CALL OF JUAREZ: BOUND IN BLOOD – СТРЕЛЯТЬ ЗДЕСЬ

всё о компьютерных и видеоиграх

№9 (49) сентябрь 2009

Gameplay

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

www.journal-plaza.net

Dante's Inferno

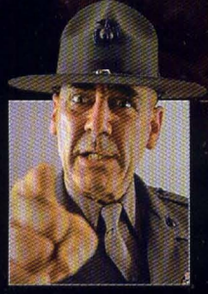
Земную жизнь пройдя до половины...

ArmA II

Реализм есть!

gameplay.com.ua

Тема



FUN & GAMES

ИГРЫ КАК ИНСТРУМЕНТ ПРОПАГАНДЫ

Рейью



OVERLORD 2

ТЕМНЫЙ ВЛАСТЕЛИН ВЕРНУЛСЯ

ITC PUBLISHING

журнал с DVD

4820044220099 09

www.journal-plaza.net

www.journal-plaza.net

ITC PUBLISHING

РЕДАКЦИЯ

Главный редактор
АННА ЗИНЧЕНКО
Редакторы
АЛИНА ЖИГУНОВА
АЛЕКСАНДР ПУШКАРЬ
ЯРОСЛАВ СИНГАЕВСКИЙ
Литературная редакция
АЛЛА ПЕТРОВА
ЛЮБОВЬ СМОЛИНА
Дизайн
ОЛЕГ ПЕРЕВЕРЗОВ
ЛАРИСА БРУСОВА
Дизайн и верстка
ИВАН ЧУМАК
Директор по рекламе
ОЛЬГА ВАКУЛЮК
Менеджер по распространению
СВЕТЛАНА РАДЧЕНКО
Фотографии
РУСЛАН АБСУРДОВ
АЛЕКСАНДР МАКАРЕНКО
АНДРЕЙ ШЕЛУХИН

ИЗДАТЕЛЬСТВО

Президент, генеральный директор
СЕРГЕЙ АРАБАДЖИ
Вице-президент, Директор по редакционно-издательскому делу
МИХАИЛ ЛАПТЕВ
Вице-президент, исполнительный директор
НАТАЛИЯ ПЕТРОВСКАЯ
Директор по 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**, **№ 9 (49)**, сентябрь 2009
Подписной индекс
в Каталоге изданий Украины
Gameplay без DVD-диска 92494
Gameplay с DVD-диском 92493
Комплект из «Домашнего ПК»
с DVD и Gameplay с DVD 94938
Свидетельство о регистрации
КВ № 14471-3442ПР от 09.10.2008 г.
Выходит 1 раз в месяц
Издается с сентября 2005 г.
Учредитель - ООО «ITC Паблішінг»
Издатель - «Видавничий Дім ITC»,
г. Киев, 2009 г.
В журнале используются материалы британского издания games™ с разрешения Progress Media Limited и Imagine Publishing.

За содержание рекламной информации ответственность несет рекламодатель.
Он также самостоятельно отвечает за достоверность рекламы, за соблюдение авторских прав и других прав третьих лиц, за наличие в рекламной информации необходимых ссылок, предусмотренных законодательством. Передачей материалов рекламодатель подтверждает передачу Издательству прав на их изготовление, тиражирование и распространение.
Редакция не использует в материалах стандартные знаки для обозначения зарегистрированных прав на объекты любого рода собственности. Все указанные в публикациях торговые марки являются собственностью их владельцев.
Мнения, высказываемые авторами, не всегда совпадают с точкой зрения редакции.
Полная или частичная перепечатка материалов журнала допускается только по согласованию с редакцией.

Цветоделение и печать - ОТ «Блиц-принт»,
г. Киев, ул. Довженко, 3
Цена свободная
Тираж 20 000 экз.
Адрес редакции:
03110, Киев, просп. Краснозвездный, 51
Телефоны:
редакция ..... (044) 496-3463
отдел рекламы ..... (044) 496-3465
..... (044) 270-3839
отдел распространения ..... (044) 496-3469
..... (044) 331-0409
..... (044) 331-0401
Факс ..... (044) 270-3891
E-mail ..... editor@gameplay.com.ua
Сайт ..... www.itcpublishing.com

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

www.journal-plaza.net



Море волнуется

Неделя перед сдачей сентябрьского номера в печать оказалась неожиданно интересной. История, начавшаяся в четверг, 6 августа, на презентации портала «Город развлечений» (подробнее читайте на с. 10), спустя несколько дней вышла за рамки уютного IT-комьюнити и трансформировалась в такое диво дивное, что скажи мне о нем кто-то буквально вечером в пятницу, я бы не поверила. Хотя для многих это событие меркнет на фоне новости о переносе StarCraft II: Wings of Liberty на первую половину 2010 года.

Но речь о другом. За последнюю неделю я лично убедилась, какой отличной средой для эффекта бабочки является Интернет. Всемирная паутина - прекрасный инструмент. Использовать его, разумеется, можно по-разному, но главное, что каждый человек найдет здесь информацию на интересующую его тему и собеседников, чтоб ее обсудить. На сайте Gameplay мы стараемся не пропускать важные события. Загляните к нам, ведь порой формат комментируемого блога позволяет раскрыть их более полно, дать несколько точек зрения, обеспечивает простор для дискуссии. И это очень здорово.

Кстати, уже скоро закончится период летнего затишья, и на полках магазинов постепенно будут появляться коробки с долгожданными играми. И хотя в этом году мы не увидим также Mafia II и BioShock 2, расстраиваться не стоит. Возможно, у вас найдется время попробовать что-то новое, например проекты независимых разработчиков, игры в социальных сетях или какой-нибудь разудалый многопользовательский шутер. Поверьте, игровая индустрия еще способна удивлять, а уж в сочетании с Интернетом и подавно.

P.S. С запозданием поздравляю редакцию и читателей Gameplay с четырехлетием журнала. Мы молодцы!

Приятного чтения.

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



www.journal-plaza.net

Содержание

№ 9 (49)
сентябрь 2009



»ПРЕВЬЮ

Данте Алигьери, как оказалось, был не только отличным поэтом, но и хорошим левел-дизайнером. В своей «Божественной комедии» он настолько скрупулезно описал адский сеттинг, что разработчикам из Visceral Games оставалось лишь максимально точно следовать его указаниям.

с. 20

Dante's Inferno

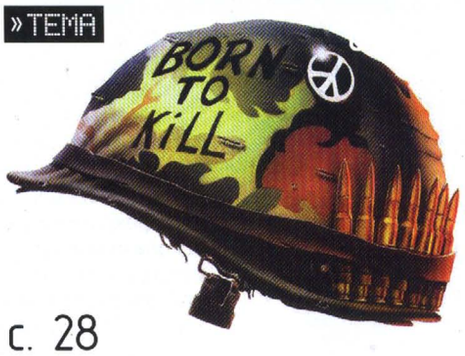


»ПРЕВЬЮ

с. 24

Red Dead Redemption

Закат романтики Дикого Запада, бешеные скачки верхом, жестокие, лишенные картинного драматизма перестрелки, коварные заговоры, ограбление поездов и спасение прекрасных дам... Red Dead Redemption наверняка вас заинтересует, даже если вы не относитесь к горячим поклонникам вестернов.



»ТЕМА

с. 28

Fun & Games

Многие любители сетевых шутеров знакомы с America's Army. К ней относились скептически, зачислив в категорию пропаганды, но на деле эта игра оказалась одной из лучших в жанре. Интересно знать, как America's Army появилась на свет? Читайте спецматериал Fun & Games.

Новости

6 Кратко
12 Новости киберспорта
14 Обратная связь

Превью

20 Dante's Inferno
24 Red Dead Redemption

Тема

28 Fun & Games

32 Топ 5 Свирепые мультяшки

Рецензии

34 Call of Juarez: Bound in Blood
38 Overlord 2
42 ArmA II
44 Battlefield 1943
45 Transformers: Revenge of the Fallen
46 topatoi
50 Ghostbusters: The Video Game
52 FUEL
53 Звездные волки 2: Гражданская война
54 Trine
58 Tales of Monkey Island: Chapter 1
59 Wallace and Gromit's Grand Adventures Episode 2
60 Harry Potter and the Half-Blood Prince
61 Shatter
62 Samurai Shodown Anthology
63 Boom Blox Bash Party
63 Rock Band Unplugged

64 Галерея

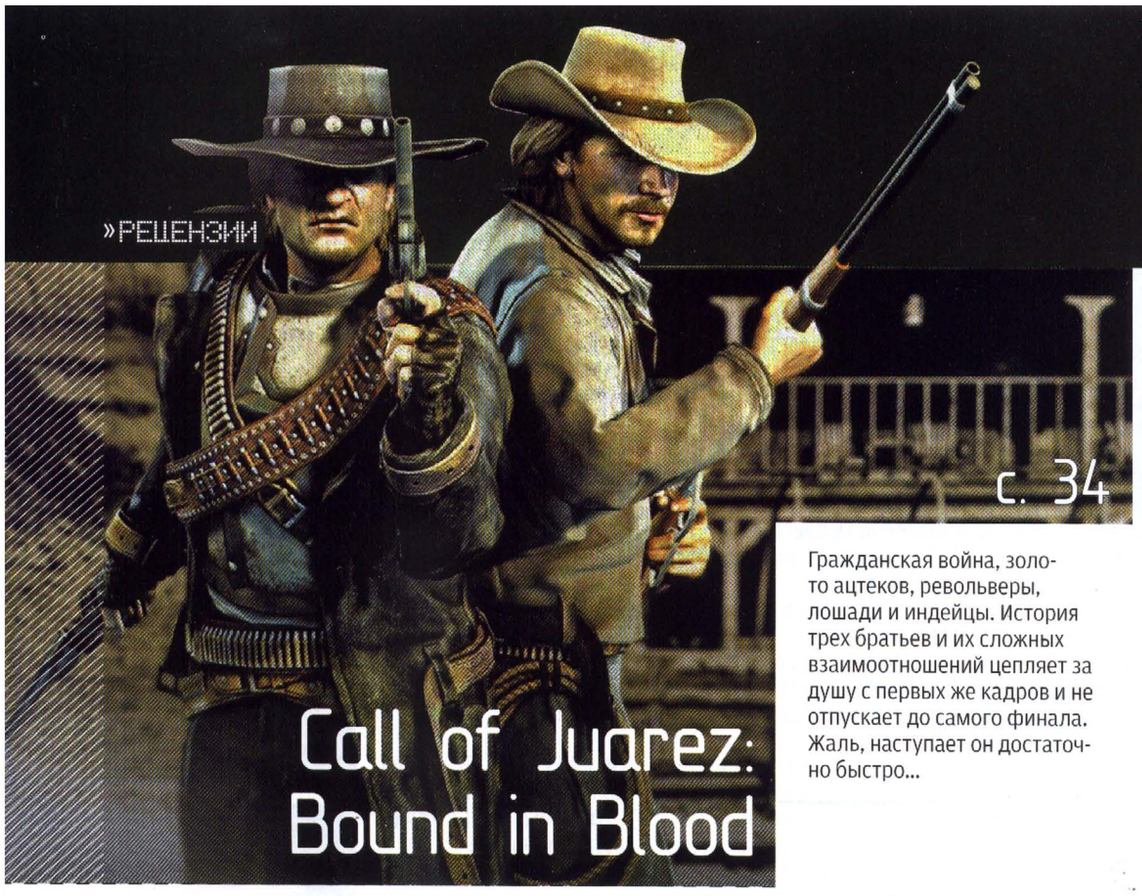
Моды

66 S.T.A.L.K.E.R.: Чистое небо

Hardware

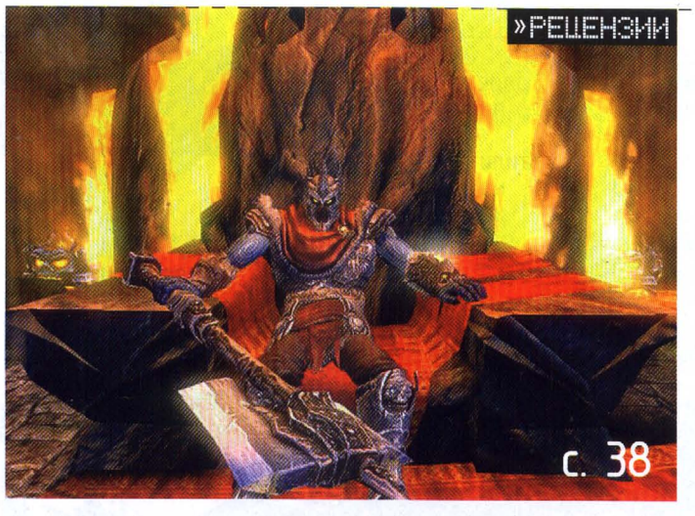
74 Radeon HD 4770 CrossFireX: чемпионы в парном разряде
76 A Plus EL-DIABLO
76 Cooler Master Gladiator 600
76 ZOTAC GeForce GTS 250 AMP!
77 Inno3D GeForce GTX 295 Platinum
77 DFI LanParty DK X58-T3eH6
77 ASUS TA-D52 400W
78 Компьютер месяца

80 Top 5 сентября



Call of Juarez: Bound in Blood

Гражданская война, золото ацтеков, револьверы, лошади и индейцы. История трех братьев и их сложных взаимоотношений цепляет за душу с первых же кадров и не отпускает до самого финала. Жаль, наступает он достаточно быстро...



Overlord 2

Нельзя сказать, что возвращения Темного Властелина мы ждали с нетерпением. Но вновь составить ему компанию было приятно: как и первая часть, сиквел Overlord очаровывает ярким стилем и фирменной иронией.



Trine

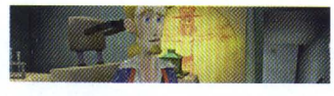
Небольшие независимые команды многие из нас любят именно за приятные сюрпризы вроде Trine. Этот чудесный микс из платформера и головоломки с обворожительной графикой наверняка понравится вам с первого же взгляда.

Игры в номере

Afrika	65
ArmA II	42
Battlefield 1943	44
Boom Blox Bash Party	63
Call of Juarez: Bound in Blood	34
Dante's Inferno	20
Demon's Souls	64
DJ Hero	64
Dreamkiller	65
FUEL	52
Ghostbusters: The Video Game	50
Harry Potter and the Half-Blood Prince	60
Ninja Gaiden Sigma 2	65
Overlord 2	38
Red Dead Redemption	24
Rock Band Unplugged	63
S.T.A.L.K.E.R.: Чистое небо	66
Samurai Shodown Anthology	62
Shatter	61
Tales of Monkey Island: Chapter 1	58
topatoi	46
Transformers: Revenge of the Fallen	45
Trine	54
Wallace and Gromit's Grand Adventures Episode 2	59
Звездные волки 2: Гражданская война	53







www.journal-plaza.net

СМОТРИ НА ДИСКЕ Gameplay

DVD

№ 9 (49)
сентябрь 2009









Игры

Freeware
Ben There
Dan That

Shareware-игры
Веселая ферма 3
Таинственный мир искусства
Небесные острова
Королевство фей 2
Операция Жук 3
Супер Покер!
Пинг-понг

Демонстрационные версии
FUEL
Tales of Monkey Island: Chapter 1 – Launch of the Screaming Narwhal
Time Gentlemen, Please!
Trine

Патчи

Международные версии
Trine v1.03
Blood Bowl 1.0.1.5
The Sims 3 v1.2.7.00001

Модификации

S.T.A.L.K.E.R.: Чистое небо
A.L.E.X. MiniPack v0.1
Animals Mod v1.1
Another Story v0.2
Черноречье v3.01
Difficult Zone Mod v0.93
Full Realism Mod RC1 + патч 2
FunnY MoD v3.1
FX Atmosphere mod v1.0
Intellectual Marauder Mod v1.0
MiniMod Hours Near Map
Modern Mod v1.1
MWM Mod v0.2
new 3 mp team
OGSM CS Build 140209
Операция «Буря на свалке» v0.1.9
PANORAMIC mod v2.1
S.H.A.R.P.E.R. – FULL version
Shoker_Mod v1.1 beta
SolinX v1.1.3 Final

Видеоролики

Мультиплатформа
Alpha Protocol
Army of Two: The 40th Day
Blood Bowl
Borderlands
Chaotic: Shadow Warriors
Darkest of Days
Darksiders: Wrath of War
Colin McRae: DiRT 2
Divinity 2: Ego Draconis
Band Hero
Guitar Hero 5
Mafia II
Need for Speed Shift
Operation Flashpoint: Dragon Rising
Rage
Tom Clancy's Splinter Cell: Conviction
Star Wars: The Clone Wars – Republic Heroes
The Whispered World
Wolfenstein

PC
Dragon Age: Origins
Dungeon Fighter Online
Star Wars: The Old Republic

Wii
MySims Agents
Rabbids Go Home
Teenage Mutant Ninja Turtles: Smash Up

PS3
Katamari Forever
Killzone 2: Napalm and Cordite
Ratchet and Clank Future: A Crack in Time

X360
Halo 3: ODST

PSP
SoulCalibur: Broken Destiny
Assassin's Creed: Bloodlines

DS
SoulCalibur: Broken Destiny
Assassin's Creed: Bloodlines

iPhone
Dexter: The Game

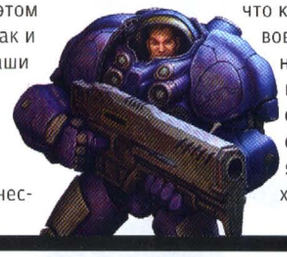
Коллекция обоев из популярных игр

Утилиты и программы на все случаи жизни

«Издательский Дом ITC», редакция журнала Gameplay, составители диска и разработчики программных продуктов, находящихся на нем, не несут ответственности за те проблемы, которые могут возникнуть при их использовании. «Издательский Дом ITC» и редакция журнала Gameplay не осуществляют техническое сопровождение и не отвечают на вопросы, связанные с функционированием программных продуктов, размещенных на диске. Техническая поддержка предоставляется соответствующими службами компаний-производителей этого ПО.
Все программы, помещенные на диск, проверены антивирусным ПО.
«Gameplay-DVD, сентябрь 2009» является неотъемлемой составляющей журнала Gameplay, № 9 (49), 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

StarCraft II только в 2010-м



Постоянные отсрочки старта публичного бета-тестирования StarCraft II давно наводили на мысль, что в этом году сиквел так и не выйдет. Наши опасения теперь подтверждены официально: Blizzard перенесла дату релиза проекта на первую половину 2010-го. Причина, как говорят, кроется в том, что компания не успевает вовремя закончить модернизацию сервиса Battle.net, а без новомодных фишек и социальных функций StarCraft II якобы будет смотреться хуже.

Европейский рейтинг продаж игр

Wii

№	Название	Издатель	Разработчик
1	Wii Sports Resort	Nintendo	Nintendo
2	Ashes Cricket 2009	Codemasters	Gusto Games
3	Wii Fit	Nintendo	Nintendo
4	Mario Kart Wii	Nintendo	Nintendo
5	EA Sports Active	Electronic Arts	EA Canada
6	Tiger Woods PGA Tour 10	Electronic Arts	EA Tiburon
7	Harry Potter and the Half-Blood Prince	Electronic Arts	EA Bright Light
8	Grand Slam Tennis	Electronic Arts	EA Canada
9	Mario & Sonic at the Olympic Games	SEGA	SEGA
10	G-Force	Disney Interactive Studios	Eurocom Entertainment

DS

№	Название	Издатель	Разработчик
1	Professor Layton and the Curious Village	Nintendo	Level 5
2	Pokemon Platinum	Nintendo	Game Freak
3	Club Penguin: Elite Penguin Force	Disney Interactive Studios	1st Playable
4	Mario Kart DS	Nintendo	Nintendo
5	G-Force	Disney Interactive Studios	Keen Games
6	Dr. Kawashima's Brain Training	Nintendo	Nintendo
7	Harry Potter and the Half-Blood Prince	Electronic Arts	EA Bright Light
8	Rhythm Paradise	Nintendo	TNX
9	Mario & Sonic at the Olympic Games	SEGA	SEGA
10	Mystery Stories	GSP / Avanquest	cerasus.media

X360

№	Название	Издатель	Разработчик
1	Ashes Cricket 2009	Codemasters	Transmission Games
2	Fight Night Round 4	Electronic Arts	EA Canada
3	Call of Juarez: Bound in Blood	Ubisoft	Techland
4	Tiger Woods PGA Tour 10	Electronic Arts	EA Tiburon
5	Call of Duty 4: Modern Warfare	Activision Blizzard	Infinity Ward
6	Prototype	Activision Blizzard	Radical Entertainment
7	SEGA Superstars Tennis	SEGA	Sumo Digital
8	Halo 3	Microsoft	Bungie
9	Call of Duty: World at War	Activision Blizzard	Treyarch
10	Too Human	Microsoft	Silicon Knights

PS3

№	Название	Издатель	Разработчик
1	Ashes Cricket 2009	Codemasters	Transmission Games
2	Call of Juarez: Bound in Blood	Ubisoft	Techland
3	Fight Night Round 4	Electronic Arts	EA Canada
4	Tiger Woods PGA Tour 10	Electronic Arts	EA Tiburon
5	inFAMOUS	Sony	Sucker Punch
6	Prototype	Activision Blizzard	Radical Entertainment
7	Call of Duty 4: Modern Warfare	Activision Blizzard	Infinity Ward
8	UFC 2009: Undisputed	THQ	Yuke's Media Creations
9	Red Faction: Guerrilla	THQ	Volition
10	Ghostbusters: The Video Game	Sony	Terminal Reality

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

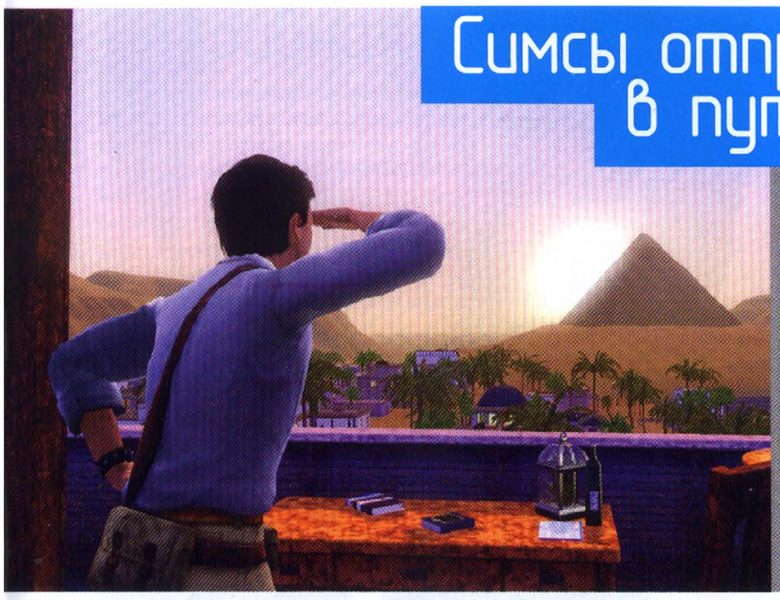


Тьма наступает

The Darkness - мрачный и стильный боевик с отличным сюжетом и очень привлекательным геймплеем - скоро обзаведется сиквелом. Это, разумеется, здорово, ведь он, бесспорно, является одним из лучших action-проектов современности. Плохая же новость в том, что продолжение разрабатывает отнюдь не студия Starbreeze, автор оригинальной The Darkness. Так что радоваться пока рано.



Симсы отправляются в путешествие



Ну все, началось! Electronic Arts официально анонсировала первый аддон для The Sims 3 под названием The World Adventures. Потратив 1000 SimPoints (порядка $10), вы сможете отправить своих драгоценных симсиков исследовать гробницы фараонов в Египте, предложить им предаться романтическим шалостям во Франции или заставить изучать боевые искусства в Китае. Новые горизонты симсоводства откроются уже 16 ноября этого года.

Минус EA

Первый квартал финансового 2009-2010 года, завершившийся 30 июня, обернулся для Electronic Arts ростом чистых убытков до 234 млн долларов (за аналогичный период прошлого года убытки зафиксировали в размере 95 млн долларов). При этом выручка компании снизилась на 20% – с 804 до 644 млн долларов. Сама Electronic Arts объясняет столь невеселые показатели общей ситуацией на рынке и затратами на проводимую программу реорганизации и кардинального уменьшения количества расходов.



Halo 4 от Gearbox

Примерно год тому назад по Сети гуляли слухи, что созданием четвертой части Halo займется известная студия Gearbox Software (Half-Life: Opposing Force, сериал Brothers in Arms). И вот сотрудник PR-отдела компании случайно дал повод для новых разговоров на эту тему. В интервью с представителем популярного сайта Eurogamer он наотрез отказался обсуждать Halo 4, но и не стал отрицать причастность Gearbox к разработке игры. Интересно, если все именно так, как мы думаем, появятся ли в Halo фирменные тактические элементы Brothers in Arms?



Самые прибыльные экранизации

Ресурс Industry Gamer попытался выяснить, какая из экранизаций игр была наиболее прибыльной. Используемый для расчетов метод, конечно, далек от идеала: авторы материала просто выяснили разницу между общими сборами той или иной ленты и средствами, потраченными на ее создание. При этом не учитывались дополнительные факторы вроде продаж на DVD. Тем не менее результаты довольно интересные. Самой прибыльной оказалась Lara Croft: Tomb Rider, за ней идет Pokemon: The First Movie, а третью позицию занимает Resident Evil: Extinction. Знаменитый Mortal Kombat удерживает пятое место в спике, Resident Evil – седьмое, а Max Payne – лишь десятое.

Парой строк

Majesty 2: The Fantasy Kingdom Sim от российской компании «1С: Ino-Co» можно будет увидеть на прилавках совсем скоро – 11 сентября.

Dead Space, возможно, покажут на больших экранах. Electronic Arts уже даже выбрала режиссера экранизации – им стал Д. Дж. Карузо (D. J. Caruso), снявший фильмы «На крючке» и «Паранойя».

Modern Warfare появится и на Nintendo DS. Проект с приставкой Mobilized в названии поступит в продажу 10 ноября.

PC-версия долгожданной Batman: Arkham Asylum задерживается. Ожидайте ее появления в Европе не раньше 18 сентября.

Yakuza 3, похоже, так и не выйдет в англоязычной версии. Вторая часть серии за пределами Японии продалась мизерными тиражами, поэтому компания SEGA не видит причин для выпуска триквела в США и Европе.

Mafia 2, BioShock 2, Red Dead Redemption, Splinter Cell: Conviction и Max Payne 3, которых мы ожидали уже этой осенью, выйдут только в следующем году.

Wingnut Interactive, студия, возглавляемая самим Питером Джексоном, ведет работу над неким неназванным проектом (впрочем, не связанным со вселенной Halo).

The Saboteur, рассказывающая о лихом бойце Сопротивления, практически в одиночку освобождающем Париж от фашистов, обзавелась датой релиза – 8 декабря этого года.

F.E.A.R. 2: Reborn – следующий аддон к известному боевику – уже 3 сентября станет доступен владельцам версий для PS3 и Xbox 360. Дополнение содержит четыре однопользовательских этапа и новый сетевой режим.

Dragon Age: Origins выйдет не в октябре, как сообщалось ранее, а в начале ноября.

Компания CCP, создательница горячо любимой в узких кругах EVE Online, «застолбила» название DUST 514 и соответствующий логотип, который в целом напоминает измененный вариант лого EVE. Говорят, что нас ожидает анонс консольного шутера в сеттинге EVE Online.

Европейский рейтинг продаж игр

PSP

№	Название	Издатель	Разработчик
1	Monster Hunter: Freedom Unite	Capcom	Capcom
2	FIFA 09	Electronic Arts	EA Canada
3	Harry Potter and the Half-Blood Prince	Electronic Arts	EA Bright Light
4	Resistance: Retribution	Sony	SCEA Bend
5	Need for Speed Undercover	Electronic Arts	EA Black Box
6	Football Manager 2009	SEGA	Sports Interactive
7	Transformers: Revenge of the Fallen	Activision Blizzard	Savage Entertainment
8	Ben 10: Alien Force	D3Publisher	Monkey Bar Games
9	G-Force	Disney Interactive Studios	Keen Games
10	LEGO Batman: The Videogame	Warner Bros. Interactive	Traveller's Tales

PC

№	Название	Издатель	Разработчик
1	The Sims 3	Electronic Arts	The Sims Studio
2	Football Manager 2009	SEGA	Sports Interactive
3	World of WarCraft: Wrath of the Lich King	Activision Blizzard	Blizzard Entertainment
4	Empire: Total War	SEGA	Creative Assembly
5	Warhammer 40 000: Dawn of War II	THQ	Relic
6	Call of Duty 4: Modern Warfare	Activision Blizzard	Infinity Ward
7	Grand Theft Auto IV	Take-Two	Rockstar Toronto
8	ArmA II	505 Games	Bohemia Interactive Studio
9	Ashes Cricket 2009	Codemasters	Transmission Games
10	International Cricket Captain 2009 Ashes Edition	P2 Games	Childish Things

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

Рейтинг продаж Yakaboo.ua

PC

№	Название	Издатель	Разработчик
1	Aion. Код предварительного заказа	NCsoft	NCsoft
2	The Sims 3	Electronic Arts	The Sims Studio
3	S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl	GSC World Publishing	GSC Game World
4	«Антология S.T.A.L.K.E.R. – Серебряное издание»	GSC World Publishing	GSC Game World
5	Empire: Total War	SEGA	Creative Assembly
6	«Хроники Риддика: Assault on Dark Athena»	«Акелла»	Starbreeze Studios / Tigon Studios
7	«S.T.A.L.K.E.R.: Чистое небо»	GSC World Publishing	GSC Game World
8	Grand Theft Auto IV	«1С»	Rockstar North / Rockstar Toronto
9	Battlefield 2. Deluxe Edition	Electronic Arts	D.I.C.E.
10	Need for Speed Undercover	Electronic Arts	EA Black Box

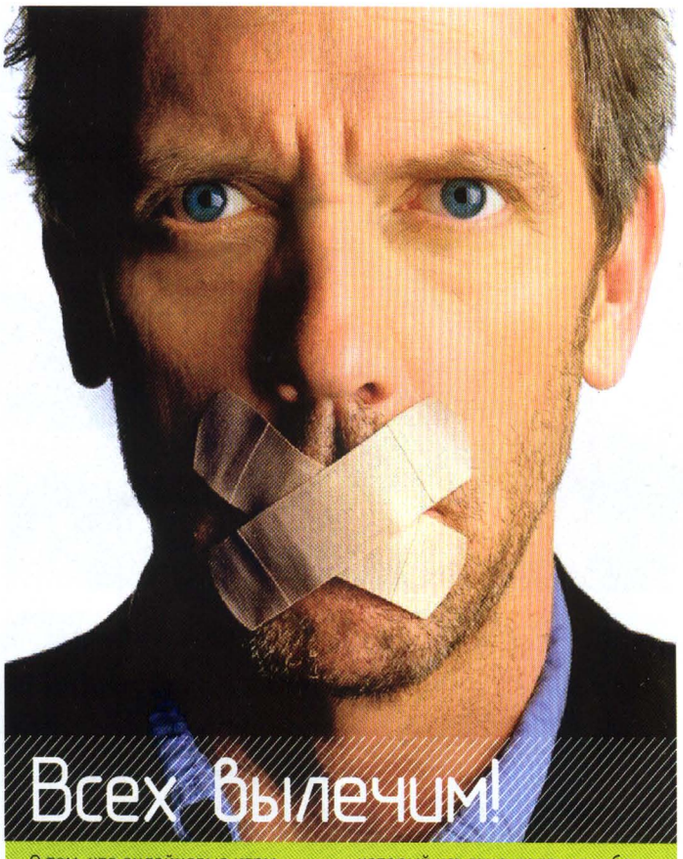
PS3

№	Название	Издатель	Разработчик
1	Burnout Paradise	Electronic Arts	Criterion Games
3	UFC 2009 Undisputed	THQ	Yuke's Media Creations
2	Need for Speed Undercover	Electronic Arts	EA Black Box
4	Grand Theft Auto IV	Take-Two	Rockstar North
5	Pro Evolution Soccer 2009	Konami	Konami
6	LittleBigPlanet	Sony	Media Molecule
7	Star Wars: The Force Unleashed	LucasArts	LucasArts
8	Assassin's Creed. Platinum	Ubisoft	Ubisoft Montreal
9	Surf's Up!	Ubisoft	Ubisoft
10	Blazing Angels 2: Secret Missions of WWII	Ubisoft	Ubisoft Bucharest

PSP

№	Название	Издатель	Разработчик
1	Sonic Rivals	SEGA	Backbone Entertainment
2	Test Drive Unlimited	Atari	Eden Games
3	Juiced 2: Hot Import Nights	THQ	Juice Games
4	SpongeBob SquarePants: The Yellow Avenger	THQ	Tantalus
5	Spectral vs. Generation	Idea Factory	Hyper-Devbox
6	Harry Potter and the Half-Blood Prince	Electronic Arts	EA Bright Light
7	FIFA 07	Electronic Arts	Team Fusion
8	Naruto: Ultimate Ninja Heroes	Namco Bandai	CyberConnect2
9	WipEout Pure	Sony	SCE Studios Liverpool
10	Crash Tag Team Racing Platinum	Vivendi Games	Sierra Entertainment

www.yakaboo.ua

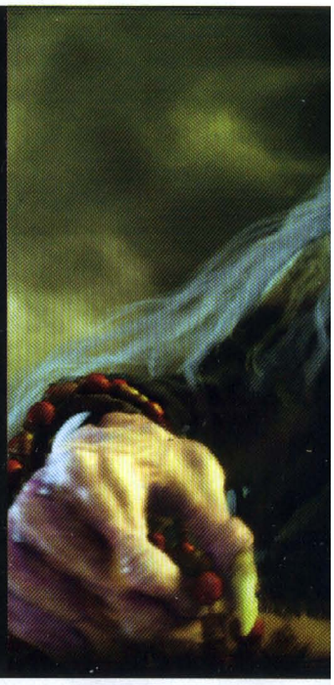


Всех вылечим!

О том, что онлайновые игры вызывают привыкание, говорят давно. А представители шведской организации The Youth Care Foundation и вовсе заявляют: популярная World of WarCraft (цитируем): «вызывает большее привыкание, чем самый качественный кокаин». Но на помощь геймерам уже спешат соответствующие специалисты. В числе последних – психотерапевт Ричард Грэхэм (Richard Graham), который изъявил желание избавлять чрезмерно активных фанов World of WarCraft от зависимости... прямо в игре. Мол, в таком случае связь с пациентом улучшится, ведь тот будет находиться в привычном для него окружении. Грэхэм уже обратился к Blizzard Entertainment с просьбой предоставить врачам бесплатный допуск на серверы (впрочем, сойдет и обычная скидка). Интересно, выгорит ли эта затея?

