arms: Hell's Highway, то в плане геймплея проект не выдерживает никакой критики. Не спасает ситуацию и наличие ролевых элементов (за найденные секреты вам дают очки, позволяющие улучшать некоторые характеристики Виолетты) и аутентичная озвучка. Получается парадоксальная ситуация: игра интересная, но играть в нее невозможно. Боимся, что исправить здесь уже ничего не получится. Проект никогда не сможет стать в один ряд с Metal Gear Solid или Splinter Cell. Слишком уж беспощадной оказывается местная виртуальная реальность, насквозь пронизанная условностями.

Игра интересная, но играть в нее невозможно

дорожку? Вы хотели поддержать немецких актеров в тяжелое время экономического кризиса?

Инга Миттендорф Занятная теория (*смеется*). Вообще-то решение было принято задолго до того, как начался кризис. Нам понравилась идея сохранения аутентичности. Таким образом мы усилили атмосферность проекта.

Gameplay Игра, откровенно говоря, получилась достаточно сложной. Почему вы придерживались хардкорной формулы «убей или будь убитым»? Ведь современные развлечения в большинстве своем становятся все легче.

Инга Миттендорф Мы сознательно трудились над созданием настоящего stealth action – линейного, бескомпромиссного, с совсем незначительным акцентом на action. Было принято решение не упрощать геймплей, поэтому героиню так легко убить, а на уровнях так мало оружия и воспользоваться им можно только в экстренных случаях.

Gameplay Нам показалось, что на Velvet Assassin сильно повлияла известная серия Commandos – в игровой механике прослеживается определенное сходство. Мы не ошиблись?

Инга Миттендорф Нет. Действительно, Commandos впечатлила своим невероятным вниманием к деталям. Но мы отнюдь не пытались скопировать ее геймплей. У нас есть собственное видение, которое команда и старалась воплотить.

Gameplay Что вы думаете о своем конкуренте – проекте The Saboteur от тандема EA/Pandemic Studios?

Инга Миттендорф Судя по доступным данным, The Saboteur отличается от Velvet Assassin. Поэтому мы не рассматриваем проект Pandemic Studios как своего непосредственного конкурента.

ОЦЕНКА

Идея Stealth action в сеттинге Второй мировой

Графика Симпатичная, приятное освещение

Звук Классная озвучка и традиционные пафосные мелодии

Игра Чересчур серьезная и неуместно сложная

ИТОГ

3.5



hotline

знает где дешевле

НОВЫЕ РАЗДЕЛЫ



Фильмы в формате DVD и Blu-ray
на hotline.ua/kino



Игры для PC и игровых приставок
на hotline.ua/game



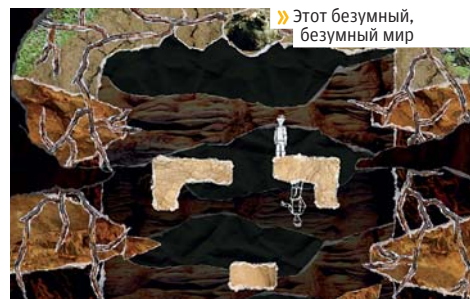
Музыка на CD, DVD и виниле
на hotline.ua/music

Оценивай, обсуждай, покупай!

www.hotline.ua



» В игре нет
добрых цветов



» Этот безумный,
безумный мир



» Обезьяны радости

And Yet It Moves

• Жанр puzzle • Разработчик Broken Rules • Издатель Broken Rules • Сайт www.andyetitmoves.net • Возраст нет данных



Александр Чепелев

Миссис Робинсон, разверните мир And Yet It Moves – не аркада и не головоломка в привычном понимании. Это сумрачная абстракция, завернутая в шершавую оберточную бумагу дадаизма. Чистое, как лазурь, ничто.

Битинтажное небо, а под ним герой – маленький бумажный человек, будто вырезанный из журнала про вышивку крестиком, – ходит (и прыгает) по сваленной в кучу измятой макулатуре. Зеленые квадраты, рваные куски наждачного полотна, фрагмент фотообоев «джунгли зовут» – все это собрано в упорядоченный коллаж, по которому протагонист будет передвигаться то степенно, то бегом, то вприпрыжку. Но самое главное: можно одним нажатием клавиш повернуть мир. Что раньше было полом, станет потолком, а молчаливый человечек полетит вниз. Стоит крунуть экран еще пару раз, и он упадет уже на скалу, расположенную на пять метров выше предыдущего места его дислокации. Вот и приходится постоянно вращать мир, только так можно продвинуться дальше.

And Yet It Moves подобна сюрреалистической анимации Мана Рэя (Man Ray) – одновременно вязкая и быстрая, тревожная и захватывающая. Ведь абстрактный мир непрост, он полон опасностей, в которых герой будет падать, как жвачка

в колодец. Здесь, вот представьте себе, есть черные дыры, и лучше их миновать. Придется бороться и с силой притяжения – каждая песчинка в игре блюдет законы физики. Если от скалы отвалится кусок, а мы перевернем экран – обломок придавит насмерть. Не стоит забывать, что отважный человечек сделан из бумаги, и приблизившись к горячей границе, он превратится в факел. А при ударе о поверхность его фигурка рассыпается, словно кубик рафинада. Герой не погибает, просто возвращается к предыдущей точке сохранения (они отмечены расставленными по уровням призрачными фигурками).

Кроме того, протагониста подстерегают сюрреалистические монстры. Против них нужно использовать все те же законы притяжения. Например, в пещерах встретятся ящерица и летучие мыши. Надо вертеть экран так, чтобы они прилетели к рептилии и были ею проглочены, тогда она поперхнется и погибнет. В джунглях мы увидим гориллу, которая старается попасть в героя кокосом. Тут нужна хитрость: в момент брос-

ка поворачиваем экран на 180 градусов, обезьяна получает своим же кокосом и с воплями улетает. Бои с противниками оживляют игру, вводя в меланхоличную абстракцию action-элементы.

Перед нами настоящий арт-проект. Для каждого из 17 уровней авторы придумали что-то оригинальное. Играть не надоедает, наоборот. Если поначалу мы отчужденно бродим по пещере, осторожно экспериментируя с поворотами экрана, то уже на уровне десятом бодро разгадываем головоломки и убегаем от испуганного хомяка с бивнями, попутно сбивая мутантом преграды. Рассеянно топтаться и по многу раз переигрывать один эпизод не стоит хотя бы потому, что время, отведенное на каждый этап, ограничено. Не уложились – экран темнеет, и героя выкидывают в начало уровня. За это, пожалуй, создателю можно упрекнуть – прерывают созерцание и эксперименты над бумажным человеком.

В And Yet It Moves вообще нет сюжета, персонажей, а цель героя – найти лист белой бумаги и влезть в

него. Но тем не менее это красивая игра, как внутренне, так и внешне. Витающая абстракция, коллаж из обрывков старых журналов – пожалуй, самое яркое воплощение дадаизма в играх. Приятна и музыка, вернее, звуки. Они тревожные, то обрываются, то снова слышны: голоса природы, шорохи и скрип петель. Особая, меланхоличная и целостная симфония пустоты.

Если бы Галилео Галилей дожил до наших дней, And Yet It Moves пришлось бы ему по душе. Ведь настолько захватывающе мысль о том, что «все-таки она вертится», в играх еще никто не воплощал.

P.S. Впервые идею переворачивающихся экранов реализовали разработчики черно-белой флеш-аркады Shift. Здесь герой путешествовал по закрученным спиралью уровням, ища ключи и открывая двери. А все головоломки были построены на возможности перейти в состояние «изнанки»: экран переворачивался на 180 градусов, а человек становился то черным на белом фоне, то белым на черном.

ОЦЕНКА

Идея Верчение миром по заветам дадаистов

Графика Собранная из бумажных лоскутов

Звук Задумчивый

Игра Мощная

ИТОГ

5/5

Valkyrie Profile: Covenant of the Plume

Суровые сказки

Скандинавская мифология в последние несколько десятилетий активно используется как источник идей для фильмов, музыкальных произведений, комиксов и даже игр.

• **Жанр** тактика с элементами JRPG • **Разработчик** tri-ACE • **Издатель** Square Enix • **Сайт** na.square-enix.com/vpcr
• **Возраст** 12+

Тарас Касприк



Объект данной рецензии также является примером творческого заимствования.

Умельцы из tri-ACE решили не изобретать велосипед, а всего лишь его немного модифицировать. Разработчики вспомнили про свою же Valkyrie Profile, выпущенную довольно давно для PlayStation, и взялись за своеобразный ремикс игры для популярной Nintendo DS.

Главным героем на сей раз является не мифическая валькирия, а обычный наемник Уилфред (Wylfred) – парень весьма недалекий и не знающий ничего, кроме того, с какого конца нужно держать меч. Отец протагониста, к слову, высшим образованием тоже похвастаться не мог. Он погиб на одной из войн, оставив семью без средств к существованию. И спустя некоторое время после этого трагического события сынишка решает отомстить самой деве-воительнице, переправившей душу его папашу с поля боя прямоиком в Вальхаллу.

Разумеется, новость о такой безумной затее быстро разлетелась по округе. К нашему герою явился загадочный спонсор, предлагающий всяческую помощь в рискованном мероприятии в обмен на подпись под неким договором. Уилфред подмахнул бумагу, не читая написанные очень мелкими буквами приложения к этому доку-

менту, за что впоследствии и поплатился.

Такой постановкой сюжета игра выгодно отличается от многих других, в которых нам нужно просто дойти до очередного Злого Властелина и победить его. Valkyrie Profile излагает свой вариант развития событий, куда более мрачный. На пути к цели к партии периодически будут присоединяться новые персонажи и не обязательно по доброй воле. Да и далеко не все из них доберутся даже до конца следующей главы...

Разработчики предусмотрели несколько сюжетных развилок – и если игра придется по вкусу, вы, скорее всего, не удержитесь от соблазна пройти ее заново. Причем не исключено, что сумеете сдружиться с теми героями, против которых воевали в прошлый раз, а своих верных когда-то соратников, наоборот, будете вынуждены устранять (по возможности очень быстро).

Игровой процесс теперь не подразумевает никаких самостоятельных блужданий по подземельям. Вместо этого нас выкидывают на карту континента с разбросанными по ней локациями, перемещаться между ними дозволено в строгом соответствии с сюжетной канвой. Единственная возможность сойти с предусмотренных авторами «рельс» – взяться за выполнение

побочных миссий, выдаваемых завсегдатаями таверен. Пропускать «факультатив» не рекомендуется, потому что подобные задания служат неплохим источником экспы и денег.

В бою героям разрешили передвигаться и занимать тактически выгодные позиции вокруг него-дьяв (active formations). В таких ситуациях шансы противника на победу уменьшаются в разы, ведь наносимые нашими подопечными удары получают серьезные бонусы, зависящие от количества атакующих. Тут, кстати, вообще поощряют нападение на одиночек «вмногом» и забивание их насмерть путем связывания ударов в комбо. А самым мощным атакам (soul crush) позавидуют персонажи из Disgaea. Проявлению чрезмерной жестокости способствует и особая система стимулов. Каждый удар, наносимый по врагу после его смерти, добавляет к вашему счету некое количество единиц греха. Чем его больше – тем слаще награда от покровителя после боя.

Графическое оформление в целом соответствует общему настроению игры. Палитра состоит преимущественно из темных тонов, что очень уместно. Со звуком дела обстоят несколько

хуже, в англоязычном релизе попросту выкинули часть фраз, хорошо хоть оставшиеся озвучены достойно. Музыка, сопровождающая приключения, прекрасно сочетается с визуальным рядом, будь то героическая битва с превосходящими силами противника или драматический выбор, неизбежный в наших подвигах.

Но в любом проекте, пусть и самом лучшем, есть своя ложка дегтя. Здесь таковой является общая непредсказуемость игры. Герои появляются и исчезают, но когда это случится, мы не знаем. Соответственно, нет возможности спланировать действия. Не исключена даже вероятность остаться без достойной партии вообще, что сильно снижает шансы на победу. Надо переигрывать, благодаря чему прохождение далеко не длинной игры может растянуться на несколько десятков часов.

Но в целом Valkyrie Profile: Covenant of the Plume довольно неплох. Конечно, при условии, что вы являетесь поклонником развлечений такого рода. По крайней мере, эта мрачная история точно придется по вкусу тем, кто устал от беззаботных прогулок по цветущим эльфийским лужайкам.

ОЦЕНКА

Идея «Если не можешь победить честно – просто победи»

Графика Двухмерная, изометрическая, хорошая

Звук Приятные звук и музыка, частично из оригинальной Valkyrie Profile

Игра Суровая история с непредсказуемым финалом

ИТОГ

3.5/5

Afro Samurai

Иван Титов

This isn't worth dying for, I've got kids

Заголовок статьи – не что иное, как фраза, сказанная одним из ваших противников, когда тот увидел, что герой сделал с его подчиненными. И правда, Афро Самурай определенно не тот человек, которому стоит ставить палки в колеса.



» Хочешь печенку?



» Главное в нашем деле – стиль!



Рейтинг "18+" позволил не скупиться на кровищу

В рисованном мире, созданном мангакой Такаши Оказаки (Takashi Okazaki), главным артефактом считается особая повязка – тот, кто носит ее, автоматически получает титул «Номер первый», обретает невиданное могущество, божественные силы и прочая и прочая. При этом повязку у лидера может отобрать только один человек, именуемый «Номером вторым». Естественно, за право так называться идет постоянная борьба.