WarCraft и «Зловещие мертвецы»

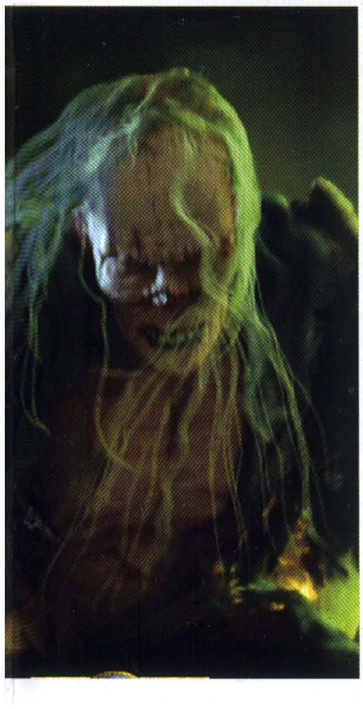
Стало известно имя режиссера, которому компании Legendary Pictures, Blizzard Entertainment и Warner Bros. доверили съемку фильма по мотивам серии WarCraft. Счастливчиком оказался Сэм Рейми (Sam Raimi). Если вы не знаете, на его счету культовая трилогия «Зловещие мертвецы» и известный вестерн «Быстрый и мертвый». Бюджет картины составит 100 млн долларов, а работа над лентой начнется сразу же после завершения съемок четвертой части похождений «Человека-паука», которой сейчас занят Рейми. Продюсером экранизации выступит Чарльз Ровен (Charles Roven), причастный к созданию «Темного рыцаря», «Бэтмен: Начало» и других известных картин.



Аварийная ситуация

Valve анонсировала выпуск мини-кампании для оригинальной Left 4 Dead. Называется новинка Crash Course, состоит всего из двух карт и должна по идее заполнить промежуток между No Mercy и Death Toll. Хотя многие уже пожаловались, что на самом деле Crash Course вносит дополнительный беспорядок в и без того условный сюжет игры. Впрочем, очень ли вас беспокоят сценарные перипетии во время отстрела зомби в L4D? Новые карты сгодятся во всех режимах: *Co-op*, *Versus* и *Survival*. Для владельцев идеологически правильной PC-версии проекта аддон будет бесплатным, консольные же геймеры готовятся выложить за него $7.





Зомби и вампиры

Неожиданно хорошая новость для поклонников ролевых игр: бывший сотрудник Black Isle, Obsidian и Troika Games Брайан Мицода (Brian Mitsoda) и его товарищ Анни Карлсон (Annie Carlson), ранее работавший в той же Obsidian, основали свою студию Double Bear Productions. Заниматься решили RPG, причем не простой, а про зомби. Обещают современный сеттинг, нелинейное прохождение и, как следствие, несколько концовок. Брайан Мицода, если вы не знаете, был сценаристом великолепной Vampire: The Masquerade – Bloodlines, так что с сюжетом точно все будет в порядке. А вот технологическая сторона несколько смущает – огрехи используемого движка (он уже опробован в независимом проекте The Age of Decadence) красноречиво подчеркивают инди-статус этой игры.

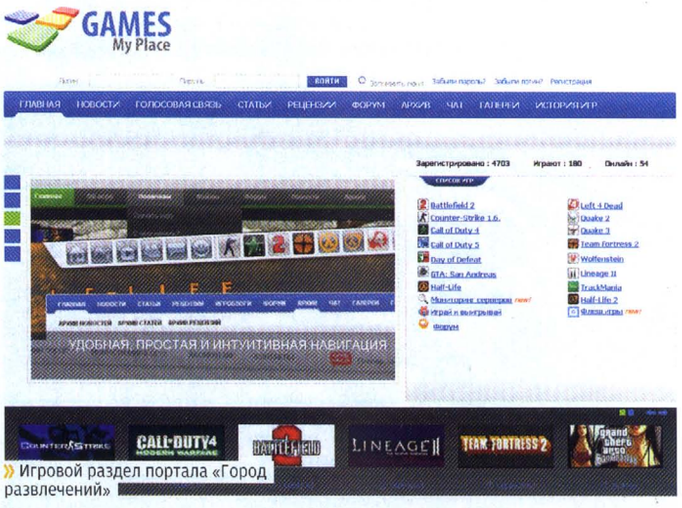


Город развлечений

Анна Зинченко

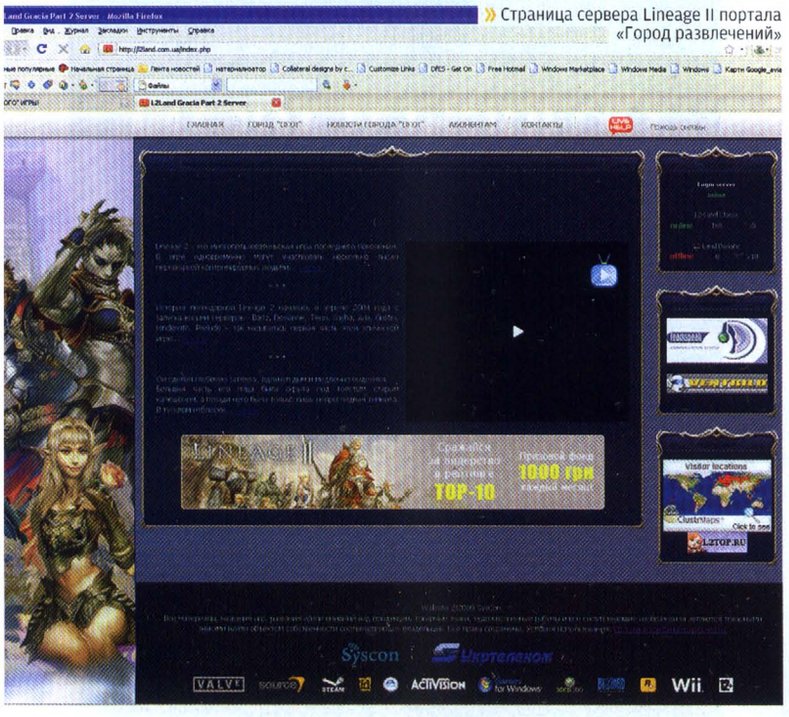
6 сентября состоялась пресс-конференция, где представители ОАО «Укртелеком» и ООО «Сискон» презентовали первый в Украине портал онлайн-игр и развлечений в реальном времени «Город развлечений» (*www. myplace.com.ua*), частью которого является игровой портал *games.myplace.com.ua*. Анонс такого сервиса («игровые серверы, информационный игровой портал и сервис персональной статистики каждого игрока»), да еще и поддерживаемого компанией «Укртелеком», журнал Gameplay пропустить не мог. Посудите сами, по утверждению организаторов: «"Місто розваг" є єдиним на сьогодні в Україні проектом, який дає абонентам "ОГО!" можливість грати в ліцензійні онлайн-ігри не тільки з гарантованою швидкістю доступу на надійних серверах, але й в умовах неупередженого, об'єктивного керування ігровими світами, чесної спортивної гри, недопущення зловживань чи переваг як з боку гравців, так і з боку адміністраторів ігрових серверів».

Итак, среди заявленных игр «Города развлечений»: Battlefield 2, Left 4 Dead, Counter-Strike 1.6, Quake II, Call of Duty: Modern Warfare, Quake 3, Call of Duty: World at War, Day of Defeat, Team Fortress 2, Grand Theft Auto: San Andreas, Wolfenshtein, Half-Life, Half-Life 2, TrackMania и Lineage II. В пресс-релизе указано: «Ліцензійні ігрові сервери забезпечують умови чесної гри, вони захищені від використання сторонніх програм-ботів, що, в свою чергу, забезпечує комфортну гру як на змаганнях, так і повсякденно. Для новачків та досвідчених гравців передбачені регулярні розіграші цінних призів». Инициатива компаний действительно достойна аплодисментов. Однако есть одно «но»: Lineage II, права на которую на территории Украины принадлежат компании Innova Systems согласно договору с правообладателем, компанией NCsoft. На пресс-конференции я задала вопрос Игорю Кузьмину, генеральному директору компании «Сискон»: «Имеется ли у компании лицензионное соглашение с NCsoft, дающее право устанавливать серверы Lineage II?» На что получила ответ: на искомом сервере ПО компании NCsoft не установлено, здесь используется java-эмулятор, соответственно, лицензия не нужна. А на вопрос – как же быть с торговой маркой Lineage II? – Игорь Кузьмин высказал предположение, что в Украине она компании NCsoft не принадлежит. Следовательно, никакие разрешения тоже не нужны.



» Игровой раздел портала «Город развлечений»

Так может ли сервер Lineage II, установленный в рамках проекта «Город развлечений», называться лицензионным? Я обратилась за комментариями в NCsoft, она является разработчиком и издателем игры Lineage II. Кевин Ким (Kevin Kim), global PR contact, компания NCsoft : «Только Innova Systems имеет право предоставлять услугу Lineage II и Aion в России и странах бывшего СССР за исключением стран Балтии. Следовательно, чтобы называться официальными, лицензионными или легальными, все площадки в странах бывшего СССР за исключением стран Балтии должны обслуживаться Innova Systems. Сейчас официальный сайт Lineage II в России *www.l2.ru*». Далее ушел запрос в Innova Systems. Ситуацию прокомментировал Данила Стрелков, руководитель отдела игровых продуктов Innova Systems: «Эксклюзивные права на продукт Lineage II на территории СНГ и Украины принадлежат компании "Иннова Системс". Только серверы, открытые компанией "Иннова Системс", и только на площадках, принадлежащих компании "Иннова Системс", имеют статус официального сервиса. Компания "Иннова Системс" никогда не передавала, не передает и передавать не будет права на запуск и поддержание серверов Lineage II другим компаниям. Торговая марка Lineage II принадлежит компании NCsoft, представляет данную марку на территории СНГ и Украины компания "Иннова Системс". У нас не зарегистрировано обращение компании SysCon, однако даже если бы подобное обращение поступило, оно получило бы отказ. Мы не можем признать их сервер Lineage II официальным ни при каких условиях».



» Страница сервера Lineage II портала «Город развлечений»

Но на этом интересные подробности, связанные с порталом «Город развлечений», не заканчиваются. Согласно пресс-релизу (*http://ukrtelecom.ua/presscenter/news/events?id=91607*). «31 вересня – запланованої дати початку комерційної експлуатації – "Місто розваг" також залишиться доступним всім без винятку користувачам Інтернет, але абонентам "ОГО!" буде запропонована спеціальна пропозиція – "Преміум-доступ". За доступну щомісячну абонентську плату, абоненти "ОГО!" – користувачі "Преміум-доступу" – отримають можливість грати на ігрових серверах "Міста розваг" на високій швидкості, переважне право гри на серверах онлайн-ігор та багато інших переваг перед звичайними інтернет-користувачами». Загвоздка в том, что коммерческое использование бесплатных серверов, например, компании Valve строжайше запрещено в EULA, написанном той же компанией Valve. Да, презентация первого в Украине портала онлайн-игр и развлечений в реальном времени «Город развлечений» действительно стала событием и привлекла к себе внимание и геймеров, и прессы. Мы будем следить за развитием ситуации.

Новости киберспорта

Виктор Анохин

WCG 2009: УКРАИНСКИЕ ОТБОРОЧНЫЕ

Свершилось то, чего так долго ждали все украинские геймеры. Компания Samsung и организационный комитет World Cyber Games UA официально объявили о старте национальных отборочных Всемирных Киберспортивных Игр.

Можно облегченно вздохнуть – ножницы финансового кризиса не добрались до списка номинаций. Как и в прошлом году, наша страна делегирует профи в четырех популярных дисциплинах: Counter-Strike 1.6, WarCraft III, FIFA и StarCraft, а также в гоночной java-игре Asphalt 4. А вот информация о количестве квот вызывает противоречивые чувства. С одной стороны, на Гранд-финал в Китай Украина отправит сразу 20 человек (2 команды по Counter-Strike, по три игрока в FIFA, WarCraft III и StarCraft и молодчину-гонщика). С другой – оплатят поездку лишь восьмерым, а остальным, хоть они и получат всестороннюю поддержку спонсоров, придется кататься за свой счет. Впрочем, тут в самый раз напомнить историю старкрафтера strelok, который в прошлом году не побоялся поехать в Кельн за свои деньги и в итоге привез домой кругленькую сумму.

Отборочные туры пройдут в семи городах Украины, при этом от схемы «одна неделя – один город» организаторы отказались – этап проведут в максимально короткий срок. Стартует марафон 29 августа в Донецке, Одессе и Харькове, на следующей неделе в бой вступят жители Днепропетровска, Симферополя и Львова. 12-13 сентября нас ждут отборочные в столице. Национальный финал состоится 19-20 сентября, хотя место проведения пока неизвестно. Украинский Дом, по слухам, вне подозрений.

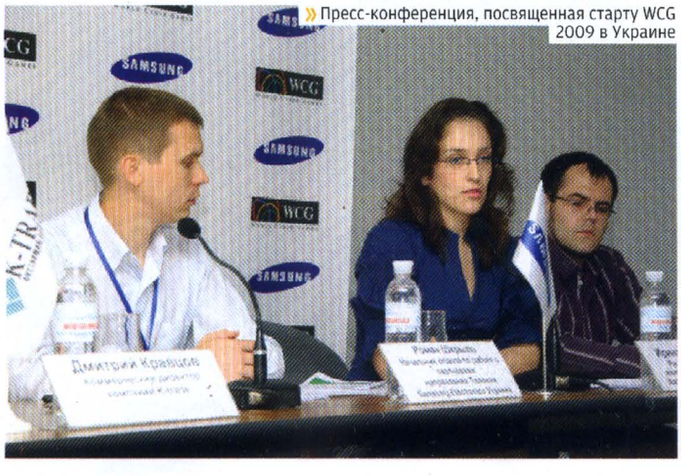
Чтобы принять участие в соревнованиях, необходимо заполнить анкету на сайте *wcg.com.ua*. Каждый зарегистрировавшийся сможет выступить лишь в одной дисциплине в одном городе. Само собой, вам нужно быть гражданином Украины и как минимум попадать курсором мыши по иконке своей любимой игры на *Рабочем столе*.



» eStars Seoul: группа зерглингов готова к атаке

EUROPEAN NATIONS CUP: DOTA

В августовском номере журнала мы подробно описывали текущее положение дел на турнире ENC.



» Пресс-конференция, посвященная старту WCG 2009 в Украине

Золото European Nations Cup в номинации DotA Allstars у Украины

И если финалы во всех основных дисциплинах пройдут лишь в конце августа, то имена чемпионов по DotA Allstars уже давно выгравированы на кубке.

В кульминационном матче этих престижных соревнований наша непобедимая сборная встретилась с не менее грозной сборной Румынии. Обе команды за весь турнир не проиграли ни единого сражения, и уж точно не собирались прерывать победный марш. Украинцы подошли к решающей дуэли в наилучшей форме. V1lat, менеджер сборной, выставил на финал просто зубодробительный состав: четверых экс-игроков WG (в недавнем прошлом сильнейшего клана в Украине) – Dendi, DTS.Goblin, DTS.DkPhobos и Axypa плюс новую звезду – Amsi.

Матч был очень напряженным: он начался поздно вечером и продолжался намного дольше, чем стандартный dota-поединок. Румыны играли сильно, но без огонька. Украинцы же наступали по всем коридорам, и, в конце концов, трон соперников был разобран на запчасти. Итак, золото European Nations Cup в номинации DotA Allstars у Украины, румыны получили серебро. Третье место заняли болгары, обыграв сборную Германии.

GAMEGUNE

В испанском городе Бильбао состоялся турнир по Counter-Strike. GameGune проводят уже второй год подряд, и мероприятие может похвастаться высоким качеством организации и зрелищными матчами. Среди двух десятков приглашенных команд оказался и украинский коллектив DTS.

Групповой турнир наши ребята прошли без приключений, обыграв и поляков из Frag-eXe, и испанцев из Mirage, и французов из eSport-Eu. Результаты матчей в других группах также оказались прогнозируемыми – спокойно преодолели этот этап команды WICKED, mousesports и Virtus.Pro.

На второй день соревнований стартовала традиционная сетка double elimination. В первом туре наши парни обыграли немцев из TBH, затем – Virtus.Pro, выбив россиян в сетку лузеров. Наконец долгожданный полуфинал. В противниках – знаменитая польская команда WICKED. Украинские кибератлеты очень старались,

GAMEGUNE 2009

Место	Команда	Приз, долл.
Counter-Strike 1.6		
1	mousesports	12 000
2	WICKED	6000
3	Ledpc e-Sports Club	3000
4	Virtus.Pro	1500

но прыгнуть выше головы им не удалось. Вылетев в лузера, ребята из DTS не смогли собраться и проиграли испанцам из Ledpc e-Sports Club. Ну а чемпионом турнира стала mousesports. Отметим, правда, что сильнейшие европейские команды во время проведения GameGune тусовались в Сеуле, и этот факт несколько умаляет заслуги немецкой пятерки.

ARBALET CUP

Где привольно киберспорту, так это в Казахстане - здесь регулярно проводят масштабные чемпионаты. Турнир Arbalet Cup, прошедший в Алматы, собрал практически все ведущие команды СНГ и стран Средней Азии. Среди участников были замечены такие именитые коллективы, как KerchNET, k23, Virtus.Pro и BStyle.

После двух дней поединков стали известны имена чемпионов - хозяева турнира, команда k23, в финале одолели украинцев из KerchNET. Лучшими игроками были признаны KerchNET.starix и k23.AdreN. Ходят слухи, что уже этой осенью организаторы Arbalet Cup порадуют любителей Counter-Strike турниром, на который созовут команды со всей Европы.

ARBALET CUP ALMATY

Место	Команда	Приз, долл.
Counter-Strike 1.6		
1	k23	5000
2	KerchNET	3000
3	forZe	2000

ЗВЕЗДЫ СЕУЛА

В столице Кореи состоялся турнир eStars, в рамках которого схлестнулись лучшие представители киберспортивного движения Востока и Запада. Каждую сторону представляли три команды по Counter-Strike 1.6 и три варкрафтера. За Запад играли датчане mTw.dk, шведы Fnatic и SK, а также немец HasuObs, испанец

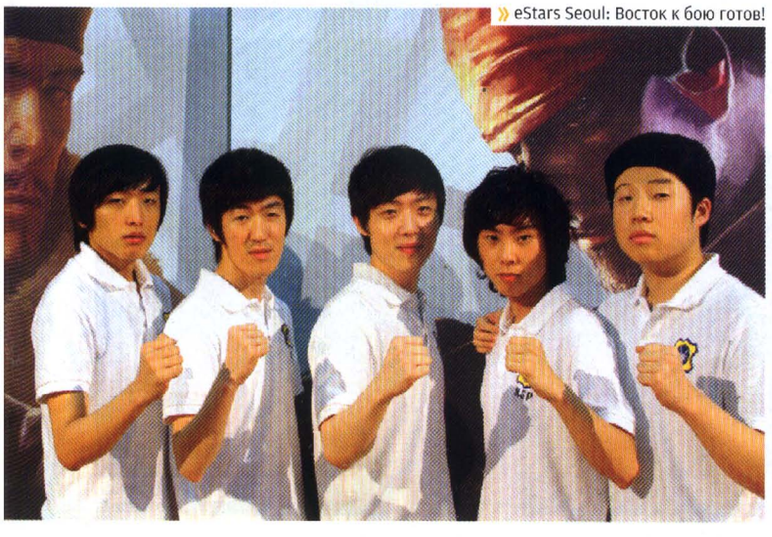


» eStars Seoul: сражение двух легенд StarCraft

LucifroN и голландец Grubby. Честь Востока отстаивали коллективы WeMade Fox, TyLoo и k23 и прогеймеры Lyn, Moon и Fly100%.

Кроме того, у обеих глобальных сборных был тренер, который формировал составы на каждую игру и заведовал общекомандной тактикой. Боевые силы Востока возглавил Ким Янг Джунг (Kim Yang Joong), менеджер WeMade Fox, в прошлом - основатель iS, одной из первых киберспортивных команд в регионе. Запад вручил бразды правления Сэму Мэтьюсу (Sam Mathews) создателю и руководителю Fnatic. Игры продолжались несколько дней, и все посетители выставочного центра Сеула (Seoul Trade Exhibition Center) могли оценить преимущества европейской и азиатской школ киберспорта.

Первым делом провели игры в формате threesome: тренер



» eStars Seoul: Восток к бою готов!

ESTARS SEOUL 2009

Место	Команда	Приз, долл.
Counter-Strike 1.6		
1	Fnatic	12 000
2	WeMade Fox	3200
3	mTw	1600
4	SK Gaming	800

выставлял команды на заранее выбранные карты. mTw вполне прогнозируемо взяла вверх над k23 на de_cbble, Fnatic обыграла TyLoo на dust2. А главный матч этой стадии - бой корейских чемпионов WeMade Fox против непобедимых шведов SK - впечатлил бы даже людей далеких от Counter-Strike. Со счетом 16:4 корейцы выиграли на de_nuke. В турнире по WarCraft III тем временем бал правили азиаты - Grubby и LucifroN явно недотягивали до своих противников (что уж говорить про HasuObs).

Далее шел интереснейший турнир, названный Last Man Standing. Команда выходит на сцену и остается на ней до своего проигрыша. В случае поражения ее место занимал коллектив, выигравший матч. Титул и признание получала пятерка с наибольшим количеством побед. Лучше всего показали себя WeMade Fox и SK.

В турнире по WarCraft III всех победил китаец Fly100% - его не смогли одолеть ни LucifroN, ни HasuObs, ни Grubby. Интересно, сколько нужно тренироваться, чтобы в режиме нон-стоп обыграть трех сильнейших европейских игроков и при этом не потерять сознание от перенапряжения. И наконец кульминационный турнир. Сперва все команды по Counter-Strike были сведены в одну группу. По результатам матчей четыре из них продолжили борьбу в формате double elimination. Здесь победу праздновали парни из Fnatic.

Резюмируя, можно смело утверждать, что европейская школа Counter-Strike продолжает оставаться самой сильной на планете, а вот первенства в WarCraft III представителям Старого Света не видать, как своих ушей, - азиатские мастера уже много лет не подпускают европейцев к пьедесталу, и eStars Seoul только подтвердил этот факт.

Но настоящим подарком для ценителей красивой игры оказался специальный турнир по StarCraft, собравший десять легендарных корейских мастеров. Победителем eStars StarCraft Heritage стал знаменитый sAviOr, в финальном поединке одолевший не менее легендарного NaDa. Boxer и Yellow, на реплеях которых мы учились играть в StarCraft десть лет тому назад, вылетели еще на стадии полуфиналов.

ENIX ПОГИБ

Закончим на очень печальной ноте. 10 сентября в Киеве в результате несчастного случая погиб Сергей «enix» Литвиненко, отличный киберспортсмен, игравший в составе сначала GSC Pro Team, а потом A-Gaming. В последние несколько лет Сергей отошел от профессионального киберспорта, но совсем комьюнити не покидал: тренировал прогеймеров, комментировал матчи WCG. Редакция выражает свои соболезнования родным и близким Сергея.

Голосования

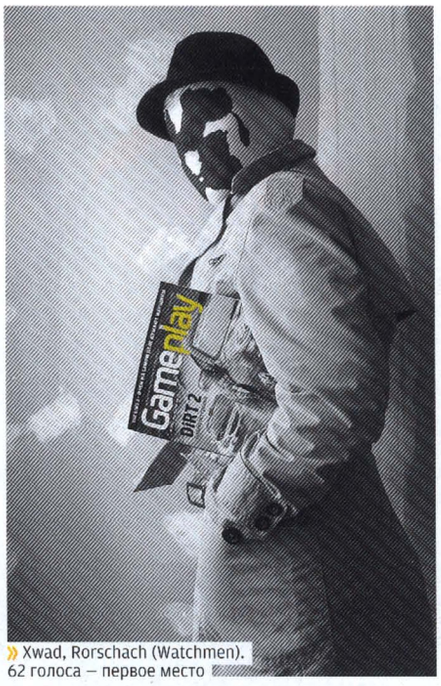
ИГРА ИЮЛЯ

1.	Call of Juarez: Bound in Blood	59%
2.	Street Fighter IV (PC)	42%
3.	Bionic Commando (PC)	28%
4.	Trine	27%
5.	Battlefield 1943	12%
6.	Harry Potter and the Half-Blood Prince	11%
7.	Guitar Hero: World Tour	11%
8.	The Secret of Monkey Island: Special Edition	10%
9.	Tales of Monkey Island: Chapter 1	7%
10.	G-Force	5%
11.	East India Company	3%
12.	WipEout HD: Fury	3%
13.	Shatter	3%
14.	Memento Mori	2%

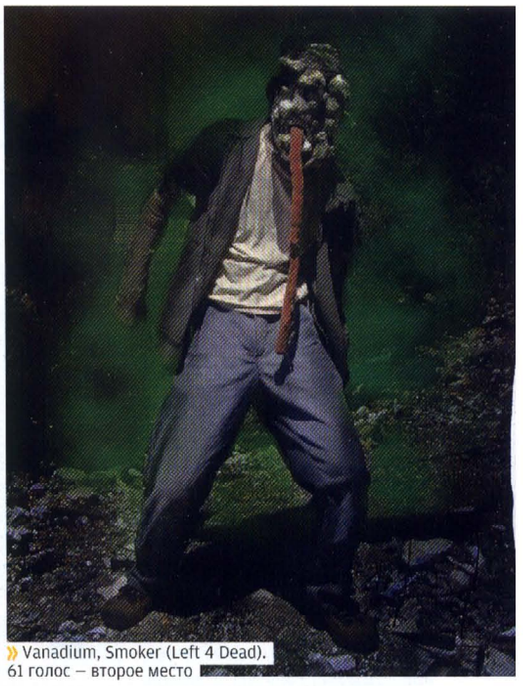
Всего в опросе приняло участие 145 человек. Можно было выбрать три игры.



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



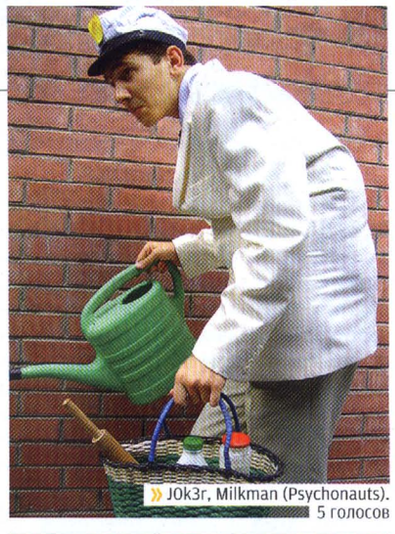
» Xwad, Rorschach (Watchmen).
62 голоса – первое место



» Vanadium, Smoker (Left 4 Dead).
61 голос – второе место

Конкурс игрового косплея

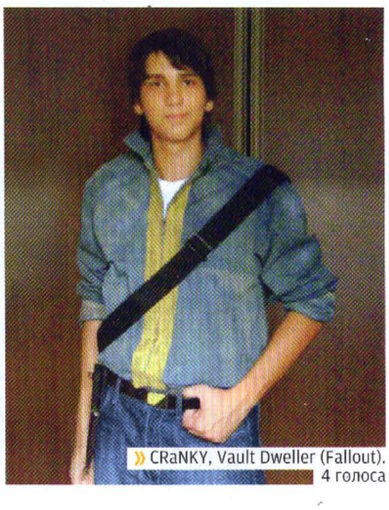
Закончился долгий-предолгий летний конкурс игрового косплея. Победителями стали пользователи: Xwad, очень удачно перевоплотившийся в Роршаша из «Хранителей» (он получает аудиосистему Edifier R451), Vanadium – его на конкурсном фото было не отличить от Курильщика из Left 4 Dead (ему вручаем аудиосистему Edifier R1900 TII) и -WhiteRaven- в образе Принца Персии (подарок за проделанную работу – комплект из наушников Edifier H800 и гарнитуры Edifier K560). А подпиской на Gameplay на первое полугодие 2010-го редакция отметила пользователя goose, великолепно сыгравшего знаменитого Ларри (Larry Laffer). Мы решили опубликовать работы всех участников, а также фото косплея по мотивам S.T.A.L.K.E.R., который организовали Николай, Игорь и Александр. Вся техника для конкурса предоставлена компанией Edifier.



» J0k3r, Milkman (Psychonauts).
5 голосов



» Вне конкурса: косплей S.T.A.L.K.E.R. в исполнении niconvolf и zulu



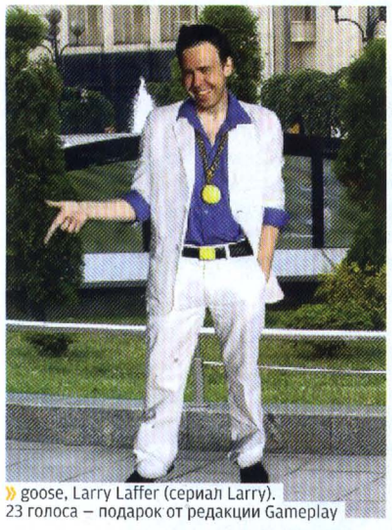
» CRaNKY, Vault Dweller (Fallout).
4 голоса



» -WhiteRaven-, Prince (Prince of Persia).
60 голосов — третье место



» Crusador, Pyramide Head (Silent Hill).
25 голосов



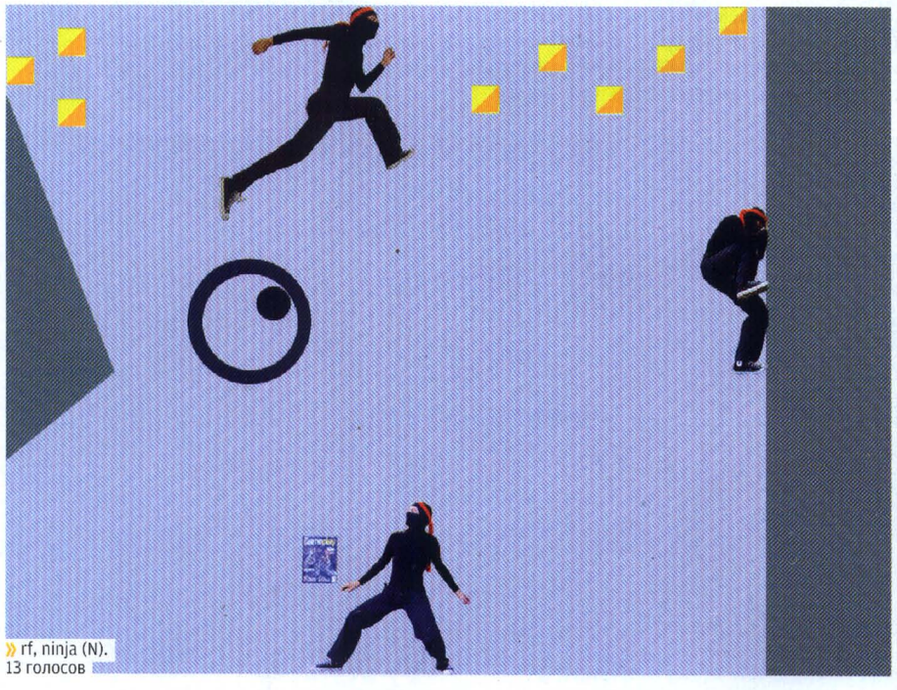
» goose, Larry Laffer (сериал Larry).
23 голоса — подарок от редакции Gameplay



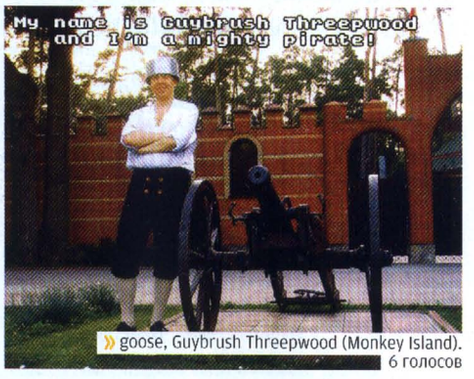
» SidSpears, Spy (Team Fortress 2).
22 голоса



» Yume, Chie Satonaka (Persona 4).
14 голосов



» rf, ninja (N).
13 голосов



» goose, Guybrush Threepwood (Monkey Island).
6 голосов

Наши читатели пишут

УДИВИТЕЛЬНОЕ РЯДОМ, ИЛИ КОМУ ПРИНАДЛЕЖАТ ПРАВА НА LINEAGE II В УКРАИНЕ?

Компании «Укртелеком» и «Сискон» совместно презентовали портал онлайн-игр «Город развлечений», созданный специально для абонентов услуги «ОГО!» Самое интересное в том, что, по заявлениям организаторов этого мероприятия, они чтут интеллектуальные права третьих лиц, и все серверы являются «лицензионными» (цитата из официального пресс-релиза). При этом в списке игр присутствует, например, Lineage II, а права на предоставление данного сервиса на территории Украины принадлежат российской компании Innova Systems. Важный нюанс: начиная с нынешней осени абонентам «ОГО!» хотели предложить платный (с некоторыми бонусами) доступ на серверы и той же бесплатной (!) в локализированной версии Lineage II, и Battlefiled 2, и Left 4 Dead и многих других проектов, не требующих никакой абонентской платы.

Кроме того, на сайте «Города развлечений» обнаружили новости и статьи, взятые с различных ресурсов (включая общеизвестный *ag.ru*), а некоторые флеш-игры «позаимствовали» у Яндекса. Сама же «Сискон» заявляет, что «Все права на статьи, новости, графические материалы, игровые серверы принадлежат ООО «Сискон». Надо сказать, что после появления этой лихой новости в Сети взятый без разрешения контент быстро убрали. Но прецедент был создан, и осадочек останется надолго.

Лажа в национальных масштабах - это круто!

ShoDan

Ай-ай-ай. Опять сервера Lineage. Боже ж ты мой! А это ничего, что эмулятор сервера по определению не является незаконным? И что «Сискон» с чистой совестью может использовать эти эмуляторы, без каких-либо опасений со стороны правообладателя. Если подключаться к этим эмуляторам будут владельцы левых клиентов - это уже их проблемы. Насколько я понимаю, любую версию Lineage можно подключить к этим серверам, в том числе и легально купленную/скачанную.

Kazaru

Ты дурачок, что ли? Речь не об эмуляторе, а о торговой марке. Они не имеют права предоставлять услугу Lineage II, а тем более платно.

rf

Фишка даже не в том, что «Сискон» установила сервер «Линейки», а в том, что они собираются брать за игру в нее деньги: (цитата) «Будет взиматься символическая плата». А теперь вдумайтесь: за игру на java-сервере, на котором просто не может не быть кучи багов и нерабочего контента (из-за ограничений неидеального эмулятора), наши будут взимать мзду. В то время как игра на официальном сервере, где баги оперативно вылавливаются, где есть весь контент, - бесплатна. Это то же самое, что взять воду из бювета, где ее может набрать каждый, плюнуть туда и продавать как целебную.

DeDaL

Обожаю Gameplay за то, что все внутренние конфликты редакция выносит на суд общественности. Такое раздули - хоть прячься. Доблестная редакция всех найдет и выведет на чистую воду!

А теперь серьезно - признавайтесь, что вы с ними не поделили? Какой вам профит от всего этого?

DiodorOFF

Вопрос был не о создании очередного java-сервера и тому подобных люлей. Вопрос был в следующем: а спрашивали вообще у NCsoft разрешения стричь деньги, используя их торговые марки?

J0k3r

МЕЧТАЮТ ЛИ ГЕЙМЕРЫ О МНОЖЕСТВЕННЫХ РЕЛИЗАХ?

В последнее время на различных западных игровых ресурсах периодически проскакивали короткие заметки (а то и потуги на аналитические статьи), главной темой которой были волны осенних и рождественских релизов. Мол, неправильно это. Индустрия-де тужится-тужится, а потом в относительно короткий период завалирает полки таким количеством продуктов, что даже хардкорным геймерам с трудом удается «переварить» их. Все это накладно для игроков, неудобно для издателей (крадут друг у друга продажи), а рядовой потребитель и вовсе теряется, не зная, какую игру купить.