Но тут на сцене появляется Афро Самурай – молчаливый герой с ледяным взглядом, сигаретой в зубах и огромным мечом. Его отца, в прошлом «Номера первого», убил загадочный обладатель двух револьверов по кличке Правосудие (Justice). И вот спустя какое-то время сын твердо вознамерился отомстить за родителей и уже сделал в нужном направлении важный шаг – заполучил звание «Номера второго». Собственно, сценарий закручен вокруг продвижения протагониста к цели и попутного сражения со своими конкурентами.

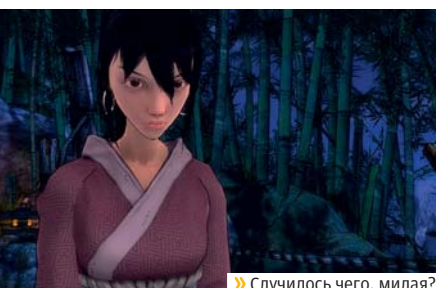
Надо сказать, разработчики весьма вольно обращаются с сюжетом первоисточника: некоторые эпизоды существенно изменены, а концовка и вовсе переделана (она, по моему мнению, стала гораздо больше соответствовать общему настроению происходящего). Вообще же возникает впечатление, что оригинальная манга как раз и была создана для того, чтобы послужить основой игры, а не аниме-сериала.

Геймплей на первый взгляд держится бодрячком. Едва герой успевает осмотреться после вступления (японская средневековая глубинка по-настоящему красива), как любование садами камней тут же отходит на второй план. Из колонок начинает литься уверенный речитатив (саундтрек выполнен в стиле хип-хоп), а самого Самурая обступают конкуренты. Удар драм-машинки – Аф-

ро подскакивает к ближайшему сопернику, бит продолжается – мы едва замечаем сверкнувший клинок и части тела противника эффектно разлетаются в разные стороны, а герой уже мчится к следующему врагу.

Afro Samurai завораживает благодаря неожиданному сочетанию рэпа и кровавых боев. Рейтинг «18+» обеспечил право центрального персонажа щедро упот-

Разработчики весьма вольно обращаются с сюжетом первоисточника



» Случилось чего, милая?



» Акция по продвижению «Конхфет Тузик»



» Афро Самурай посмотрел на своих противников, как на... полное ничтожество



» Оторвали мишке лапу... Это было лишь начало

реблять f-word и все его производные, а также позволил не скупиться на кровищу. Скажем, отчаянные татуированные топлес-девки после попыток поцарапать нашего милого Самурая становятся «топлес» в самом буквальном смысле. Это, конечно, вдохновляет.

Кстати, об упомянутом выше музыкальном сопровождении – им занимался замечательный человек по имени RZA. Любителям хорошего кино он должен быть известен как композитор фильма «Пес-призрак: Путь самурая» (Ghost Dog: The Way of the Samurai). А уж поклонникам хип-хопа и вовсе преступно его не

знать, ведь формация Wu-Tang Clan – одно из самых запоминающихся явлений в жанре.

Помимо классного саундтрека проект также может похвастаться хорошей озвучкой. Как вы, наверное, знаете, при съемке одноименного аниме для записи голосов Афро и его напарника привлекли голливудского актера Сэмюэля Л. Джексона, который справился с работой просто блестяще. Непрерывающаяся болтовня компаньона и редкие, словно с трудом выдавливаемые главным героем слова замечательно сочетались с созданными аниматорами и художниками образами.

Но, друзья, что интересно. Ни отлично стилизованная графика, ни лихая музыка, ни даже закадровое присутствие Сэмюэля Л. Джексона не смогут спасти вас от зевоты. Когда пройдет восторг от первого знакомства с проектом, наступит горькое разочарование: геймплей – самая важная составляющая любой игры – слишком однообразен, а боевая система чересчур проста (хотя и пытается радовать вас эффектными сценками при добивании противников). К тому же иногда герою приходится противостоять последовательным вражеским волнам, а промежуточные сохранения в такие моменты отсутствуют.



» Ни стилизованная графика, ни лихая музыка не смогут спасти вас от зевоты

ПАСПОРТ

Жанр action
Разработчик Namco Bandai Games
Издатель Surge
Сайт www.namcobandai.com/games/afrosamurai
Возраст 18+

Namco Bandai Games
 Японский издатель и разработчик, образованный слиянием игровых подразделений Namco и Bandai. В портфолио студий можно обнаружить множество хороших видеоигровых серий самых разных жанров.
Игры Ridge Racer 7, Tekken 5: Dark Resurrection, Beautiful Katamari, Tales of Vesperia, серии Dragon Ball Z, Gundam
Сайт www.bandainamco.co.jp

» Дерзкий!



Ошиблись – и начинайте нудную мясорубку сначала.

Afro Samurai портят и многочисленные ошибки. К примеру, как и в любом современном action, здесь есть беготня по стенам и прочие кульбиты. Но определенные места приходится проходить лишь потому, что прыжок сделан там, где подсказывал здравый смысл, а не там, где этого хотели авторы. Иногда сталкиваешься и с совсем уж неприличными вещами – повсеместными невидимыми стенками, глупой гибелью при контакте с водой или возможностью совершить некоторые движения только из строго определенного положения.

А в итоге? Насытившись за первые минуты красивым визуальным рядом и оценив мощь звука, вы все сильнее скучаете во время монотонных сражений и то и дело раздражаетесь, натываясь на неприятные недоработки. Игра получилась, что называется, неотшлифованной. Она быстро теряет темп и становится неинтересной. Увы, а какой был потенциал!

P.S. Практически в одно время с выходом проекта запущен второй сезон фирменного аниме – Afro Samurai: Resurrection. Может, в будущем разработчики учтут недостатки дебютного творения и сделают новую игру, достойную повязки «Номер первый».

» Игра получилась неотшлифованной. Она быстро теряет темп

ОЦЕНКА

Идея Игроизация нашумевшего аниме

Графика Симпатичный cel-shading

Звук Великолепный

Игра Очень хорошо поданная, но слабоватая

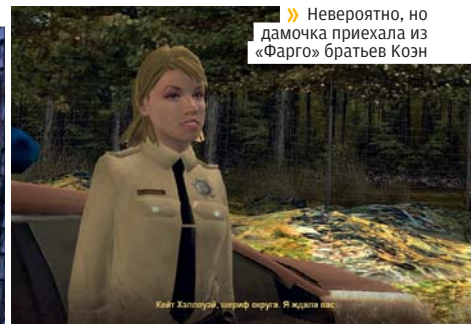
ИТОГ

3.5

Нам предлагают жестокое действие в лучших традициях "Пилы"

» Двойная романтика

» Невероятно, но дамочка приехала из «Фарго» братьев Коэн



» Как здесь все запущено-то!

Still Life 2

• Жанр adventure • Разработчик GameCo Studios • Издатель Microids
• Издатель в СНГ «Акелла» • Сайт www.stilllife-game.com • Возраст 18+

Александр Чепелев

Ноктюрн топора Да, нелегко сейчас представителям жанра адвенчур. Особенно некоторым по-французски элегантным играм, вроде тех, что любит выпускать компания Microids. Если кто не помнит, в ее недрах родились прекрасные интерактивные приключения – дилогия Syberia и изящные нуарные детективы Post Mortem и Still Life.

Видимо, пытаясь соответствовать духу времени, разработчики решили убрать из сиквела Still Life весь французский шарм. Вместо неспешной печальной лирической истории и осеней меланхолии нам предлагают жестокое действие в лучших традициях любимой молодежи «Пилы».

Сюжет переплетается со сценарием первой части дилогии, поэтому готовьтесь к флешбэкам в прошлое. Вот главная героиня образца 2005 года, строгая брюнетка Виктория Макферсон, которая только-только уволилась из ФБР и теперь задумчиво перебирает фотографии парижского убийцы. А вот уже новая Виктория, год 2009. Она вернулась в Бюро и вновь занята поисками крайне опасной личности.

«Маньяк с восточного побережья», как обозвала его пресса, в

отличие от предыдущего «клиента» госпожи Макферсон, любит не оперу и пистолеты, а грязь и содомию. Он носит противогаз (sic!), длинный плащ и обожает «играть» со своими жертвами – заставляет их пройти своеобразную полосу препятствий. Чтобы несчастные не сбежали, на них надеваются специальные ошейники с бомбами, а все происходящее снимается на видеокамеру. Когда подопытный умирает, маньяк монтирует записи и получившийся ролик высылает в полицию и крупные СМИ.

Охранники закона и порядка рады бы поймать безумца, но не могут его найти – преступник не оставляет следов. Единственной зацепкой

Виктории служит звонок от оказавшейся в роли жертвы журналистки Паломы Эрнандез (которая, к слову, любила оскорблять Викторию в собственных репортажах). В общих чертах она успевает описать место своего заключения – протагонистка немедленно спешит на помощь.

Геймплей как для адвенчуры получился достаточно динамичным. Мы исследуем грязные комнаты, собираем с помощью специального прибора улики (отпечатки пальцев, следы крови, запахи), изучаем трупы в морге, болтаем с полицейскими и, что самое интересное, попадаем в лапы маньяка. Виктории придется с вашей помощью преодолевать те же садистские полосы препятствий, играя с таймером на выживание. Порцией адреналина Still Life 2 обеспечит, будьте уверены.

А вот с загадками дело, увы, обстоит заметно хуже – унылых заданий хоть отбавляй. Особенно раздражает пиксел-хантинг в стиле «найди в трех комнатах десять улик». Еще один спорный момент – инвентарь, который теперь вмещает ограниченное число предметов. Например, кроме матраса, ничего больше героиня унести не сможет. Если потребуется освободить карманы, придется воспользоваться шкафами или мусорными контейнерами. Немного раздражает и необычайное обилие кодовых замков (как следствие – постоянный поиск для них верных комбинаций). Зато с, так сказать, бытовыми загадками все хорошо – они несложные и органично вписаны в сюжет.

Визуальный ряд здесь на любителя. Поклонники оригинальной Still Life наверняка будут расстроены: вместо очаровательной Праги и красот в стиле нуар их поджидают декорации современного натуралистично-садистского триллера. Темные, грязные комнаты, окровавленные операционные столы, скалящиеся свиные рыла на стенах и прочие прелести. Движок, к слову, перешел на полное 3D, но лучше бы он этого не делал – модели и текстуры тут, откровенно говоря, не самого хорошего качества.

Как вы поняли, в отличие от предшественника этот проект начисто лишен изысканности и утонченности. Простить такую резкую и неоправданную смену стиля ни в коем случае нельзя. Да и геймплей довольно далек от идеального. В общем, мы вас предупредили. Хотя если вы не знакомы с оригинальной Still Life и вам по душе кровавые зрелища, то, вполне возможно, эта игра вам понравится.

ОЦЕНКА

Идея Добавить в изысканный натюрморт с кровью немного «Пилы»

Графика Эффектная, хоть и пожухлая

Звук Яростный

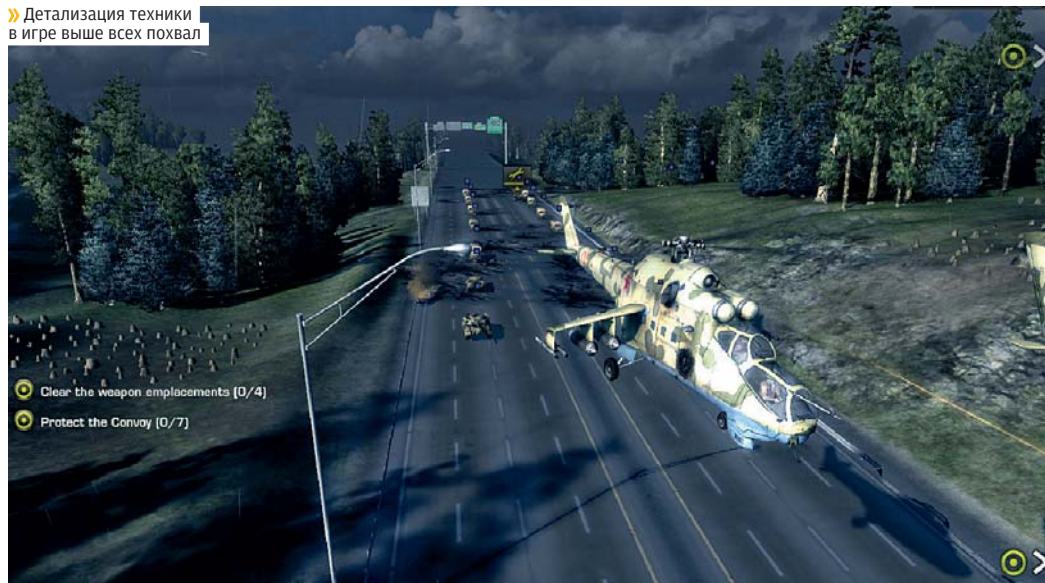
Игра Колоритная, но не эстетская

ИТОГ

3.5/5

Проект лишен изысканности и утонченности

» Детализация техники в игре выше всех похвал



» Знакомьтесь – полковник Орловский, его соратник из 3-го отдела КГБ Лебедев и лейтенант Малашенко



World in Conflict: Soviet Assault

Ростислав Панчук

• Жанр стратегия реального времени • Разработчик Massive Entertainment • Издатель Ubisoft Entertainment
• Сайт www.worldinconflict.com • Возраст 16+

Русские идут Оригинальная action/RTS World in Conflict едва не стала лебединой песней Massive Entertainment. К счастью, на помощь патриархам жанра подоспела Ubisoft, взявшая студию под крыло.

Что определенно удалось разработчикам, так это сюжет. После нарочитого пафоса американской кампании World in Conflict, от которой меня начинало буквально тошнить, харизматичные персонажи Soviet Assault предстают в принципиально ином свете. В короткой кампании за СССР разворачивается такая драма, что при сравнении с ней вся ура-патриотическая байка оригинального сценария вызывает лишь чувство досады. К сожалению, нельзя пройти исключительно миссии за Страну Советов – они вшиты в основное повествование. Поэтому желающим ознакомиться с альтернативной точкой зрения на события Третьей мировой придется заново повторить путь полковника Сойера со товарищи.

Геймплей новых миссий почти не изменился – такой же яростный и увлекательный. Разрушение Берлинской стены 125-миллиметровыми снарядами Т-80У сменяется высадкой советского десанта в Норвегии, затем следует операция спецназа по ликвидации главаря повстанцев и напоследок – эпическая миссия, в которой мы обеспечиваем прикры-

тие с воздуха отступающих частей Советской армии. Бешеный темп ни на секунду не позволяет отвлечься, задания чередуются очень быстро, и чтобы получить все возможные медали и ордена, придется тщательно продумывать свои действия. Искусственный интеллект, как и прежде, берет не умением, а числом, так что при разумном руководстве даже уровень сложности *Very Hard* покажется опытному полководцу детской забавой.

Когда-то графика World in Conflict стала новым эталоном для жанра стратегий, а сама игра использовалась в качестве бенчмарка для тестирования новейших видеокарт. И хотя никаких инноваций в визуальном ряду аддона не наблюдается (куда ж еще-то?!), от высокодетализированных моделей артиллерии, авиа- и бронетехники по-прежнему невозможно оторвать глаз. А неприглядное сочетание пасторальных ландшафтов и ужасающих в своей реалистичности артиллерийских ударов и взрывов бомб буквально завораживает.

Увы, в многопользовательский режим Soviet Assault авторы не удо-

сужились вложить ничего нового. Можно, конечно, долго спорить об отточенности баланса и тому подобным вещам, которые якобы не позволили Massive обновить мультиплеер, но все равно это не добавляет игре баллов. Кстати, вместе с WiC: Soviet Assault Ubisoft выпустила World in Conflict Complete Edition, объединившее оригинал и аддон. Стоит такое издание, смешно сказать, \$30. Возникает логичный вопрос, есть ли смысл платить отдельно за шесть дополнительных миссий Soviet Assault, когда полная версия игры обойдется всего на десятку дороже?

А если оценивать World in Conflict Complete Edition, то игра наконец приблизилась к идеальному тандему action/RTS, которого мы ждали еще в 2007 году. Однопользовательская кампания уже не выглядит жалким огрызком на фоне роскошного сетевого режима, и теперь World in Conflict на 100% оправдывает оценку 5/5, поставленную нами авансом в 2007 году. К сожалению, достижения аддона мизерны – несколько миссий за СССР, парочка карт для сетевой игры и ноль нововведений в тактическом арсенале

полководца явно не стоят заявленных \$20. Иначе как попыткой второй раз заработать на преданных фанатах серии проект Massive и Ubisoft не назовешь. Так что если вы еще не успели ознакомиться с этой нешаблонной и затягивающей RTS, World in Conflict Complete Edition подарит вам немало позитивных эмоций. Если же все последнее время вы ни на минуту не отрывались от сетевых баталий World in Conflict – и не отвлекайтесь...

ОЦЕНКА

Идея Заработать на фанатах серии World in Conflict, приложив минимальные усилия

Графика Пугающе реалистичная, эталон для жанра RTS еще на пару лет

Звук Шикарные звуковые эффекты и атмосферный саундтрек

Игра Интересный сюжет, но всего шесть новых миссий и отсутствие каких бы то ни было нововведений в сетевом режиме – маловато для полноценного аддона

ИТОГ

2.5/5

The Chronicles of Spellborn

Убить тирана

Сегодня World of WarCraft напоминает Юлия Цезаря в день покушения. Утренний Рим, Цезарь быстрой походкой минует театр Помпея, а за его спиной роятся взволнованные конкуренты, скрывающие в складках одежд острые ножи.

Дмитрий Веселов



Модный попрошайка

Задания не сводятся к утомляющему гринду, и преподносят их достаточно оригинально

Однако все попытки лишить императора жизни безуспешны – ни одна MMOG так и не смогла составить достойную конкуренцию творению Blizzard. После череды «покушений» претендентам осталось только поджать хвосты и расползтись по нишам. Warhammer Online, например, старается удержать поклонников известного сеттинга и любителей PvP, а Age of Conan пытается угодить фанатам Гибореи... Кого заинтересует The Chronicles of Spellborn – вопрос пока открытый. У этой игры есть свои яркие достоинства, но и недостатков тоже хватает.

Созданную разработчиками виртуальную вселенную безоговорочно зачислим в плюсы проекта. Согласно местной хронологии тысячу лет назад она была в буквальном смысле разорвана в клочья после разрушения могучего волшебного артефакта – так называемого Алтаря Неумирающих. Увы, иного способа одержать победу в затянувшейся войне, кроме «фэнтезийного вандализма», люди найти не смогли. В результате мир раскололся на бесконечное число островов, носимых штормами эфира. Жители путешествуют между ними на каменных кораблях, попутно отбиваясь от агрессивных летающих монстров. Очень напоминает «Аллоды Онлайн», не так ли?

Этим сходство не ограничивается. Как и «Аллоды», The Chronicles of Spellborn старается сразу же завоевать вашу симпатию уютным графическим дизайном. Взгляд убаживают постоянно: то симпатичными кривобокими домиками, то сочным зеленым лесом, то предрастветной дымкой, затянувшей горизонт, и т. д. Чувствуется, что над стилем поработали основательно. Он немного эклектичен, но на удивление хорош – дизайнерам удалось в правильных пропорциях смешать мирные палитры оригиналь-

ной Unreal, игрушечную героину World of WarCraft и романтику постапокалипсиса. Игра, безусловно, обладает индивидуальностью – редким качеством для современной MMOG, а удачно дополняющий картинку отличный саундтрек от самого Джеспера Кида (Jesper Kyd) лишь усиливает впечатление.

Заинтересовать проект может не только графикой, но и боевой системой. Сотрудники Spellborn International вслед за коллегами из Funcom попытались придать поединкам динамизм, однако вместо заимствований элементов слешера (как это было в случае Age of Conan) голландцы пошли более хитрым путем. Все действия – удары, заклинания, стрель-

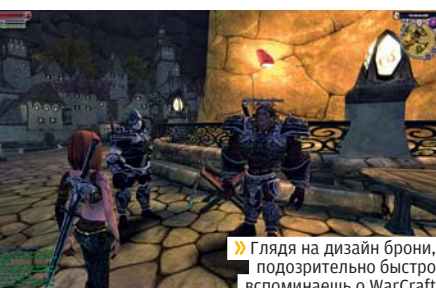


ба – закреплены за горячими кнопками. Те, в свою очередь, сгруппированы в своеобразные стеки специального барабана. После выполнения любого приема барабан совершает оборот, открывая следующий стек (и так до бесконечности). Хитро и необычно.

Подготовка к бою требует стратегических навыков – каждый игрок собственноручно составляет набор действий, пытаясь по-

Архаичность используемого Unreal Engine 2 больно бьет по проекту

Танцы с медведем. Утрись, Кевин Костнер



Глядя на дизайн брони, подозрительно быстро вспоминаешь о WarCraft



лучить максимально эффективные комбинации. Даже в начале игры, когда ваш персонаж еще не раскочерился, поединки быстро превращаются в соло на клавиатуре, где ритмичное отстукивание ударов перемежается стаккато защитных и атакующих заклинаний.

Идея такой боевой системы оказалась интересной не только на словах, хорошо также и то, что драками разработчики не злоупотребляют. Задания не сводятся к утомляющему гринду, и преподносят их достаточно оригинально. Элементарные поначалу квесты быстро начинают превращаться в длинные цепочки поручений. Пусть текстовое сопровождение временами хромает (есть пробле-

мы со стилем, а инструкции порой слишком запутаны) – изобретательность компенсирует многое. Однако все не так радужно, как вам уже наверняка показалось.

Известно, что создатели бесчисленных корейских MMOG насыщают свои творения однообразными миссиями типа «убей N кабанчиков, принеси N шкурок» отчасти по причине собственной лени, отчасти из-за необходимости растянуть время набора уровней. Перед голландцами стояла та же самая задача, и они придумали квесты «найди предметы».

В последние годы в онлайн-овых RPG принято максимально упрощать для игрока процесс поиска места выполнения задания. В аддонах к World of Warcraft персонажи четко указывают, куда нам надо идти, чтобы разыскать, допустим, лагерь троллей. А в Warhammer Online нужная локация просто подсвечивается на карте. Но NPC в The Chronicles of Spellborn предпочитают ограничиваться смутными намеками, и до места назначения придется добираться, то и дело сверяясь с дорожными указателями. Не раз и не два вас отправят в лес с просьбами в духе «найди мне то, сам не знаю что, на севере отсюда в количестве десяти штук». Спортивным ориентированием гейм-дизайнеры явно злоупотребили.

Но это не единственная проблема игры, пребывавшей в разработке четыре года. За прошед-



ПАСПОРТ

Жанр MMORPG
Разработчик Spellborn International
Издатели Acclaim / Mindscape
Издатели в СНГ GFI / «Руссобит-М»
Сайт www.tcos.com
Возраст 12+

Spellborn International

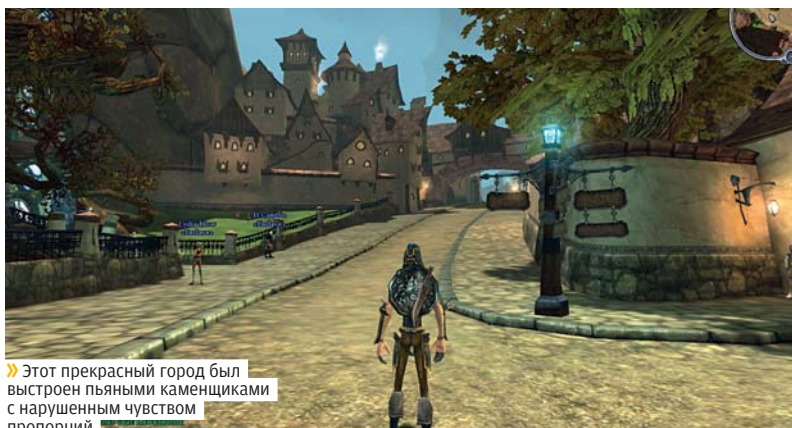
Голландская студия, базирующаяся в Гааге. Компания была специально организована для создания The Chronicles of Spellborn. Ее дальнейшие планы пока не известны.

Игры нет
Сайт www.tcos.com

Заинтересовать проект может не только графикой, но и боевой системой



Мрачнейший. Почти U.S.S. Ishimura



Этот прекрасный город был построен пьяными каменщиками с нарушенным чувством пропорций

шее время используемый данной MMORPG Unreal Engine 2 успел состариться и оказаться на свалке истории. Архаичность технологии больно бьет по проекту – движок явно не соответствует масштабу The Chronicles of Spellborn, а дизайн (повторюсь – отличный) спасает положение далеко не всегда.

Игра, потерпевшая поражение в качестве очередного убийцы World of Warcraft, словно барон Мюнхгаузен, старательно тянет себя из болота посредственности. Она запоминается, имеет оригинальные черты, но позитивные впечатления портят технические огрехи и очень странная порой логика происходящего. Тем не менее этот проект неизмеримо лучше однообразных локализованных корейских MMOG, заполонивших рынок в последнее время.



ОЦЕНКА

Идея MMORPG в сеттинге апокалиптического фэнтези

Графика Отличный дизайн, испорченный дряхлым движком

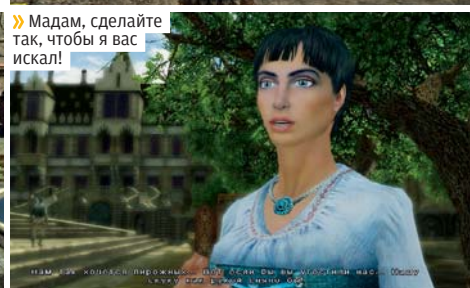
Звук Классный

Игра Поглощающая, интересная, атмосферная. Но «тормозная», неотполированная, неоднозначная

ИТОГ

4/5

Игра старается сразу же завоевать вашу симпатию уютным графическим дизайном



Бельтион: Свод Равновесия

• Жанр action / RPG • Разработчик Rostok-Games • Издатель «Новый Диск»
• Сайт www.beltion-game.com • Возраст нет данных

Георгий Чекан

Уложения Скукоты Зеленой и Пафоса Излишнего
У игры с названием «Бельтион» было трудное детство. Ладно бы еще просто переименование, но смена жанра и даже сеттинга... Все это, конечно, не могло не сказаться на качестве проекта.

Ну давайте посмотрим, что в итоге получилось у разработчиков из Rostok-Games.

«Бельтион» неприветлива. Причем речь идет не о, скажем, специфическом мрачном настроении а-ля «Ведьмак» или попытке скопировать фирменную угрюмость Warhammer. Нет, игра просто неприятна, и винить в этом надо главным образом концентрированный подростковый пафос, которым вас усердно поливают с первых же минут. Им пропитано буквально все: начиная от названия локаций и заканчивая содержанием задания и репликами персонажей.