И тут издатели как сговорились - начали переносить релизы, равномерно распределяя их по календарю (последняя из подобных новостей - задержка выхода многообещающей Dark Void). С одной стороны, плохо - ведь так ждали! С другой - решаются озвученные выше проблемы.

Интересно ваше мнение по поводу появившейся тенденции с переносом и перераспределением дат выхода. Это хорошо или плохо, как считаете?

Я покупаю и складываю. Как появляется время - играю. Лично меня избыток релизов не напрягает, но с точки зрения бизнеса это, скорее всего, неправильно.

GeraltNBF

Очень рад, что переносят. Каждое лето не знаю, во что поиграть, потому что ничего не выходит, а каждую осень не знаю, во что поиграть, потому что слишком много всего выходит.

Named

Даже с этой кучей переносов осенью деньги будет на что потратить: долгожданные Ratchet & Clank: ACiT, Uncharted 2, новый Jak для PSP плюс наверняка какая-нибудь Borderlands, Brutal Legend или еще что-то «выстрелит». А главное - наконец-то назрела покупка DS из-за Kingdom Hearts 358/2 Days, а там и Dragon Quest IX не за горами. Так что покой нам только снится!

ReallY DEAD

Да ладно, прямо расписали завалы игр, бла-бла-бла. Игры нынче мелкие пошли, и эти завалы с легкостью разгребаются за пару месяцев, а потом год сидишь и не знаешь, во что бы сыграть.

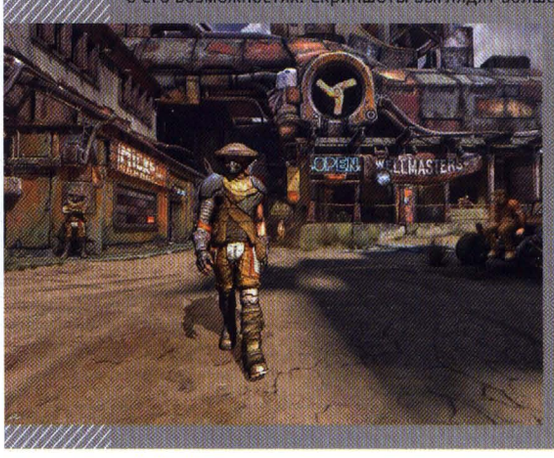
Demon_DDD

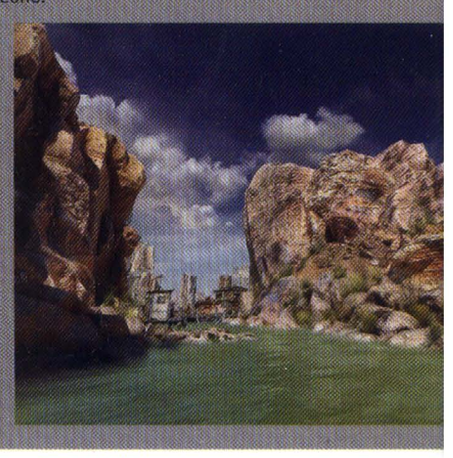
Зажрались. Я жду одну-две игры, пусть они выходят хоть одновременно в час ночи, мне все равно.

Vanadium

RAGE: НОВЫЕ ШОТЫ С SIGGRAPH

Компания id Software провела презентацию своего нового движка Tech 5 и рассказала о его возможностях. Скриншоты выглядят волшебно.





NEED FOR SPEED™ SHIFT

В ПРОДАЖЕ
С 17.09.09



Реклама

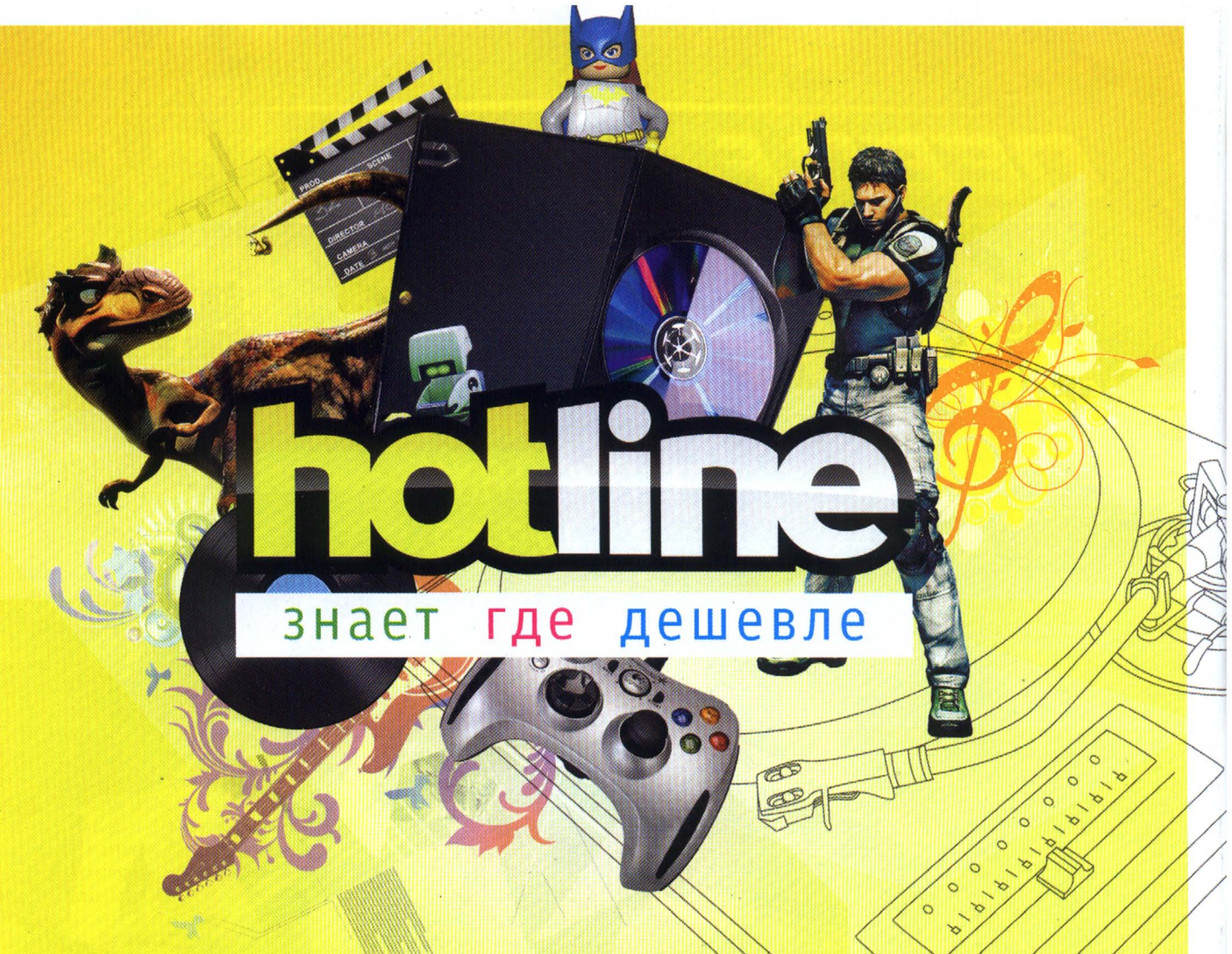
3
www.pegi.info

WWW.NFS.RU
WWW.NEEDFORSPEED.COM

XBOX 360

EA

© 2009 Electronic Arts Inc. Названия и логотип EA, названия Need for Speed являются товарными знаками или зарегистрированными торговыми знаками Electronic Arts Inc. в США и или других странах. Все права сохранены. Названия, элементы дизайна и символика всех продуктов принадлежат соответствующим владельцам и используются с разрешения. Названия и логотип BMW, а также обозначения моделей являются товарными знаками BMW AG и используются по лицензии. Microsoft, Xbox, Xbox 360 и логотипы Xbox являются торговыми марками группы компаний Microsoft и используются на основании лицензии предоставленной Microsoft. Все прочие товарные знаки являются собственностью соответствующих владельцев.



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

ПРЕВЬЮ

» Путешествия в будущее и материализация духов

В этом разделе

20 Dante's Inferno
24 Red Dead Redemption

Dante's Inferno

Игра в стиле God of War, основанная на «Божественной комедии» Данте Алигьери? Многие восприняли ее анонс как очень тонкую шутку со стороны Electronic Arts. Но оказалось, что EA и Visceral Games настроены предельно серьезно, и более того – решительно.

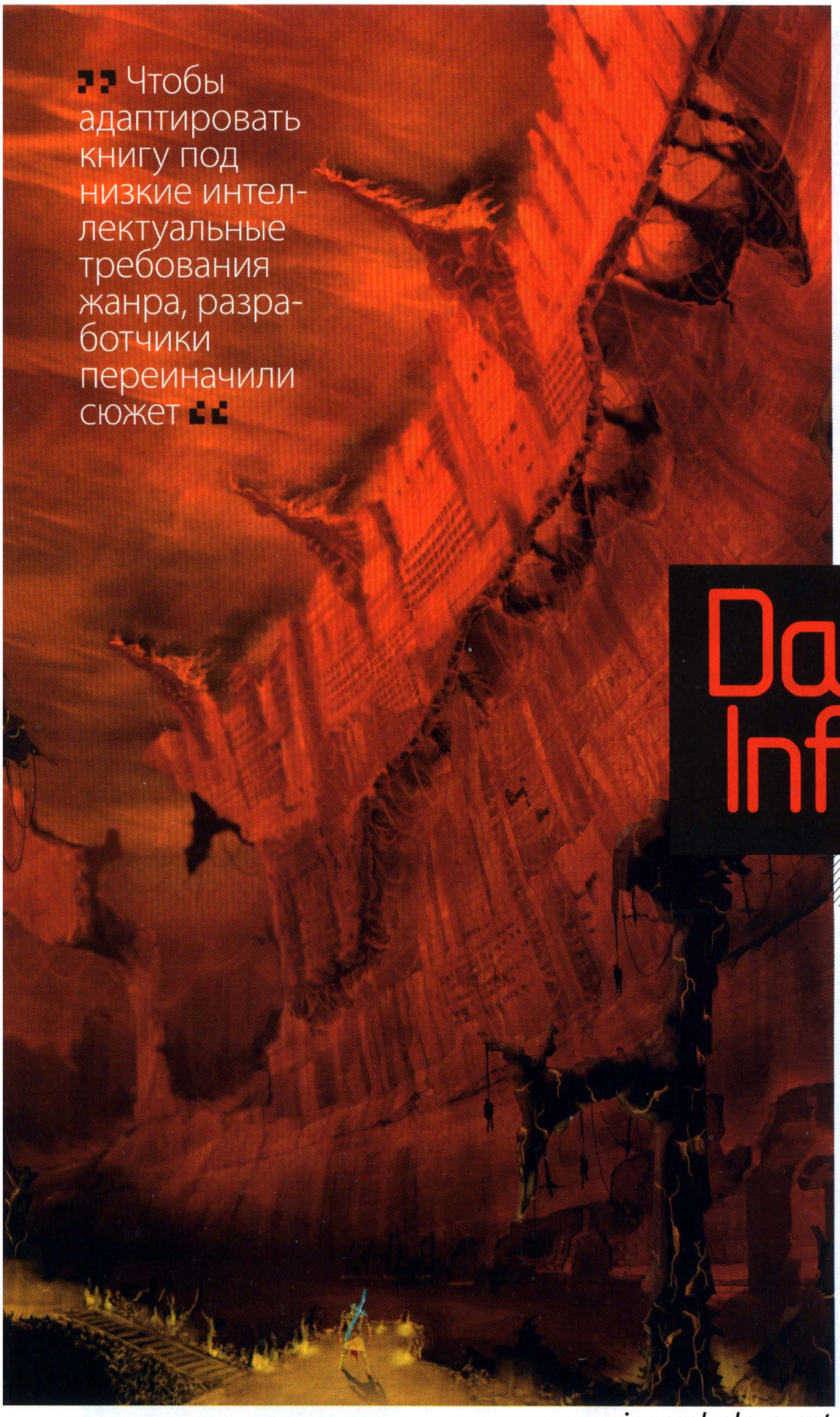
с. 20

Red Dead Redemption

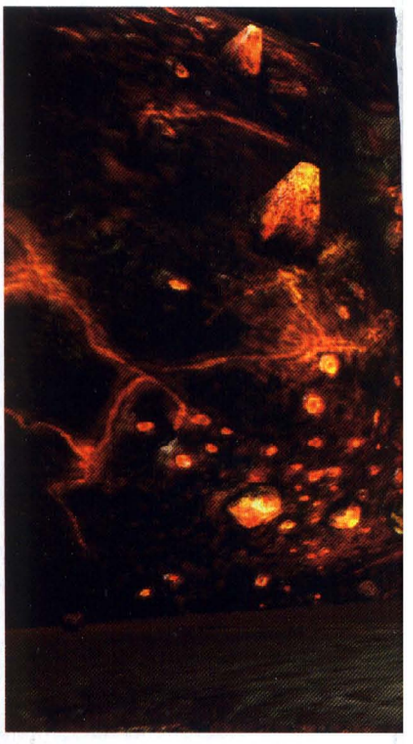
Поклонников вестернов игровая индустрия балует нечасто – уж больно специфическая тематика. Впрочем, Rockstar Games уже давно никого и ничего не боится. Открытый мир, ковбои, прерии, ограбления поездов и дилижансов? Не вопрос. Будет!

с. 24

www.journal-plaza.net



> Чтобы адаптировать книгу под низкие интеллектуальные требования жанра, разработчики переиначили сюжет



Dante's Inferno

Кирилл Токарев

Адская классика

Бытует мнение, что все истории уже были рассказаны, а писатели лишь занимаются перепевом старых сюжетов. То же самое в последнее время можно отметить, и характеризуя положение дел в игровой индустрии. Хотя многие не верили, что Electronic Arts возьмется издавать игру на основе «Божественной комедии» Данте Алигьери, которая к тому же планируется как чистокровный action. Тем не менее будущий соперник эпической God of War уверенно движется к релизу.

www.journal-plaza.net



» Всех дезинтегрируем!

акцент сместится на искупление грехов. Сюжет предполагается сложный, а читающие геймеры будут рады услышать некоторые строчки из бессмертной «Божественной комедии» во время прохождения Dante's Inferno. Произносить их должны, конечно же, грозным замогильным голосом. Уж не знаю, потянутся ли игроки за томиком Данте после знакомства с проектом, но определенный интерес к литературному наследию этого писателя новинка от EA точно спровоцирует.

Главным дизайнером уровней Dante's Inferno, как ни странно, выступил сам Алигьери, придумавший детализированную картину преисподней, разделенную на девять кругов. Мрачное оформление - одна из особенностей игры. Чем ниже вы будете спускаться, тем более жесткими окажутся наказания, которым подвергаются грешники. Настоящий кошмар начнется на последних этапах.

ПАСПОРТ

Жанр action / adventure
Разработчики Visceral Games / A2M
Издатель Electronic Arts
Дистрибьютор в Украине «Софтпром»
Дата выхода I квартал 2010
Сайт www.dantesinferno.com

Visceral Games Внутренняя студия Electronic Arts. Ранее была известна как EA Redwood Shores и отметилась рядом неплохих проектов. Спустя какое-то время после выхода Dead Space сменила название на Visceral Games.
Игры From Russia With Love, The Simpsons Game, Dead Space, дилогия The Godfather
Сайт www.visceralgames.com

Адаптировать произведение классика доверили Visceral Games (над PSP-версией игры трудится менее известная фирма Artificial Mind and Movement), эта студия достаточно давно занимается созданием новых сериалов. Так, Visceral, именовавшаяся ранее EA Redwood Shores, в прошлом году произвела на свет космический ужастик Dead Space, обласканный критиками и геймерами (а сегодня в разработке находятся уже вторая часть и приквел для Nintendo Wii).

Впрочем, превращение такого громоздкого литературного произведения в видеоигру оказалось куда более сложным заданием, требующим определенных жертв. Разработчики не могли и не хотели втискивать в Dante's Inferno огромное количество исторических и философских аллюзий, присутствующих в поэме. Вместо этого команда сконцентрировалась на четырех основных элементах: истории, персонажах, сеттинге и главной теме произведения. Соедините перечисленные компоненты с яркими боями - и получите отличный «литературный» action, по сравнению с которым потуги сценаристов Devil May Cry покажутся детскими сочинениями.

Ради того чтобы адаптировать книгу под низкие интеллектуальные требования жанра, разработчики переиначили сюжет. В 1191 году уставший крестоносец Данте возвращается домой в Италию с единственным желанием - вновь увидеться со своей любимой Беатриче. По прибытии герой находит дом разграбленным, а девушку убитой. Ее душа попала в ад, и ветеран многих войн стремглав бросается в огромную воронку-портал, прямиком в гости к чертям.

Чтобы привнести в историю 700-летней давности больше действия, авторам пришлось «перевоспитать» основных персонажей. В частности роль Люцифера значительно расширена - его сделали главным оппонентом протагониста в борьбе за сердце мертвой красавицы. А уж Данте и вовсе не узнать: широкоплечий богатырь, сражающийся с самой Смертью, отрицающий судьбу и сочетающий в своем характере как греховность, так и светлую любовь.

Правда, авторы говорят, что в итоге завязка со «спасением принцессы» отойдет на задний план, и

> Как бы авторы не перестарались, иначе Dante's Inferno вызовет отвращение

> В местном бестиарии нашлось место для младенцев с ножами вместо рук

У кого-то могут возникнуть справедливые опасения, что на самом деле визуальный ряд Dante's Inferno будет удручающе монотонным, дизайнеры ведь так или иначе используют привычные образы: много лавы и огня, непременные демоны и скелеты, впечатляющие, но приевшиеся готические конструкции и т. д. Хочется верить, что графическая составляющая все-таки порадует разнообразием, ведь оформлять проект помогает художник Уэйн Барлоу (Wayne Barlowe). Он, если не знаете, рисовал чудовищ для фильмов Гильермо дель Торо (Guillermo del Toro), а также для Harry Potter and the Prisoner of Azkaban и сериа-

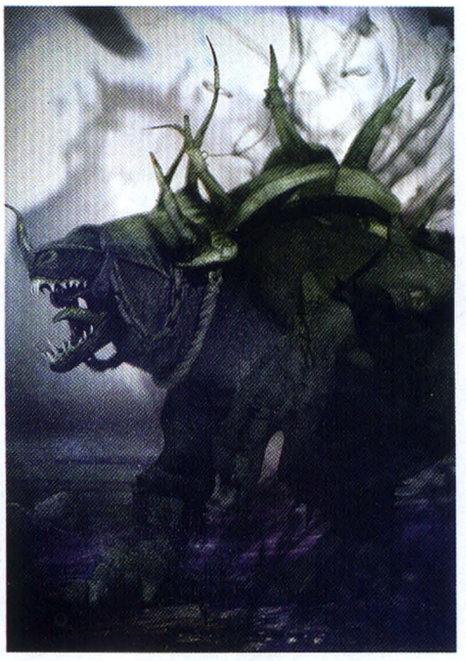




» На какую игру, говорите, похоже?



» Эй, погодь минутку — сейчас только размахнусь...



ла Babylon 5. Некоторые эскизы Барлоу кажутся чрезмерно смелыми даже для самой бескомпромиссной видеоигры - разработчики не скрывают, что пытаются создать предельно отталкивающих монстров за всю историю жанра. В местном бестиарии нашлось место для младенцев с ножами вместо рук, странных существ, представляющих собой переплетение мужских и женских тел, ожившей лодки из плоти и крови, гиганта с огненными шипами на спине и других откровенно уродливых мутантов, способных напугать даже много чего видавших фанатов Silent Hill. Смущает только одно - как бы авторы не перестарались, иначе Dante's Inferno вызовет не интерес, а обычное отвращение.

> Боевая система, как и в God of War, завязана на применении зрелищных комбо

Есть сомнения и в некоторых технологических аспектах. Проект, неоднократно сравнивавшийся с God of War, уже сейчас не может составить серьезную конкуренцию третьей части популярного сериала - несмотря на стилистические изыски и попытки выжать честные 60 кадров в секунду, выглядит он явно попроще. Хотя в играх важна не графика, так? Важен геймплей.

Игровой процесс, судя по различным видеороликам, пытаются сделать максимально динамичным. Данте летает под потолком, разбрасывает врагов, словно кегли, дает по морде странной живой двери, размахивает страшной косой, и т. п. Кстати, эта коса (позаимствованная у Смерти) станет нашим главным оружием - она к тому же умеет удлиняться, что позволяет атаковать противников не только в ближнем бою. Предусмотрено два типа ударов: легкий быстрый и медленный тяжелый.

Другой важный инструмент борьбы с нечистью - святое распятие. Использовать его можно двумя способами: или выстрелить зарядом энергии по конкретному противнику, или устроить взрыв, задевающий целый отряд нападающих. Разумеется, будут и альтернативные орудия смертоубийства, и артефакты, но подробности пока держатся в тайне. Зато известно, что (особенно от Вергилия, который исполняет роль рассказчика), взятых прямиком из книги. А во время прохождения вы встретите таких персонажей, как король Минос или, допустим, Флегий. Конечно, акцент в истории смещен на поединки, на действие, но для людей, знакомых с первоисточником, Dante's Inferno предложит массу интересного.

Интервью с Джонатаном Найтом (Jonathan Knight), исполнительным продюсером Dante's Inferno

Gameplay Почему вы выбрали именно это классическое произведение мировой литературы в качестве основы для своей игры? Что заставило вас поверить в потенциал данной истории?

Джонатан Найт Данте Алигьери потратил большое количество времени на создание собственной картины загробного мира, а его произведение было источником вдохновения для художников на протяжении многих веков. Его образное и детальное изображение ада настолько реалистично, что буквально просится в видеоигру. Это, считайте, уже готовое описание сеттинга, что и привлекло нас. Кроме того, местные персонажи и монстры кажутся нам весьма интересными.

Gameplay А как EA восприняла вашу идею?

Джонатан Найт Руководству концепция сразу понравилась, и мы получили серьезную поддержку. Работа над Dante's Inferno идет уже несколько лет.

Gameplay «Божественная комедия» - непростое произведение, которое затрагивает немало философских и исторических вопросов. А игра выполнена в незамысловатом жанре action. Не кажется ли вам, что одно с другим плохо сочетается?

Джонатан Найт Важный нюанс в том, что для игры был написан абсолютно новый сюжет, построенный на базе оригинальной поэмы. Главные герои те же (Данте, Беатриче, Люцифер и Вергилий), но их образы и мотивация изменены. Мне кажется, что игра будет восприниматься в качестве некой альтернативной и интерактивной версии поэмы. У нас много реплик

Gameplay Ваш Данте похож на писателя?

Джонатан Найт Наш Данте гораздо более силен и воинственен, чем его реальный прототип, но мы постарались сохранить нечто общее. Например, профили героев схожи, а шлем протагониста смахивает на итальянский лавровый венок, с которым в исторических документах изображается сам Данте. Кстати, настоящий Данте был солдатом. Он сражался в гражданской войне, а его прапрадед как раз был крестоносцем.

Gameplay В вашей прошлой игре - Dead Space - можно было встретить монстров весьма отталкивающего внешнего вида. С какими чудовищами придется сразиться в Dante's Inferno?

Джонатан Найт Врагов обещаем множество, что очень важно для жанра action. Мы стараемся сделать так, чтобы каждый круг ада знакомил игроков с новыми противниками. Некоторые из них довольно привычны (например, падшие ангелы), другие постараются поразить воображение (люди, видоизменившиеся из-за грехов, совершенных при жизни).



» Вот те крест!

НЕ ИГРОЙ ЕДИНОЙ

Electronic Arts, как и в случае с Dead Space, планирует выпустить не просто видеоигру, а кросс-медийный продукт. Universal Pictures готовит экранизацию проекта. Компания Film Roman с привлечением японских специалистов – серию короткометражек о приключениях Данте. А DC Comics/WildStorm напечатает шесть мини-выпусков комиксов о его подвигах. Тут будет также уместно вспомнить известную пиар-акцию, устроенную во время E3 2009 – выставочный центр, где проходила выставка, пикетировала группа «фанатиков», выступавших против нового творения Electornic Arts. Впрочем, афера быстро раскрылась, и издателю пришлось признаться в ее организации. Слишком хорошо были написаны слоганы на плакатах протестующих.

нам позволят улучшать снаряжение, используя собранные души врагов (аналог красных сфер из сами знаете какой игры). В целом же боевая система (вспоминаем God of War) завязана на применении зрелищных и жестоких комбо. Драки в основном происходят на условных аренах, выход с них открывается только после того, как локация полностью зачищена. Конечно, не обойдется и без quick time events, и знакомой по той же God of War возможности оседлать на время некоторых монстров.

В качестве попытки добавить немного гуманизма в непростые похождения Данте разработчики предлагают щадить кое-кого из второстепенных персонажей, встреченных на пути к цели. Если вы банально убьете такого героя, то получите определенное количество душ, а если поможете ему (успешно завершите коротенькую мини-игру) – то в два раза больше. Может быть, ваши решения даже отразятся на концовке.

> Данте летает под потолком, разбрасывает врагов, словно кегли

Несмотря на сдержанно скептическое отношение к Dante's Inferno, нельзя отрицать, что она все-таки интригует. Привлекает тематика, специфическая стилизация и заочно знакомый геймплей. Хотя это не отменяет того факта, что Visceral Games по сути делает откровенный клон God of War. Кстати, EA собирается выпустить игру в начале 2010 года – лишь за несколько месяцев до выхода God of War 3.



» Ну чем не обложка альбома «металлической» группы?

Gameplay А при каких обстоятельствах к работе над проектом присоединился Уэйн Барлоу?

Джонатан Найт Уэйн работает в очень специфическом стиле, который хорошо демонстрирует серия картин под названием «Ад Барлоу» (Barlowe's Inferno). Она нас заинтриговала еще на этапе препродакшена, и мы связались с Уэйном, который с удовольствием согласился принять участие в создании Dante's Inferno. Барлоу сделал важный вклад в формирование начального облика врагов и локаций. Отталкиваясь от его идей, мы и выстраивали собственный визуальный стиль, прибегнув к помощи талантливой команды художников и дизайнеров. Каждый круг ада будет уникальным – со своим художественным оформлением, врагами и историями.

Gameplay С точки зрения геймплея Dante's Inferno постоянно сравнивают с God of War. Вы согласны с этим?

Джонатан Найт Мы хотим создать эпичный боевик с мощным сюжетом и кинематографичной графикой. Очевидно, что уже существуют игры, подходящие под такое описание. God of War – одна из них. И нам, безусловно, льстят подобные сравнения. Но мы считаем, что Dante's Inferno окажется в каком-то смысле уникальным продуктом, оригинальной адаптацией известного литературного произведения с мрачным, масштабным сценарием и крайне интересной боевой системой, предлагающей выбор между «духовным» и «порочным» стилями игры, что напрямую отразится на возможностях главного героя. Все это в сочетании с отличным дизайном уровней должно сделать Dante's Inferno желанной покупкой.

Gameplay Будут ли головоломки в игре или геймплей целиком сконцентрирован на боях?

Джонатан Найт Да, головоломки будут. Одни необходимо решать на лету, а другие потребуют обдумывания. Кроме того, не забывайте о том, что у нас есть элементы платформера, приключения и даже RPG. Могу пообещать, что скучно не станет.

Gameplay Вы много говорите о графической составляющей, а что насчет музыкального и звукового сопровождений? Может быть, вы планируете пригласить знаменитых актеров для озвучивания Данте, Люцифера и других ключевых персонажей?

Джонатан Найт Мы не пытались заручиться поддержкой именитых актеров, а просто наняли лучших артистов, которых смогли найти в Лос-Анджелесе, Нью-Йорке и Лондоне – это очень талантливые люди. Музыкальное сопровождение окажется не менее впечатляющим, чем озвучка, над саундтреком работают композиторы мирового класса. Буквально недавно мы закончили записывать оркестровые аранжировки в знаменитой лондонской Abbey Road Studios.

Gameplay Звучит интригующе. Как вы думаете, Данте станет достойным соперником Кратоса?

Джонатан Найт Пусть это решат игроки.

Red Dead Redemption



Александр Чепелев

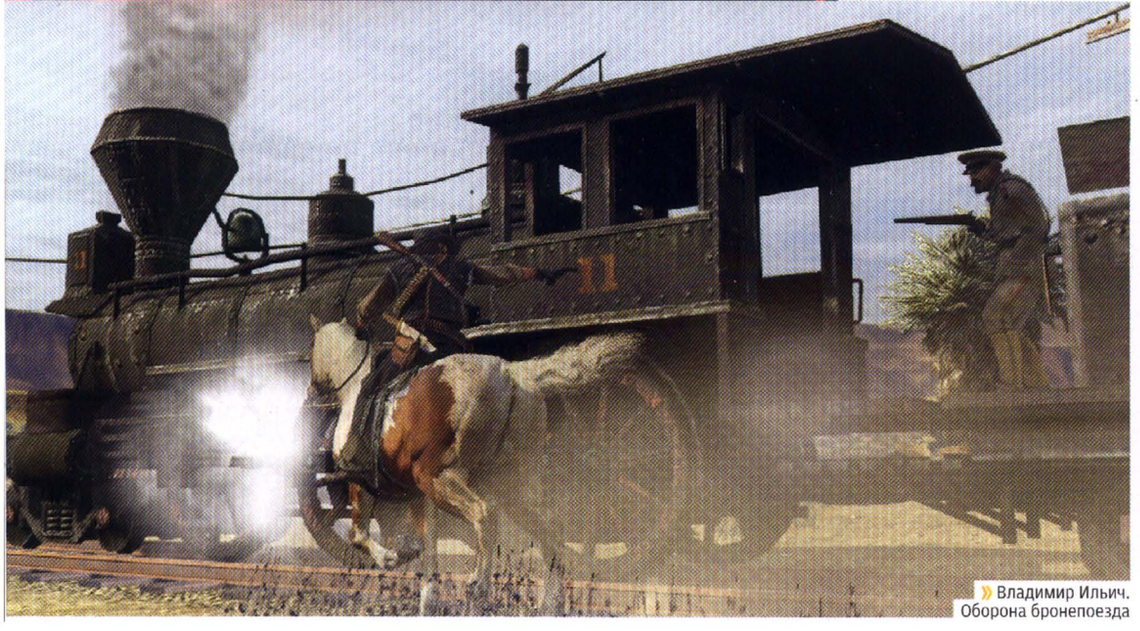
Заветы Клинта Иствуда

Ковбои с опасным прищуром, мусолящие в углу рта тонкую сигару, бешеные скачки, дуэль посреди центральной улицы пыльного городка, лихая пальба с двух рук, ограбление поезда, а потом дилижанса... Одним словом – вестерн!

ПАСПОРТ

Жанр action
Разработчик Rockstar San Diego
Издатель Rockstar Games
Дата выхода IV квартал 2010
Сайт www.rockstargames.com/reddeadredemption

Rockstar San Diego
Студия начала работу в 1984 году под вывеской Angels Studios. Сумела отметиться в качестве создателя CG-сцен для кино и автора игровых проектов для PC и консолей. В 2003-м получила новое название, после того как была куплена компанией Rockstar.
Игры серия Midtown Racing, Red Dead Revolver, Rockstar Games Presents Table Tennis
Сайт www.rockstarsandiego.com



» Владимир Ильич. Оборона бронепоезда

Вестерн – жанр трафаретный до невозможности. В немыслимо далеком 1903 году режиссер Эдвин Портер (Edwin Stanton Porter) снимает «Большое ограбление поезда» (The Great Train Robbery) и тем самым дает рождение новому жанру. В этом фильме продолжительностью аж двенадцать минут было все, что потом сотни раз скопируют в других лентах: нападение бандитов на состав, перестрелка на крыше вагона, погони на лошадях и т. д.

Популярность вестерна то стремительно взмывала вверх, то молниеносно падала. Тем не менее в историю навсегда вошли задорный «Рио-Браво» (1959 г.) с Джоном Уэйном, знаменитая «Великолепная семерка» (1960 г.), эпохальное полотно «Как был завоеван Запад» (1963 г.), широко известные спагетти-вестерны Серджио Леоне. Упомянем еще нашего родного «Человека с бульвара Капуцинов» (1987 г.), безумную треш-комедию Трея Паркера «Каннибал! Мюзикл» (1996 г.), психоделический «Блуберри» (2004 г.).

Что же касается игроизации вестернов, то тут ситуация хуже. Геймеры со стражем вспомнят хмурый ковбойский ужастик Alone in the Dark 3, любители адвентюр – забавную Fenimore Fillmore: The Westerner. Конечно, никто не забыл тактическую Desperados: Wanted Dead or Alive, лихой action Gun и польскую дилогию Call of Juarez.

Отдельно от немногочисленных братьев по жанру стоит хамский боевик Red Dead Revolver от Rockstar San Diego. Причем, надо заметить, игра эта на самом деле японская, собранная умельцами из Capcom. Американцы же перекупили ее и в последний момент переиначили на свой лад, добавив некоторые специфические элементы и



» Просто не с той ноги встал...

много шуток на грани фола. В итоге получилась этакая квинтэссенция спагетти-вестерна – гротескная, с черным-пречерным юмором, кровавыми перестрелками и безобразными героями-язвилами.

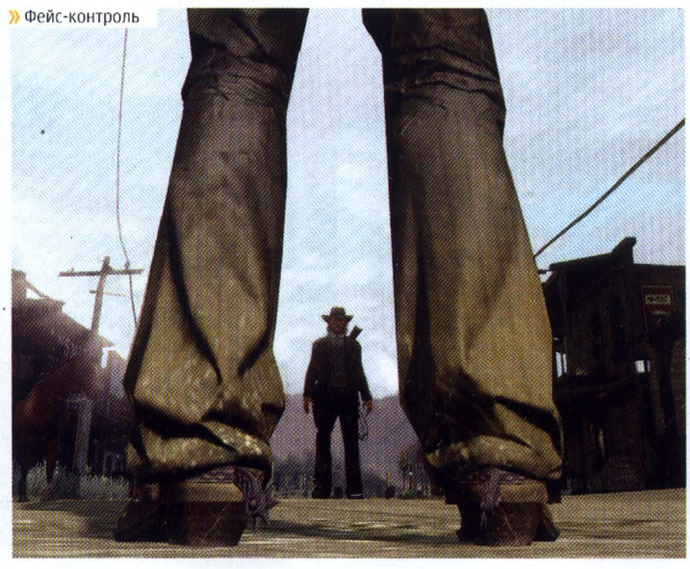
А вот готовящееся продолжение – Red Dead Redemption – выполнено уже в совершенно другом ключе. Это драматичное, суровое и жестокое повествование о смерти романтики Дикого Запада. Действие развернется в начале XX века, когда только-только основанное Бюро (будущее ФБР) захочет положить конец царящему беззаконию. Методы у организации мало чем отличаются от тех, что исповедуют противники порядка, – травить и стрелять гадов собираются без суда и следствия. Хватку Бюро очень быстро почувствует на собственной шкуре главный герой игры – Джон Марстон (John Marston). В прошлом он – известный рубака, а ныне мирный фермер-семьянин, которого вновь заставляют взяться за оружие представители власти. Условия предельно просты: или наш протеже находит и убивает своих бывших дружков, или его вздернут на первом попавшемся суку. Выбор очевиден.