Пропускать диалоги вроде не стоит, ведь действие разворачивается во вселенной довольно известных книг серии «Свод Равновесия» Александра Зорича. Но вот незадача: популярный сеттинг засчитать проекту в плюсы нам не удастся

(особенно, если вы скептически относитесь к славянскому фэнтези). Попытки ввести в курс дела игрока, не читавшего оригинала, оказались бесплодными — неофиты постоянно будут наткаться на незнакомые термины. А присутствие давно надоевших сюжетных штампов вызывает сильную оскормину — сколько мы уже видели вариаций «волшебного КГБ» по охране населения от вредного влияния магии или возможностей заглядывать в потустороннюю реальность?

На все это можно было бы закрыть глаза, если бы разработчики создали по-настоящему интересный виртуальный мир, — но, увы и ах, его бутафорская сущность торчит отовсюду, куда ни глянь. Центральный город, скажем, обрадует вас тремя неуклюжими NPC, торговым автоматом и глупыми, маршрутизирующими

по улицам заводными болванчиками, похожими на стражников. Интерактивность и реакция персонажей на ваши действия сведены к предельному минимуму.

Боевка (да и игровая механика в целом) тоже жалкое зрелище. Поединки проходят по схеме: подбежал, поковырял соперника короткой комбинацией ударов, отскочил. Никаких тактических изысков, удовлетворяемых заклинанием противников в узком коридоре, своевременным распитием бутылок с зельями и потрошением бочек. Встрепенуться заставляет лишь довольно веселая и непростая система стрельбы, но одна она, как говорится, погоды не делает.

В завершение упомянем о графической и технологической составляющих. «Бельтион» кажется нелепым пришельцем из прошлого. Над головой героя летают квадратные (полигонов мало) вороны, а протагонист поворачивается на месте, как игрушечный болванчик, даже не пытаясь переставлять ноги. Да, и примите во внимание,

что функция *Быстрое сохранение* не будет работать, пока вы собственноручно не создадите save-файл.

Наш совет каждому, кто не является преданным фанатом книжного цикла Зорича — держитесь от этой игры подальше. Ну а поклонники «Свода Равновесия» могут мысленно прибавить к выставленной оценке еще пару баллов и попытаться опробовать себя в роли Орвина, кадета Свода. Только на многое, предупреждаем сразу, рассчитывать не стоит.

ОЦЕНКА

Идея Игра во вселенной Александра Зорича

Графика Несовременная, но и не для старых PC

Звук Самый обыкновенный. Впрочем, игра актеров неплоха

Игра Не стоит внимания нефанатов вселенной

ИТОГ

1.5

«Бельтион» кажется нелепым пришельцем из прошлого

» Takedown!

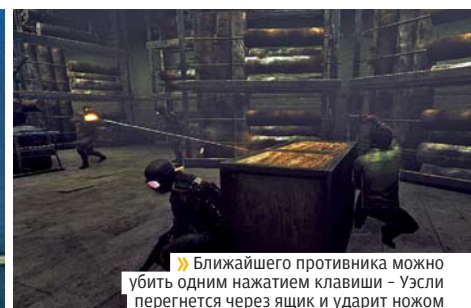


» Местные убийцы не ограничиваются бесшумными методами



» В некоторых миссиях дадут поиграть за отца героя

Wanted: Weapons of Fate



» Ближайшего противника можно убить одним нажатием клавиши – Уэсли перегнетесь через ящик и ударит ножом

• Жанр action • Разработчик GRIN • Издатель Warner Bros. Interactive Entertainment • Издатель в Украине «1С»
• Сайт thewanted.warnerbros.com • Возраст 18+

Иван Титов

Особо безопасен При знакомстве с этим проектом создается впечатление, что изначально он задумывался как непритязательная аркада для аудитории младшего школьного возраста, но потом к разработчикам пришли серьезные дяди из Warner Bros. и предложили сделать игру по фильму Wanted.

Как вы понимаете, от такого предложения отказаться было решительно невозможно. Но и напрягаться лишний раз, основательно переиначивая имеющийся контент под кинолицензию, не стали. Заменяли некоторые модели, сделали картинку помрачнее – и готово.

По сути своей Wanted: Weapons of Fate – незамысловатая безделушка, идеально подходящая или для новичков, или для персон с трепетным самолюбием. Авторы постарались обеспечить вам максимальный комфорт – чувствуешь себя не геймером, а богатым и толстым туристом в автобусе.

Едешь по гладенькому автобану, а гид услужливо указывает на проплывающие мимо достопримечательности.

Игра старается сама все сделать за вас. Даже система укрытий здесь оптимизирована для использования на автопилоте: герой без дополнительных команд перебегают от одной засады к другой. Прицеливание тоже осуществляется автоматически – зажимаем на геймпаде шифт, персонаж фокусируется на противнике, а вам остается лишь подкорректировать дугу, по которой полетят пули (фирменная особенность Wanted), и отпустить кнопку. Иногда путе-

шествие свинца к цели показывают в замедленном времени, как это было в Max Payne. Для максимальной эффективности действий не забудьте воспользоваться местной разновидностью bullet time – в последнем случае шансов на выживание у ваших врагов не останется вовсе.

Сюжет интереса также не вызывает, чем и образует стилистическое единство с геймплеем. Повествование берет свое начало практически сразу с момента окончания фильма. Нам расскажут о родителях Уэсли (Wesley) и о небольшой заварушке с участием французского ответвления Братства. Но сценарию не удастся увлечь настолько, чтобы хотелось еще раз доставать диск с полки после прохождения.

Wanted: Weapons of Fate – лучшая иллюстрация современного видеоигрового тренда «Проведи

игрока за ручку к счастливому финалу». Проект представляет собой эдакую облегченную версию фильма (хотя и саму-то кинокартину назвать замысловатой ну никак не получается) и требует от геймера минимального участия. И что обиднее всего, в нем нет виртуального воплощения Анджелины Джоли. Ну скажите на милость, разве с этим можно смириться?

ОЦЕНКА

Идея Такая же, как и у всех игр по фильмам

Графика Простенький и душевный next-gen

Звук Есть

Игра Lite-версия фильма Wanted. К счастью, очень короткая

ИТОГ

2.5/5

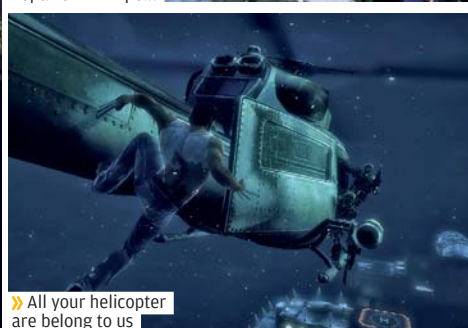
» Wanted: Weapons of Fate – безделушка, идеально подходящая для новичков «»



» На кого бы он ни летел, его цели осталось жить недолго



» Набор комбо позволяет сделать зону поражения шире...



» All your helicopter are belong to us

X-Men Origins: Wolverine – Uncaged Edition

• Жанр action • Разработчик Raven Software • Издатель Activision • Дистрибьютор в Украине «Софтпро» • Сайт www.uncaged.com • Возраст 18+

Иван Титов

Зверь вырвался из клетки Известный X-men Росوماха сказал как-то: «Я лучший в своем деле, вот только дело мое не слишком приятное». Эта фраза с некоторой поправкой характеризует последнюю игру о нем же.

X-Men Origins: Wolverine – один из лучших проектов по мотивам фильмов о супергероях – все-таки не смог стать игрой, которую можно рекомендовать каждому.

Студия Raven Software давным-давно отладила технологию производства качественных игр – продукты на твердую четверку штампуются разработчиками с завидным постоянством (что, как известно, признак профессионализма). Вот только, кажется, создать действительно оригинальный проект Raven Software не под силу. Хорошо, что в данном случае чуда от них никто и не требовал. Стояла задача всего-то рассказать о новых приключениях Росوماхи, и миссию студия выполнила достойно. Скажем больше, игра получилась куда занятнее и динамичнее фильма.

Тем же, кто нашел лучшее применение для своих денег, чем покупка билета на свежий фильм о нашем герое (и по большому счету ничего при этом не потерял), напомним, что там происходило. Лента рассказывает о молодости Росوماхи, появлению у него адамантиевого скелета и зарождении не самых теплых отношений с бывшим начальником – полковником Уильямом Страйкером (William Stryker). Конечно, не обошлось и без вечных семейных разборок с братом Виктором, он же Саблезубый (Sabretooth).

Стоит отметить, что привязка X-Men Origins: Wolverine к одноименному фильму все только испортила – идейно неудачные эпизоды киноленты оказались повторены в игре. Спасибо разработчикам хотя бы за то, что нам позволили открыть классический костюм

Росوماхи, а не бегать в помятой майке (в таком виде герой напоминает скорее гопника, чем супергероя).

Авторы X-Men Origins: Wolverine никогда не скрывали своей любви к серии God of War, и, по сути, творение американцев является аккуратной копией похождения анархиста Кратоса – только действие перенесли из мифического сеттинга в соответствующий кинокартине антураж. Сражения, впрочем, остались не менее яростными: герой с рычанием прыгает от одного противника к другому, в прямом смысле слова выпуская из них кишки. Игра получилась на удивление brutalной и этим завораживает настолько, что вы готовы простить ей все неудачные моменты.

К числу последних можно отнести монотонность поединков и не слишком большое разнообразие противников (с одними и теми же боссами вы будете сходить не раз и не два). Локации также получились скучноватыми – даже постоянные перемещения главного героя в Африку не спасают поло-

жения. На Черном континенте про-тагониста то и дело загоняют в древние гробницы, которые (вот сюрприз!) по архитектуре ну почти точь-в-точь как североамериканские военные базы, отличия разве что в цветовой гамме.

В общем продукт получился для: а) преданных любителей вселенной X-Men (для них творение Raven Software обязательно к приобретению) и б) PC-геймеров, которых не слишком часто балуют хорошими проектами жанра action. Указанной аудитории X-Men Origins: Wolverine – Uncaged Edition должна обеспечить качественное развлечение на два-три вечера.

ОЦЕНКА

Идея Посмотрели фильм – бегом за игрой

Графика Неплохая

Звук На том же уровне, что и картинка

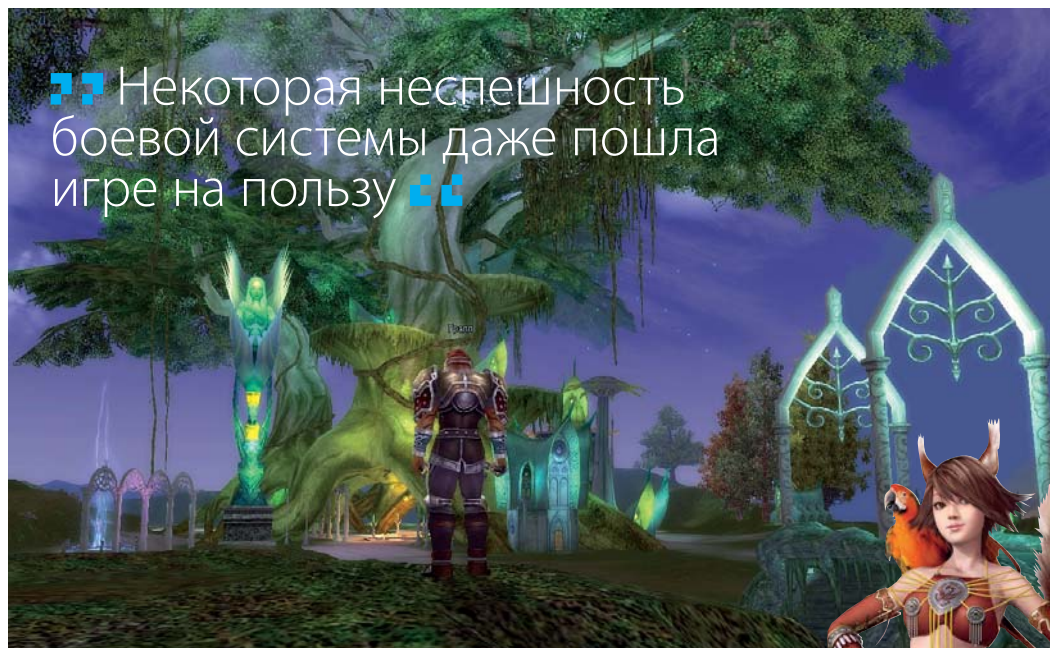
Игра Очередное уверенное выступление Raven

ИТОГ

3.5/5

X-Men Origins: Wolverine является копией похождения анархиста Кратоса

Некоторая неспешность боевой системы даже пошла игре на пользу



Perfect World

• Жанр MMORPG • Разработчик Beijing Perfect World
• Издатель в СНГ Nival Online • Сайт www.pwonline.ru • Возраст 12+

Дмитрий Курятник

Из Поднебесной с любовью Когда видишь очередную многопользовательскую ролевою игру родом с Востока, в голову приходит один вопрос – встретим мы в ней что-то новое или все будет как обычно?

Признаться, мне до сих пор не совсем ясно, чем вызвана такая популярность Perfect World во всем мире. Вроде бы ничем особенным от множества сестер по цеху игра не отличается – три расы, на каждую из них приходится по два уникальных класса, задания, в большинстве случаев сводящиеся к массовому истреблению фауны, PvP-режим, захват и контроль территорий, подземелья и даже сеттинг, в основе которого лежит китайская мифология, – все это уже не ново, все это уже было. Однако 30 миллионов леммингов не могут ошибаться, не правда ли?

При первом знакомстве игра оставляет не самое приятное впечатление – картинка далека от идеальной, звук непримечательный, а интерфейс неумолимо напоминает все корейские MMORPG вместе взятые. Начало пути к бессмертию мало отличается от аналогичного процесса в любой другой онлайн-ролевой игре – выбери персонажа, чей архетип тебе по душе (как обычно, танк, damage dealer и вспомогательные классы), и вперед. Убей пятерых

монстров, теперь убей 10 следующих, а потом иди в город, откуда тебя пошлют убить 15 монстров посильнее. К слову, и стартовая локация, и столица у каждой из рас уникальные. Однако не успев огорчиться из-за перспективы многочасового «гринда» (прокачки посредством убийства противников), мы практически сразу же начинаем знакомиться с другой стороной игры. Среди однотипных заданий встречаются чуть более веселые, в которых геймеру доведется и по стенам попрыгать, и по миру побегать в поисках нужного NPC. В последнем случае, правда, больше приходится бороться с неудобной картой, чем с враждебным окружением. А после первого часа игры замечаешь, что и процесс нарезки врагов мелкими ломтями начинает затягивать. Благодарить за это надо щедрых на трофеи монстров и своеобразную боевую систему – некоторая неспешность даже пошла ей на пользу.

Помимо оружия, доспехов и аксессуаров с поверженного противника можно и нужно собирать реаген-

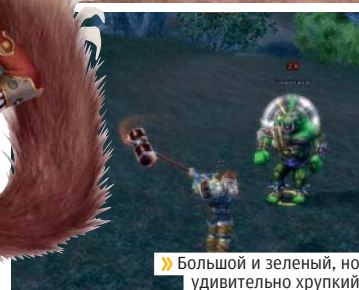
ты для ремесленнических навыков. На данный момент в игре доступны четыре профессии, позволяющие создавать как предметы экипировки, так и помогающие в бою эликсиры. Ремесленничество крайне полезно, поскольку собственноручно произведенные вещи обладают весьма удобными параметрами, а сырье для них валяется в буквальном смысле слова под ногами.

Как и во всякой другой MMORPG, рано или поздно игроку предстоит задуматься о вступлении в гильдию, ведь если для похода в подземелье сгодится едва ли не любая группа, то соревноваться за контроль над территорией могут только организованные кланы. Для того чтобы заполучить в свое владение локацию, гильдия сначала должна выиграть своеобразный аукцион, а потом сразиться за право обладания с текущими хозяевами. В случаях же, когда таковых нет, воевать придется с монстрами, управляемыми компьютером.

Сама игра бесплатна, но ради комфорта надо пожертвовать звон-



Местный рынок выглядит странновато



кой и вполне реальной монетой. За деньги доступно не все, но очень и очень многое – вы можете купить сухопутные и воздушные средства передвижения, ресурсы, автоматически восстанавливающие здоровье или ману амулеты, дополнительные ячейки в банке и инвентаре, уникальную (и довольно глупо выглядящую в фэнтезийном мире) одежду. Благо оружием и броней в онлайн-магазине игры пока что не торгуют.

Совсем скоро у Perfect World будет сразу два праздника – четыре года после релиза и первая годовщина на территории СНГ. По случаю планируются грандиозные торжества, и это как раз самое время, чтобы познакомиться с игрой – а вдруг понравится?

ОЦЕНКА

Идея Grind / PvP / прокачка

Графика Уже успела значительно устареть

Звук Совершенно не запоминающийся

Игра Стандартная MMORPG под соусом хойсин

ИТОГ

2.5/5

Blue Dragon Plus

Кирилл Токарев

• Жанр RTS • Разработчики Mistwalker / Feelplus / Brownie Brown • Издатель Ignition Entertainment
• Сайт www.yourbluedragon.com • Возраст 7+

Куб Хиронобу Сакагучи (Hironobu Sakaguchi) известен прежде всего как создатель Final Fantasy. В начале тысячелетия он покинул родную компанию Square Enix и начал работать в собственной студии под названием Mistwalker.

Можно сказать, что реализованные в ее стенах проекты затмили его более ранние труды, давно ставшие классикой жанра JRPG, подобная судьба вряд ли ожидает и необычную игрушку Blue Dragon Plus, которая совсем недавно вышла на Nintendo DS.

Следящие за консольными войнами пользователи наверняка помнят – оригинальная Blue Dragon была выпущена исключительно на Xbox 360. Проект задумывался как своеобразная альтернатива Dragon Quest. К сожалению, развлечение так и не

истории и мотивах данного героя. Сходу освоиться в повествовании непросто хотя бы потому, что новым игрокам не известны особенности местной вселенной, построенной вокруг непонятных кубических миров и опасных теней.

Ситуацию усугубляют и постоянные длинные и скучные диалоги действующих лиц, которые нельзя пропускать. К счастью, совсем скоро в Blue Dragon Plus начнется своя история с многочисленными злодеями, павшими соратниками и тайнами.

удобным в мире интерфейсом. Оказавшись на изометрической карте, нужно выполнить основное задание – в начале игры оно чаще всего сводится к планомерному уничтожению вражеских сил – и проследовать дальше. Между миссиями герои смогут повышать уровни, распределяя приобретенный опыт по характеристикам и умениям. По мере продвижения вперед на картах будет появляться все больше и больше интересных элементов, например сундуков с полезными предметами, лечащих установок и новых типов злодеев. Кстати, враги отличаются не только экзотическим внешним видом и силой атаки, но и специальными способностями вроде возможности красть плохо лежащие сокровища.

При всей своей откровенной вторичности Blue Dragon Plus не вызвала у нас особенных эмоций. Это неплохая игра с длиннющей сюжетной кампанией, дойти до конца которой вам вряд ли захочется как по причине довольно пресного повествования, так и в связи с общей заезженностью геймплея. Впрочем, не исключаем, что фанатам оригинала будет интересно взглянуть на дальнейшие приключения любимых персонажей.



Blue Dragon Plus не принадлежит к жанру JRPG, а отклоняется в сторону стратегии

сумело приобрести культовый статус, тем не менее начало франчайзу положено. После не слишком удачного старта на американской консоли Blue Dragon перебазировалась на более популярную у себя на родине платформу в надежде привлечь внимание новых поклонников к приключениям странноватой команды.

Сразу сообразить, о чем здесь идет речь, достаточно сложно, особенно если вы не играли в оригинальную Blue Dragon. К счастью, каждый раз, когда на экране будет появляться очередной гротескный персонаж кисти Акиры Ториямы (Akira Toriyama), на верхнем дисплее всплывет небольшая энциклопедическая справка, рассказывающая об

В перерывах между беседами и красивыми видеороликами происходит собственно процесс, и выясняется, что Blue Dragon Plus вовсе не принадлежит к жанру JRPG, а отклоняется в сторону стратегии реального времени. Прямым аналогом можно считать хорошо известную Final Fantasy XII: Revenant Wings. В вашем распоряжении ограниченное количество юнитов/героев, каждый из которых обладает определенными характеристиками – кто-то быстрее двигается, кто-то сильнее бьет или пользуется хитрой магией. Число подчиненных невелико, но управлять с ними порой бывает трудно, что объясняется не самым

ОЦЕНКА

Идея Сделать еще одну игру в серии Blue Dragon

Графика Бедное 2D с небольшими вкраплениями спецэффектов

Звук Почти отсутствует

Игра Скучная

ИТОГ

2/5

Super Robot Taisen OG Saga: Endless Frontier

• Жанр JRPG • Разработчик Monolith Productions • Издатель Atlus • Сайт www.atlus.com/srtogsef • Возраст нет данных

Тарас Касприк



Читателям это понравилось, и вот персонажи DC Comics, Top Cow Productions, Marvel Comics, а также других, пусть не столь известных, издательств и поныне сообщают разруливают неприятные ситуации.

Не отстает и Япония, тамошние студии тоже не прочь устроить совместные приключения знаменитым персонажам. Вспомним X-Men vs. Street Fighter, Capcom vs. SNK, Marvel vs. Capcom и Super Robot Wars. Последняя очень популярна в Стране восходящего солнца, но почти неизвестна за ее пределами. И все же несколько игр серии были переведены на английский язык (в том числе усилиями фанатов). А официально изданы на Западе три, и среди них Super Robot Taisen OG Saga: Endless Frontier.

Наша история начинается с высадки на старый космический корабль двух искателей приключений Хакена Браунинга (Haken Browning) и его верного компаньона андроида Ашена (Aschen Brödel). Вполне заурядное событие, но именно такие, как

правило, и становятся отправной точкой самых головокружительных приключений. Проект немного связан с предыдущими частями Super Robot Wars: Original Generation, изданными еще для GBA, причем никто не берет на себя труд ввести геймера в курс дела и рассказать об устройстве вселенной. И в результате сюжет здесь – самое слабое место.

Тем не менее играть интересно и даже весело благодаря разношерстной команде героев, которые в свободное от сражений время не прочь поругаться по поводу и без. А раз партия состоит в основном из девушек, то нередко темой для дискуссий становятся их выдающиеся достоинства и несомненные таланты (размера никак не меньше третьего). Барышни тут подобрались боевые, за словом в карман не лезут и награждают коллег всякими обидными прозвищами. У отрицательных персонажей, кстати, характеры тоже не сахар, и ссорятся они так же охотно. Увы, вы встретите лишь нескольких сюжетных NPC, с которыми можно пообщаться. Город-

ские лавки пусты, равно как и отели. При их посещении на экране видны только портреты наших героев на фоне декораций, футуристических и не очень.

Бои здесь зрелищны и вместе с тем просты в освоении. Каждый из героев обладает набором атак, которые активируются нажатием всего одной кнопки. Персонажи размахивают мечами, пользуются портативными ракетницами, применяют заклинания, а иные и вовсе разъезжают на мехах. После последнего удара или выстрела кнопку следует нажать еще раз (тем самым продолжить комбинацию). И так пока боец не выдохнется. В целом поединок сводится к жонглированию противником, ведь, коснувшись земли, тот получает возможность блокировать ваши удары, а особо наглые типы могут даже контратаковать. В трудные моменты разрешено позвать на помощь неактивных членов группы, а накопив достаточное количество ярости, вообще обрушить на соперника шквал огня из всех бортовых орудий. Система боя очень проста и немного напоминает однокнопочный файтинг, правда, пошаговый.

Смотрится все великолепно – художники не жалели усилий как на эффекты, так и на анимацию

персонажей. Звуковое сопровождение не отстает и лишь увеличивает удовольствие от игры. Диалоги традиционно текстовые, но вся боевая часть озвучена на редкость хорошо. Вот только разговаривают герои на японском, Atlus даже не снабдила эти эпизоды субтитрами, но на прохождение это никак не влияет.

Проект неплох: забавные персонажи и диалоги, приятные боевая система и звук. Да и играть в Super Robot Taisen OG Saga: Endless Frontier нетрудно. Противники редко способны составить серьезную конкуренцию протагонистам. А примерно к двадцатому уровню команда приобретает неплохой запас прочности и может на пути к очередному боссу не только обходиться без предметов, восстанавливающих здоровье, но и периодически устраивать врагу лазерное шоу с пиротехникой. Если за плечами у вас с полдюжины пройденных JRPG времен SNES, то вы рискуете и вовсе не увидеть, как атакуют некоторые монстры – они просто не успеют. А для запутавшихся в игровой системе здесь встроены подробный справочник и даже тренировочный режим.

ОЦЕНКА

Идея Одна полуголая девушка – хорошо. А пять?..

Графика Есть еще у 2D-графики потенциал!

Звук Прекрасная озвучка персонажей и разнообразная музыка

Игра Эдакий бедлам в анимешном стиле, взрывы, роботы, магия, принцессы, девушки-кошки и так далее

ИТОГ

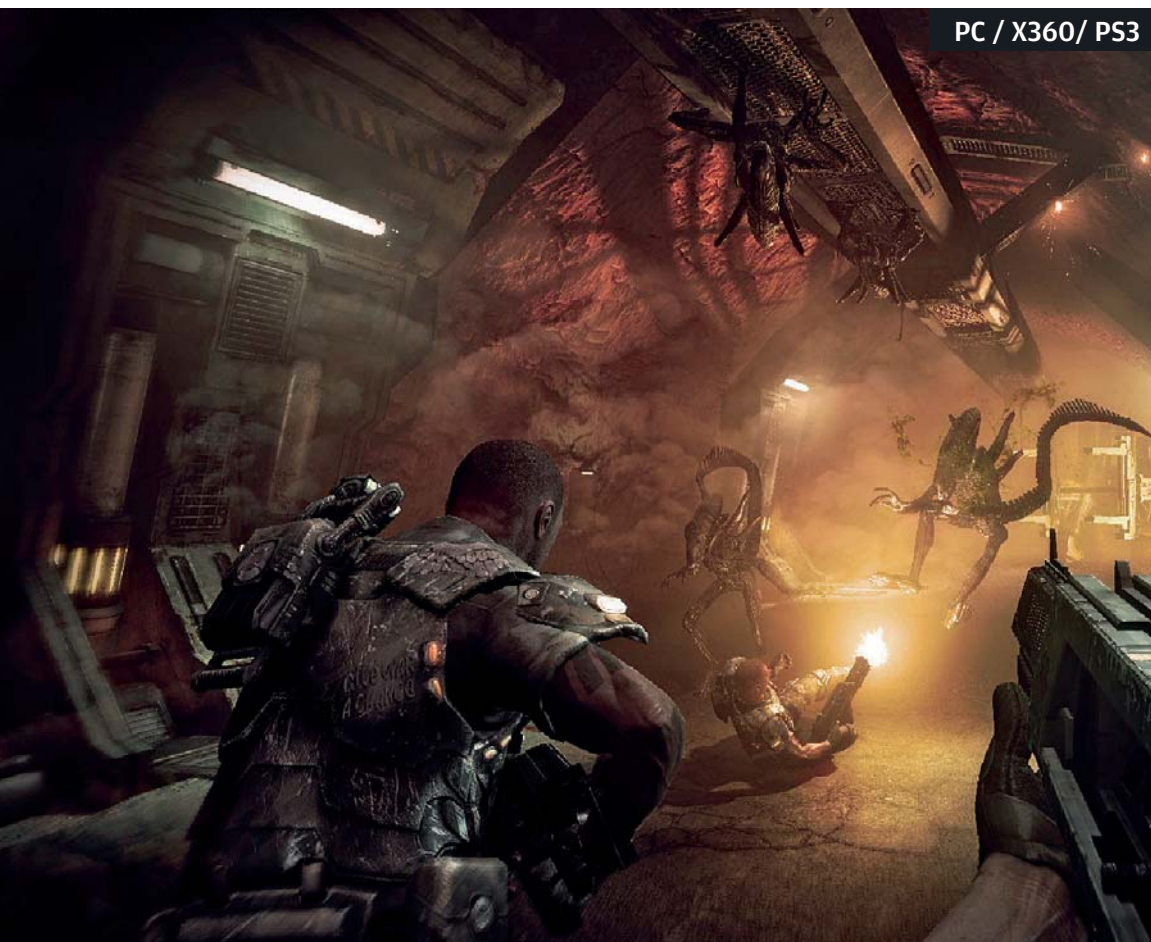
4.5

PC / X360/ PS3

Aliens vs. Predator (working title)

Дата выхода 2010

Серия Aliens vs. Predator всегда была примечательна тем, что давала возможность оказаться в роли любого из участников конфликта. Ощутить себя галактическим охотником, оснащенным по последнему слову инопланетной техники и умеющим растворяться в воздухе. Или юрким монстром, способным бегать по стенам и восстанавливать здоровье, поедая трупы. Или же простым солдатом, шарахающимся от каждой тени и с замиранием сердца слушающим писк радара, ведь если не успеть выстрелить первым, то либо печеню кто-то отобедает, либо голову оторвут и увезут с собой в качестве трофея...