Джон, кстати, довольно любопытная личность. Настоящий жесткий парень, всегда и везде сам себе на уме. Скупать недвижимость (как это делали некоторые главные персонажи серии GTA) не в его интересах. Ну разве что в магазин может наведаться за новой шляпой с бахромой и хлыстом помоднее. В остальном же предпочитает искать ветра в поле, романтично скакать на лошади в закат и расправляться с бандитами всеми известными способами – в ход пойдет и огнестрельное, и холодное оружие. Игра, к слову, не обойдется без системы укрытий (разрешат стрелять вслепую), а здоровье героя будет восстанавливаться автоматически.

Red Dead Redemption сразу же окрестили «GTA на Диком Западе». В принципе достаточно справедливо – общего у них действительно много. А главное отличие заключается в невероятном, эпичном размахе и масштабе происходящего. Мир нам обещают на самом деле огромный и при этом еще и живой. Волки охотятся на зайцев, лисицы душат мышей, горные львы выслеживают вкусных ковбоев... Кстати, с подстреленного хищника можно будет снять шкуру и продать трофей в ближайшем городке (вот вам один из многочисленных альтернативных источников дохода).

Карта поделена на три, скажем так, района: Граница, Мексика и Северные территории. У каждого свои особенности, климат, фауна. Скажем, Мексика – выжженная красная земля, а на Границе, наоборот, кипит жизнь. Горожане днем работают, вечером как следует напива-

> Это драматичное и жестокое повествование о смерти романтики Дикого Запада



» Фейс-контроль



» Ребята, я пошутил!..



» Сюрприз, сюрприз!

ются в салунах, буянят и пристают к красоткам. Конечно же, предусмотрят возможность перекинуться с местными в покер, но предполагаются и другие мини-игры – например скоростное продевание ножа между пальцами.

Про упоминавшиеся во вступлении к этой статье дуэли разработчики пока молчат, но вряд ли проект обойдется без них. К тому же, по-видимому, именно там будет использован перекочевавший из Red Dead Revolver режим *Dead Eye* (проще говоря, замедление времени). Зато точно известно, что замедлив время, мы сможем пометить нескольких противников, а затем мгновенно нашпиговать их свинцом (привет Call of Juarez). Хотя еще раз подчеркну, Red Dead Redemption это не спагетти-вестерн с его особенным юморком и постановочными убийствами – получившие пулю злодеи не станут театрально хвататься за сердце, а потом картинно валиться набок. Дэн Хаузер (Dan Houser), одна из центральных фигур Rockstar Games, говорит, что подобной искусственности в игре не место. Перестрелки жестоки и реалистичны.

Еще нам разрешат вволю поразмахивать хлыстом. Стегнуть врага по спине так, чтобы рубаха пропиталась кровью, заарканить за ногу и свалить на пыльную землю – подобные трюки, скорее всего, возможны. Особенно хлыст пригодится при укрощении мустангов (да-да, и это предусмотрено). У лошадей, между прочим, есть свой AI, и во время перестрелок верхом они стараются сами объезжать препятствия. Впрочем, кони в игре не без прихотей, например, они боятся змей.

Чтобы вы не заскучали на пути из одной локации в другую, разработчики постарались насытить мир различными случайными событиями, в которых можно при желании поучаствовать. Ну а о лихо срежиссированных сюжетных миссиях пока остается только вздыхать: нам готовят ограбление поездов, охрану дилижансов, охоту за немытыми головами разыскиваемых преступников. Планируются и слежка, и многочисленные убийства, и похищения и, конечно же, спасение прекрасных дам. Кстати, авторы намекают, что устроить кровавую анархию (чем любят баловаться засевшие за GTA жестокие дети) будет хотя и возможно, но не так-то просто – разбушевавшегося героя быстро прижмут к ногтю местные защитники порядка.

О многопользовательском режиме, без которого любому маломальски серьезному проекту сейчас ну никак нельзя, информации до сих пор практически нет. Без сетевых перестрелок нас не оставят, в этом можно не сомневаться (разработчики даже вскользь упомянули ограбление поездов). Но подробности, видимо, припасены на десерт.

Выглядит Red Dead Redemption эффектно, сурово и по-мужски красиво. Пьянящие просторы, жаркие прерии с пожухлой растительностью, коричневые скалы, бесконечно прекрасные рассветы, увидев которые можно долго подбирать подходящие эпитеты. Проект, к слову, использует хорошо знакомую технологию RAGE и физический движок Euphoria – благодаря последнему сцены смерти смотрятся особенно достоверно.

Из всего изложенного напрашивается единственный вывод: нас ждет настоящее эпическое приключение во времена заката Дикого Запада. И эта игра не просто боевик, а этакий симулятор ковбойской жизни: опасной, но очень интересной. Что же, Rockstar, рассчитываем на шедевр.

» Wild West Rally



> Red Dead Redemption это не спагетти-вестерн с его особенным юморком



» Я бы такому тоже не доверял

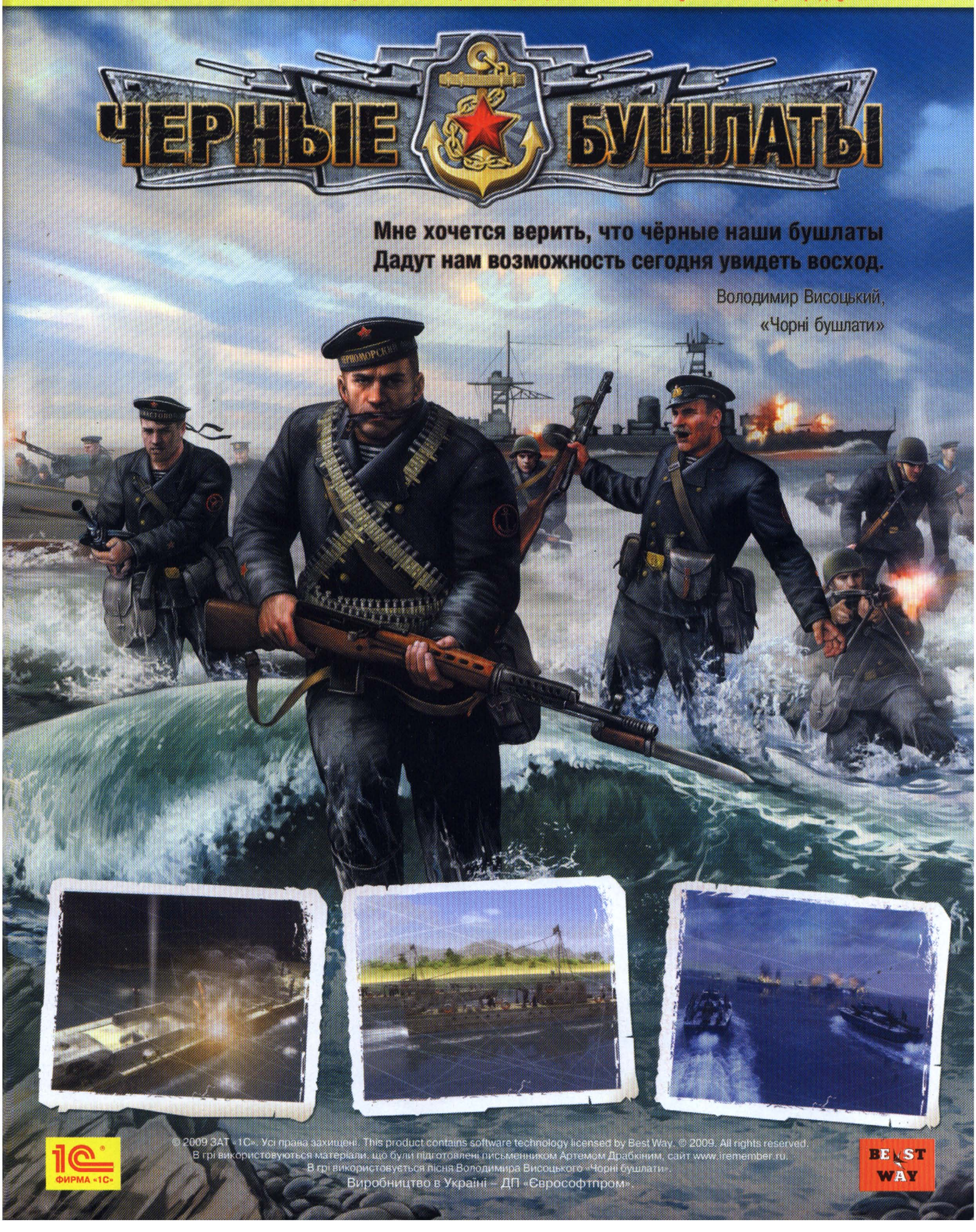


» Мужик, ты все сказал?

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



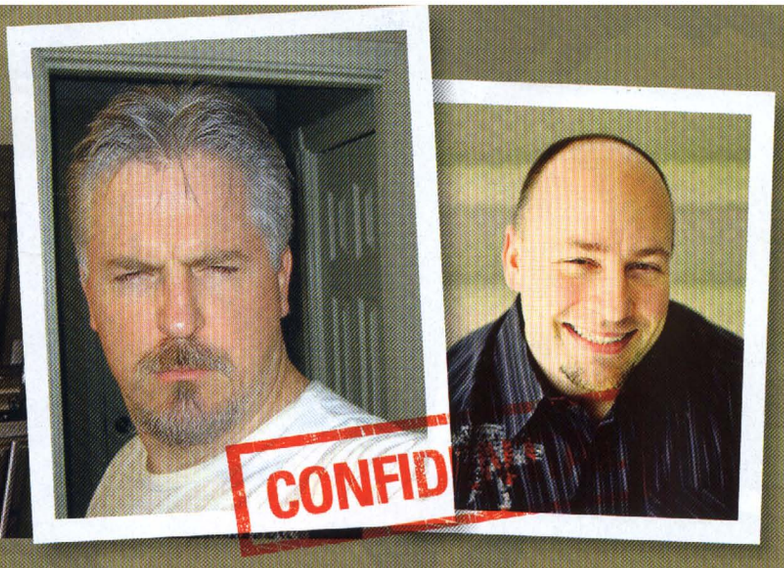
© 2009 ЗАТ «1С». Усі права захищені. This product contains software technology licensed by Best Way. © 2009. All rights reserved.
В грі використовуються матеріали, що були підготовлені письменником Артемом Драбкіним, сайт www.iremember.ru.
В грі використовується пісня Володимира Висоцького «Чорні бушлати».
Виробництво в Україні – ДП «Єврософтпром».

1С ФИРМА «1С»

BEST WAY



Fun & Games



» Бывший военнослужащий Дэвид Козловски (левее) и Майк Кэппс из Epic Games, оба работали над проектом *America's Army*.

Ощущения настолько реалистичны, как будто ты и вправду солдат. Лоб холодит сталь каски, ладонь согревает теплый приклад винтовки, в глазах – пыл истинного патриотизма. Спасибо тебе, сынок, за то, что ты настоящий американец. Спасибо за то, что играешь в America's Army.



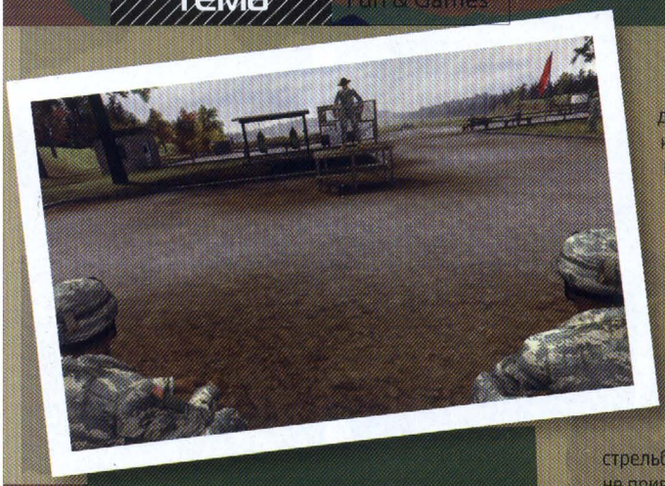
До недавнего времени рынок серьезных игр воспринимался как некая абстракция. Эдакий дальний пыльный угол, куда заглядывали только посвященные. Однако уже в восьмидесятые годы XX века сотрудники Управления перспективных исследовательских программ в области обороны (DARPA) – организации при Министерстве обороны США и научного центра мирового уровня – обсуждали потенциал этого медиа. Несмотря на многолетний интерес правительства, лишь в 1996-м генерал Чарльз Крулак (Charles C Krulak), командующий корпусом морской пехоты США, выпустил директиву, озаглавленную Military thinking and decision-making exercises, в которой предложил развивать навыки аналитического мышления и принятия решений посредством тактических симуляторов – тех же игр.

Для фокус-теста выбрали DOOM, знаменитый шутер id Software. Правда, использовали не оригинальную версию, а модификацию Marine DOOM. Здесь отряд, состоящий из командира, двух бойцов с винтовками и одного с пулеметом, должен уничтожить бункер противника. Это был всего лишь любопытный эксперимент, но он продемонстрировал: игры определенно можно применять для подготовки военных. В 2000-м подполковник Кейси Вардински (Casey Wardynski) предложил проект многопользовательской военной игры об американской армии заместителю начальника штаба по персоналу и заместителю помощника военного министра, а также помощнику заместителя министра обороны по кадрам. Важность данного события трудно переоценить. С него не только началась история America's Army, эта инициатива дала игровой индустрии новую точку опоры, подняла престиж отрасли в обществе. Старое клише – игры не искусство, никогда им не станут, и вообще это всего лишь развлечение для детей – треснуло, и открылась бездна перспектив. А потом правительство США обратилось за помощью к разработчикам – беспрецедентное событие.

«Военные пришли с вопросом: знаем ли мы команду, которая может сделать игру для этого армейского проекта? – говорит Майк Кэппс (Mike Capps) из Epic Games, ведущий дизайнер, ведущий программист и продюсер оригинальной America's Army. – Естественно, подобное предложение было встречено с огромным энтузиазмом. Мы сказали "Ого! Мы! Правда?!" И сразу посыпались идеи, поначалу неправдоподобно грандиозные. Благо обе стороны имели представление, каким образом учебную программу для армии сделать еще и успешной игрой».

Виртуальная служба

Армия США очень заинтересована в играх как способе привлечь больше рекрутов. Она подписала контракт с NASCAR, а также другими крупными ассоциациями и устроила по стране тур Virtual Army Experience. Пока ничего не подозревающие посетители жевали хот-доги, им, если верить официальному сайту мероприятия, давали шанс поучаствовать в «виртуальном тест-драйве армии США». Все это проходило на гигантской крытой арене площадью почти 6 тысяч метров квадратных, увитой 8 километрами кабелей, оснащенной более чем 70 экранами и 75 компьютерами. Людям предлагали с помощью цифровых технологий почувствовать себя настоящими солдатами. Вначале проводили брифинг, а потом все желающие могли вступить в бой с противником и спасти группу сотрудников гуманитарной миссии и заложников.



«Военные понимали: для этого она должна быть интересной и увлекательной, - объясняет Дэвид Козловски (David Kozlowski), ведущий дизайнер и продюсер America's Army: Special Forces. - Мы ставили перед собой задачу не вербовать людей, а донести до них информацию. Военные видели, что общественность воспринимает армию как организацию, занимающуюся стрельбой и убийствами. А они стремились довести до всеобщего сведения, что здесь желающих ждут более 200 рабочих мест. Заказчики понимали: игра про армию без стрельбы аудиторию не привлечет, но хотели в первую очередь акцентировать внимание на семи ценностях армии США: верности, долге, уважении, беззаветном служении, чести, честности и личном мужестве».

«В жизни при попадании пули 50-го калибра в голову солдату снесет полбашки. А в игре тот просто упадет»

Разработчики надеялись раскрыть тему с должными точностью и уважением. «Мы посетили несколько военных баз, участвовали в программе подготовки, ходили на стрельбища, - говорит Козловски. - Во время этих визитов старались вести себя, как солдаты. Над игрой с нами работали и кадровые офицеры».

Если верить истории, столкновение интересов двух племен, как правило, приводит к войне. К счастью, игроделы и военные отнеслись друг к другу с должным уважением, и все кончилось миром. «Мы загорелись этим проектом, можно сказать, влюбились в него, - вспоминает Кэппс. - Действительно хотели помочь ребятам». - «А в ответ, - добавляет Козловски, - парни из Вест-Пойнта (американская военная академия) с пониманием отнеслись к нашему труду и дали нам простор для творчества».

Итак, обе стороны смогли начать диалог и работу над проектом. Более того, публика неожиданно одобрила его. «Пользователи на сайтах и форумах вызывались помочь с тестированием, - говорит Козловски. - После событий 11 сентября геймеры стали чувствовать, что они таким способом участвуют в общем деле. Так они выражали свой патриотизм, желали сотрудничать с армией».

America's Army - продукт интеграции. это традиционный игровой проект, созданный с оглядкой на знаменитый Counter-Strike, но под кураторством армии США, и пронизанный патриотизмом. В результате родился совершенно уникальный геймплей и одна из самых противоречивых игр всех времен и народов. Такого реализма и детализации геймеры еще не видели. По словам Кэппса: «Не все заметят, что дальность и угол отстрела гильз у AK-47 и M-4 отличаются, но такие мелочи способствую вашему погружению в игру».

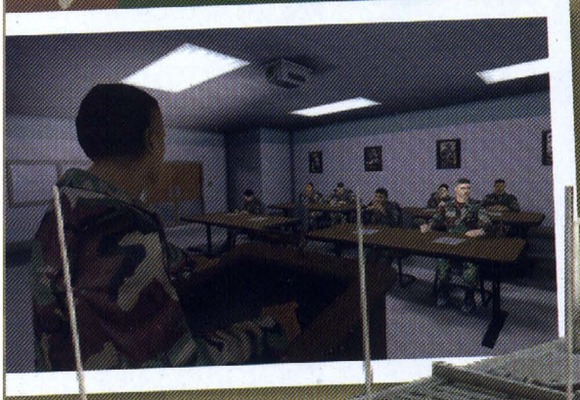
Задача была такая: показать, что армия - больше чем стрельба. И в этом смысле America's Army однозначно удалась. «Как правило, обучающий этап в FPS непродолжителен, вам нужно всего лишь привыкнуть к управлению. В America's Army обучение занимает половину игрового времени», - говорит Козловски, ссылаясь на число различных миссий, в которых геймеру предлагают попробовать роль, например, медика и обеспечить поступление воздуха в легкие пациента. Конечно, если рассматривать America's Army, как рекомендует Майк Кэппс, в качестве «развлекательного продукта с высоко оцененным геймерами уровнем достоверности», ее достоинства не вызывают сомнений. Даже если отнестись к ней, как к обычной игре, она все равно выделяется. «За прошедшие годы мы выпустили больше 20 версий, и America's Army еще входит в десятку самых популярных сетевых игр, - говорит он с гордостью. - Пока работали, нам было приятно осознавать, что военные добились желаемого результата и кое-каких побочных... Еще до выпуска мы в три раза превысили план по ожидаемому числу контактов с потенциальными рекрутами», - вспоминает Кэппс.

Но это только одна половина истории, во второй затронута куда более скользкая тема - политика. Не имеет значения, рассматриваем мы America's Army как игру или как инструмент пропаганды, она может побудить молодых людей пойти в армию, а значит, рисковать жизнью. И заказчики не собирались создавать натуралистичный продукт. Показывать, как оно на самом деле на поле боя.

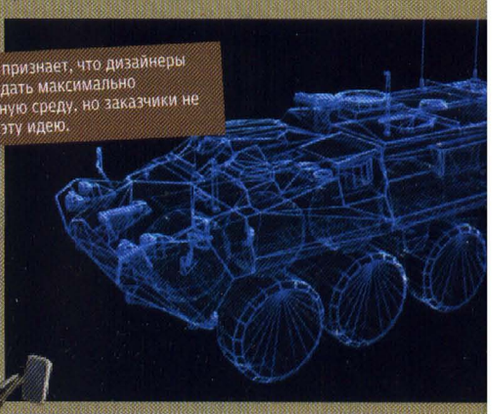
Сила протеста

Против насилия в развлекательных продуктах протестовали всегда, и неудивительно, что America's Army вызвала переполох. Причина очевидна - перед нами игра, ориентированная на молодежь, которая дает неполное представление о службе и не предлагает информации о текущей политической ситуации. Рейтинг T (Teen) означает, что в America's Army с ее «реалистичной симуляцией военных операций» могут играть дети с 13 лет. Более того, America's Army подсказывает геймеру, где он может записаться на службу. Этично ли это - хороший вопрос. Кстати, однажды перед офисом Ubisoft собралась группа протестующих. Процитируем один из лозунгов: «Уже не важно, гей ты или нет, - нужно свежее пушечное мясо». А профессор Университета Невады (University of Nevada) Джозеф Делапп (Joseph Delappe) выражает свое неудовольствие непосредственно в игре. Он присоединялся к миссиям более тысячи раз, ни разу не выстрелил, а когда его альтер эго погибало, Джозеф называл в канал имя американского солдата, действительно погибшего на войне.

Акции протеста против видеоигр - явление не новое, кстати, они способствуют продажам подвергаемых критике проектов. Однако America's Army - это далеко не очередная Mortal Kombat. Многие геймеры полагают, что армия США и Ubisoft зашли слишком далеко. Но история повторяется. Игра входит в десятку самых популярных онлайновых проектов и, похоже, в ближайшее время из рейтинга не исчезнет.



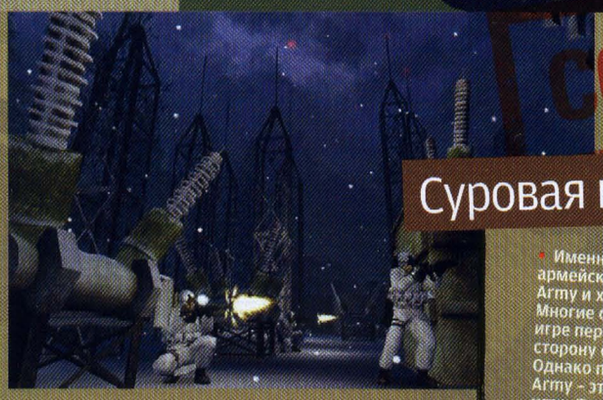




Козловски признает, что дизайнеры хотели создать максимально реалистичную среду, но заказчики не одобрили эту идею.

CONFIDENTIAL

Суровая правда



• Именно за изображение армейской жизни America's Army и хвалят, и критикуют. Многие скажут: невозможно в игре передать эмоциональную сторону службы в армии. Однако проект America's Army – это больше чем просто игра. Так почему же здесь не показана пусть неприятная, но правда? Самый очевидный ответ: разве может служить эффективным инструментом пропаганды проект, в котором солдаты гибнут на поле боя или по возвращении домой страдают посттравматическим стрессовым расстройством.

В America's Army не только не поднимают вопрос морального, душевного и психического состояния солдат, вернувшихся после проведения реальных боевых операций, но и не показывают, как же выглядит война на самом деле.

Уровень насилия снижен, чтобы подогнать проект под рейтинг T (Teen). Видите, как получается: «Война слишком жестока, чтобы смотреть на ее виртуальное воплощение дома, но если вам все же интересно глянуть, вон номерок». Как политический инструмент America's Army демонстрирует картину, которая блекнет, когда солдаты оказываются на настоящем поле боя.

«Военные не позволили нам реализовать некоторые вещи, – говорит Козловски, – например, мы хотели сделать достоверную баллистику. Но нам не позволили забираться в такие дебри. По моему мнению, они не желали, чтобы армия в игре выглядела слишком уж правдоподобно, предпочитая акцентировать внимание на чести и персональном мужестве. И хотя эти моменты немаловажны, вряд ли они дадут вам понять, каково это – нести на себе восемнадцать килограммов брони, а еще винтовку и паек или водить бронированный HMMWV».

Негативную реакцию вызвало не неуместное насилие, а скорее его отсутствие. America's Army претендует на реалистичное отображение армейской жизни. Однако здесь не показывают, как армия не просто забирает жизни бойцов, а зачастую пережевывает и выплевывает их. Таким образом геймерам посылают схематичное, обманчивое и оптимистичное сообщение, говоря словами Кэппса: «Должно быть, армия – это круто».

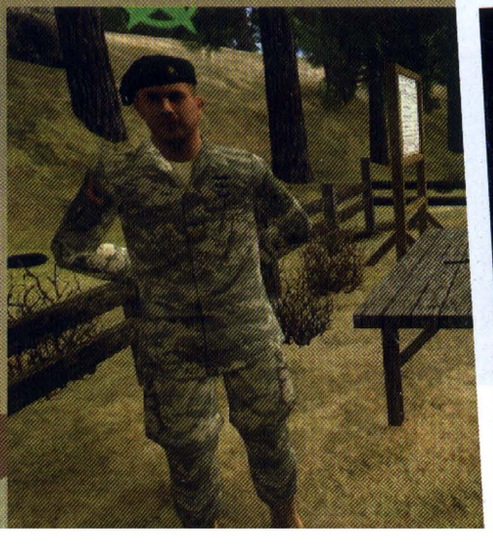
Дебаты о противоречивой природе America's Army (с одной стороны, развлекательный массовый продукт, а с другой – инструмент пропаганды) вряд ли когда-либо закончатся. Учитывая политическую важность вопроса, до него всем есть дело, и многие высказывали свое мнение. Однако особенно интересна точка зрения Дэвида Козловски – он пять лет отслужил в армии США, в военной полиции, играл ключевую роль в проекте, следовательно его суждение достаточно авторитетно.

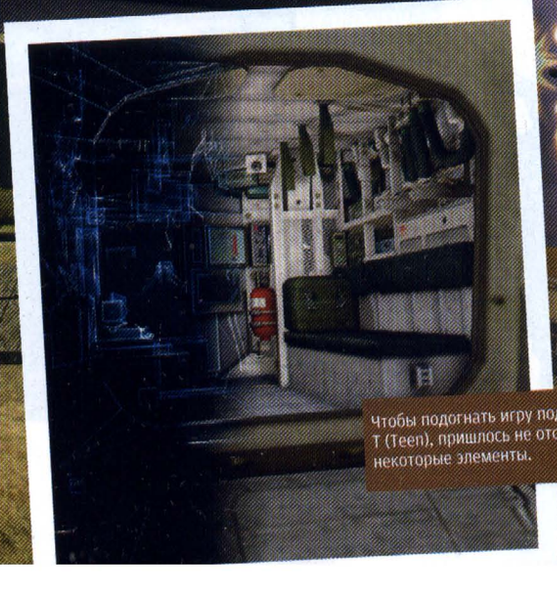
На вопрос – верит ли он (а также представители правительства США и сотрудники, принимавшие участие в разработке) в то, что цель и характер подачи проекта America's Army этичны? – Дэвид ответил, но его властный голос звучал уже тише. «Сразу после событий 11 сентября, когда мы взялись за проект, это меня не волновало. Да и как инструмент вербовки он не был тогда столь успешным. Но чем дольше длилась кампания в Ираке, – говорит он, – тем труднее мне становилось. Я не согласен с такой войной, и хотя в игре мы никогда не воспевали армию или военные действия, всей правды тоже не раскрывали. В жизни при попадании пули 50-го калибра в голову солдату снесет полбашки. А в игре тот просто упадет».

«Позже, когда появились видеоматериалы с мест ведения боевых действий и оттуда начали возвращаться солдаты, мы получили правдивую информацию. Если человек ранен, стал инвалидом и не способен больше воевать, его списывают. Мы работали с войсками специального назначения, здесь лучшие солдаты, невероятно преданные своему делу. Но когда они уже не могут служить, их отправляют в отставку, они лишаются того, что было смыслом их жизни. Тяжело осознавать это и по-прежнему верить в правильность собственных поступков, собственного дела. Разработчики не представляли, что на самом деле творится в армии».

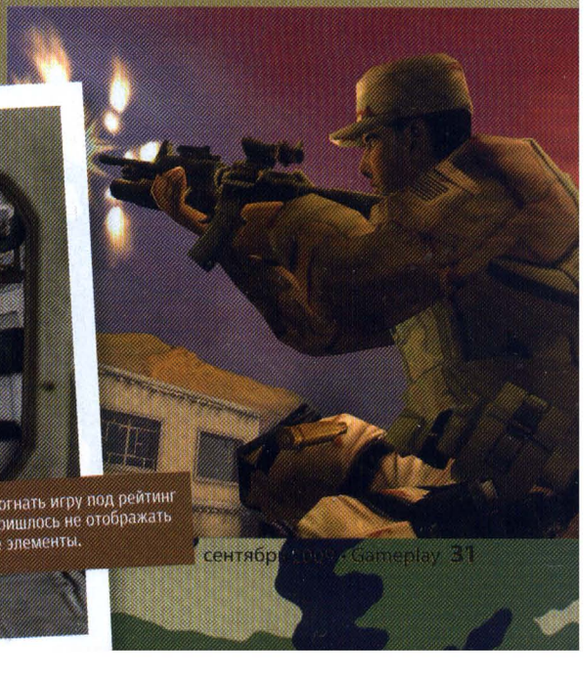
За время военной кампании в Ираке погибло, по последним данным, 4330 американских солдат, десятки тысяч получили ранения. А теперь вообразите, что именно America's Army, игра, убедила кого-то из них пойти в армию, не предоставив полной информации... Спасибо за то, что играете в America's Army.







Чтобы подогнать игру под рейтинг T (Teen), пришлось не отображать некоторые элементы.



Top 5

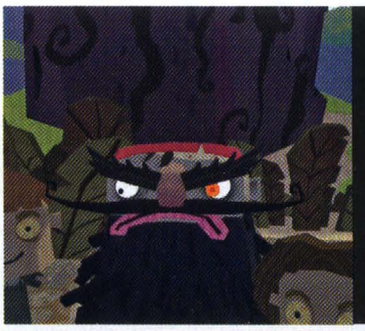
Александр Чепелев

Свирепые мультяшки

Эти герои вырываются из-под колючего пера мультипликаторов, дни напролет просматривающих программы канала Nickelodeon и лишь иногда отвлекающихся на чтение сказок в оригинальном изложении. И когда по их творениям делают игры, получается такое...



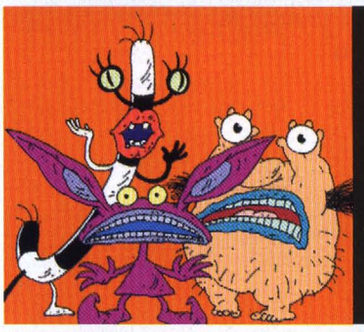
01



American McGee's Grimm

Злой, истерический пересказ историй братьев Гримм в формате примитивной аркады – это, пожалуй, наиглавнейшая страшная сказка. Свирепый гном с бородой-паклей скачет по карамельным лужайкам и одним своим присутствием превращает их в обугленные равнины, а жителей – из улыбающихся куколок в жутких инфернальных страшилищ.

02



Aaahh!!! Real Monsters

Прыжковый аттракцион среди мух и отходов, с самыми чокнутыми монстрами галактики в главной роли. Ученики школы страха – ушастый нервный Айкис, балагурный толстяк с глазными яблоками в руках Крамм и губастая ручка от зонтика Облина – скачут по платформам из мусора, грызут мокриц и пугают редких обитателей. Ядерная радость для фаната.

03



Hateful Chris: Never Say Buy

Душераздирающая аркада об агрессивном скелете-нонконформисте. Стерильный город, синтетические улыбки, бесконечный шопинг и беспринципная реклама доводят главного героя до ручки. И он, вооружившись гвоздодером и огнеметом, азартно разделывает инертную массу обывателей на кровавые кусочки.

04



The Itchy & Scratchy Game

Черный кот с высунутым языком и синюшная мышь бегают по кислотным лужайкам и отчаянно метелят друг друга огромными кувалдами. Все. Родом это торжество безмозглости из мультсериала The Simpsons – обитатели Спрингфилда обожали проводить вечера у телевизора и наблюдать за очередными попытками героев уничтожить друг друга.

05



The Grinch

Вредная сказка про зеленого, никем не любимого злыдня Гринча. Как-то в приступе ярости он решил, образно говоря, украсть Рождество, а точнее, нагадить всем и каждому под праздники. Одеться в Санта-Клауса и подбросить детишкам сплющенные подарки, закидать дома горожан тухлыми яйцами или обмазать почтовые ящики слизью, причем не без нашей помощи.

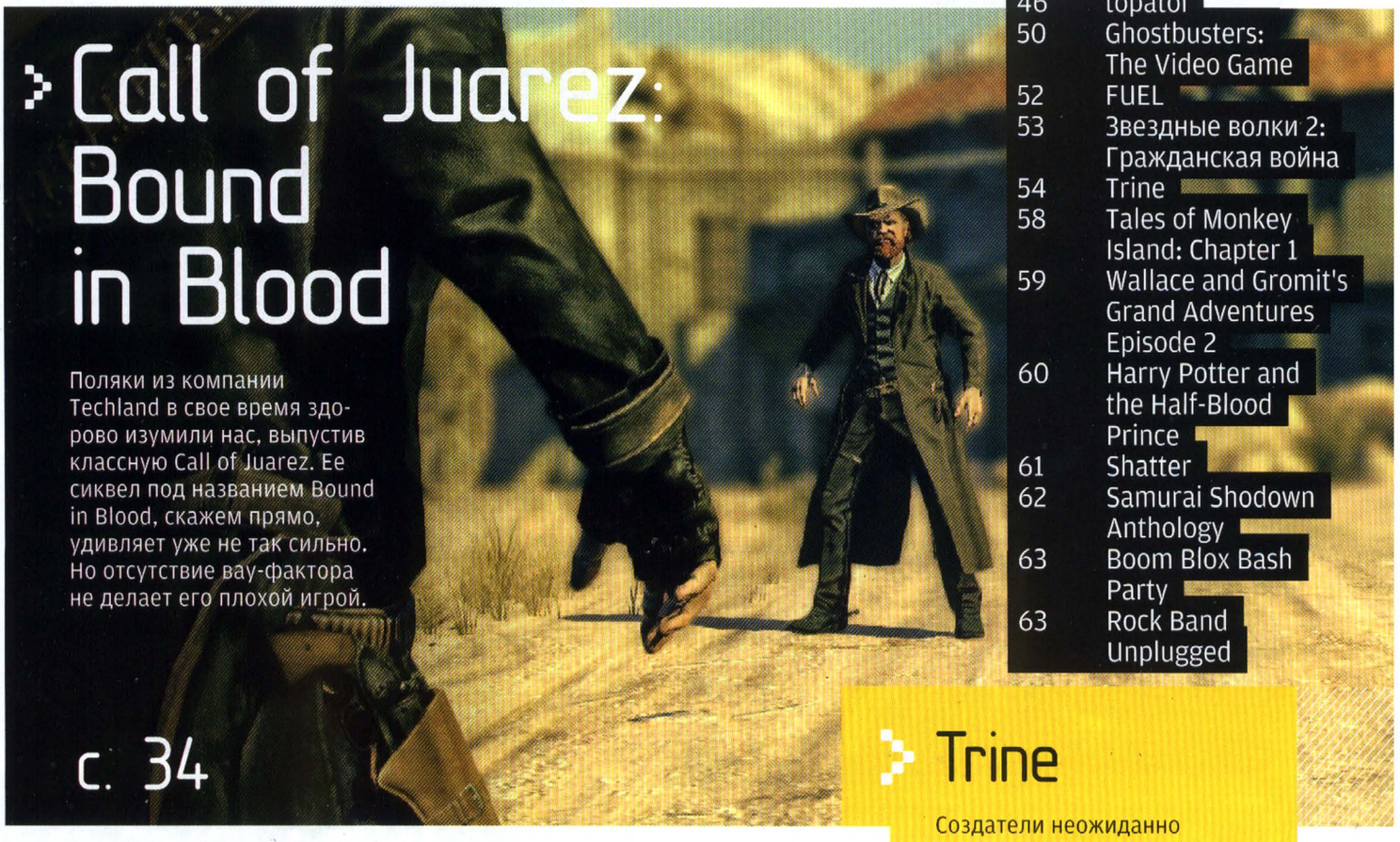
рецензии

» Потому что не все игры одинаково полезны

В этом разделе

34 Call of Juarez: Bound in Blood
38 Overlord 2
42 ArmA II
44 Battlefield 1943
45 Transformers: Revenge of the Fallen
46 topatoi
50 Ghostbusters: The Video Game
52 FUEL
53 Звездные волки 2: Гражданская война
54 Trine
58 Tales of Monkey Island: Chapter 1
59 Wallace and Gromit's Grand Adventures Episode 2
60 Harry Potter and the Half-Blood Prince
61 Shatter
62 Samurai Shodown Anthology
63 Boom Blox Bash Party
63 Rock Band Unplugged

Call of Juarez: Bound in Blood



Поляки из компании Techland в свое время здорово изумили нас, выпустив классную Call of Juarez. Ее сиквел под названием Bound in Blood, скажем прямо, удивляет уже не так сильно. Но отсутствие вау-фактора не делает его плохой игрой.