Battle School

Дата выхода 2009

Пример Left 4 Dead оказался заразительным. Разработчики из корейской студии Glem Digital Entertainment осознали, что зомби и кооперативные действия способны привести к успеху, и принялись за создание собственного сетевого боевика про кровавую нежить. Battle School будет представлять собой виртуальный тир с некоторыми интересными нововведениями для командных действий. Вовремя щелкнув мышкой в нужной точке, мы сможем спасти попавшего в беду соратника, произвести совместный комбоудар с усиленным уроном и много чего еще. По мере борьбы с монстрами персонажи будут получать опыт и расти в уровнях, увлекательность повторного прохождения обеспечит разнообразие режимов, как кооперативных, так и для сражений друг против друга, и лишь явно устаревшая графика сразу бросается в глаза и портит первое впечатление от проекта.



PC

Split/Second

Дата выхода I квартал 2010

В успех студии Black Rock Studio и создаваемой ею гоночной аркады Ripe многие не верили, но разработчики убедительно доказали, что подобные проекты они делать умеют. Поэтому их новое творение – сумасшедшие автомобильные покатушки под названием Split Second, мы ждем с плохо скрываем нетерпением. Главной особенностью игры должно стать разрушаемое (как случайно, так и по вашей команде) окружение. В результате мы должны получить динамично изменяющийся маршрут гонки и абсолютную непредсказуемость каждого заезда.



PC / PS3 / X360



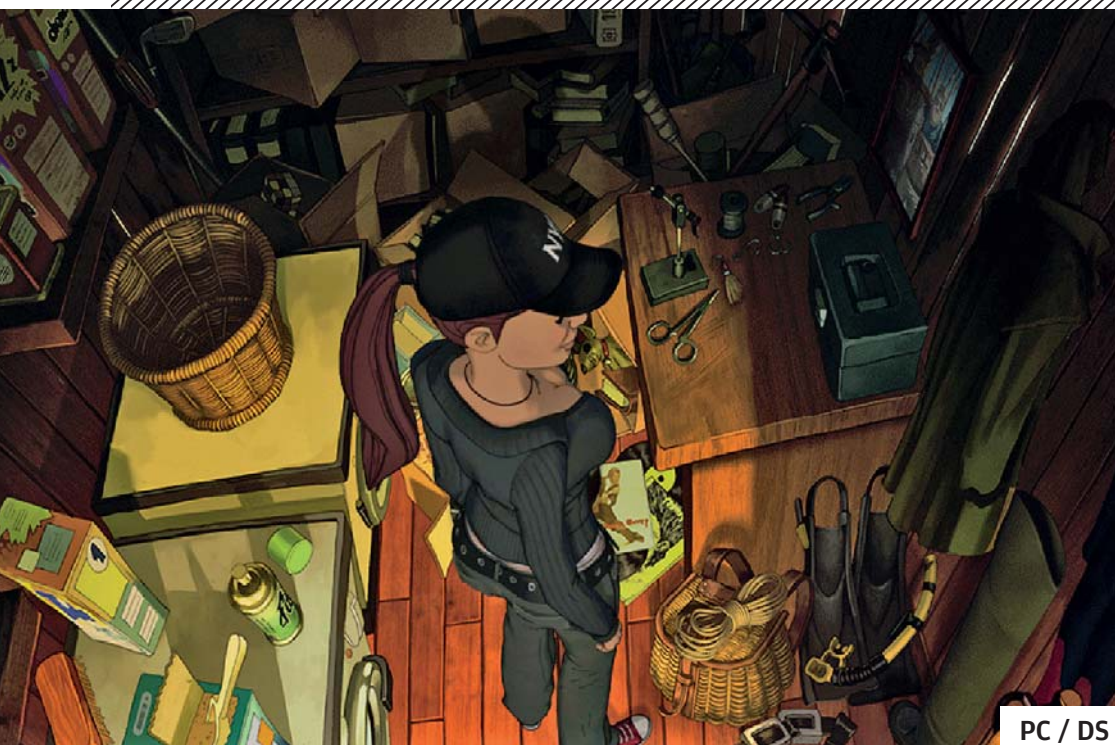
PC

Dark Fall: Lost Souls

Дата выхода осень 2009

Dark Fall: Lost Souls, по словам ее автора, должна стать самой пугающей игрой достаточно популярной мистической серии. Протагонисту предстоит посетить знакомые по оригинальной Dark Fall локации и, как водится, разгадать некую страшную тайну. Исследовать окружение и следить за развитием событий мы будем от первого лица, хотя в геймплее произошли некоторые изменения – например, герою предстоит сражаться с нечистью, используя... свет. Искренне хотелось бы, чтобы у разработчика все получилось и в библиотеку добротных мистических адвентур добавилась еще одна.

Runaway: A Twist of Fate



PC / DS

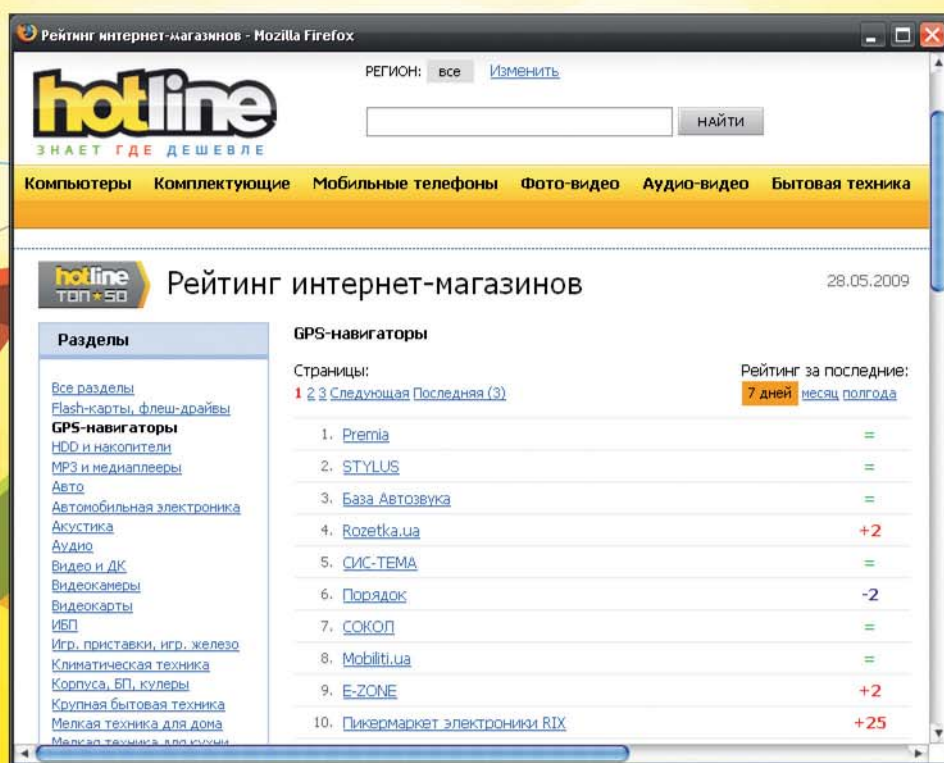
Дата выхода IV квартал 2009

Как заявлено, A Twist of Fate должна завершить сюжетную линию известной серии Runaway. Неразлучная парочка, Брайан и Джина, вынуждена будет распрощаться с солнечными Гавайскими островами и отправиться в путешествие по мрачным городским локациям. Впрочем, если речь идет о Runaway, определение «мрачные» является довольно относительным. Разработчики из Pendulo Studios не изменяют собственному фирменному стилю – красочные, сочные картинки по-прежнему радуют глаз. Примечательно также, что авторы сразу намерены выпустить свое творение на Nintendo DS, а канва повествования триквела специально ориентирована на тех, кто не знаком с содержанием предыдущих частей.

Впервые в Украине!



РЕЙТИНГ ЛУЧШИХ ИНТЕРНЕТ-МАГАЗИНОВ



- Рейтинг интернет-магазинов строится на основе статистики переходов покупателей на сайты магазинов.
- Участниками рейтинга являются более 1000 компаний из всех регионов Украины.
- Данные рейтинга обновляются один раз в сутки. Учитываются только переходы с уникальных IP-адресов.

www.hotline.ua
Выбирать легко!

Hardware

» Эти занимательные железки

В этом разделе

- 74 Acer H243H
- 74 BenQ V2400W
- 75 NEC MultiSync
EA241WM
- 75 Samsung
SyncMaster 2433BW
- 76 AKG K 530
- 76 Samsung S1 Mini
(HXSU012BA)
- 76 SteelSeries World of
WarCraft MMO
Gaming Mouse
- 77 Razer Mamba
- 77 Sapphire HD 4670
512MB GDDR4
PCI-E (11138-17)
- 77 Gigabyte
GA-MA790XT-UD4P
- 78 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.

\$353



Acer H243H

> Монитор

Монитор Acer H243H предназначен в первую очередь для домашнего использования, так как он отличается высокой заявленной скоростью реакции элементов матрицы. Время включения и выключения ячеек субъективно равное, шлейфы за контрастными объектами незаметны ни на темном, ни на светлом фоне. Цветовые артефакты не возникают и при быстром перемещении областей разной яркости, поэтому модель отлично подходит для демонстрации динамичных сцен в видео и играх. Дополнительным привлекательным фактором послужат сенсорные виртуальные кнопки управления встроенным меню. Они подсвечиваются при включенном дисплее и не видны при выключенном. Их чувствительность вполне приемлема, но использование потребует некоторого привыкания.

Субъективное восприятие картинки наилучшее при установках яркости/контрастности 53/35%, в случае их увеличения изображение пересвечивается, что приводит к насыщению в светлых областях. Обзор снизу под острыми углами может даже инвертировать изображение, отклонение по горизонтали влияют на его качество намного слабее.

Из доступных режимов цветности стоит выбрать Пользовательский или Теплый. Впрочем,

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

измеренные параметры в них практически равны: температура плавно перетекает от 9000K к 6000K в соответствии с графиком изменения синего компонента «триады» RGB; гамма близка к значению 2,2 во всем диапазоне уровней серого. Мощность подсветки позволяет монитору иметь светимость в пределах 49-213 кд/м² и очень неплохую равномерность - 93%. При этом максимально приятная для глаз достигается при яркости 53%.

Технические характеристики

Разрешение 1920×1080
Шаг пикселей 0,276 мм
Тип матрицы TN+Film
Время реакции матрицы 2 мс (GtG)
Заявленная яркость 300 кд/м²
Измеренная яркость, мин./макс. 49/213 кд/м²
Заявленная динамическая контрастность 40 000:1
Измеренная контрастность 910:1
Углы обзора (горизонтальные/вертикальные) 160/160°
Видеоинтерфейсы VGA, HDMI, DVI-D
Равномерность подсветки 93%
Габариты (Ш×Г×В) и масса 575×172×425 мм, 5,3 кг

BenQ V2400W

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

> Монитор

Модель V2400W относится к классу дисплеев, имеющих соотношение сторон 16:10.

Дополнительные 120 строк увеличивают рабочее пространство, делая его более подходящим для отображения вертикально ориентированных приложений.

Управление осуществляется с помощью встроенного меню, навигация по которому выполняется посредством удобных кнопок, расположенных под нижней левой гранью.

Скоростные характеристики элементов матрицы довольно обычны: быстрое гашение и относительно медленное включение приводят к возникновению серых шлейфов за подвижными темными объектами на белом фоне, например за символами текста. Задействование в меню дисплея функции AMA (Advanced Motion Acceleration) активирует технологию упреждающего импульса включения, в результате чего появляются слишком осветленные области на месте серых шлейфов. Насколько критичны те или иные артефакты - решать пользователю, но назвать данную модель скоростной нельзя. Тем не менее при непосредственном просмотре на ней HD-ролика быстрое действие нареканий не вызвало, «торможение» наблюдается лишь в специализированных тестах и при прокрутке многостраничного текста.

Равномерность цветовых температур практически идентична во всех режимах за исключением Bluish (использовать его не рекомендуется. Углы обзора относительно невелики, при существенном отклонении взгляда от нормали вверх картинка даже инвертируется. Поэтому, учитывая не самый большой диапазон доступных яркостей, монитор рекомендуется лишь для персонального использования с незначительных расстояний.

Технические характеристики

Разрешение 1920×1200
Шаг пикселей 0,27 мм
Тип матрицы TN+Film
Время реакции матрицы 5 мс (tr, tf)
Заявленная яркость 250 кд/м²
Измеренная яркость, мин./макс. 51/159 кд/м²
Заявленная контрастность (динамическая) 10000:1 (4000:1)
Измеренная контрастность 935:1
Углы обзора (горизонтальные/вертикальные) 160/160°
Видеоинтерфейсы VGA, HDMI, DVI-D
Равномерность подсветки 84%
Габариты (Ш×Г×В) и масса 564×192×369 мм, 6,7 кг



\$420

\$600



NEC MultiSync EA241WM

Продукт представлен компанией «Ингресс», www.ingress.com.ua

> Монитор

Дисплей MultiSync EA241WM совмещает в себе внешний вид и функциональность профессионального устройства NEC с комплектацией, подходящей для мультимедийного центра. Регулируемая по высоте подставка, простой разворот матрицы в портретное положение с ограничениями в 0° и 90° – свойства, характерные для более дорогих моделей. Вот только вторая степень свободы вряд ли найдет широкое применение в изделии, построенном на матрице типа TN+Film. Ведь монитор имеет относительно узкие углы обзора по вертикали в альбомной ориентации, которые после разворота соответственно становятся горизонтальными.

Управляется устройство с помощью встроенного меню, навигация по нему производится 4-позиционным джойстиком. Из интересных пунктов стоит отметить ECO-режим, автоматически снижающий интенсивность подсветки до минимально достаточного уровня, и регулировку яркости индикатора питания.

Статическое изображение имеет хорошее качество, яркостный градиент передается с минимальной ступенчатостью, насыщение в светах наступает только при установке значений контраста более 90%. Но все же лучшая картинка получается при снижении данного параметра с заводских 50% до 30%.

Самая приемлемая цветовая температура в режиме Native. Углы обзора ограничены, что предсказуемо для TN-матрицы, но вполне укладываются в привычный стандарт.

Сравнительно невысокое быстродействие элементов матрицы не мешает динамичным играм. Возможно, серьезные геймеры сочтут его недостаточным, но большинству пользователей скорости вполне хватит.

Технические характеристики

Разрешение 1920×1200
Шаг пикселей 0,27 мм
Тип матрицы TN+Film
Время реакции матрицы 5 мс (tr, tf)
Заявленная яркость 400 кд/м²
Измеренная яркость, мин./макс. 27/363 кд/м²
Заявленная контрастность 1000:1
Измеренная контрастность 811:1
Углы обзора (горизонтальные/вертикальные) 170/160°
Видеоинтерфейсы VGA, DVI-D
Равномерность подсветки 92%
Регулировка высоты экрана 110 мм
Габариты (Ш×Г×В) и масса 587×272×547 мм, 10,5 кг

Samsung SyncMaster 2433BW

Продукт представлен представительством Samsung в Украине, www.samsung.ua

> Монитор

Монитор SyncMaster 2433BW построен по принципу достаточного минимализма. Он не содержит функциональных признаков профессиональной техники, а его использование в развлекательных целях не отличается универсальностью – перед нами всего лишь дисплей, демонстрирующий выводимое на него изображение, но делающий это довольно хорошо.

Управляется модель встроенным меню, кнопки для перемещения по его пунктам находятся на правой грани корпуса. При работе с ними выводятся виртуальные обозначения, упрощающие применение клавиш, расположенных вне поля зрения пользователя. Из интересных пунктов выделим три предустановки гаммы и заводские настройки для четырех цветовых эффектов, которые могут пригодиться, если использовать дисплей как большую фоторамку.

Качество изображения при демонстрации статической картинке характеризуется очень стабильной цветовой температурой. Диапазон яркости 19–257 кд/м² позволяет комфортно работать в помещении со средней освещенностью. Равномерность подсветки составляет 88%. Максимальная интенсивность наблюдается в центре монитора, минималь-

ная – в углах. Оттенки передаются хорошо, градиент насыщенности имеет только небольшую ступенчатость.

Скоростные показатели ожидаемы: быстрое гашение пикселей и плавное включение обуславливают появление на светлом фоне за темными объектами коротких серых шлейфов. Впрочем, во время просмотра фильмов и даже в динамичных играх смазывания незаметны.

Технические характеристики

Разрешение 1920×1200
Шаг пикселей 0,27 мм
Тип матрицы TN+Film
Время реакции матрицы 5 мс (tr, tf)
Заявленная яркость 300 кд/м²
Измеренная яркость, мин./макс. 19/257 кд/м²
Заявленная контрастность (динамическая) 1000:1 (20 000:1)
Измеренная контрастность 920:1
Углы обзора (горизонтальные/вертикальные) 170/160°
Видеоинтерфейсы VGA, DVI-D
Равномерность подсветки 88%
Габариты (Ш×Г×В) и масса 569×218×455 мм, 5,3 кг



\$350



\$120

Продукт предоставлен
компанией «Карма Диджитал»,
www.karma.kiev.ua

AKG K 530

> Наушники

Белые блестящие чашечки амбушюров выглядят гламурно, но насколько они придутся по вкусу любителям музыки (особенно тяжелой) – сказать трудно. Тем не менее в удобстве им не откажешь, стандартная система автоматически регулируемого оголовья в моделях AKG нам нравилась всегда. Две пластмассовые направляющие и прокладка из чистой кожи выглядят достаточно надежно, а

огромные амбушюры полностью закрывают уши. Благодаря их размерам формируется отличная пространственная картина, а равномерность диапазона не вызывает вопросов. Ровное, детальное воспроизведение – так можно охарактеризовать K 530. Конечно, их стоимость далеко не мала, однако опыт показывает, что подобные наушники способны служить много лет.

Samsung S1 Mini (HXSU012BA)

> Внешний HDD

В накопителях линейки S1 Mini используются винчестеры форм-фактора 1,8", аналогичные устанавливаемым в самые компактные мобильные PC и MP3-плееры. Новинка заметно меньше любого 2,5-дюймового внешнего HDD, при этом ее вес составляет всего 91 грамм. Дизайн прост, но элегантен. Узор на верхней панели придает оригинальности, а металлизированная рамка подчеркивает контур, дополнительно скрадывая и без того небольшие габариты устройства. Средняя

скорость чтения/записи HXSU012BA находится на уровне 25,5 МБ/с, а время доступа составляет 20,5 мс. Помимо рассмотренного 120-гигабайтового накопителя в линейке S1 Mini также имеется модель объемом 160 Гб. Эти миниатюрные внешние жесткие диски станут идеальным выбором для тех, кому привычные портативные HDD кажутся неоправданно громоздкими, а флеш-диски не подходят по объему или цене.



\$115

Продукт предоставлен
представительством
Samsung в Украине,
www.samsung.ua

SteelSeries World of Warcraft MMO Gaming Mouse

> Игровая мышь



\$100

Продукт предоставлен компанией
Eletek, www.eletek.ua

MMO Gaming Mouse имеет огромное количество программируемых кнопок – целых 15. По умолчанию за ними уже закреплены различные базовые действия в WoW (вызов карты, открытие окна персонажа и т. д.), но с помощью фирменного ПО, выполненного в стиле WoW, им можно назначить другие функции, а также записать и присвоить любым кнопкам собственные макросы.

В ПО есть поддержка 10 профилей, причем они привязываются к конкретным игровым персонажам. К сожалению, у текущей версии имеют-

ся определенные проблемы совместимости с патчем 3.1, поэтому пока что программа персонажей «не видит». Кроме того, на русских серверах наблюдается очень неприятное явление – для корректной работы предустановленных макросов в игре должна быть включена английская раскладка клавиатуры, что создает неудобства при активном общении на русском языке.

Стоит также отметить, что из-за совершенно иного стиля игры с MMO Gaming Mouse придется сравнительно долго осваиваться, особенно гейме-

рам, привыкшим к классическим трехкнопочным манипуляторам, ведь теперь выполнение многих операций, которое было доведено до автоматизма, «перенесется» с левой руки на правую.

В общем, перед нами интересная мышь для опытных игроков в WoW, активно использующих макросы, – новичкам подобная функциональность ни к чему. Кроме того, в силу весьма немаленьких размеров MMO Gaming Mouse подойдет только для больших ладоней, детей и женщин она вряд ли привлечет.

Razer Mamba

Беспроводная игровая мышь

Многих удивил анонс беспроводной игровой мыши от Razer. Попытки создать подобное устройство уже предпринимались, но, увы, высокая масса и низкая частота опроса разочаровали геймеров. Razer сумела решить обе эти проблемы.

Razer Mamba, пожалуй, самая совершенная на сегодня игровая мышь. Устройство имеет эргономичную форму Razer DeathAdder, отличный баланс и оснащено двумя маленькими дополнительными кнопками справа. Аккумулятор несколько утяжеляет заднюю часть, но в целом Mamba весит лишь чуть-чуть больше обычной проводной мыши. Кстати, ее совсем просто превратить в тако-

вую, переключив кабель mini-USB от стильной зарядной базы к самому манипулятору. Для облегчения можно снять и батарею.

Razer удалось поднять частоту опроса Mamba до 1000 Гц как в проводном, так и в беспроводном режимах. Улучшенный сенсор с разрешением до 5600 точек на дюйм показывает просто поразительные результаты, нам, несмотря на все ухищрения, так и не удалось сбить его с толку. Как обычно, самых лестных слов заслуживает механика устройства. Кнопки очень чувствительны и информативны, колесико прокрутки стало еще удобнее благодаря увеличенной

ширине и резиновой накладке. Фирменный софт позволяет отрегулировать параметры устройства, уровни чувствительности, макросы, задержки и т. д., причем Mamba оснащена собственной памятью, и настройки хранятся в самой мыши. В связи с этим скорость работы ПО весьма невысока.

Отдельно надо сказать об упаковке. Ей удалось переплюнуть даже жестяную банку Razer Boomslang Collector's Edition 2007. Беря коробку Razer Mamba в руки, вы понимаете, что стали обладателем уникальной, эксклюзивной вещи – и это чистая правда. Новая мышь стоит своих \$140.



\$140

Продукт предоставлен компанией Eletek, www.eletek.ua



Sapphire HD 4670 512MB GDDR4 PCI-E (11138-17)

Видеокарта

Традиционно видеокарты Radeon HD 4670 оснащаются памятью стандарта GDDR3, однако в Sapphire решились на эксперимент: на рассматриваемой модели распаяны микросхемы GDDR4. Для компенсации возросших задержек частота их работы повышена до 2200 МГц (при номинале 2000 МГц), что позволяет HD 4670 512MB GDDR4 PCI-E опережать конкурентов. Впрочем, на равных частотах этот адаптер уступает соперникам, укомплектованным GDDR3, а разгон видеопамати не достигает желаемых показателей.

Другая отличительная особенность данной карты заключается в применении практически бесшумной СО от Arctic Cooling, которая прекрасно справляется со своими задачами. При желании можно повысить обороты вентилятора, улучшив тепловой режим GPU и чипов памяти, оснащенных небольшими радиаторами.

\$90

Продукт предоставлен компанией Compass, www.compass.ua

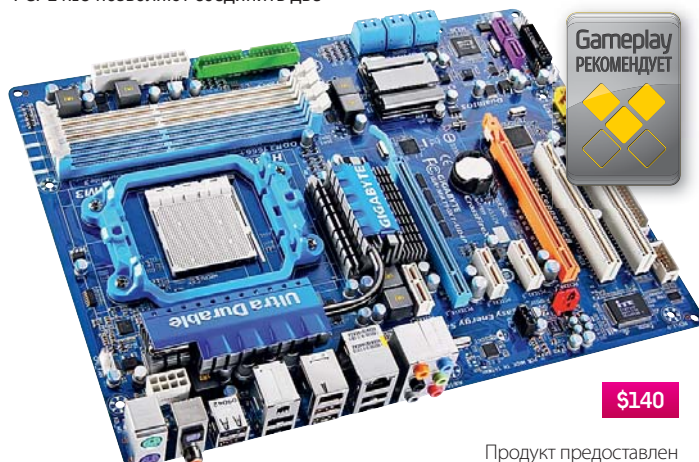
Gigabyte GA-MA790XT-UD4P

Материнская плата

Анонсируя первые продукты для AM3, компания Gigabyte сделала ставку на модели с дискретными чипсетами без интегрированного GPU. Вот и в основе GA-MA790XT-UD4P лежит набор логики AMD 790X с южным мостом SB750. Это сбалансированная плата среднего уровня с хорошими оснащением и комплектацией. Элементы силовой подсистемы и северный мост чипсета охлаждаются радиаторами, которые связаны между собой тепловой трубкой. Пара разъемов PCI-E x16 позволяют соединить две

видеокарты в режиме CrossFire. Возможности дисковой подсистемы улучшены благодаря дополнительному контроллеру для двух SATA-накопителей. Для подключения внешних устройств нужно задействовать комплектную планку с необходимыми разъемами – интерфейсными и питания.