с. 34

Overlord 2



Могучий Темный Властелин и его верные подданные снова наводят порядок и устанавливают справедливость в волшебном королевстве. Делают это, конечно, по собственному разумению: задорно и с обилием юмора. Черного юмора.

с. 38

Trine

Создатели неожиданно хорошей Shadowgrounds резко сменили жанр и тематику – их новый проект представляет собой отнюдь не фантастический боевик, а смесь платформера и головоломки с чарующей графикой. Получилось намного лучше, чем мы ожидали.



с. 54



» Каждый ковбой втайне желает жить на крыше

» Командные действия в замедленном времени

Call of Juarez: Bound

Братья Карамазовы Сложно сказать, откуда у поляков из студии Techland такая невероятная любовь к Дикому Западу. Возможно, истории о ковбоях засели в головах будущих разработчиков еще в далеком детстве, когда они смотрели в кино восточно-европейские вестерны с загорелыми актерами в роли суровых апачей. Не исключено, что некоторое влияние на творчество компании оказали знаменитые фильмы Сержио Леоне и романы Фенимора Купера.

Кирилл Токарев

Как бы там ни было, в создании интерактивных вестернов Techland сегодня твердо занимает почетное первое место. Ее новая игра Call of Juarez: Bound in Blood - лучший представитель этого специфического жанра на данный момент. А в придачу еще и один из самых оригинальных шутеров последних лет.

Bound in Blood - приквел хита Call of Juarez, выпущенного на компьютерах в 2006 году, а позднее портированного на Xbox 360. Эти две игры роднят биографии героев и элементы геймплея, но даже если вы в свое время пропустили оригинал, можете без колебаний браться за вторую часть. Сюжет повествует о трех братьях, их сложных взаимоотношениях и рискованных приключениях. Двое из них - Рей (Ray) и Томас (Thomas) - участвуют в Гражданской войне в США на стороне конфедерации. Как вы наверняка помните, именно эта сторона выступала за сохранение рабства и традиционно представляет в американской массовой культуре (например, в фильме Wild Wild West с Уиллом Смитом) концентрированное воплощение вселенского зла. Когда герои узнают, что армия оставила без защиты регион, где находится их родной дом, они дезертируют и бросаются на помощь старенькой матери и брату Уильяму (William).

Самый младший из них троих - священник. Именно он рассказывает о том, как развивалась дальнейшая судьба его родственников, отправившихся за таинственными сокровищами. Перипетии Bound in Blood не отпускают ни на секунду. Разработчики бомбардируют игрока сотнями неожиданных поворотов. Вас ждут встречи с призраками прошлого, роковыми женщинами, беспощадными бандитами, гордыми индейцами, отважными детективами. Постепенно история перерастает в сложный конфликт, где переплелись страсть, братская любовь, чувство долга и жажда золота.

Авторы сумели добиться столь сбалансированного сочетания простоты и драматизма за счет введения в игру целого набора колоритных героев. Два протаго-

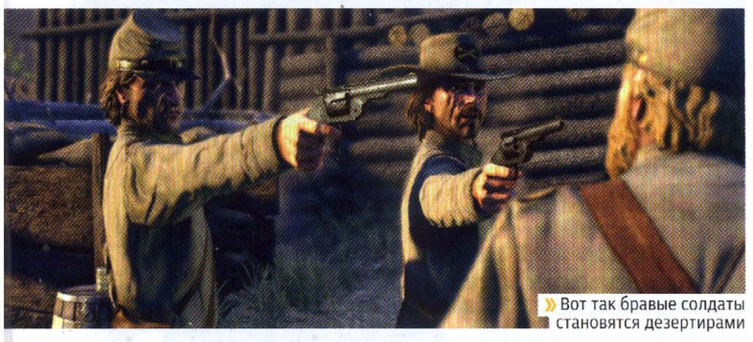


» Янки здесь не пройдут!

ПАСПОРТ

Жанр боевик
Разработчик Techland
Издатель Ubisoft
Издатель в Украине «1С»
Дистрибьютор в Украине «Софтпром» (PS3)
Сайт www.calloffuarezgame.com
Возраст 16+

Techland Варшавская компания сначала занималась дистрибуцией, а свою первую игру обнародовала в 1997 году. После вышедшего в 2003-м посредственного боевика Chrome от студии уже никто ничего особенного не ждал, но в 2006-м она неожиданно выстрелила замечательным вестерном Call of Juarez, а недавно выпустила к нему еще более головокружительный приквел.
Игры Chrome, Xpand Rally, Call of Juarez
Сайт www.techland.pl



» Вот так бравые солдаты становятся дезертирами

in Blood

ВЫБОР РЕДАКЦИИ

Gameplay

> Игра культивирует уважение к оружию и умению с ним обращаться

ниста – Рей и Томас – хоть и связаны кровными узами, но все же очень разные. Жизнь заставляет их держаться вместе, однако не раз они будут находиться на волосок от того, чтобы пустить один другому пулю в висок. Их взаимоотношения напоминают перепалки героев Kane & Lynch. Соперничество двух бандитов постоянно подчеркивается во время многочисленных перестрелок: братья активно комментируют свои и чужие выстрелы, посмеиваются друг над другом и над родственником-богословом, вечно ноющим и пытающимся образумить «заблудших овец» с помощью Святого Писания. Получается у него, прямо скажем, не очень. А в дополнение к колоритной троице в игре есть целый отряд второстепенных, но весьма запоминающихся личностей, среди которых, к примеру, опальный усатый генерал и гордый сын индейца и белой женщины.

Для общения с многочисленными противниками в Call of Juarez: Bound in Blood предусмотрен один-единственный инструмент – пуля. Игра культивирует уважение к оружию и умению с ним обращаться. В отличие от прочих современных боевиков, где победителем обычно выходит тот, кто выпустит в противника больше свинца, новое произведение Techland призывает поражать цель метко и молниеносно, не соря патронами. Перед началом очередной миссии, как правило, дают выбрать, за кого играть: Томаса или Рея. Первый быстро бегает, в совершенстве владеет винтовкой, умеет стрелять навскидку и забрасывать лассо, что позволяет добираться до труднодоступных мест. Второй значительно сильнее физически, его сложнее убить, он способен палить с двух рук, взрывать преграды и врагов с помощью динамита. В одних и тех же миссиях перед героями зачастую будут стоять разные цели. К примеру, пока Рей обеспечивает огневое прикрытие, Томасу предстоит перелезть через ограждение и открыть плотно затворенные ворота. Задачки не слишком заковыристые, но они привносят в геймплей разнообразие и заставляют задуматься о повторном прохождении.

Стрельба в консольной версии Bound in Blood проработана виртуозно. По степени совершенства эта часть игры вплотную приближается к боевой системе Half-Life 2. Все максимально просто, удобно, понятно и в то же время оригинально. Автоприцеливание позволяет ловко отслеживать противников и быстро их ликвидировать, не расходуя слишком много боеприпасов, но стоит чуть-чуть замешкаться – и враг успеет выстрелить первым. Разнообразие оружия не так велико, но каждый его тип подразделяется на несколько моделей, отличающихся поражающей способностью или скоростью перезарядки. Винтовки прекрасно подойдут, когда нужно убрать неприятелей с большого расстояния, револьверы сослужат верную службу за счет своей скорострельности, двуствольный обрез лучше всего успокоит толстокожего про-



» Динамит разнообразит любой пейзаж



» Местному шерифу грозит встреча с гробовщиком



Любой выстрел выглядит так, словно его сделал Данила Багров

тивника, а метательные ножи и лук утихомирят оппонента без лишнего шума. Единственной частью боевки, которая вызывает определенные нарекания, оказываются укрытия – слишком уж невелик угол обзора. Версия Bound in Blood для PC отличается некоторой заторможенностью мыши (что весьма ощутимо в дуэлях), но она раздражает лишь поначалу – со временем к этой особенности легко приноровиться.

Главная прелесть перестрелок в Bound in Blood заключается в удивительном чувстве хорошо выполненной работы, возникающем с каждым новым трупом. В приквеле Call of Juarez любой выстрел выглядит, звучит и воспринимается так, словно его сделал Данила Багров.

Поскольку перед нами вестерн, здесь есть несколько очень характерных для жанра боевых моментов. Оба героя умеют стрелять невероятно быстро, лишая жизни огромное количество врагов в мгновенье ока. Естественно, для игрока время приостанавливается, позволяя спокойно и с расстановкой прицелиться.

Второй замечательный подарок для любителя жанра – вышеупомянутые дуэли, воспетые во всех вестернах разом. Два ковбоя становятся друг против друга, уставившись глаза в глаза, и держат руки у обнаженной рукоятки револьвера. Когда зазвенит колокол, нужно быстро выхватить оружие и вовремя нажать на курок. Это достаточно непросто, готовьтесь к тому, что ваша окровавленная тушка рухнет в американскую дорожную пыль и поединок придется повторить. Впрочем, победить в дуэли более чем реально, надо только не расстраиваться и не бросать игру после десятой неудачной попытки.

По первым уровням Call of Juarez: Bound in Blood легко спутать с Call of Duty в стилистике Дикого Запада, но на самом деле Techland копала гораздо глубже. Она сделала открытую и невероятно насыщенную разнообразными событиями игру, которая местами даже затме-



» Штурм семейного гнезда

> Задачки не слишком заковыристые, но они привносят в геймплей разнообразие


» Палить с двух рук особенно весело


» Разрушительница братских уз

вает творения Infinity Ward. Здесь все время что-то происходит. Не успели вы бесшумно расправиться с врагами, скрываясь в сухой кукурузе, как вам уже нужно карабкаться на дерево с помощью лассо и аккуратно выцеливать спрятавшегося противника. Тут есть гонки на дилижансах, стрельба из стационарного пулемета, тушение пожара, швыряние стульями, поездки на лифте с отстрелом летящего в вас динамита и, разумеется, много взрывов и пальбы.

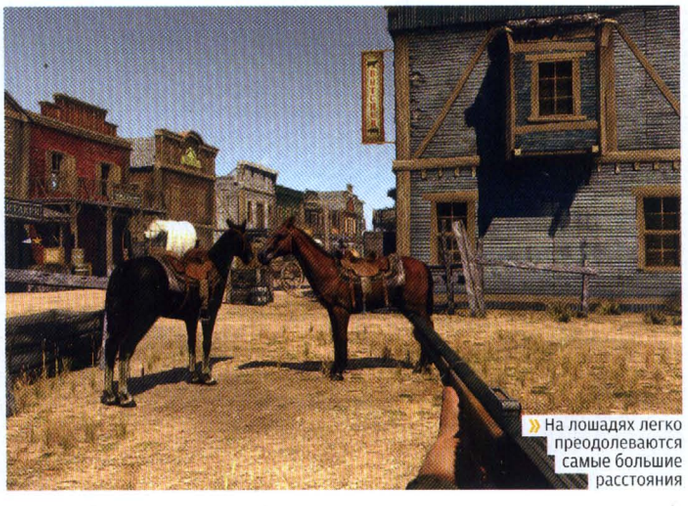
Между сценарными миссиями специалисты втиснули элементы sandbox. В редкие минуты отдыха вы можете путешествовать по не слишком большому району на лошади, покупать оружие в соответствующем магазинчике и зарабатывать деньги, выполняя необязательные поручения. Каждое побочное задание выдержано на должном уровне, снабжено сюжетной составляющей, очень неплохими декорациями и ничуть не уступает по качеству основным приключениям. Во время таких прогулок вы будете находить сундуки, в которых кроме денег хранятся различные секреты, например фотографии той эпохи, служившие разработчикам справочной базой.

С визуальной точки зрения Bound in Blood выглядит если не великолепно, то как минимум достойно. Понятно, что это далеко не самая дорогая игра в истории, и о стомиллионном бюджете GTA IV сотрудникам Techland остается только мечтать. Однако ограниченность в средствах почти не чувствуется. Наоборот, она заставляла изворотливых польских программистов и художников выжимать максимум из доступного и брать свое за счет дизайна, а не технологичности. Особенно запоминается путешествие на тонком каноэ, прерываемое перестрелками с индейцами, и скачки по лесу. Здесь практически нет столь ненавистных «невидимых стен», которые рушат весь эффект присутствия в современных боевиках. Вы вольны идти, куда захочется, ориентируясь при этом на специальные «маячки» в виде шляп (символизируют соратников) и звездочек (указывают на задание).

На должном уровне выполнено и звуковое сопровождение. Музыка мечется от громких симфонических аранжировок к меланхоличным гитарным переборам. Герои смачно матерятся и шутят с густым южным акцентом, вода реалистично журчит, деревянные перекрытия поскрипывают под тяжелыми сапогами со шпорами, звуки выстрелов грохочут среди первозданной природной глуши. К упомянутым плюсам можно также отнести разветвленный многопользовательский режим, позволяющий принимать участие в различных типах сетевых побоищ. Странно, но почему-то авторам не хватило духу добавить еще и корпоративное прохождение, хотя игра просто создана для него. Быть может, в патче...

Call of Juarez: Bound in Blood – приятнейший сюрприз этого лета. Вестерн из восточной Европы неожиданно встал в один ряд с самыми яркими боевиками, местами вырываясь на полкорпуса вперед. Прекрасная, разнообразная игра, которая должна понравиться не только поклонникам историй про ковбоев и индейцев, но и всем, кому остро хочется в кого-то с удовольствием пострелять.

> Call of Juarez: Bound in Blood – приятнейший сюрприз этого лета


» На лошадях легко преодолеваются самые большие расстояния

ОЦЕНКА

Идея Создать лучший в мире интерактивный вестерн

Графика Зрелищная и теплая

Звук Аутентичные озвучка и музыка

Игра Переполнена геймплеем до краев

ИТОГ

4.5/5

Overlord 2



Веселое зло

Первая часть Overlord приятно удивила английского издателя Codemasters – ее общий тираж превысил один миллион копий. После такого успеха появление сиквела было уже неизбежным.

Кирилл Токарев



» Обхожу, прикройте!



» И шо вы нам скажете?

Действительно, анонс Overlord 2 ни для кого не стал сюрпризом. Хотя, будем честными, ничего особенного от нее не ждали. Но продолжение, сделанное по привычной схеме «тех же щей», получило достаточно лестные оценки от критиков. Так ли хороша новинка или это просто летний эффект рака на безрыбье?

Завязка сиквела до боли похожа на пролог Fable 2: такой же город, такие же декорации, та же зима. Главный герой предстает в детском обличье и вызывает искреннее сочувствие – жизнь у пацана явно не складывается. Взрослые его не любят, а детвора издевается, забрасывая снежками и оскорблениями. Но вскоре мальчика берут на воспитание полоумные миньоны (если вы не знаете: каждая особь представляет собой помесь гоблина, гремлина и Учителя Йоды из «Звездных войн»). Все вроде начинает странным образом налаживаться, и герой даже встречается с будущей любовью,

> Разработчики продолжают издеваться над фэнтезийными штампами

выгодно отличающейся от сверстниц большими голубыми глазами и копной рыжих волос. Однако далее история делает неожиданный поворот: отомстив обидчикам, паренек падает в ледяную воду и на долгие годы оказывается в, скажем так, криогенном сне. В следующем кадре мы видим недавнего подростка уже грозным Темным Повелителем, обитающим в громадном подземном жилище.

Ну а пока герой набирался негативных сил, на земле разрослась огромная Империя, которая явно была срисована авторами из учебников по истории Древнего Рима. Характерного вида легионеры не только захватывают города, но и стараются искоренить магию как таковую.

ИНТЕРВЬЮ С ЭДВИНОМ РЕМРЕВОМ (EDWIN RHEMREV) – ГЛАВНЫМ ХУДОЖНИКОМ TRIUMPH STUDIOS

Gameplay Прежде всего расскажите немного о себе.

Эдвин Ремрев Как меня зовут, вы уже знаете. С Triumph Studios я сотрудничаю еще с момента начала работ над оригинальной Overlord, в компании занимаю пост главного художника. Касаемо занятий на досуге... Увы, моя деятельность оставляет не так-то много свободного времени. Хотя я стараюсь достаточно регулярно обновлять блог, где публикую личные эскизы (*rhemdoodles.blogspot.com*).

Gameplay Overlord сразу же стала ассоциироваться не только с грозной фигурой Темного Властелина, но и с его сумасшедшими миньонами. Как родилась идея этих существ?

Эдвин Ремрев Думаю, многим будет интересно узнать, что изначально никакие миньоны не предполагались вообще – планировали, что игрок станет пополнять армию встреченными по пути случайными существами: троллями, гоблинами, крысами и т. д. Но команда столкнулась с некоторыми проблемами. Скажем, подконтрольный шустрый гоблин легко проходил в дверной проем, а огромный тролль – нет. Поэтому решено было сделать всех подопечных одинакового размера. А чтобы банда не превратилась в безликую массу, карликовым злодеям подарили специфическую внешность, не лишенную иронии над различными особенностями жанра фэнтези.

Gameplay В Overlord мы не видим лица главного героя – оно скрыто тяжелым шлемом. Вы поступили так намеренно, для усиления ассоциативной связи играющих с Темным Властелином?

Эдвин Ремрев Да, верно. У героя нет отличительных черт (и даже голоса), чтобы геймеры могли как-то сжиться с ним. К тому же подобная анонимность позволила сместить акцент на пресловутых забавных миньонов.

Gameplay Вы существенно изменили внешний вид многих сказочных существ в Overlord 2. Интересно было бы узнать, а какой именно «ремейк» вы считаете наиболее удачным?

Эдвин Ремрев Самыми смешными персонажами Overlord 2 мне кажутся эльфы-хиппи и их ноющий лидер Флориан, который любит обнимать деревья и противостоять злу. Как только мы объединили в одном образе эльфов и активистов по защите окружающей среды, то поняли, что попали в яблочко. Схожесть этих персонажей с хиппи дополнительно усилила общую абсурдность картины.

Gameplay Чем (помимо истории Древнего Рима, наверное) вы вдохновлялись, работая над оформлением локаций?

Эдвин Ремрев Мы не скрываем, что создавали Империю по образу и подобию Древнего Рима, поэтому в игру перекочевало много элементов итальянской архитектуры той эпохи. Ключевое слово, характеризующее

Overlord 2 все так же очаровывает черным юмором

Судьба милых добрых волшебных гномиков и фей нашего бармалея, понятно дело, не беспокоит. Но мириться с репрессиями злых существ он не намерен. Более того, местное население само обращается к нему за помощью в освобождении от оккупантов. При этом не ждите от сценария какого-то показательного драматизма – разработчики продолжают издеваться над всеми возможными фэнтезийными штампами, исповедуя принцип evil is good. Такой подход позволил выделиться оригинальной Overlord, да и сейчас он остается свежим и интересным.

По стилю оформления проект напоминает одновременно легендарную Dungeon Keeper и все ту же Fable. Правда, стартовые заснеженные этапы способны быстро надоесть, однако довольно скоро они сменятся более приятными цветущими пасторальными локациями. Любоваться здесь можно не только пейзажами и архитектурой (многие здания, кстати, разрешено ломать), но и местными существами. Чего стоят одни эльфы-хиппи с дредами, исполняющие роль представителей некоего аналога Гринпис!

Однако главными комиками по-прежнему остаются миньоны, напоминающие банду малолетних гопников на отдыхе. Они подбирают все, что плохо лежит, используя найденное барахло в качестве брони и оружия. Ваши верные помощники умеют также седлать волков и пауков, получая при этом ряд весьма полезных возможностей (прирученные членистоногие, к примеру, свободно лазают по стенам). Подопечные со временем традиционно улучшают свои характеристики, а если прокачанный любимчик неожиданно геройски пал в бою, у вас всегда есть шанс воскресить его.

Новинка в геймплее – захват осадных орудий и транспортных средств. Осуществляется он силами все тех же миньонов. Благодаря им можно удивить врага залпом из катапульты или выйти на корабле в открытое море. Подчиненные привычно делятся на типы: коричневые – ваши верные воины, красные атакуют огненными шарами на расстоянии, синие умеют плавать и воскрешать падших товарищей, а зеленые не боятся токсичных газов и способны незаметно подкрадываться к врагам. Комбинируя эти навыки, вы сможете решить большинство игровых задач, которые, увы, не предусматривают никаких экспериментов, – все случаи использования тех или иных умений заранее прописаны разработчиками, что огорчает.

Управление подопечными достаточно удобное и простое, но ему по-прежнему ощутимо недостает точности. Вы вольны определять миньонам район для патрулирования, приказывать наступать или отступать, разделять отряд на группы (разбивка осуществляется по принципу принадлежности к

ПАСПОРТ

Жанр action / strategy
Разработчик Triumph Studios
Издатель Codemasters
Издатель в СНГ «Новый Диск»
Сайт www.overlordgame.com
Возраст 16+

Triumph Studios
Студия была основана в 1997 году в голландском городе Делфт. Известна по довольно неплохой фэнтезийной стратегии Age of Wonders и юмористической Overlord.
Игры дилогия Age of Wonders, Overlord + аддон
Сайт www.triumphstudios.com



» А теперь качайте меня! Качайте!

имперский стиль, – «порядок». Визуально это проявляется в доминировании прямых линий, обилии величественных сооружений, богатом декоре. В то же время Властелин и его миньоны сеют хаос и разрушение, что вносит в картинку столь необходимый контраст. Неупорядоченная природа ваших подопечных проявляется и в оформлении подземного убежища главного героя.

На островах Эверлайт, куда эльфы отправляются умирать от старости, мы оторвались по полной программе, превратив их в аналог курорта Ибица. А работая над убежищем для волшебных существ (там они скрываются от Империи), художники старались максимально подчеркнуть магический характер этого сооружения, используя насыщенные цвета, изломанные и гибкие линии.

А еще нам очень хотелось сделать эдакий флешбэк в первую часть игры – так родилась идея Пустоши – местности, где раньше стояла башня Властелина и от которой ныне остались лишь руины. Этим развалинам мы пытались придать форму коралловых рифов.

Gameplay Почему вы решили изображать силы Империи в комической манере, похожей на стиль комиксов об Астериксе и Обеликсе?

Эдвин Ремрев В Overlord 2 главное – юмор, а это значит, что даже Империя не должна быть слишком серьезной.

Gameplay Первые зимние уровни Overlord 2 вызывают прямые ассоциации с Fable 2. Вам так нравятся игры студии Питера Мулиньё?

Эдвин Ремрев В Triumph работает немало фанатов Fable, но наши зимние уровни уже давно находились в производстве, когда появились первые скриншоты Fable 2. Схожесть случайна, кроме того, мне кажется, что в этих играх снежные локации обыграны по-разному.

Gameplay Оформление каких игр вам кажется наиболее удачным?

Эдвин Ремрев Я большой фанат стилизованных игр. Мне нравится Prince of Persia, Mario Galaxy, Lost Winds, LittleBigPlanet, Fable и, конечно же, Overlord 2.

Gameplay Не кажется ли вам, что современные технологии провоцируют разработчиков скорее на реализм в графике, чем на грамотную стилизацию?

Эдвин Ремрев Действительно, сегодня дизайнеры могут создать гиперреалистичную картинку, но в таких условиях для выделения проекта «из толпы» значение стилизации еще больше повышается. Игре нужна индивидуальность, если вы надеетесь ее продать.

Gameplay По вашему мнению, дизайн важнее технологии?

Эдвин Ремрев Технология, безусловно, очень важна, но для меня лично именно эстетика является первостепенным фактором. В идеале художники и программисты должны трудиться вместе (как бы тяжело это не было), тогда мы сможем увидеть больше игр а-ля LittleBigPlanet, безусловного шедевра с точки зрения дизайна.

Продажная любовь неизбежно потребует серьезной финансовой подпитки



Так сказать, глаза в ...гм, глаза



Поворачивай!

конкретному классу), заставлять их разрушать укрытия и препятствия. Кстати, помощники значительно повысили собственный интеллектуальный уровень и больше не путаются в элементарных командах. К несчастью, доработанная система контроля не изменила в лучшую сторону боевку – она осталась бестолковой и хаотичной. Понять, что происходит, когда группа ваших «веселых ребят» сталкивается с силами противника, практически нереально. Говорить о том, что в игре преобладают элементы стратегии, нельзя. Это явный action, где тактике отвели второстепенную роль.

В геймплее тут, как и в игре-предшественнице, чувствуется некоторый акцент на RPG-элементах. Причем, никаких числовых показателей, окошка с куклой персонажа и прочих атрибутов нет, но по ощущениям очень похоже на ролевую игру. К тому же вы постоянно заняты поиском различных артефактов и апгрейдов для вашего обмундирования и оружия, для чего надо обшаривать все уровни в надежде обнаружить столь необходимые души (они, к слову, выбиваются даже из самых беззащитных и милых существ). Вдобавок вы сможете встретиться с тремя весьма привлекательными дамочками, которые согласятся жить в вашем подземном царстве. Но их продажная любовь неизбежно потребует серьезной финансовой подпитки, так что готовьтесь отдавать немало средств на удовлетворение желаний сожительниц. Кстати, внешность местных красавиц создавал нидерландский художник Крис Ивенхуис (Chris Evenhuis), работавший в том числе и над комиксом Darkness: Resurrection, а также небезызвестной компьютерной игрой The Chronicles of Spellborn. В образах его персонажей преобладает выразительная диснеевская мультяшность.

Произведение Triumph Studios нельзя назвать настоящим хитом



Женщина, милая, уйди по-хорошему. Чертом-дьяволом прошу!

Прохождение Overlord 2 займет около 15 часов, что по нынешним меркам можно рассматривать как настоящее чудо. Если за это время игра вам не надоест, в самый раз будет попробовать свои силы в нескольких многопользовательских режимах. Сиквел оказался практически на голову выше оригинала в плане удобства интерфейса (чего стоит только появление желанной мини-карты), но произведение Triumph Studios по-прежнему нельзя назвать настоящим хитом. Недостатки оригинала, увы, перекочевали в сиквел: игровой мирок слишком мал, методы решения поставленных задач чересчур линейны, боевая система беспорядочна. Но Overlord 2 все так же очаровывает черным юмором и живописной графикой. В условиях скромного летнего ассортимента любители смешанных жанров могут расценивать ее как подарок судьбы.



ОЦЕНКА

Идея Пародия на волшебные истории

Графика Качественная

Звук Прекрасная музыка, но не всегда хорошая озвучка

Игра Затягивающая

ИТОГ

4/5



» Seahawk в полете



ВЫБОР РЕДАКЦИИ Gameplay

ArmA II

Generation Kill

За последнее столетие было две революции, которые изменили мир. Первая произошла в 1917 году, и о ней пишут в учебниках. Вторая - летом 2001 года, когда на полках магазинов появилась Operation Flashpoint.

Янош Грищенко



» Взрывоопасная колонна

Игровая концепция, придуманная Bohemia Interactive, оказалась настоящим клондайком. Правительственные заказы на разработку симуляторов военных действий - лучшее тому подтверждение. Если массовый рынок спустя несколько лет после выхода, урча, потреблял золотое издание игры, то ребята в форме Корпуса морской пехоты США, не скупясь, выкладывали по полтысячи долларов налогоплательщиков за одну копию. Правда, с улучшенным графическим ядром и специализированными модульными дополнениями.

Три года назад благосостояние Bohemia Interactive пошатнулось, когда сиквел под названием ArmA (права на бренд Operation Flashpoint остались у Codemasters) провалился в силу массы причин. Руководство студии вполне могло опасаться за свое драгоценное здоровье, если бы не решилось через очень короткий отрезок времени анонсировать ArmA II и посулить расстроенным пользователям все, чего они не получили в первой части игры.

Честно говоря, ArmA II производит неизгладимое впечатление. Лучший в мире тактический шутер? Вообще-то, да. К тому же и не шутер вовсе, а полноценный симулятор боевых действий. На момент написания этих строк в Украину официальная версия игры от «Акеллы» еще не поступила, и лицензионную копию пришлось доставлять почтовым дилижансом из северных территорий.

Цифры, которые любят писать на коробках: размер карт, количество объектов и прочие статистические данные, не отражают реальный масштаб проекта. Ведь спустя полгода, ну максимум год, их число вырастет во много раз. Архитектура осталась прежней, а значит, коммьюнити опять будет создавать острова, модели, скрипты, то есть строить свою игру. ArmA II - это отменно прочный фундамент, остальное соберет интернациональная бригада фанатов, причем безвозмездно, за идею.

Вообще, мыслить философскими категориями при прохождении миссии в ArmA II строго запрещено. Смотрите: три часа реального времени вы пробираетесь к наме-

> И не шутер вовсе, а полноценный симулятор боевых действий



» А ну быстро по кустам!

> Три года назад благосостояние Bohemia Interactive пошатнулось

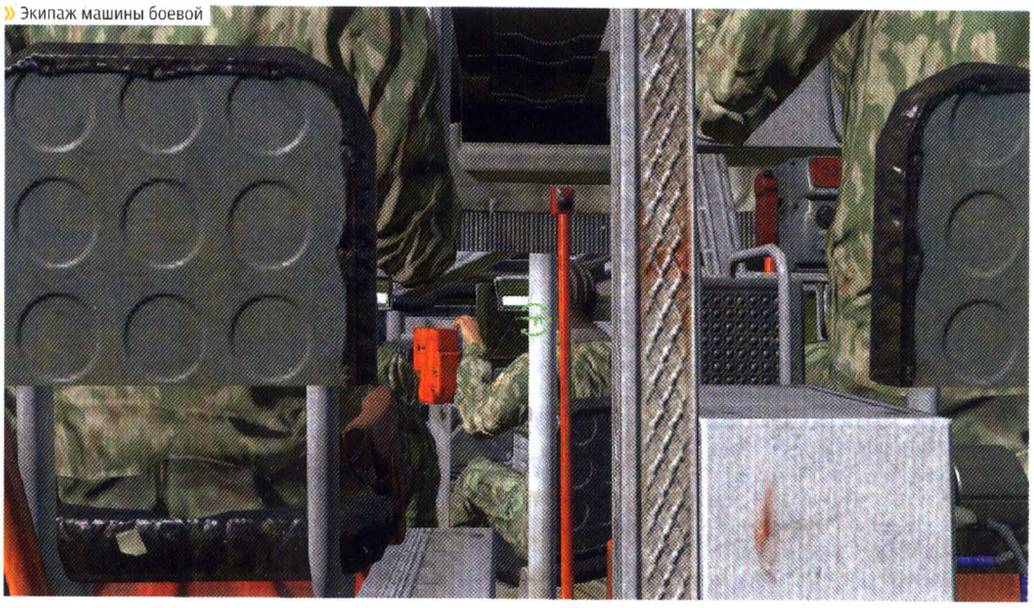
ченной цели, но делаете неверный шаг, допускаете мелкое упущение, поддаетесь банальной усталости и получаете пулю 7,62×54, которая секунды за полторы преодолевает расстояние в четыреста метров. Шансы на выживание мизерны, даже если на вашем виртуальном альтер эго штурмовой бронежилет, что уж говорить о легких разведывательных rhodesian vests. Начать заново – ищите в меню, сверху.

ArmA II совсем не похожа на, допустим, Call of Duty. Когда здесь грохочет бронетехника, знайте – это не для создания атмосферы, машины действительно готовятся вступить в бой. Если вы ведете отделение и нарываетесь на засаду, на место погибших бойцов не прибегут новые. А при попадании в несущий винт вертолета тот рухнет и взорвется. Все стало слишком просто? Значит, совсем скоро будет очень сложно.

Можно выставить максимум вспомогательных маркеров, сделать ботов глупее и всячески упростить себе жизнь – и все равно легко не станет. Проскакать кампанию за пять часов не получится. Ее нельзя пройти и за пять дней. Сетевая игра отберет куда больше времени, особенно с появлением уже анонсированного мода ACE. В первой части игры это любительское дополнение, на девяносто пять процентов состоящее из скриптовых команд, творило истинные чудеса.

Ошибки в программном коде исчезнут и перестанут беспокоить, вероятно, через пару лет. Висящие в пространстве солдаты, системы залпового реактивного огня, стреляющие хуже пушек XVIII столетия, и прочие досадные шероховатости – это пережитки прошлого, которые дают возможность прикоснуться к чему-то древнему, к Operation Flashpoint, например. В такие моменты понимаешь, что прогресс в творчестве отдельно взятых чешских разработчиков – понятие весьма относительное, как и в чешских традициях пивоварения.

При всем внешнем лоске ArmA II ухитряется работать быстрее своей предшественницы. Игру разбирают на постановочные скриншоты – каждый двадцатый из них достоин называться произведением искусства. Кто-то щелкает батальные сражения, а кто-то – горные пики в сумерках над Красностаном. Здесь могли бы быть строки об отличной реализации огневых контактов, системе отдачи приказов жестами, боевой команде Razor с поименным перечислением бойцов и биографией каждого... В ArmA II нет персонажа типа Армстронга из Cold War Crisis либо Лукина из Operation Flashpoint: Red Hammer, которые, как принято говорить на определенных мероприятиях, «навсегда останутся в наших сердцах». Более того, нет даже фигуры уровня генерала Губы – образа, пронзающего блеском хромированных сапог пространство и время. Здешняя команда скорее напоминает группу из фильма «Слезы солнца», только с политкорректным афроамериканцем в роли командира. Редактор вообще выглядит как игра в игре. Бесконечная. Но, скажите, имеет ли все это хоть какое-то значение, если ArmA II – самый совершенный симулятор боевых действий здесь, сейчас и, вероятно, на следующие лет пять?



» Экипаж машины боевой

Паспорт

Жанр симулятор боевых действий
Разработчик Bohemia Interactive
Издатель 505 Games
Издатель в СНГ «Акелла»
Сайт www.arma2.com
Возраст 16+

Bohemia Interactive Чешская компания, начавшая работу над движком для Operation Flashpoint в 1996 году. Благодаря этой игре Bohemia Interactive получила военные контракты и создала два профессиональных симулятора для нескольких армий мира – VBS1 и VBS2.
Игры Operation Flashpoint, ArmA
Сайт www.bistudio.com



> Проскакать кампанию за пять часов не получится. Ее не пройти и за пять дней

Оценка

Идея Реализовать комплексную симуляцию ведения боевых действий

Графика Отличная картинка при невысоких требованиях к железу

Звук Хороший звуковой мод лишним не будет

Локализация Иногда диалоги звучат очень нелепо

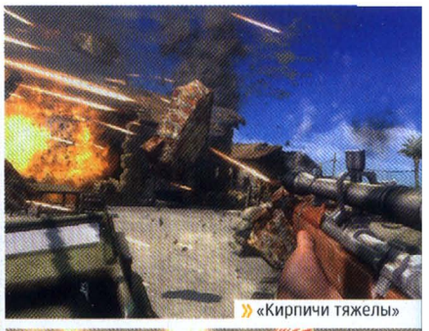
Игра Монументальная

Итог

4.5/5



» Подарок от Дедушки Мороза плохим детям



» «Кирпичи тяжелы»



» Кто бросил петарду?!

Battlefield 1943

• **Жанр** FPS • **Разработчик** Digital Illusions CE
• **Издатель** Electronic Arts • **Сайт** www.battlefield1943.com • **Возраст** 16+

Ярослав Сингаевский

Банзай! За достаточно короткий промежуток времени компания DICE успела выпустить сразу два мини-проекта из сериала Battlefield. Сначала Battlefield Heroes – для максимально широкой аудитории, а затем Battlefield 1943 – для консервативных хардкорщиков.

Формула предполагаемого успеха все та же: за основу взяли проверенную игровую механику (в данном случае – Battlefield 1942), которую значительно упростили, сохранив, однако, высокую динамику геймплея. В отличие от нарочито неторопливой Battlefield Heroes, тут в большинстве ситуаций выживает тот, кто первым успел молниеносно среагировать на появление противника. Да и вообще игра привлекает своей насыщенностью: карты невелики (действие разворачивается на островах Тихоокеанского ТВД), жесткие стычки с врагом происходят постоянно. Вокруг то и дело свистят пули, над головой гудят самолеты, танки, ревя моторами, прокладывают себе путь через заросли пальм.

Карт, кстати, всего три: Wake Island, Guadalcanal и Iwo Jima (плюс бонусная – Coral Sea – для воздушных боев). Каждая имеет специфический рельеф, влияющий на выбор тех или иных тактических хитростей. Впрочем, в любом случае преимущество останется за снайперами (класс scout). Любители смотреть на мир через оптический прицел найдут множество отличных позиций, заняв которые можно будет щелкать противников, как семечки. А вот пехотинцы (infantryman), вооруженные базукой и автоматом, оказались неожиданно слабы. Поэтому неудивительно, что большинство предпочитает выбрать универсального бойца класса rifleman – его полуавтоматическая винтовка отличается приличной убойной силой и хорошей дальностью прицельной стрельбы. Обнаружилась существенная польза и от rifle grenades, с помощью которых легко ликвидировать засевших в укрытии негодяев.

Battlefield 1943 иногда называют не простым шутером, а аркадным, и это, надо сказать, достаточно справедливое определение. Патроны и снаряды не заканчиваются (прямо как в упоминавшейся Battlefield Heroes), а здоровье восстанавливается автоматически, если вам удается уйти с линии огня. Ролевых элементов нет – новые звания, вероятно, увеличат ваше эго, но ни на что больше они не влияют. Система отделений (squads) в принципе сохранена: солдаты, воюющие плечом к плечу со своими боевыми товарищами, получают бонусы к очкам. Но на практике вы идете в атаку с кем получится (мало кто специально дожидается перегруппировки собственного отделения). Возможность отдавать приказы и вовсе ограничивается двумя командами: «Парни, захватываем вон ту точку!» и «Чудо-богатыри, головы сложим, но эту позицию супостату не сдадим!»

Впрочем, назвать проект неинтересным язык не поворачивается. Да, баланс неидеален (и хочется верить, будет поправлен патчами), да, боевой техники аж три единицы (джип, танк, самолет), а из действительных нововведений присутствует лишь возможность вызвать авиаудар. Однако увлекает Battlefield 1943 очень легко, чему дополнительно способствует зрелищная графическая составляющая и разрушаемое окружение. Эпичные моменты, достойные высокобюджетной экранизации, случаются постоянно. То вы чудом выживаете после ковровой бомбардировки, то в последнюю секунду выпрыгиваете с парашютом из подбитого самолета, пикирующего в катер противника, то ловко установленной взрывчаткой подрываете вражеский отряд, крадущийся к контрольной точке... В общем, своих $15 очередное творение DICE стоит.

Наверное, поэтому многочисленная армия поклонников серии хоть и ропщет на упрощения, но играет и день и ночь. Пришлось даже вводить в строй дополнительные сервера, чтобы справиться с наплывом желающих опробовать новинку. Присоединяйтесь – и вы, скорее всего, не разочаруетесь. И да, выход PC-версии Battlefield 1943 намечен на сентябрь нынешнего года. Предзаказы уже можно оформить в EA Store.

Оценка

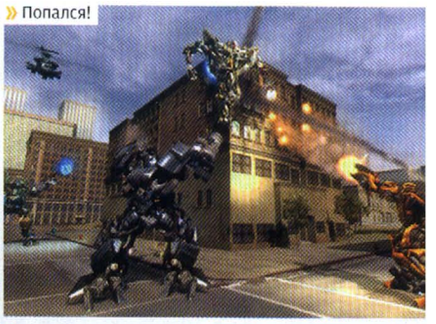
Идея Battlefield 1942 Light
Графика Вроде ничего особенного, но очень зрелищно
Звук Военно-драматический
Игра Увлекательная и стоит своих денег

Итог

4



» Разрушить огромного Девастатора невероятно легко



» Попался!



» Каждому трансформеру доступны всего два вида вооружения



» Сражения оказались на удивление скучными

Transformers: Revenge of the Fallen

• **Жанр** action • **Разработчик** Luxoflux • **Издатель** Activision • **Издатель в Украине** «1С»
• **Дистрибьютор в Украине** «Софтпром» (PS3) • **Сайт** www.transformersgame.com • **Возраст** 12+

Металлолом Возрождение любимого многими бренда Transformers усилиями кинопроизводителей идет вполне успешно. Относительно недавняя «Месть падших» собрала в прокате очень приличную сумму.

Иван Титов

Правда, стоит отметить, что во время создания второй части фильма о кумирах детства режиссеру Майклу Бэю (Michael Bay), наверное, впервые отказало чувство вкуса и меры. Зачем было растягивать превосходный кинофетиш про роботов, взрывы и Меган Фокс (Megan Fox) более чем на два часа? Зачем добавлять такое количество идиотских шуток про гениталии и собачек? Эти вопросы остаются открытыми. Впрочем, все негативные впечатления исчезают после просмотра финальных тридцати минут фильма – потрясающая мясорубка трансформеров, мимолетное разрушение исторических достопримечательностей и первая за пару лет приличная песня Linkin Park гарантируют ощущение мурашек по коже и глупую ухмылочку на лице зрителя.

Тем неприятнее обнаружить, что в одноименной игре нет ничего из перечисленных достоинств. Вместо красивых, сделанных с любовью к деталям роботов из кино – бледные модельки, вместо впечатляющих декораций – невзрачное бедное окружение. Невероятные взрывы, заливающие весь экран огнем, тщетно пытаются воссоздать при помощи простенькой пиротехники, а ломать здания разрешили в строго обозначенные моменты. Хотя «ломать» – это громко сказано. Ну повалил какой-то забор, ну сорвал пожарную лестницу – так, баловство и только. Тут крыша банального одноэтажного склада запросто выдерживает приземление многотонного трансформера. После потрясающих эпизодов из Red Faction: Guerrilla, где управление роботом превращалось в праздник разрушения, играть могучим Мегатроном и не иметь возможности надругаться над местной архитектурой – сплошное разочарование.

> Лучшие качества оригинального киноблокбастера сведены тут на нет

Отсутствие визуальных прелестей можно было бы простить, если бы в Revenge of the Fallen нашлось хоть что-то заслуживающее внимания. Но порадовать вас игре нечем. Даже фирменные трансформации роботов не доставляют удовольствия. А завершает печальную картину просто-таки обескураживающая длительность кампаний. Сюжетную часть каждой из них – за автоботов и десептиконов, которые, кстати, имеют довольно мало отличий (кроме действующих лиц), – можно пройти немногим более чем за два часа!

Кому адресована Transformers: Revenge of the Fallen, непонятно. Лучшие качества оригинального киноблокбастера сведены тут на нет, а привлечь чем-то новым она не в состоянии. Есть ли резон покупать неинтересную, некрасивую и преступно короткую игру, которая стоит полноценных $60 – совсем уж риторический вопрос.

ОЦЕНКА

Идея Взрывы и роботы!
Графика Простенькая
Звук Непримечательный
Игра Не стоит ни ваших денег, ни вашего внимания

ИТОГ

2/5

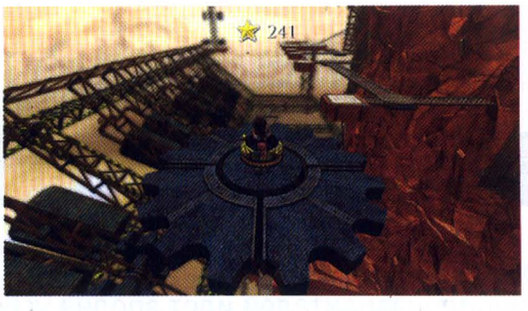


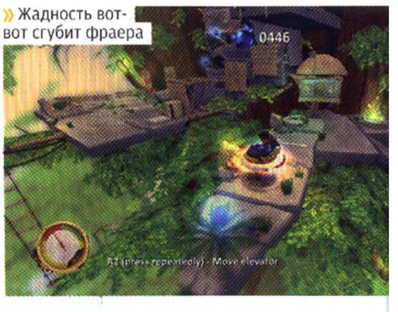
» Ой, досточка кончается...





» Сейчас будет vertical takedown





» Жадность вот-вот сгубит фраера

topatoi

Ярослав Сингаевский

Круть-верть

Мы знаем, что сервис PlayStation Network и интегрированный с ним PlayStation Store не пользуются особой популярностью у отечественных геймеров. Но это не дает нам оснований пройти мимо дебюта украинского проекта в PSN.



» Кто сказал «Portal?»

Вы помните принцип работы юлы? Чем сильнее раскручиваем ее, тем устойчивее она будет и тем большее расстояние сможет преодолеть. Главный герой topatoi, храбрый исследователь по имени Раф (Raph), управляет машиной, напоминающей юлу. Чудо технической мысли носит название GEMMA и в отличие от детской игрушки не падает набок при остановке. В остальном же устройства очень похожи: раскручиваем GEMMA — получаем возможность легко взбираться на крутые горки или прыгать с одной платформы на другую, замедляемся - увеличиваем маневренность нашего «вездехода». Преследуемая Рафом цель, к слову, привычно благородна: спасение подружки, похищенной коварной черной птицей после крушения дирижабля протагониста. В поисках дамы вы пройдете немало испытаний, сразитесь с врагами и познакомитесь с забавными жителями мирка, где происходит действие игры.

Геймплей вызвал у меня ассоциации с замечательной Balance 3D. Помните, в ней надо было, умело управляя шариком, преодолевать расположенные высоко в небе хитрые полосы препятствий. Одна ошибка - и улетаешь вниз. В topatoi риск сорваться в пропасть есть всегда, да и своенравная GEMMA требует неусыпного внимания - машину то и дело приходится подправлять стиком, не забывая следить за оборотами: чем быстрее раскрутились, тем сложнее затормозить. Традиционные для платформеров прыжки (не бойтесь, чекпоинты расставлены щедро) перемежаются физическими головоломками - GEMMA способна притягивать или, наоборот, отталкивать от себя некоторые предметы. На этом и основана большая часть задачек (разрушить заградившую путь баррикаду, дотянуть шарик до кнопки и т. д.). Срежиссированы такие эпизоды очень умело: вам постоянно открывают все новые и новые возможности взаимодействия с окружением, поэтому игра не надоедает до самого финиша. Хотя кому-то, наверное, может показаться, что под видом single нам предложили расширенный туториал (такие обвинения



» И тут вдруг эта лесенка ка-а-ак сложится...

> Вам постоянно открывают новые возможности взаимодействия с окружением, поэтому игра не надоедает



» С противниками мы не сражаемся, а бодаемся

высказывались, например, в адрес Portal).

Главный же недостаток игры в ее феноменальной скоротечности. Сюжетную линию первого эпизода (The Great Tree Story) вы сможете пройти буквально за один присест, а в следующий вечер завершить все или почти все отдельные аркадные этапы, выполненные в минималистской стилистике уже упомянутой Portal. Теперь останется лишь опробовать режим *Split screen* на специальных уровнях, рассчитанных на двух человек, но не факт, что вы этим займетесь, – интерес к игре быстро сходит на нет. Надеемся, заявленный дополнительный контент не заставит себя ждать и несколько исправит ситуацию.

В целом же проект Boolat Games производит приятное впечатление. Он мило, хотя и не слишком оригинально выглядит и имеет увлекательный, продуманный, сбалансированный геймплей. Дебют Украины на PSN, можно сказать, удался. Желаем донецкой компании развить успех и порадовать нас не менее удачными релизами.

ИНТЕРВЬЮ С BOOLAT GAMES

Gameplay Прежде всего хотелось бы поздравить вас (да и всю нашу страну) с дебютом на PlayStation Network. Можете прокомментировать старт проекта?

Boolat Games Спасибо за поздравления! Для нас это очень важный шаг в развитии консольного направления, и мы счастливы, что игра вышла и расширяет свою аудиторию. Стартовал проект тихо, без рекламы и шумихи, свойственной западным релизам. Сказывается кризис и разнобой во времени релиза в Америке, Азии и Европе. О продажах судить еще рано, но видно, что игру комментируют, обсуждают, и это придает силы двигаться дальше.

Gameplay Что насчет обещанного DLC? Ведь первый эпизод игры оказался довольно коротким.

Boolat Games Вы правильно подметили: игра и задумывалась как сериал, поэтому DLC будет. Очень скоро мы опубликуем материалы из второго эпизода (аддона), в котором тоже много интересного.

Gameplay Некоторые разработчики жалуются, что создавать проекты для PS3 тяжело. Можете подтвердить или опровергнуть это утверждение?

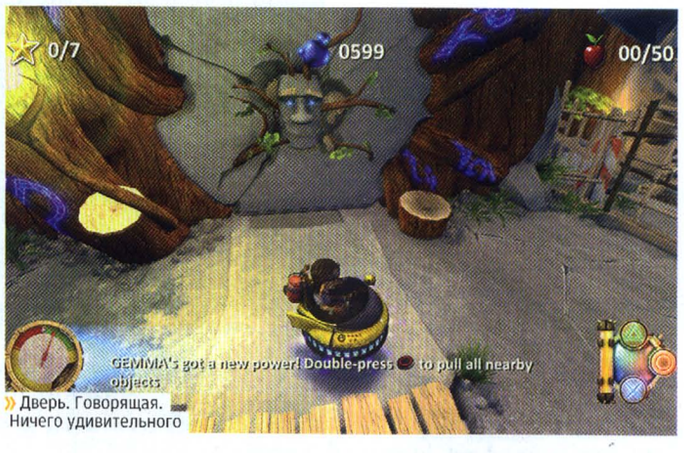
Boolat Games Игры для PS3 создавать действительно непросто. Но в отличие от разработки для PC, на PS3 много трудностей, не связан-

ПАСПОРТ

Жанр puzzle / platformer
Разработчик Boolat Games
Издатель Boolat Games
Сайт topatoi.boolat.com
Возраст 7+

Boolat Games Донецкая компания Boolat в индустрии с 2001 года. Вначале отметилась парой интересных, хотя и не отличных проектов. В последнее же время переключилась на казуальные игры, а также успешно дебютировала в PlayStation Network.
Игры «Смертельные грезы: Круг судьбы», «Тормозилки», «Кафе Амели»
Сайт www.boolat.com


» Враг. Забавный, но опасный



» Дверь. Говорящая. Ничего удивительного



» Одно неверное движение и...

ных с технологиями. Требуется серьезная организация и слаженность работы команды, а также внимательность при прочтении документации, которой немало.

Gameplay Что в разработке topatoi было самым трудным? А что, наоборот, может быть, вопреки всем ожиданиям пошло на удивление легко?

Boolat Games Трудного, как, наверное, в любом деле, оказалось больше. Трудно было начинать работу с новой консолью, плохо представляли сам процесс создания игр для PS3, процедуры общения с Sony. Поэтому пришлось провести много времени в прощупывании почвы. Долго занимались геймплеем, который с первого раза не получился, и перерабатывали его, и полировали. На удивление просто было с графикой – со стилистикой и наполнением. Мы изначально выбрали определенное направление и планомерно двигались к финишу, больше не возвращаясь к этому вопросу. Благо возможности PS3 и профессионализм команды позволили реализовать все задуманное.

Gameplay topatoi создавался целиком силами Boolat или привлекалась помощь со стороны? Возможно, это были не только привычные сегодня аутсорсинг-партнеры, а консультанты по игровой механике, продюсеры...

Boolat Games Мы пользовались услугами аниматоров и локализационной студии, ведь игра вышла на пяти языках. Ну а консультантов по игровой механике и сторонних продюсеров не привлекали, разве что общались со знакомыми по индустрии. Были, конечно, советы представителей Sony, которые мы получали в ходе плановой проверки версий с их стороны, за что им отдельное спасибо. topatoi это наш первый опыт не только в разработке, но и в издании игр, и мы очень рады и горды тем, что все получилось.

Gameplay Насколько конечный результат соответствует изначальной идее? Были ли какие-то интересные задумки, оставленные за бортом вследствие фичаката?

> Главный же недостаток игры в ее феноменальной скоротечности

Boolat Games Надо сказать, финальный вариант topatoi значительно отличается от первоначальной идеи игры. Она представлялась элементарной аркадой, в которой вы управляете юлой (игрушкой). Но в процессе препродакшена, длившегося около трех месяцев, идея выросла. В итоге получили довольно серьезный PS3-проект с сюжетом и различными игровыми режимами. Что удивительно, фичаката как такового не было. Идеи подвергались жесткой фильтрации и оценке – выбирали только самые достойные. К слову, не все фишки продемонстрированы в первом эпизоде – topatoi еще удивит вас.

Gameplay Как сильно вмешивались в процесс разработки представители Sony? Был ли диктат с их стороны?

Boolat Games Нет, ничего подобного не было. Мы лишь прошли несколько запланированных этапов проверки игры, которые демонстрировали, что Sony заботится о том, чтобы проект был приятным и не имеющим технических ошибок, а геймплей – интересным и соответствующим возможностям консоли. Все это очень и очень важно.

Gameplay В описании проекта на его официальном сайте сказано, что при создании геймплея команда вдохновлялась классикой вроде The Lost Vikings или Bubba 'n' Stix. А где черпали вдохновение художники? Изобразительный ряд topatoi, как показалось, представляет собой некий микс из западных и восточных дизайнерских традиций.

Boolat Games На визуальный стиль первого эпизода оказала влияние картина «Мой сосед Тоторо» (Tonari No Totoro). В остальном же это смесь всего когда-либо увиденного, услышанного или прочтенного, начиная с «Алисы в стране чудес» и заканчивая рекламой известной газировки с сюжетом про букашек и их чудесную фабрику. И в том, что это результат переваривания огромного пласта опыта и информации, нет ничего удивительного. Любой креатив, создание чего-то нового – это еще один кирпичик, стоящий на колоссальном фундаменте прошлого. Восточные и западные дизайнерские традиции? Да. И египетские, и европейские, и североафриканские, центральноамериканские и, быть может, даже еще какие-то.

Gameplay Стоит ли ждать PC-версию topatoi или ее выпуск вы считаете неоправданным?

Boolat Games Не хочется обнадеживать PC-игроков, сейчас мы не видим смысла выпускать эту версию. Игровой процесс, управление и поведение камеры получились очень консольными. Но мы же знаем – никогда не говори «никогда»...

Gameplay Как вы оцениваете привлекательность PSN для инди-разработчиков либо небольших студий? С вашей точки зрения, стоит ли команде энтузиастов пытаться пробиваться на PSN или поначалу лучше предпочесть более традиционную PC-платформу?

Boolat Games Если у команды нет опыта, логичнее сначала завершить как минимум один небольшой проект, чтобы оценить свои силы, и только после этого рассматривать варианты дальнейшего роста. Все-таки сложность разработки для игровых консолей и требования к самим разработчикам достаточно высоки. Потому трезво смотрите на ситуацию. Желаем всем коллегам не просто делать игры, а заканчивать и выпускать их.





» Аркадные этапы не менее интересны, чем сюжетные уровни

ОЦЕНКА

Идея Микс аркады, платформера и физической головоломки

Графика Симпатичная

Звук Приятный, хорошая музыка

Игра Интересная, но короткая

ИТОГ

3.5/5



Подарунки

тільки для читачів

Gameplay
всё о компьютерных и видеоиграх

домашний ПК
все о компьютерах

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 20 вересня 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**

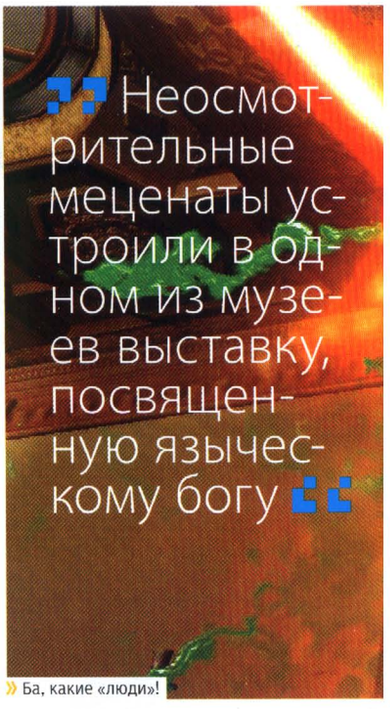
(044) 503-70-69

Yakaboo
deeply cool entertainment

Ghostbusters: The Video Game

The Supernatural Spectacular

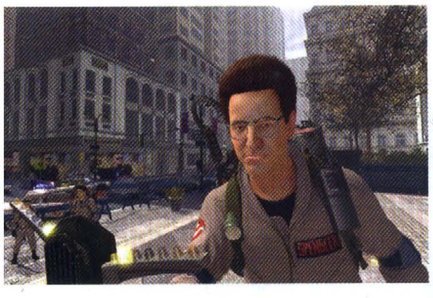
Веселая песня, забавно сигналящий автомобиль, смешная четверка главных героев в неуклюжих комбинезонах с ядерными реакторами за спиной, шалящие призраки и агрессивная протоплазма. «Охотники за привидениями» впитали в себя дух ярких восьмидесятых.



» Ба, какие «люди»!

Александр Чепелев

Первые миссии умело играют на чувстве ностальгии




» С некоторых пор охотники не любят зефир



Много лет назад я мазал жирной субстанцией под названием «Лизун» стены и потолки, вскакивал ранним утром, чтобы посмотреть по телеку очередной эпизод «Настоящих охотников за привидениями» (речь идет о мультсериале The Real Ghostbusters). Приключения великолепной четверки были, скажем честно, довольно глупы. Но тем не менее благодаря специфическому колориту затягивали. И вот спустя двадцать пять (!) лет после выхода первой части кинодилогии Ghostbusters я, фанат «Охотников», получил новую игру по мотивам легендарного фильма. Забегая наперед, скажу: мне понравилось. Хотя какой-то изюминки этому проекту отчаянно недостает.

Вообще история создания Ghostbusters: The Video Game весьма непроста. Дэн Экройд (Dan Aykroyd), сценарист оригинальных Ghostbusters, уже давно мечтал снять полнометражную третью часть, но по разным причинам както не складывалось. В итоге появилась некая интерактивная адаптация так и не вышедшего фильма - игра, которая дожила до релиза лишь благодаря привлекательности бренда и счастливому стечению обстоятельств.

Действие разворачивается спустя пару лет после памятного эпизода, посвященного попытке зловещего князя Виго (Vigo) пробраться в мир гамбургеров и спутникового ТВ (см. киноленту Ghostbusters 2). Если вы помните, в фильме четверка охотников одерживала верх над нечистой силой благодаря неожиданному вмешательству Луиса Тулли (Louis Tully - его роль исполнил известный комик Rick Moranis). В игре этого героя мы, увы, не увидим - его заменит безымянный новичок, которого мы и берем под контроль. Кстати, безымянный он не по причине амнезии, нет. Просто циничный Венкман (Peter Venkman) не пожелал даже узнать имени добровольца, чтобы не было причин к нему привязываться. Впрочем, за исключением этого нюанса, никаких притеснений вы больше не испытаете - протагонисту с ходу выдают фирменный комбинезон, увесистый ранец и излучатель.

Сидеть без дела не придется - неосмотрительные меценаты устроили в одном из Нью-Йоркских музеев выставку, посвященную языческому богу. А тот, обидевшись, что у него не спросили разрешения, взял да и пробудил различные потусторонние силы. Так начинается новое приключение с множеством отсылок к кинодилогии, скажем, имя Даны Барретт (Dana Barrett, которую играла Сигурни Уивер) с острого языка охотников слетает далеко не один раз.

Протагонисту с ходу выдают фирменный комбинезон, увесистый ранец и излучатель


» Отставить песнопения в центре города!



ПАСПОРТ

Жанр action
Разработчик Terminal Reality
Издатель Atari
Издатель в СНГ «Новый Диск»
Сайт
www.ghostbustersgame.com
Возраст 7+

Terminal Reality
Базирующаяся в Далласе Terminal Reality за пятнадцать лет своего существования выпустила не так-то много игр. Увы, ни одна из них не сыскала всеобщего признания за исключением разве что дилогии BloodRayne.
Игры Nocturne, дилогии 4×4 EVO, Fly, BloodRayne, Monster Truck Madness
Сайт www.terminalreality.com



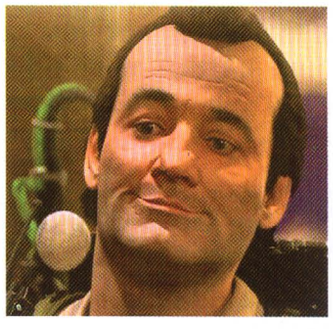


Первые миссии умело играют на чувстве ностальгии. Вот мы бегаем за знаменитым Лизуном (Slimer) по хоромам пятизвездочного отеля, сшибая энергетическими лучами люстры и громя мебель (а в это время работники гостиницы стараются успокоить постояльцев - мол, ничего особенного не происходит). А вот вновь встречаемся с улыбчивым моряком из зефира (Stay Puft Marshmallow Man) и опять побеждаем его. Но дальше...

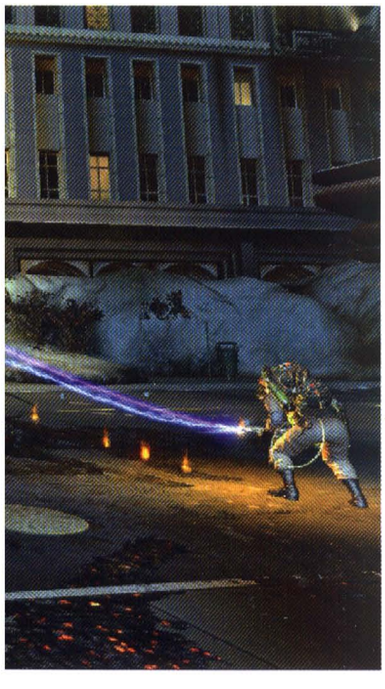
Дальше начинается такая странная чехарда, что диву даешься. Охотники то прочесывают мрачную библиотеку, наполненную тяжелыми вековыми талмудами, то вдруг перемещаются в параллельное измерение, то внезапно оказываются в некоем королевстве кривых зеркал... Вроде бы и заскучать нам не дают, но происходящее как-то не соответствует духу Ghostbusters. Хорошо еще, что сами герои не потеряли своих фирменных черт. Они остроумны, рассудительны, порой язвительны. Но главное - они все так же по-хорошему безумны.

Особенности работы со специфической экипировкой были тщательно перенесены в игру. Привидения мы можем обнаружить с помощью прибора PKE-meter (Psycho-Kinetic Energy meter), а далее в ход идут протонные излучатели. Мелкие призраки уничтожаются достаточно легко, а поимка крупных экземпляров невозможна без использования специальной ловушки. Излучатели, кстати, имеют четыре режима стрельбы: обычными и замедляющими лучами, жгучей красной «дробью» и зеленой слизью. Периодически ловля привидений прерывается простенькими физическими головоломками. Отмечу еще, что оружие по мере продвижения по сюжетной линии совершенствуется (хотя возня с апгрейдами довольно быстро наскучивает).

Один из главных недостатков игры - условность и декоративность окружения. Почему лучи, легко разрушающие мраморные колонны, не способны прожечь паутину? Почему в убежище охотников не действуют законы физики и стулья намертво прилипли к половицам? Претензии, наверное, наивные, но подобные упрощения сильно портят впечатление от проекта.



Ghostbusters: The Video Game - удивительная и в то же время странная игра. Она щеголяет виртуальным Биллом Мюррэем, океаном действительно остроумных диалогов, тонким стебом, приятным юмором, классной графикой, заводной музыкой, наконец! Но здесь ощутимо не хватает чего-то, что позволило бы поставить ее на одну ступеньку с кинодилогией (а с чем еще сравнивать, как не с фильмом?). Может быть, во всем виновата некоторая вторичность? Тяжело сказать. Поиграйте и решите сами.



> Ловля привидений прерывается простенькими физическими головоломками

> Циничный Венкман не пожелал даже узнать имени добровольца

ОЦЕНКА

Идея Пышно воскресить «Охотников за привидениями»
Графика Стильная
Звук Веселый. И не забудьте про голоса актеров из фильма
Игра Хорошая, но могла бы быть лучше

ИТОГ

4



FUEL

» Смерч - это не просто декорации, может и с трассы столкнуть



» Пафосно и круто



» Воспользуюсь, пожалуй, срезочкой

• **Жанр** racing • **Разработчик** Asobo Studio • **Издатель** Codemasters
• **Издатель в СНГ** «Новый Диск» • **Сайт** www.fuel-game.com • **Возраст** 7+

Богдан Афанасьев

Пять с половиной тысяч миль разочарований

Самый большой мир в видеоиграх - вот чем завлекают нас сотрудники Asobo Studio. 5560 квадратных миль или 14 500 столь же квадратных километров проработанного ландшафта - ну не повод ли для гордости?

Особенно если данный факт занесен в Книгу рекордов Гиннесса. Кроме территории фантастических масштабов нам обещали множество видов авто- и мототехники, а также разнообразные соревнования и миссии. К сожалению, как это часто бывает, результат оказался далек от ожидаемого.

Авторы явно вдохновлялись MotorStorm: Pacific Rift - мотоциклы, квадроциклы, джипы, грузовики и прочие транспортные средства (всего более полусотни единиц, тут уж нас не обманули) шустро бегают по пересеченной местности обширнейшего постапокалиптического мира. Да, вы не ослышались - на дворе не особо светлое будущее. После глобальной катастрофы матушка Земля превратилась в огромную, практически безжизненную пустыню (хотя флора какая-никакая есть и вполне сносно себя чувствует). Выжившие ценят лишь одну валюту - топливо. Заветные литры мы и зарабатываем всю игру. Накопив нужное количество, можно купить себе тачку, а новую раскраску выиграть в соревнованиях либо найти в специальных точках на карте. Вот в принципе и все, чем придется заниматься на просторах площадью почти пятнадцать тысяч километров.

Гонки проходят в определенных локациях, между которыми мы перемещаемся или на колесах, или с помощью вертолета. Но экспресс-путешествия разрешены только в пределах уже исследованной нами карты - внутриигровая территория разбита на два десятка зон, и пока они не изучены, доступ туда закрыт. Так что хотите вы того или нет, рано или поздно исколесите все локации. Они, увы, не слишком живописны: чахлые леса, пустыни и тундра. И редкие базы, на которых и проводят соревнования.

Безумно раздражают продолжительные загрузки (и это при установке игры на жесткий диск!). А медитировать на них придется часто, особенно если ездить неаккуратно. Не обошлось и без довольно распространенного сейчас в гоночных проектах эффекта последнего километра - шустро стартовавшие противники, приближаясь к финишу, сбавляют скорость, давая шанс нерасторопному игроку занять первое место (другие нас не интересуют). Соревнования происходят лишь в одном классе, и смешанных заездов, как в MotorStorm, здесь нет, а жаль. Где-то после трети прохождения в игру вступают силы природы: появляются ураганы, которые сносят столбы, поднимают в небо и швыряют на землю автомобили и прочие громоздкие предметы.

Машины в FUEL выполняют повороты в воздухе, что выдает с головой аркаду чистейшей воды. Но, к счастью, схемы управления транспортными средствами отличаются, тут разработчики потрудились. Увы, несовершенство физики стало серьезной порцией дегтя - автомобили постоянно заносит и не всегда понятно почему. Движение по пересеченной местности напоминает лотерею: то мы запросто взлетаем на крутую горку, то еле-еле заползаем на холмик. Сюрпризы поджидают и при попытках срезать углы через заросли. Одни скопления кустов наша машина с легкостью преодолевает, а в другие упирается, будто в бетонную стенку. Есть еще странности, но не настолько значительные.

Картинка немного недотягивает до уровня Colin McRae: DiRT, PURE или MotorStorm: Pacific Rift, но, учитывая величину мира, это простительно. Модели транспортных средств достаточно детальны, размытых текстур не наблюдается. А вот звук откровенно не радует - налицо явный диссонанс между интенсивностью рева двигателя и скоростью движения авто. Ну а жалкий десяток музыкальных композиций - это просто смешно для проекта подобного жанра. Они не особо интересны и надоедают уже после нескольких часов игры.

Да, мир действительно огромен, но заняться в нем нечем. Получаса ехать ради новой раскраски автомобиля? Увольте! Редкий ценитель гонок пройдет FUEL полностью, лишь мертвый сезон может спровоцировать его на подобный подвиг. Гора родила мышь.

> Да, мир действительно огромен, но заняться в нем нечем

Оценка

Идея MotorStorm в огромном мире

Графика Неплохая. Могла бы быть лучше, но размер территории накладывает ограничения

Звук Невыразительный. Музыки совсем мало, и она быстро надоедает

Игра Масштабная, но посредственная

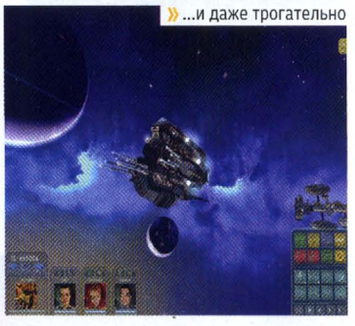
Итог

2.5/5



» Разноцветный космос это, конечно, нереалистично, но до чего же красиво...





» ...и даже трогательно

Звездные волки 2: Гражданская война

• **Жанр** RPG / RTS • **Разработчики** Elite Games Team / Xbow Software • **Издатель** «1С»
• **Сайт** www.games.1c.ru/starwolves2_gv • **Возраст** нет данных

Николай Ильченко

Радары, квазары... Некоторые игры достигают успеха вовсе не благодаря объективным факторам вроде совершенства геймплея и технологий. Средний по качеству проект может неожиданно «выстрелить» по причине удачного сочетания его темы, новизны и момента релиза.

Вышедшие в конце 2004 года «Звездные волки» - именно такая игра. Добротная, однако ничем не выдающаяся, зато весьма обласканная в свое время русскоязычной прессой. Еще бы! Это ведь была натуральная RPG с космосом, звездами и отважными наемниками, со сражениями в безвоздушном пространстве, пиратами, «чужими», взбесившимся искусственным интеллектом и прочими штампами непритязательной милитаристской космооперы. И все с элементами нелинейности, да к тому же родное, отечественное!