Добротная модель практически без существенных недостатков имеет хорошие производительность и возможности для разгона.



\$140

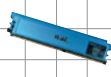
Продукт предоставлен компанией МТИ, www.mti.ua

Лучшие покупки

компьютер месяца

«Бюджетный РС»

Компьютер, вполне подходящий для не слишком ресурсоемких игр

	Intel Pentium Dual-Core E5200 (2,5 ГГц, 2 МБ L2)	\$75
	AMD Athlon X2 7750 (2,7 ГГц, 2×1 МБ L2, 2 МБ L3)	\$70
	Материнская плата на чипсете Intel P43 Express	\$85
	Материнская плата на чипсете AMD 770	\$70
	Память 2×1 Гб DDR2-800	\$30
	Видеокарта Radeon HD 4770 512 МБ GDDR5	\$110
	Жесткий диск 500 Гб, кеш-буфер 16 Мб	\$65
	LCD-монитор 19", TN, DVI	\$140
	Привод DVD±RW Dual Layer, мультимедийный	\$30
	Корпус Middle Tower ATX 400 Вт	\$55
	Клавиатура, USB	\$10
	Мышь оптическая, USB	\$15
	Кулер, аксессуары	\$25
	Акустика 2.0	\$25

Суммы для РС на платформах: **Intel \$665 • AMD \$645**

«Оптимальный РС»

Заработает все! Правда, кое-что на средних настройках

	Intel Core 2 Duo E7400 (2,8 ГГц, 3 МБ L2)	\$125
	AMD Phenom II X3 710 (2,6 ГГц, 3×512 КБ L2, 6 МБ L3)	\$130
	Материнская плата на чипсете Intel P45, поддержка FSB > 2 ГГц	\$110
	Материнская плата на чипсете AMD 790GX	\$110
	Память 2×2 Гб DDR2-800	\$60
	Видеокарта GeForce GTS 250 1 Гб Radeon HD 4870 512 Мб	\$170
	Жесткий диск 640 Гб, кеш-буфер 16 Мб	\$75
	LCD-монитор 22", TN, DVI	\$250
	Привод DVD±RW Dual Layer, мультимедийный	\$30
	Корпус Middle Tower ATX 450 Вт	\$120
	Клавиатура, USB	\$15
	Мышь лазерная, USB	\$25
	Кулер, аксессуары	\$35
	Акустика 2.1	\$90

Суммы для РС на платформах: **Intel \$1105 • AMD \$1110**

«Прогрессивный PC»

Ультимативная игровая станция

	Intel Core i7 920 (2,66 ГГц, 4×256 КБ L2, 8 МБ L3)	\$310
	AMD Phenom II X4 920 (2,8 ГГц, 4×512 КБ L2, 6 МБ L3)	\$200
	Чипсет Intel X58	\$220
	Чипсет AMD 790GX	\$150
	Память 3×2 ГБ DDR3-1600	\$130
	Память 2×2 ГБ DDR2-1066	\$80
	Видеокарта GeForce GTX 275 896 МБ Radeon HD 4890 1 ГБ	\$290
	Жесткий диск 1 ТБ, кеш-буфер 32 МБ	\$110
	LCD-монитор 22", TN, DVI	\$400
	Привод DVD±RW Dual Layer, мультимедийный	\$30
	Аудиоплата 7.1 Sound Blaster X-Fi Xtreme Gamer	\$100
	Корпус Middle Tower ATX 500 Вт	\$160
	Клавиатура мультимедийная, USB	\$30
	Мышь лазерная, USB	\$70
	Кулер, аксессуары	\$55
	Акустика 5.1	\$130

Суммы для PC на платформах: Intel \$2035 • AMD \$1805

Стоимость Radeon HD 4850 уже стартует с отметки \$130, а самые доступные модели Radeon HD 4870 512 МБ можно приобрести за \$165

приходом лета самое время подумать об улучшении охлаждения PC в целом и центрального процессора в частности. Во всех трех наших категориях рекомендуются CPU с очень серьезным частотным потенциалом. Конечно, можно поэкспериментировать и со штатным коробочным охладителем, но для получения максимума дополнительных мегагерцев надежный кулер просто необходим. Надо сказать, производители систем охлаждения еще способны удивлять нас, предлагая все более эффективные устройства.

Анонс одного незаурядного продукта иногда серьезно влияет на сложившийся рыночный «ландшафт» в какой бы то ни было области. Так, появление Radeon HD 4770 положило начало ожидаемому пользователями удешевлению графических адаптеров среднего уровня. Например, стоимость видеокарт Radeon HD 4850 уже стартует с отметки \$130, а самые доступные модели более производительных Radeon HD 4870 512 МБ с референсной системой охлаждения можно приобрести за \$165.

Теперь при покупке домашнего PC начального уровня возникает дилемма: сделать выбор в пользу графического адаптера Radeon HD 4670, тем самым сэкономив \$20–30, или все же предпочесть более дорогостоящий Radeon HD 4770. Если компьютер приобретается в первую очередь для игр, даже не задумывайтесь – о потраченных деньгах сожалеть точно не придется. Вместе с тем Radeon HD 4770 еще и экономичнее своих предшественников – приятный бонус 40-нанометрового техпроцесса.

Подобные технологические атаки AMD заставляют и основного конкурента регулярно пересматривать свои прайс-листы. Недавние изменения коснулись NVIDIA GeForce GTS 250 и GeForce 9800 GT. Еще присутствующая на рынке GeForce 9800 GTX+ может заинтересовать лишь в том случае, если стоит дешевле GTS 250, пока же наблюдается обратная картина – 9800 GTX+ из старых поставок предлагаются по завышенным ценам. Адаптеры GeForce GTX 260, совсем недавно рекомендуемые для «Прогрессивного PC», серьезно подешевели и претендуют на место в оптимальной системе. Сейчас модели со 192 и 216 шейдерными процессорами продаются фактически по одной цене, однако последние все же несколько производительнее. Если для вас это важно, перед покупкой тщательно изучайте технические характеристики устройства, ведь даже точные названия моделей, к сожалению, не всегда отражают то, какая именно модификация GPU используется в конкретном случае. Себестоимость производства GT200 довольно высока, потому вряд ли следует ожидать дальнейшего удешевления GeForce GTX 260.

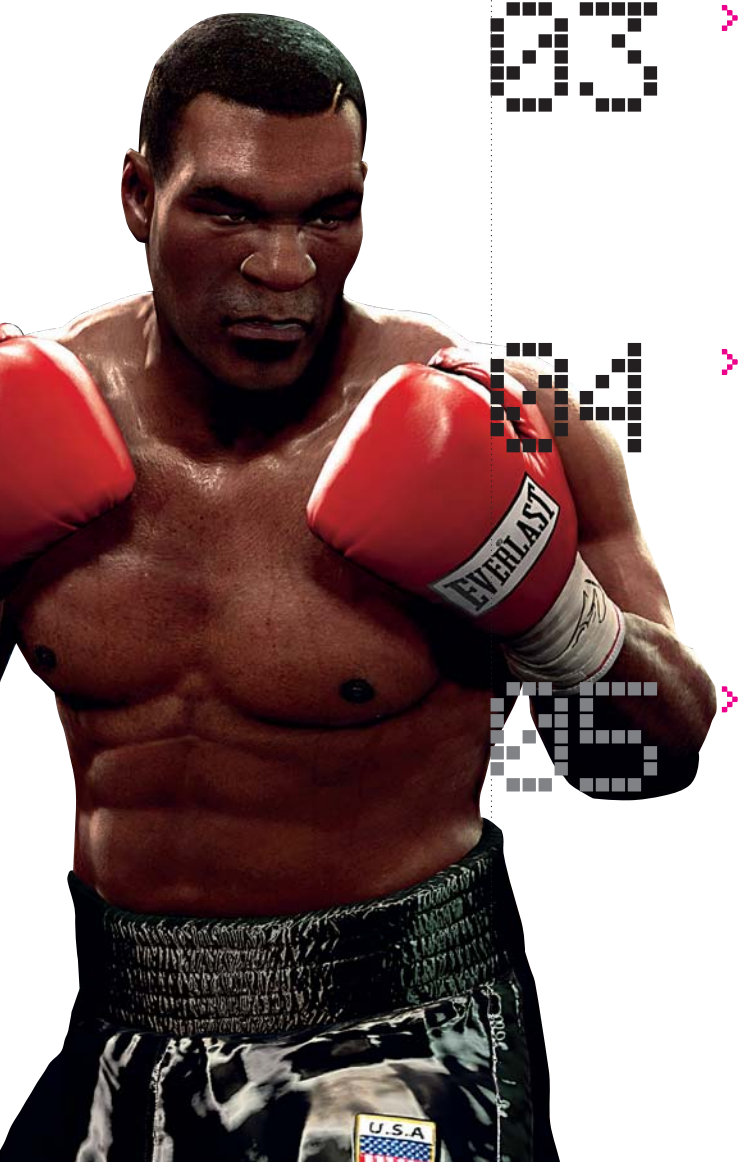
Продолжается снижение стоимости жестких дисков, особенно высокочастотных моделей, которые изначально имеют увеличенный ценовой запас. \$110 – уже достаточная сумма для того, чтобы стать владельцем терабайтового HDD. Обратите внимание на то, что в продажу поступили жесткие диски такого объема, основанные всего на двух 500-гигабайтовых пластинах: экономичный и тихий Samsung HD103SI, а также Seagate ST31000528AS и идентичная модель под брендом Maxtor – STM31000528AS. Высокая плотность записи сулит рост производительности, но в этом случае теория требует обязательного подтверждения на практике.

Top 5

ждем в июле

Ковбои,
тропики,
приключенцы,
мореплавание
и бокс

Жаркий летний сезон для многих означает возможность уехать куда-нибудь подальше, где нет компьютеров. Но если в ваши планы это не входит, вам определенно будет чем заняться.



01



Call of Juarez: Bound in Blood

Если два брата из Джорджии всерьез вознамерились добыть легендарное золото ацтеков, остановить их уже не получится. Обоим Макколам закон не писан, им все равно, кто встал у них на пути. Другой вопрос: как бы велик ни оказался клад, на двоих его все равно не хватит, и рано или поздно должна замаячить проблема раздела добычи...

02



Tropico 3

Маленький тропический остров в Карибском бассейне выгодно отличался от мегаполисов из SimCity или античных городов из серии Caesar тем, что его жители никогда не появлялись из ниоткуда и не исчезали в никуда. Путь каждого из них можно было проследить от рождения до самой смерти. Если третья часть Tropico сохранит лучшие идеи своих предшественниц, нас снова будет ждать увлекательнейшее времяпровождение.

03



Trine

Когда-то, давным-давно, вышла игра The Lost Vikings – головоломка/платформер, где каждый умел что-то свое – прыгать, драться, прикрывать остальных щитом. Поодиночке они быстро гибли, зато все вместе преодолевали любое препятствие. Троице героям Trine тоже предстоит действовать в связке, а вдобавок игра сможет похвастаться превосходной физикой и графикой.

04



East India Company

Финские разработчики из Encore Games готовятся выпустить собственный вариант «Корсаров». Нашим героем станет капитан британского корабля, разыскивающий убийцу своей семьи. Месть издавна принято подавать в остывшем виде, так что прежде чем наказать злодеев, можно будет вволю поплавать по двум океанам, собрать команду и повысить благосостояние торговли, грабежами или поисками кладов.

05



Fight Night Round 4

Бокс, который не слишком похож на бокс, но тем не менее выглядит чертовски красиво. Любители этого вида спорта найдут в игре немало расхождений с реальностью, но проект и не претендует на звание симулятора. Перед нами яркий и красочный мордобой с замечательной графикой, достоверной физикой и плавной анимацией, где среди списка доступных персонажей можно увидеть много знакомых лиц.

Головний
технологічний партнер



ЛИГА КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР INTEL CHALLENGE



Генеральний партнер
проекту

acer

ГРАЙ У НОВОМУ ФОРМАТІ!



www.cyberarena.tv

ОФІЦІЙНИЙ САЙТ ТУРНИРУ

Офіційний процесор



Головні інформаційні
партнери



Інформаційний партнер
у мережі інтернет



Кожен тиждень на національному телебаченні:



- програма "Ліга комп'ютерних Ігор" на
телеканалі "Мегаспорт"



- програма "Кібер Арена" на
телеканалі "MTV-Україна"

Дивись найцікавіші матчі в прямому ефірі!

LIVE

Live - трансляція найзапекліших
міжнародних матчів кожен день на
офіційному сайті проекту www.cyberarena.tv

Шукай однодумців, збирай команду, бери участь
у змаганнях!



Соціальна мережа для гравців та
вболівальників, ігрові ладери і турніри
на офіційному сайті www.cyberarena.tv

Офіційна ігрова
станція

ASPIRE
PREDATOR
www.acer.ua/predator



Ігрові центри

КИБЕРСПОРТ
АРЕНА

БАУЛТ

Найліцензійніший постачальник програмного забезпечення для домашніх комп'ютерів

1С® МУЛЬТИМЕДІА

З питань партнерства звертатися: "1С Мультимедіа Україна" (044) 404-2636, info@games.1c.ua, [http:// games.1c.ua](http://games.1c.ua)

Світи King's Bounty
чекають свого героя!



King's Bounty®

ПРИНЦЕССА В ДОСПЕХАХ

Продовження фентезійної саги King's Bounty
від авторів Космічних Рейнджерів!



Усі інші знаки та торгові марки є власністю їх власників. © 2009 Фірма «1С».
Усі права захищено. Виробництво в Україні ДП «Єврософтпром».

KATAURI
INTERACTIVE