В силу снисходительного отношения к любимой теме и ввиду пролетарского происхождения многие предпочитали закрыть глаза на отсутствие в сражениях тактики и общее однообразие геймплея. Но вышедший через два года сиквел расставил все по своим местам - игра, напоминавшая не полноценный продукт, а скорее скороспелый аддон, подчеркнула недостатки оригинала, разочаровав даже самых преданных фанов. Некоторые из них, впрочем, продемонстрировали недюжинный энтузиазм, собравшись в единую команду под вывеской Elite Games Team (по названию сайта о космических играх Elite Games) и занявшись попытками реанимировать любимый проект.

Разработанный ими stand alone аддон «Звездные волки 2: Гражданская война» поражает в первую очередь трудолюбием сценаристов. В игре внушительный нелинейный сюжет, масса заданий с разнообразными вариантами решения (каждое из которых может вам аукнуться много позже), частые и достаточно элегантные отсылки к первой части, огромное количество доступных пилотов (кого из них вы повстречаете, зависит от выбранной сюжетной ветки, а иногда и случайности), несколько вариантов концовки... В общем все здорово. Огорчает разве что практически полное отсутствие второстепенных поручений: никогда не думал, что буду скучать по «почтовым» квестам вроде «довези внучку до бабушки» или еще какой банальщине типа убийства подлых пиратов, но подобных элементов так не хватает для оживления огромного игрового мира.

К сожалению, только сюжетом достоинства «Гражданской войны» и ограничиваются. Боевую систему сегодня не назовешь даже сносной: постоянные сражения (вы воюете большую часть проведенного за экраном времени) изматывающе монотонны, лишены какой-либо тактики, а их исход зачастую зависит от случайности. Хотя винить непосредственно Elite Games Team не в чем - это тяжелое наследие геймплея оригинальных «Звездных волков», не подразумевающих иного способа активного взаимодействия с игровым миром, кроме боя. И если в 2005-м было легко закрыть глаза на подобные условности и примитивность, то сейчас уже никак не получается. Рядовому геймеру проект наскучит очень быстро.

А вот в чем действительно стоит упрекнуть Elite Games Team, так это в частых огрехах геймдизайна. Некоторые же ошибки и вовсе доведут кое-кого до бешенства. Как вам ситуация: игрок должен сбежать через тайный портал от нежданно нагрянувших пиратов, но если он не узнал об этом заранее и не развернул свой корабль в сторону портала ДО появления противника - никаких шансов успеть у него нет. А ведь многие попытаются бессмысленно переиграть эпизод не один десяток раз...

«Гражданскую войну» стоит порекомендовать лишь фанатам оригинального проекта, влюбленным в космическую тематику и наперед готовым смириться с многочисленными недоработками. Если вы в их числе - прибавляйте для себя к итоговой оценке один балл.

ОЦЕНКА

Идея «Звездные волки 2», какими они должны были быть

Графика Космос иногда чертовски красив

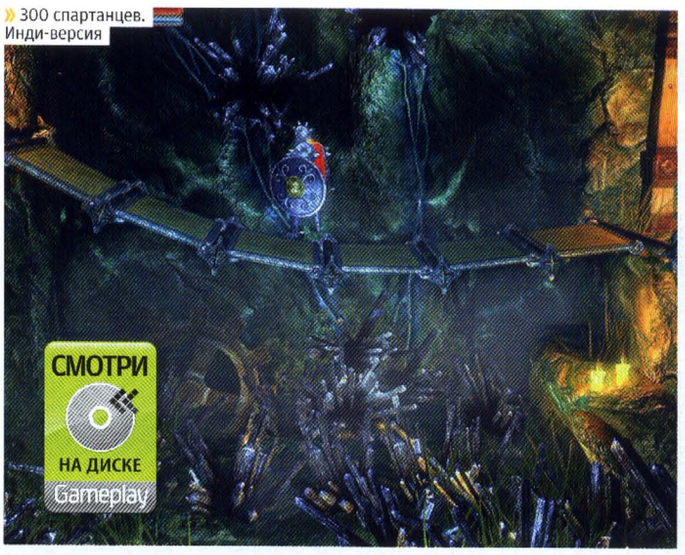
Звук Неплохая озвучка и мелодии

Игра Отличный сюжет и безобразный геймплей

ИТОГ

2.5/5


» Там, на неведомых дорожках...



» 300 спартанцев. Инди-версия



Trine

Три товарища

Кирилл Токарев

Инди-игры в последнее время на подъеме. Проекты, созданные небольшими командами на относительно скромные бюджеты, хвастаются удивительным оформлением, массой интересных решений в геймплее и нескромными ценниками.

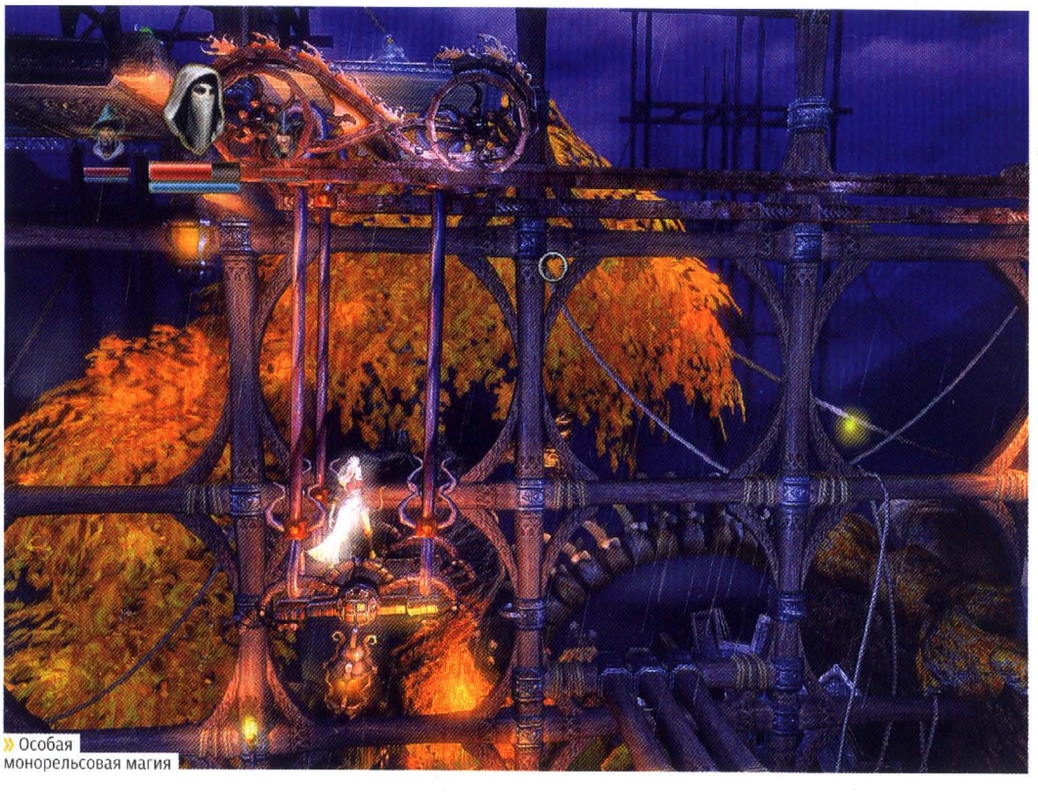
О студии Frozenbyte много говорили в 2005 году после релиза неожиданно хорошей Shadowgrounds. Однако новое творение финских разработчиков ничем не напоминает этот мрачный фантастический боевик. Перед нами удивительно красивый аркадный платформер с акцентом на физических головоломках. Не очень сложный, но запоминающийся.

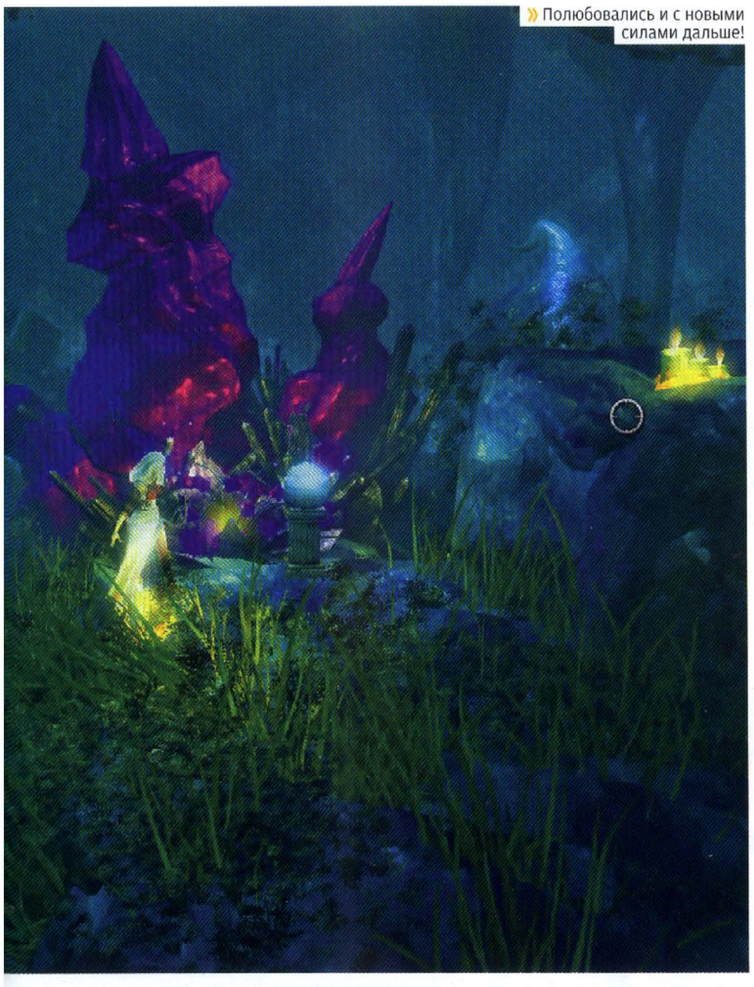
Действие Trine разворачивается в живописном сказочном мире. В погоне за магическим артефактом, припрятанным в старом замке, встречаются три главных героя: молчаливая воровка Зоя, маг Амадеус и глуповатый воин Понтиус. Ранее каждый из них преследовал свои цели, но впоследствии искатели приключений решили начать действовать в команде – ведь в таком случае шансы заполучить волшебный предмет увеличиваются. На кооперативной работе и выстроен весь геймплей. Если вы знакомы с легендарным хитом 90-х The Lost Vikings от Blizzard Entertainment (тогда фирма была известна как Silicon & Synapse), то сразу поймете, о чем идет речь.

Каждый из представленных персонажей обладает определенными навыками, которые помогают преодолевать многочисленные препятствия. Воровка стреляет из лука, высоко прыгает и ловко пользуется крюком-кошкой. Маг создает ящики из воздуха, двигает предметы на расстоянии и наводит мосты. Воин отлично справляется с разрушением хлипких деревянных конструкций и чуть более крепких монстров, а также умеет укрываться от снарядов щитом. Грамотно комбинируя эти возможности, можно выйти победителем практически из любой ситуации.

Стоит отметить, что все способности героев удивительно многофункциональны, и львиная доля удовольствия от игры состоит как раз в случайном открытии новых приемов преодоления препятствий. Хотя большинству задачек все-таки недостает замысловатости и разнообразия. А головоломки с рычагами и кнопками оригинальными никак не назовешь. Зато игра всячески поощряет смелых исследователей. Во время путешествий вы сможете найти сундуки с лежащими в них разными полезными предметами вроде защитных сапог для мага. Подобные вещички очень помогут в прохождении, так что советую уделить их поиску некоторое внимание.

В целом геймплей производит приятное впечатление, даже постоянный спаун врагов почти не раздражает. Выручает то, что авторы все-таки нащупали баланс меж-


» Особая монорельсовая магия


» Полюбовались и с новыми силами дальше!

ду сражениями и загадками, а недостаток оригинальности последних постарались компенсировать ролевыми элементами. Персонажи собирают (да, именно собирают в особых склянках) экспу и тратят специальные очки на улучшение навыков.

Однопользовательская кампания с ее простоватым юмористическим сюжетом будет развлекать вас часов пять – не так уж и много для небольшого проекта с 30-долларовым ценником. Но дополнительное удовольствие сможет доставить кооперативный режим (только за одним PC или консолью, онлайн-сессии не предусмотрены). Именно во время совместного прохождения с живым партнером становится наиболее очевидным родство Trine с The Lost Vikings. Вы должны не просто добраться до очередной контрольной точки, но и обеспечить путь партнеру. Зачастую сделать это намного сложнее, чем кажется.



Выглядит Trine невероятно красиво. У дизайнеров получились очаровательные, уютные, незаурядные уровни, наполненные огромным количеством деталей. В оформлении местных подземелий столько тонкостей, что сразу их просто не замечаешь. От качества картинки буквально захватывает дух. Не отстает и анимация: персонажи двигаются, как живые. Такого цельного визуального ряда мы не видели в играх уже давно.

Однако в бочке меда традиционно нашлось место для ложки дегтя – Trine не лишена дурацких багов, которые порой могут серьезно испортить впечатление от проекта. Из-за нюансов физической системы трупы иногда странно дергаются после смерти, сочетание *Alt+Tab* приводит к сбою программы, а случайное нажатие клавиши *F10* по необъяснимому капризу разработчиков выключает искусственный интеллект и делает прохождение абсолютно невозможным.

Тем не менее редкий геймер устоит перед очарованием Trine. Этот проект вряд ли войдет в число громких хитов, но уже сейчас его можно смело назвать одним из самых интересных релизов текущего года.

Все способности героев удивительно многофункциональны

ПАСПОРТ

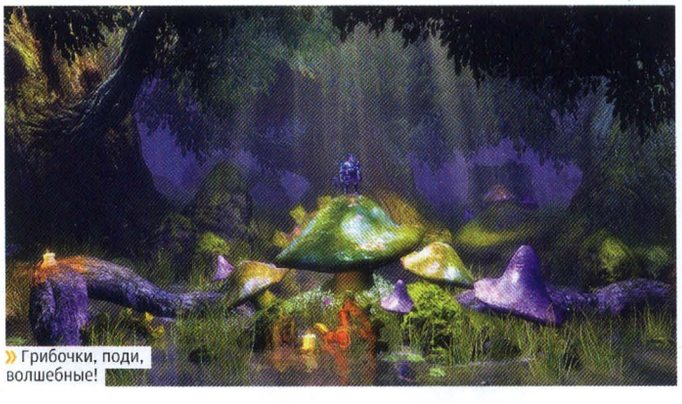
Жанр platformer/puzzle
Разработчик Frozenbyte
Издатель SouthPeak Interactive
Издатели в СНГ
«Руссобит-М» / GFI
Сайт trine-thegame.com
Возраст 12+

Frozenbyte Независимая финская студия, выпускающая игры с финской же неторопливостью. Компания была основана в 2001 году, но за прошедшее время сумела закончить всего три проекта.
Игры Shadowgrounds, Shadowgrounds Survivor
Сайт www.frozenbyte.com


» Да-да, мы тоже подумали про Принца



» Бардак и запустение


» Грибочки, поди, волшебные!


» Ну прям Diablo!


» Начало трудовой смены

ИНТЕРВЬЮ С ЛАУРИ ХИВАРИНЕНОМ (LAURI HYVÄRINEN) – ДИЗАЙНЕРОМ TRINE И ИСПОЛНИТЕЛЬНЫМ ДИРЕКТОРОМ FROZENBYTE

Gameplay Ваша первая игра Shadowgrounds была высоко оценена игроками и прессой, а как публика реагирует на Trine?

Лаури Хиваринен Trine понравилась даже больше нашей предыдущей работы. Мы очень рады позитивным отзывам.

Gameplay Расскажите подробнее об истоках Trine. Почему вы взялись за смесь платформера и головоломки, а не сделали очередной шутер?

Лаури Хиваринен Вообще-то с ней все пошло не так, как предполагалось. Изначально это была очень маленькая игра. В 2008 году мы не смогли продать один из наших проектов издателю и тогда решили серьезно изменить Trine, увеличив количество задействованных разработчиков с 3 до 20 человек и сделав акцент на физические головоломки. От этого проблем меньше не стало, но в итоге конечный продукт получился очень хорошим.

Gameplay Trine многие сравнивали с LittleBigPlanet и The Lost Vikings. Она также напоминает Heart of Darkness и местами Prince of Persia. А какие еще источники вдохновения были у команды?

Лаури Хиваринен В некоторой степени на Trine также повлияли Castlevania и Braid. Но какой-то конкретной игры, послужившей отправной точкой, не было. У каждого нашего сотрудника свои предпочтения и фавориты среди игровых проектов. Мы просто взяли множество идей и постарались соединить их в Trine.

Gameplay RPG-элементы – это дань моде?

Лаури Хиваринен Не только. Здорово, когда игрок имеет возможность улучшить какие-то характеристики персонажа и тем самым внести определенные изменения в геймплей.

Gameplay Почему вы решили ограничить свободу перемещений персонажа? Ведь к вашим услугам были все преимущества современного 3D?

Лаури Хиваринен Мы хотели достичь максимального качества графики, и именно классическая двухмерная схема передвижения позволила уделить больше внимания полировке визуальной составляющей. При таком подходе углы обзора камеры остаются неизменными, что значительно облегчает процесс насыщения картинки деталями. Кроме того, мы старались сделать образы героев действительно интересными и отличающимися друг от друга, и, кажется, это удалось. Признаемся, что поначалу главные персонажи выглядели довольно уродливо. Например, рыцарь в оригинале был очень худым парнем.

Gameplay Выход вашей игры на PC – событие, прямо скажем, не слишком ожидаемое. Сегодня подобные проекты все чаще выпускают только для консолей. Вы не боитесь пиратов? И каково ваше отношение к цифровой дистрибуции?

Лаури Хиваринен Пиратство действительно очень вредит PC как игровой платформе и продажам продуктов для нее, иначе мы бы не стали выпускать Trine для PlayStation Network. Что касается цифровой дистрибуции... Это очень классный способ распространения игр, но нам кажется, что традиционную розницу он заменит не скоро.

Gameplay Ваши коллеги из Team 17 говорят, что Microsoft сильно подняла планку качества для загружаемых игр для Xbox 360. Вам не кажется, что небольшим студиям с каждым днем все труднее попасть на консольный рынок?

Лаури Хиваринен Могу сказать, что сложности есть всегда – вне зависимости от платформы. Может быть, с Xbox 360 действительно сложнее, но Sony была к нам очень благосклонна с самого начала. В любом случае конкуренция постоянно усиливается, так как хороших игр и в PSN, и в XBLA становится все больше. Поэтому надеяться на авось не стоит.

Gameplay К слову, издатели помогали вам с финансированием проекта? Или он был сделан на средства компании?

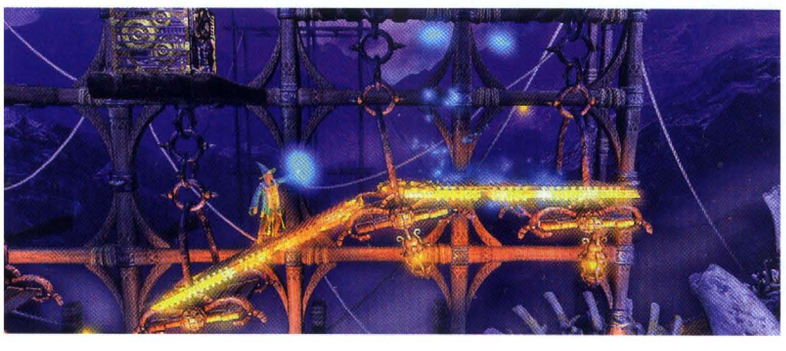
Лаури Хиваринен Мы сами собрали около двух третей всех необходимых средств (включая государственные гранты). Оставшуюся треть дали издатели. Trine стала для нас самым дорогим проектом.

Gameplay Насчет цен. Почему Trine для PC стоит в два раза дороже PS3-версии?

Лаури Хиваринен Мы бы хотели видеть одинаковые цифры на ценниках. Но эти суммы формируются согласно договорам с издателями, и поэтому нам пришлось пойти на компромисс, чтобы удовлетворить партнеров и выпустить игру в розницу.

Gameplay Что дальше? Сиквел Trine или какой-то новый проект?

Лаури Хиваринен Наша следующая игра выйдет на Nintendo DS, но у нас есть и другие планы. Просто немного подождите официальных новостей.



ОЦЕНКА

Идея Современная The Lost Vikings

Графика Очень красивая

Звук Приятные мелодии и качественная озвучка

Игра Сказочно привлекательна

ИТОГ

4.5



» А вас, Трипвуд, я попрошу остаться!


» Бомбы в трусах. А где же еще?


» Старая знакомая

Tales of Monkey Island: Chapter 1 – Launch of the Screaming Narwhal

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

Кирилл Новотарский

Mighty Pirate™ Поклонники Monkey Island, опасавшиеся, что Telltale Games, создающая продолжение знаменитого сериала, не оправдает оказанного ей высокого доверия, могут вздохнуть с облегчением. Все-таки в этой студии работают очень ответственные люди.

Такой мощный бренд, как Monkey Island, даже при большом старании испортить тяжело. Благо издеваться над «золотой» адвентюрой никто не собирался - во главе нового проекта поставили Дейва Гроссмана (Dave Grossman), соавтора The Secret of Monkey Island и Monkey Island 2: LeChuck's Revenge, а также создателя шикарной Day of the Tentacle. Хотя надо сразу оговориться: если вам не по душе классическая тетралогия, то покупать Tales of Monkey Island не стоит - вряд ли она понравится (сомневающиеся могут опробовать демо-версию).

Итак, жизнь Гайбраша Трипвуда (Guybrush Threepwood) опять делает крутой вираж. Злобный ЛеЧак (LeChuck) захватывает в плен милую Элейн (Elaine), жену нашего героя, и одновременно пытается провести над безобидной обезьянкой зловещий ритуал, чтобы узнать некий Страшный Секрет. Уже готовый раз и навсегда расправиться со злодеем Гайбраш импровизирует в своем лучшем стиле, и в результате все становится с ног на голову. ЛеЧак превращается в человека, рукой Трипвуда овладевает злой дух, а корабль, на котором находилась Элейн, вовсе идет ко дну. Сам же спаситель приходит в себя на берегу острова Флотсам (Flotsam). Очень быстро оказывается, что уплыть с этого клочка суши невозможно из-за коварных ветров, но оптимизма Гайбраша данный факт поколебать не в силах (а вышедшая из-под контроля рука его скорее забавляет, чем раздражает). Вперед, на поиски Элейн!

Флотсам населяют очень колоритные и, мягко говоря, непростые в общении персонажи. Скажем, местный журналист (кажется, страдающий раздвоением личности) требует в обмен на ценную информацию скандальные новости, а единственный на острове врач проявляет к «зараженной» конечности Трипвуда совсем нездоровый интерес. Придется включить фантазию, чтобы выйти из этой передряги целым и невредимым.

В Tales of Monkey Island соблюдены традиции серии. Игра наполнена стебом, самоиронией и отсылками к предыдущим частям. Не меньше радуют и порой совершенно абсурдные диалоги. Но удивляться нечему - это же Monkey Island. Здесь при определенных обстоятельствах даже самая глупая идея может привести к результату (в чем, собственно, и заключается вся прелесть проекта).

Кстати, задачки достаточно просты, манипуляции с предметами в большинстве случаев совершенно очевидны (конечно, со скидкой на специфику серии). Разве что с головоломкой, связанной с путешествием в джунглях, авторы немного переусердствовали - петлять по тропинкам среди зарослей вам придется два раза подряд. Хорошо, что, оказавшись перед неразрешимой проблемой, можно обратиться к системе подсказок.

Музыку для всех эпизодов Tales of Monkey Island пишет Майкл Лэнд (Michael Land), работавший над серией ранее. Благодаря его стараниям атмосфера тетралогии сохранена полностью. А вот графический стиль, думаем, придется по душе не каждому поклоннику классической Monkey Island. Особенно много вопросов вызывает новый облик Гайбраша.

В целом же проект можно охарактеризовать как практически полностью оправдавший ожидания. Хотя есть один нюанс: будьте готовы выложить за Tales of Monkey Island сразу $34,95 - покупать дополнения по отдельности (по мере выхода) в этот раз не позволят. Заплатив полную цену наперед, вы будете каждый месяц получать свежий эпизод приключений.

ОЦЕНКА

Идея Реанимация культовой серии

Графика Стилизация на любителя

Звук Веселенький, неназойливый, в духе Monkey Island

Игра Неожиданно хороша

ИТОГ

4.5/5

» Антикризисный курорт



» Эти милые песики – корень всех проблем





» Тест на наличие интеллекта успешно пройден



» Еще шаг, и отпуск для этого парня окончательно испорчен

Wallace & Gromit's Grand Adventures Episode 2 – The Last Resort

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

Андрей Кубовский

Место под солнцем Новый эпизод отчасти напоминает незабвенную The Sims. Нам, как владельцу подпольного (в прямом смысле слова) курорта, придется угождать прихотям немногочисленных соседей, в полном составе перебравшихся на каникулы в дом изобретателя Уоллеса и его пса Громита. На сей раз разработчики решили ближе познакомить нас с обитателями Западной Кенгуриной улицы, а их самих – друг с другом.

Как и в первом эпизоде, действие разделено на несколько глав, каждая из которых имеет мини-сюжет и конечную цель. Любая из них забавна, а вместе они складываются в достаточно раздробленный каламбур. Так, в самом начале нам предстоит предотвратить затопление подвала дома, где обитают протагонисты. Но тут вдруг Уоллеса посещает гениальная мысль организовать курорт, и на плечи игрока ложатся заботы по обустройству комфортного местечка для гостей. Приходится бегать по комнатам с единственной целью: помирить между собой несговорчивых и капризных курортников, стараясь угодить всем сразу. И когда, казалось бы, проблемы позади, сюжет делает финт ушами, и мы уже играем в детективную историю по мотивам Агаты Кристи. Хотя, разумеется, ни о каких серьезных преступлениях речь не идет – в игрушечном мире пластилиновых человечков не бывает жестокости и насилия. Впечатление от подобных метаморфоз получилось двоякое. Конечно, сюжет серии стал более рваным, но при этом он не утратил своей иронички, да и динамизма явно прибавилось.

Головоломки радуют разнообразием, и, что особенно приятно, расположены они теперь куда компактнее. Нам больше не нужно бегать по окрестностям West Wallaby Streets в поисках активных зон, достаточно просто перейти из одной комнаты в другую. Разработчики, очевидно, хотели сделать проект максимально привлекательным не только для любителей крепко подумать, но и для менее требовательных пользователей. Пусть задачи временами не имеют явного решения, но вокруг всегда обнаруживается масса подсказок – можно просто понаблюдать за персонажами и послушать, что они говорят в ответ на то или иное действие. Увы, забавные изобретения Уоллеса тут играют чисто декоративную роль, и веселая возня с очередным непонятным агрегатом осталась за кадром. Зато ближе к концу встретится небольшая, но зрелищная аркадная мини-игра.

Графическое исполнение продолжает радовать качественными моделями героев и красочными декорациями. Они достались в наследство от первого эпизода, но претерпели ряд приятных метаморфоз. Унылый подвал трансформировался в яркое побережье искусственного океана, а автоматический люк в спальне Уоллеса усовершенствовался до спиральной водной горки, проходящей транзитом через кухню.

Второй эпизод далек от совершенства и имеет как плюсы, так и минусы. Из неоспоримых преимуществ – доступный для всех возрастов геймплей, привлекательная графика и мягкий юмор. Из недостатков – сумбурность повествования и обязательное знание английского языка для понимания происходящего. Но в качестве легкого развлечения на один вечер – самое оно.

Оценка

Идея Курорт на дому

Графика Добротная трехмерная графика и анимация

Звук Традиционно качественные звук и музыка

Игра Неплохое развлечение для всех возрастов

Итог

3.5/5



» Гарри, а ты нам расскажешь о разведении бирюзовых упупочников?



» Поэтичные полеты над озером здесь только в начале



Harry Potter and the Half-Blood Prince

• **Жанр** action • **Разработчик** EA Bright Light • **Издатель** Electronic Arts • **Дистрибьютор в Украине** «Софтпром» • **Сайт** www.harrypotter.ea.com • **Возраст** 12+

Александр Чепелев

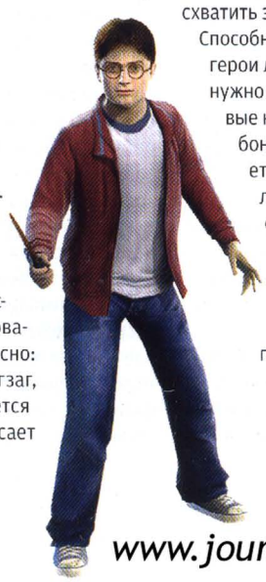
Гарри не умрет никогда Гарри Поттер вымахал в длину и изрядно посерьезнел, но по-прежнему остается самым прилежным в мире учеником. Варит зелья, играет в квиддич и со всеми (кроме отъявленных хамов) трогательно вежлив. Бойкий, храбрый, любопытный волшебник-пионер.

Поэтому в Harry Potter and the Half-Blood Prince он не скачет по бесконечным платформам (вспомните первые три части) и не шатается в задумчивости по огромному-преогромному Хогвартсу. Гарри готовит магические напитки, дает отпор хулиганам и гоняет на метле. Постоянно, что есть хорошо.

> Мы получили динамичное, бодрое изложение и весьма примитивный геймплей

Перед нами первая игра о Мальчике, который выжил, с цельным и весьма бодрым сюжетом. Причем довольно интересная. За основу взята не книга, а ее экранизация. Итак, Гарри стал капитаном команды по квиддичу и вступил в Клуб слизней. Звезда дискотек Драко Малфой строит коварный план. Бородатый мудрец Дамблдор пытается найти секрет бессмертия Волан-де-Морта. На авансцену выходят Пожиратели Смерти.

Прекрасно, что авторы не дают игроку упустить нить повествования. Мы смотрим сюжетный ролик, проходим короткую миссию, варим зелье, деремся, гоняем в квиддич, деремся, снова проходим миссию и т. д. Периодически нам преграждают путь здоровяки из Слизерина или какой-нибудь вервольф – их побеждаем в магической дуэли. Реализовано просто и интересно: рисуем мышкой зигзаг, и оппонент шлепается на землю или зависает в воздухе вверх ногами. Такими незатейливыми заклинаниями можно легко отделать даже неподражаемую Беллатрису Лестрейндж.



Очередной волшебный борщ готовим, перетаскивая в бурлящий котел изысканные ингредиенты вроде драконьих экскрементов. Главное – придерживаться высвечивающегося списка и периодически помешивать похлебку. Преуспеть в квиддиче тоже нетрудно. Наматывая на метлах километры по овальной арене, надо схватить золотистый шар снитч.

Способности асса не понадобятся – герои летают на автопилоте, нужно лишь попадать в оранжевые круги на пути (начисляется бонусное время), ну и, разумеется, поймать строптивого летуна. Элементарно, но не скучно: камера выбирает эффектные ракурсы, есть ощущение скорости.

Harry Potter and the Half-Blood Prince пробегается часа за три. Даже блуждать по Хогвартсу не придется – в любой момент можно вызвать чудное викторианское привидение по имени Почти Безголовый Ник, которое проведет к цели кротчайшим путем. Это стремление к простоте оказалось одновременно во зло и во благо: мы получили динамичное, бодрое изложение и весьма примитивный геймплей. Мини-игр мало, и они постоянно повторяются. Бонусы абсолютно пресные: собираем медали и значки, увеличивающие и без того колоссальные способности Гарри. Вновь и вновь участвуем в чемпионатах по квиддичу, деремся на дуэлях, сочиняем зелья от прыщей. Даже графика, пусть и симпатичная, но чахлая, с пышным рококо «Гарри Поттер и Орден Феникса» не сравнится. Хотя играть интересно.

ОЦЕНКА

Идея Дубль шесть

Графика Милая, но скромная

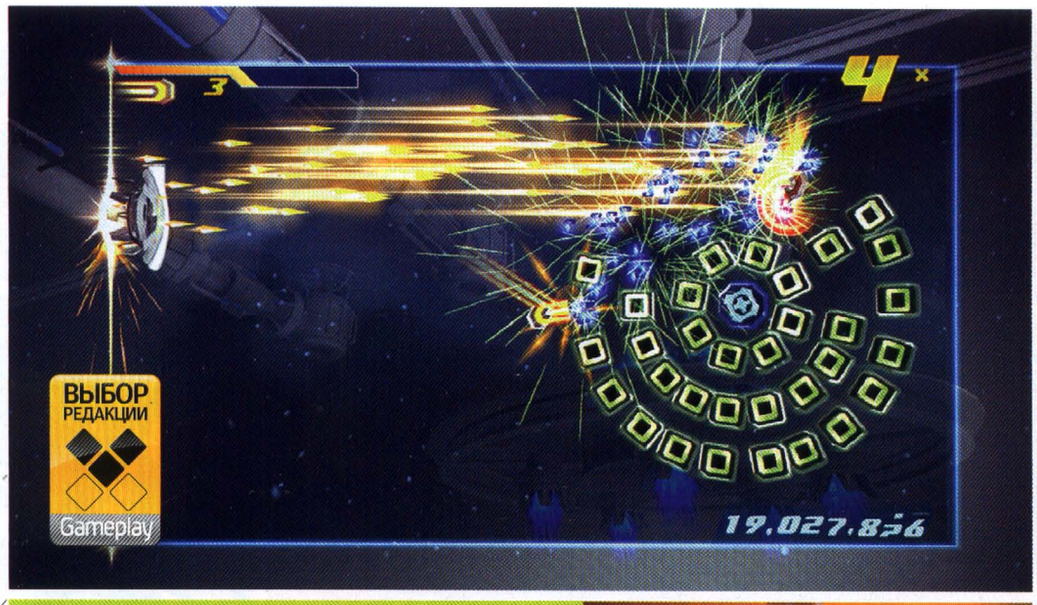
Звук Неплохой, музыка написана с размахом

Игра Вкусный общепит

ИТОГ

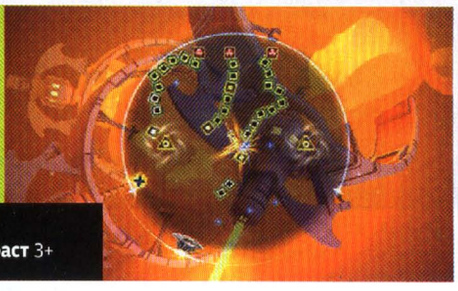
3

www.journal-plaza.net











Shatter

• **Жанр** arcanoid • **Разработчик** Sidhe Interactive
• **Издатель** Sidhe Interactive • **Сайт** www.shattergame.com • **Возраст** 3+

Break it! В принципе Shatter емко описывается всего двумя словами: классный арканоид. Наверное, даже стоит поставить после этого словосочетания восклицательный знак.

Ярослав Сингаевский

Sidhe Interactive, ранее отметившаяся не слишком примечательными проектами вроде Jackass: The Game или Speed Racer: The Videogame, неожиданно удивила. В своем новом творении разработчики решили соединить элементы арканоида и шутера (имеется в виду vertical- и side-scrolling-шутеры) – и правильно сделали. Темп геймплея высок, и в отличие от большинства аналогичных (и преимущественно казуальных) проектов бонусы тут не валятся как из рога изобилия. Каретка не увеличивается, никакие силовые барьеры, препятствующие потере шарика, не появляются и т. д. Есть пара приятных сюрпризов вроде роста «убойной силы» шарика – этого вполне достаточно.

Кирпичики, которые вы разбиваете меткими попаданиями, зачастую представляют достаточно серьезную опасность для вашего «корабля». Как правило, далеко не все они статичны, и столкновение с ними на пару мгновений выводят каретку из строя – по закону подлости именно в этот момент шарик просвистит мимо, и вы потеряете одну «жизнь». Благо от летящих в вашу сторону объектов предохранит специальный щит. На его активацию, а также на включение мощной скорострельной пушки, способной одной серией залпов снести едва ли не все цели на уровне, расходуется энергия. Пополнить ее запасы вы можете, «всасывая» осколки, остающиеся после уничтожения кирпичиков.

Каретка, к слову, умеет не только притягивать к себе предметы, но и отталкивать их от себя. Функция в целом достаточно привычная, вдобавок значительно облегчающая вашу задачу – ведь таким образом легко корректируется траектория полета шарика. Особенность Shatter в том, что подобные фокусы тут являются залогом победы над местными боссами. Да-да, в конце каждой тематической подборки этапов вас ожидает поединок с каким-нибудь спрутом или, допустим, хорошо защищенным роботом. Естественно, у всякого босса своя тактика боя и слабые места. Сражения с ними действительно вносят разнообразие в геймплей – это помимо того, что типы уровней постоянно чередуются.

Графическое оформление в целом можно охарактеризовать как абстрактно-футуристическое. Идея неплохая и реализована достаточно удачно. А вот со спецэффектами дизайнеры переборщили – обычное дело упустить шарик из-за слишком яркой вспышки взрыва. В описании проекта отдельно подчеркивается, что для игры был создан оригинальный саундтрек, но ничего такого особенного я не услышал. Вполне привычная ритмичная музыка, хорошо сочетающаяся с игровым процессом, но не более.

Откровения в жанре арканоидов сегодня случаются редко. На один действительно интересный проект приходится не очень большое, но все-таки достаточное количество унылых клонов. Тем ценнее на их фоне выглядит Shatter – быстрая, бескомпромиссная и, в отличие от неторопливых казуальных продуктов, имеющая соревновательный заряд. Игра то и дело намекает, сколько очков в Shatter набрали ваши друзья по PSN – хороший стимул заставить вас задержаться у экрана ради попытки выйти на первое место в high score.

> Shatter – быстрая, бескомпромиссная, имеющая соревновательный заряд

ОЦЕНКА

Идея Микс шутера и арканоида
Графика Минималистично-футуристическая
Звук Ритмичный
Игра Динамичная и достаточно сложная

ИТОГ **4.5**/5



» Прически не то чтобы исторически достоверны...



» Среди бойцов найдется даже Жанна д'Арк



» Волки против Годзиллы



» Фансервис для девочек



Samurai Shodown Anthology

Жанр fighting • **Разработчик** Terminal Reality • **Издатель** SNK Playmore • **Сайт** www.ignitionent.com/ssa • **Возраст** 12+

Дмитрий Веселов

Бусидо для чайников Уже полстолетия прошло с того момента, как легендарный Акира Куросава выпустил «7 самураев», а на Западе все еще ценят и уважают романтичных, вооруженных холодной сталью азиатских мужчин.

В то время режиссер, наверное, и не подозревал, что делает для рыцарей феодальной Японии примерно то же, что Джеймс Камерон сделал для космических пехотинцев и человекоподобных стальных роботов – Европа и Америка признали самураев образцом крутизны. Даже сегодня, спустя век с лишним после того как этот класс воинов был официально ликвидирован императором, японские герои остаются на гребне популярности. К ним часто обращаются за вдохновением создатели фильмов и игр, в том числе и небезызвестная студия SNK, остро желавшая пополнить библиотеку собственных проектов. В 1993 году она сделала первый Samurai Shodown.

Для своей эпохи это была достаточно оригинальная игра. Во времена, когда все файтинги базировались на техниках рукопашного боя, Samurai Shodown выделялся своим акцентом на острых колющих и режущих предметах. Ритмичный геймплей Street Fighter напоминал то ли теннисный матч, то ли выступление акробатов – в противовес этому Samurai Shodown больше смахивала на дуэль сумасшедших хирургов. Бой выигрывался не кульбитами и выверенными ударами, а быстрыми и нервными взмахами клинков.

Первая попытка набрала вагон призов, и тогда SNK запустила ее в серию, в результате выдав нагора шесть двухмерных игр. Все они в итоге попали на диск антологии, ничего не потеряв при портировании. Секстет Samurai Shodown это по-прежнему взрывоопасные резвые файтинги, от которых сводит пальцы. Герои без устали рычат и вскрывают

> Samurai Shodown больше смахивает на дуэль сумасшедших хирургов

друг друга клинками, а игрок тем временем прислушивается к тому, как в глубине его души радостно бряцает оружием все генеалогическое древо сразу. Каждая серия прекрасно выглядит, хорошо сбалансирована и практически не имеет недостатков, ну разве что чуть менее интуитивна, чем современные представители жанра. Другой вопрос, стоило ли их переиздавать?

Как и Metal Slug Anthology, антология вышла сразу на трех платформах – коллекция предназначается для миллионов консольных геймеров. Но играть на PSP сродни мазохизму. Многие приемы в Samurai Shodown требуют быстрых и точных комбинаций, которые затруднительно провернуть на крестовине устройства. По схожим причинам будут недовольны владельцы Nintendo. Им придется купить вместе с диском специальный геймпад – Wiimote не подойдет из-за малого количества кнопок.

Получается, что единственными, кто с радостью приобретет коробку с диском, станут хозяева PS2. Однако лучшие части Samurai Shodown – пятая и шестая – и без того уже выходили на этой консоли, а в антологию они вошли без изменений.

В результате имеем проект для фанатов и сочувствующих. В отрыве от аркадных стиков и ностальгии по девяностым новое издание всех частей Samurai Shodown – лишь пачка ярких, но неудобных и консервативных игр, на которые далеко не каждый станет тратить свое время.

ОЦЕНКА

Идея Шесть файтингов по цене одного

Графика Отличное 2D

Звук Почти по Куросаве

Игра Коллекция для фанатов и интересующихся

ИТОГ

3

Boom Blox Bash Party

Дмитрий Веселов

• **Жанр** puzzle • **Разработчик** EA Los Angeles • **Издатель** Electronic Arts • **Сайт** boomblox.ea.com • **Возраст** 3+

Занимательная физика Когда Стивен Спилберг заявил, что совместно с EA займется созданием видеоигр, все невольно представили серию неких приключенческих проектов. Мол, метр решил попробовать воплотить свои фантастические идеи в новую форму.

Но вопреки расхожему мнению Спилберг неожиданно спродюсировал Boom Blox, никоим образом не относящуюся ни к adventure, ни даже к action/adventure. Любимых режиссером инопланетян в ней тоже не было. Нам предложили казуалку, геймплей которой можно охарактеризовать как Jenga наоборот. Вместо того чтобы аккуратно разбирать башни из деревянных брусков, конструкции решено было ломать. Чаще всего, кидая в них различные предметы.

Сам Спилберг говорит, что давно хотел увидеть подобную игру, за которой взрослые могли бы интересно провести время вместе с детьми. Проект действительно идеально подходил геймерам всех возрастных групп: сюжета нет, правила просты и понятны, а крушить и ломать куда веселее, чем строить. Многопользовательский режим – главное достоинство Boom Blox – в сиквеле был расширен и улучшен. Механика в целом не изменилась, но теперь нам предлагают аж 400 уровней, которые, как и в оригинале, упорядочены по правилам и целям. Среди новинок: этапы в космосе, где не работает гравитация, уровни а-ля бильярд и подводные локации. Есть местный аналог знаменитых казуальных match-3 – стоит трем блокам одинакого цвета соприкоснуться и они тут же исчезнут из конструкции.

ОЦЕНКА

Идея Демонтаж со вкусом
Графика «Квадратная»
Звук Такой же, как и в первой части
Игра Усовершенствованная Boom Blox

ИТОГ

4[5]

В итоге Bash Party получилась намного привлекательнее предшественницы. К тому же новые этапы, созданные пользователями, можно скачивать со специального сайта. В принципе редактор уровней был еще и в первой части игры, но тогда их приходилось последовательно пересылать от друга к другу. Сейчас же для обмена есть целый портал с массой удобных функций.

Так что несмотря на отсутствие действительно оригинальных идей, назвать Bash Party спекуляцией на скромном успехе предшественницы не получится. Улучшенная и доработанная версия оригинального проекта интересна и еще более захватывающа. Если вы по какой-то причине не смогли познакомиться с Boom Blox год назад, сейчас самое время это сделать.

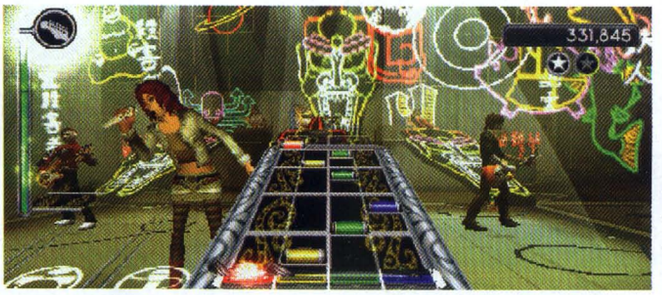


Rock Band Unplugged

Дмитрий Курятник

• **Жанр** music • **Разработчик** Backbone Entertainment • **Издатель** MTV Games / Electronic Arts • **Сайт** www.rockband.com • **Возраст** 12+

Карманный рок Невероятная популярность Guitar Hero и Rock Band среди игроков практически однозначно отвечала на вопрос о том, появится ли какой-либо из этих проектов на портативных консолях.



По большому счету в «карманной» версии мало что изменилось: создаем рок-группу из четырех человек, выбираем подходящее название, логотип, внешний вид, модель поведения участников на сцене – и вперед по карьерной лестнице, утирать носы акулам шоу-бизнеса.

Конечно, PSP предоставляет меньше возможностей, чем набор фирменных контроллеров оригинальной Rock Band, но схема управления определенно оказалась удачной: влево, вверх, треугольник и круг отвечают за ноты, а при помощи шифтов мы переключаемся между инструментами. При этом соло, бас, перкуссионные и вокальные партии никуда не пропали, просто исполнять их нужно по очереди. Безошибочно взяв несколько аккордов, скажем, на басу, мы активируем режим автоматического воспроизведения и получаем шанс «пересесть», допустим, за барабаны. В свою очередь большое количество ляпов рано или поздно приведет к выходу какого-нибудь инструмента из строя, а второй сбой завершит выступление. Впрочем, используя полученную энергию (Overdrive), можно заставить инструмент зазвучать с новой силой.

А что же именно мы с вами будем исполнять? О, на этот счет не волнуйтесь: трек-лист просто замечательный, несмотря на то что большая часть песен досталась Rock Band Unplugged в наследство от старших представителей серии. Ценителей рока во всех его ипостасях радуют The Who, Motörhead, Bon Jovi, Nirvana, Smashing Pumpkins, Nine Inch Nails, Judas Priest, System of a Down и другие, не побоюсь этого слова, монстры. Желающим же увеличить свой репертуар прямая дорога в PSN, где за отдельную плату можно закачивать дополнительные песни.

Играется Rock Band Unplugged очень весело и драйвово. При этом благодаря различным уровням сложности проект в мгновение ока из казуального развлечения превращается в настоящий кошмар хардкорного геймера. Сомневаетесь? Попробуйте исполнить какую-нибудь Chop Suey на Expert.

Единственное, чего не хватает Rock Band Unplugged, – это многопользовательского режима. Решительно непонятно, чем вызвано его отсутствие, ведь он обещал море фана и веселое времяпровождение для 2-4 игроков.

ОЦЕНКА

Идея Press the button till you win
Графика На удивление хороша
Звук Это же Rock Band! Естественно, со звуком все в порядке
Игра Настоящий портативный Rock Band

ИТОГ

4.5[5]



Demon's Souls

PS3

Дата выхода III квартал 2009

Глобальная ролевая игра с минимумом диалогов и сюжетных перипетий, зато с огромным открытым миром и потрясающей боевой системой. Едва ли не к каждому новому противнику нужно искать индивидуальный подход, маневрируя и тщательно выбирая момент для атаки, причем тактика будет сильно зависеть от класса и навыков персонажа. В Японии проект вышел еще в начале года, к нам же обещает добраться со дня на день.



DJ Hero

PS3 / X360 / Wii

Дата выхода 2009

Guitar Hero продолжает развиваться и покорять мир. Очередная игра серии будет посвящена рок-группе Van Halen, за ней последует полноценная пятая часть, где появится возможность присоединяться к игре прямо в процессе воспроизведения песни, а также на лету менять инструменты и уровень сложности.

Помимо прямых продолжений в серии планируются два ответвления. Первое из них - Band Hero - ориентировано на младшую возрастную категорию геймеров с соответствующим репертуаром. Ну а второе даст игрокам возможность почувствовать себя полноценным диджеем. К DJ Hero будет прилагаться новый контроллер, имитирующий диджейский пульт, а в саундтрек войдут композиции самых различных жанров - от хип-хопа до электроники.

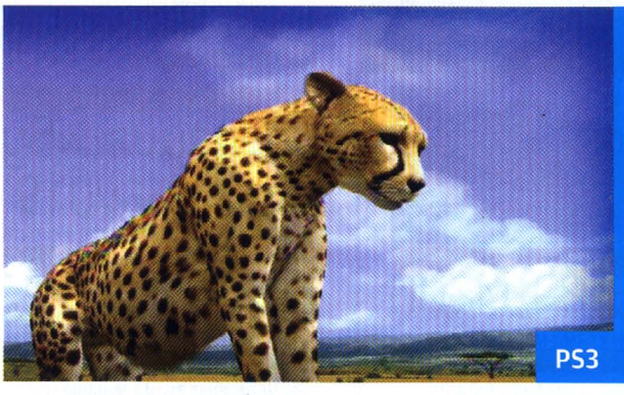
Ninja Gaiden Sigma 2



PS3

Дата выхода осень 2009

Неистовый ниндзя Ryu Hayabusa все так же не дает спуска силам тьмы. Работенка, прямо скажем, не из легких: приходится мотаться по всему миру – от Токио до Нью-Йорка – и без устали крошить разнообразных недругов. Хорошо еще, что в этот раз нашему протагонисту придут на помощь боевые подруги: Rachel из Ninja Gaiden, Ayane из Dead or Alive и Momiji из Ninja Gaiden: Dragon Sword. Разработчики, как обычно, обещают массу инноваций: и кооперативный режим со специальными миссиями, и улучшенный AI, который сделает каждое прохождение по-своему оригинальным, и новое оружие (его, к слову, разрешат прокачивать). Вдобавок к перечисленному авторы собираются увеличить сложность игры (куда уж больше?).



PS3

Afrika

Дата выхода сентябрь 2009

Выходцы из компаний Data East и SEGA, образовавшие Rhino Studios, предлагают всем владельцам PS3 совершить виртуальное путешествие по африканскому континенту. В роли фотокора вы должны будете сделать снимки животных в естественных условиях их обитания. Исключительно миролюбивый геймплей с созерцательным аспектом гарантируется.

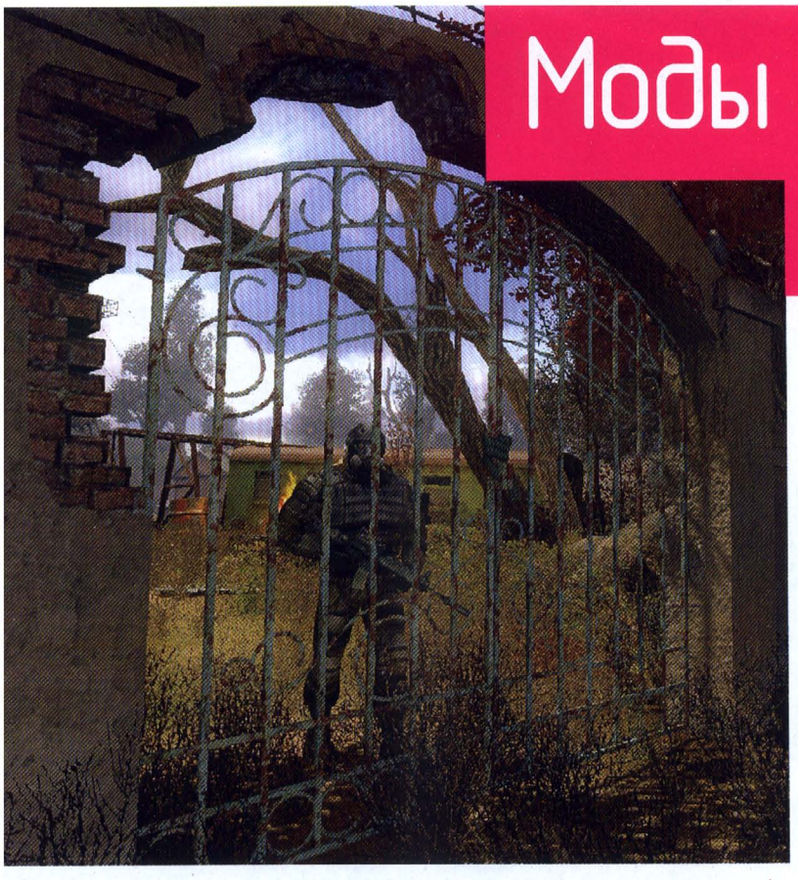
Dreamkiller

Дата выхода октябрь 2009

Психолог Alice Drake, главная героиня Dreamkiller, весьма радикальным способом решает проблемы своих клиентов – при помощи сверхспособностей она проникает прямиком в голову пациента и изнутри уничтожает все блоки, комплексы и фобии. Представлены они, естественно, в виде ужасных и кровожадных монстров. В целом, судя по настроению разработчиков из Mindware Studios (Painkiller: Overdose), нас ждет очередной достаточно бестолковый, но очень динамичный шутер с непрекращающейся стрельбой и обилием кровищи.



PC / X360



Моды к S.T.A.L.K.E.R.: Чистое небо

Олег Козак

У серии S.T.A.L.K.E.R. всегда было огромное комьюнити фанов, способных на чудеса. Обнаруживая ошибки и недостатки в любимых играх, поклонники вселенной не сочиняют гневных писем разработчикам и не раздувают скандалы в Интернете, а самостоятельно берутся за их исправление. Вспомните потрясающий АМК-мод для «Тени Чернобыля» – с ним игра становилась абсолютно другой, такой, какой многие хотели видеть ее изначально. А ведь, по сути, изменилось там всего ничего – подкрутили характеристики оружия, добавили немного нового и поменяли условия выживания в Зоне.

Были надежды, что создатели приквела сделают его идеальным во всех отношениях. Но как это обычно бывает, каждому угодить не удалось, так что для превращения «Чистого неба» в игру своей личной мечты имеет смысл обратить внимание на работы фанатов.

Intellectual Marauder Mod v1.0

› www.amk-team.ru/forum/index.php?showtopic=3763

В Зоне часто можно было увидеть следующую картину: под ногами главного героя лежат десятки трупов в хороших бронекостюмах, в то время как он сам щеголяет в хлипкой кожаной курточке. За новую накидку требовали несусветных денег, да еще поди найди, где она продается.

Благодаря этой модификации стало возможным снимать костюмы с поверженных врагов. Степень изношенности брони зависит от ряда факторов, например, изрешетив врага пулями, не рассчитывайте получить новенькую одежду.

А чтобы не было никакого дисбаланса, остальных сталкеров также научили мародерствовать. Отныне они сами могут раздеть мертвого противника и облачиться в его броню, а заодно отобрать оружие и даже вытащить деньги из кармана. К тому же компьютерные противники теперь умеют обыскивать тайники и схроны.

Модификация позволяет сберечь время и нервы – не всем охота таскать к Бармену тонны металлолома, чтобы заработать денег на обновку, а то и просто на ремонт. Но есть у IMM довольно весомый минус – баги, порой приводящие к вылету на *Рабочий стол* и порче сохранений из «быстрой» ячейки.



Операция «Буря на свалке» v0.1.9

› www.amk-team.ru/forum/index.php?showtopic=1512

Безостановочно сражающиеся в Зоне сталкеры заметно оживляли «Чистое небо» в сравнении с «Тенью Чернобыля». Но многие находили эту войну группировок бестолковой и «неорганичной». Мнение небесспорное, но некоторое разнообразие все же хотелось бы видеть.

Чтобы обнаружить нововведения, достаточно покинуть базу «Чистого неба». Количество врагов и союзников изрядно увеличилось. И хотя из-за этого Зона стала похожа на линию фронта третьей мировой войны, скучать здесь не придется. Бои ведутся стенка на стенку при участии больших отрядов сталкеров и монстров, а самое интересное – никогда нельзя предугадать, кто и куда будет наносить удар в следующий момент.

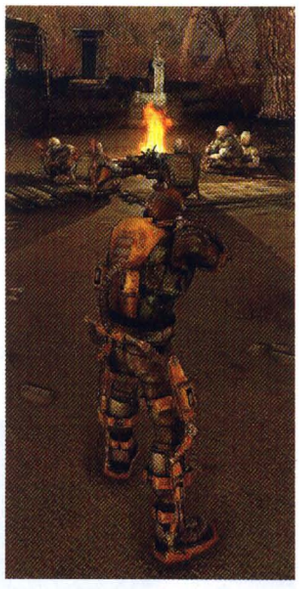
Представителям «Долга» и «Свободы» наконец-то выдали приличное вооружение и заметно их усилили, так что обычным бандитам вряд ли удастся справиться с укрепленным блокпостом. Ну и напоследок отметим, что многое стало зависеть от времени суток – ближе к ночи мутанты начинают хотеть кушать и дружно выползают из нор в поисках добычи.





A.L.E.X. MiniPack v0.1

› www.playground.ru/files/14793



Миниатюрная модификация, вносящая множество мелких изменений в механику игры. Например, автомат АК-74У отныне помещается в ячейку для пистолета, а на базах группировок разрешается пользоваться оружием. С трупов можно снимать броню (правда, она выпадает далеко не всегда), но в отличие от ІММ остальные сталкеры этому не обучены. Появилась возможность за кругленькую сумму воспользоваться услугами наемников, которые будут бегать за вами и всячески вам способствовать. А если хотите поиграть в бога, то вызовите специальное меню, разрешающее выбрать любое оружие, броню и предметы. Хоть и нечестно, но почему бы не позволить себе побаловаться - иногда так хочется разнести какую-то базу в пух и прах и застрелить Лебедева точным выстрелом из винтовки Гаусса в голову.

Animals Mod v1.1

› www.amk-team.ru/forum/index.php?showtopic=1439

Этот мод рекомендуется тем, кому не хватало живности на просторах радиоактивной Зоны. Он добавляет в игру ранее недоступных монстров, например милых мутировавших крысок. Чудные зверьки бегают по всей Зоне и пугают мирных сталкеров. А чтоб уносить ноги от разбушевавшейся фауны было сложнее, разработчики сделали многие аномалии менее заметными.

К тому же модификация добавила в игру несколько ручных мутантов. В домике у Лебедева поселился совсем не страшный кровосос, а по базе «Чистого неба» бегают мирные снорки, кабаны и псевдособаки. А товарищ Холод охотно рассказывает, откуда эти животинки тут взялись и как их удалось приручить.

Есть и еще некоторые незначительные нововведения, например в Лиманске добавлен переход обратно в Рыжий Лес, автосохранение теперь включается каждые 15 минут и сохраняет игру в три разные ячейки. Хотя без глюков не обошлось - не работает бинокль и не всегда отображается оружие в руках (но стрелять можно). Оплошности все еще в процессе устранения, но сама модификация достаточно веселая, чтобы немного с ней поэкспериментировать.



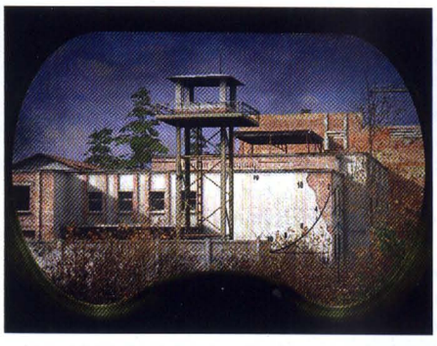
Difficult Zone Mod v0.93

› www.amk-team.ru/forum/index.php?showtopic=1835

Даже опытным игрокам порой бывало нелегко играть в «Чистое небо» - проект достаточно требователен к умениям геймера: оружие стреляет с огромным разбросом, враги необычайно меткие, да и капитал сколотить не слишком просто... Но для тех, кому подобные трудности нипочем, существует эта модификация.

ТТХ всего оружия подкорректировали в сторону реалистичности: вес, убойная сила, калибр - при создании модификации разработчики старались следовать реальным образцам. Вдобавок они улучшили систему зональных повреждений, что особенно сказалось на главном герое - теперь он получает абсолютно такой же урон, как и NPC. Одно точное попадание в голову - и Шрама больше нет. Меткость противников увеличили (хотя куда уж больше?), поэтому готовьтесь передвигаться от укрытия к укрытию на протяжении всей игры.

Но есть и очень приятные нововведения. Аптечек теперь может хватить на несколько применений, а искусственный интеллект сталкеров заметно прогрессировал. К тому же они больше не предупреждают о броске гранаты или об исполнении нехитрого обходного маневра. Многое стало зависеть от типа бронежилета - он не просто снижает повреждения, но способен и вовсе нейтрализовать попадания. Не каждая пуля пробьет экзоскелет.





OGSM CS Build 140209

› www.ogsmod.ru

Помните замечательный переход с Болот на Кордон? Место, где вы выбираетесь из тоннеля и упираетесь прямо в блокпост военных? Для многих оно стало альтернативной концовкой игры - даже на самом низком уровне сложности пулеметчик не давал спокойно пройти. Этот ворошиловский стрелок видел ползущих сталкеров в высочайшей траве, а его меткости могли бы позавидовать и отличные снайперы. Добрые разработчики мода решили снизойти к страждущим и уменьшили меткость и убойную силу пулемета...

Да и в остальном изменений хватает. Появились невиданные ранее монстры, но их, к сожалению, стало слишком много на локациях. Главную угрозу они представляют даже не для игрока, а для квестовых персонажей - сохраняйтесь почаще, мало ли... Зато теперь отображение мутантов на глобальной карте можно отключить - согласитесь, красные точки, предупреждающие об опасности за несколько километров, напрочь уничтожали атмосферу.

Немножко поумнели компьютерные персонажи - они научились использовать аптечки и даже лечить раненых товарищей. Из нового оружия стоит отметить динамит с дистанционным управлением - теперь вы сможете создавать засады. Появилась полоска пси-здоровья, на которую воздействуют контроллеры. Носите с собой водку, она неоднократно спасет вам жизнь.

В целом OGSM больше ориентируется на исправление багов оригинальной игры. Если вы хотите поиграть в «Чистое небо» без серьезных модификаций, смело ставьте OGSM - он более похож на правильный патч, нежели на мод, и с этой обязанностью справляется на ура.



FunnY MoD v3.1

› www.playground.ru/files/13573

Одна из лучших модификаций вообще. Множество нововведений, дополнительных возможностей и приятных мелочей превращают «Чистое небо» в абсолютно другую игру.

Теперь наемники и одиночки уже не слабенькие мальчики для битья. Они одеты в приличную броню, носят неплохие штурмовые винтовки и вполне в состоянии отбиться от представителей «Долга» или «Свободы». Но стоит лишь немного углубиться в недра Зоны, как станет понятно, почему они решили вооружиться, – своего первого кровососа я встретил буквально в самом начале игры едва ли не за порогом лагеря. Благо общими усилиями мы его все-таки одолели.

В игре появились незначительные мелочи вроде пригодных к употреблению сигарет и пива. Изменились иконки предметов в инвентаре, сам HUD слегка преобразился, возле мини-карты помещены часы. Рисунки, к слову, очень удачные, намного красивее оригинальных.

Зона теперь кишит различными мутантами, и одиночке в ней довольно туго. Но появилась возможность вербовать наемников на дружественных базах. Плата за их услуги чрезвычайно высока, и позволить себе личного телохранителя удастся не сразу.

Из файлов игры разработчики выудили живность, не попавшую в оригинальную версию – крыс, химер, бюреров... Маленькие грызуны, кстати, очень опасны: пусть они «откусывают» совсем крошечный кусочек здоровья, зато их всегда много и прицелиться в них невероятно сложно.

Заметно оживили игру динамические новости о смерти сталкеров. Да и самих искателей приключений как-то прибавилось, теперь они чаще разгуливают по окрестностям. Бродят небольшими отрядами, так что на локациях намного чаще происходят зрелищные перестрелки.

Ну и, пожалуй, самое главное – транспорт. Пускай недоделанный и взрывается после первой же аварии, но управлять им очень весело. Не надо бежать на своих двоих из одного конца локации в другой, достаточно сесть в машину, завести двигатель и осторожно ехать к цели назначения. Кстати, враги вас при этом атаковать не станут. Попасть таким образом на соседнюю локацию, к сожалению, не получится, но и без того в Зоне есть где покататься.

Это далеко не весь список изменений, однако перечисление всего остального займет непозволительно много места. Добавим лишь, что мод вполне стабилен, единственное – желательно игру начать заново.

Черноречье v3.01

› www.playground.ru/files/13291

Модификация, меняющая характеристики и внешний вид оружия в многопользовательском режиме. Каких-либо глобальных нововведений для single здесь нет – разработчики этого мода предпочли не гнаться за всем сразу.

Оружие теперь ведет себя в бою совсем по-другому. С карт убрали валяющиеся прямо на земле стволы – многим не нравилось попадать в проигрышное положение только потому, что кто-то добежал до лучшего вооружения первым. На месте возникновения боевого реманента отныне могут появиться только гранаты и аптечки.

Разработчики перерисовали большую часть моделей, отредактировали вид через оптический прицел и бинокль. Некоторые разновидности оружия пополнились снайперскими моделями. Ранения понемногу затягиваются, автозакупка стала на порядок удобнее, и в целом модификация получилась достаточно интересной, чтобы попробовать ее в качестве альтернативного сетевого режима.



Another Story v0.2

› www.playground.ru/files/13151

Над «Другой историей» работает группа энтузиастов, которая мечтает кардинально улучшить «Чистое небо». И не только в плане геймплея, но и сценария. К сожалению, ранняя бета-версия чем-то глобальным похвастаться не может, хотя кое-какие тенденции все же прослеживаются.

Интереснейшим нововведением оказалась полоска так называемого пси-здоровья. На нее воздействуют мутанты, радиация и аномалии. Главный герой и сам может запросто превратиться в зомби с кашей в голове вместо мозгов. Идея достаточно интересная, однако текущая реализация хромает на обе ноги. Наш зомби-персонаж, как ни странно, остается под контролем геймера, но с экраном начинает твориться такое, что играть становится невозможно. А самое обидное – вылечиться от этого нельзя.

Остальные фишки мы уже не раз видели в других модификациях. Вот, к примеру, динамические новости о смерти сталкеров. Только вместо интересных сообщений и радиопереговоров здесь присутствуют лишь скучные надписи вида «слепой пес (мутант) убил сталкера Васю». Как-то совсем неатмосферно получается.

Впрочем, это еще очень ранняя версия и, смеем надеяться, в дальнейшем разработчики доведут до ума интересные идеи и действительно внедрят альтернативный сюжет.





Modern Mod v1.1

› www.amk-team.ru/forum/index.php?showtopic=5968

Идеи модификаций во многом пересекаются, и здесь нет ничего удивительного. Как и в ряде других работ, NPC тут умеют обыскивать трупы и брать оружие получше, автоматы и обрез можно предпочесть пистолету и так далее. Но на этом нововведения Modern Mod отнюдь не заканчиваются.

Игра теперь начинается несколько иначе: помните, в самом первом ролике главный герой шел в костюме ветерана? Спрашивается, почему после выброса он очнулся на базе «Чистого неба» в какой-то захудалой курточке? Подогрели и обобрали? Авторы модификации решили исправить столь досадную оплошность, и мы сразу оказываемся в хорошей броне. Пусть это и упрощает игру, но все равно приятно.

Разработчики изменили поражающую силу оружия - больше не придется тратить по целой обойме, чтобы положить хилого бандита. А гранатой теперь действительно можно кого-то убить, а не просто выманить из укрытия.

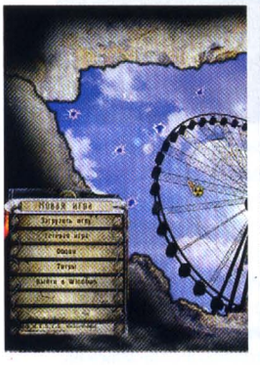
Буквально с самого начала игра смотрится немного живее - группировки активнее ведут войну, да и разные события заметно участились. Конечно, опять непонятно, откуда в Зоне столько народу, зато весело.

Шкура мутантов заметно потолстела, их стало сложнее убивать. Впрочем, кровосос по-человечески мрет от парочки выстрелов в голову, за что ему большое спасибо. Чтобы сражаться с монстрами, запасайтесь бронебойными патронами - разница, поверьте, ощутимая.

Кроме того, модификация влияет на графику, текстуры, торговлю, озвучку, музыку и многое-многое другое. Но это как раз тот случай, когда лучше раз увидеть, чем двести - услышать.









PANORAMIC mod v2.1

› www.playground.ru/files/14359

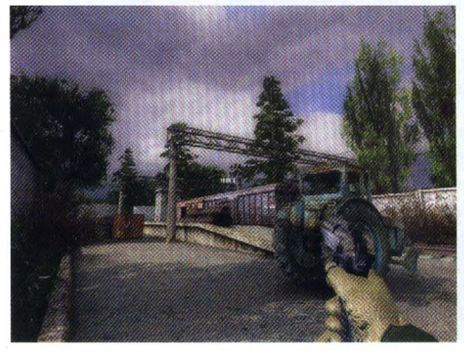
Как ни крути, а S.T.A.L.K.E.R. - очень красивая игра. С недочетами, естественно, но порой движок ваяет такие картины, что захватывает дух. Тусклые тона и блеклая цветовая гамма создают неповторимую атмосферу, но попытки сделать игру еще красивее ведутся постоянно.

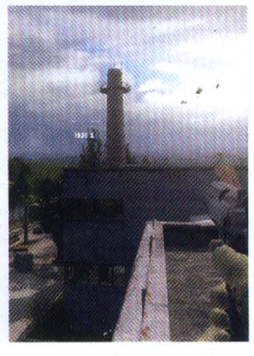
PANORAMIC mod повышает контрастность графики. Небо заметно похорошело, солнышко засветило ярче, а земля и растительность остались бледными и мрачными. Разница бросается в глаза уже за пределами базы «Чистого неба». Казалось бы, скрывающий горизонт плотный туман смотрится очень стильно и атмосферно... Но это когда не знаешь, как игра будет выглядеть без него! Увеличенный радиус обзора не только помогает лучше оценивать текущую обстановку, но и позволяет рассматривать красивейшие пейзажи. Особенно если забраться куда-нибудь повыше, например на вышку, и наблюдать оттуда за закатом. Солнце, кстати, начало описывать правильную дугу и теперь реалистично встает на востоке и садится на западе.

Вдобавок разработчики подтянули эффект мокрой земли, который включается при наличии DirectX 10. Почва не станет моментально высыхать, как только дождь закончится, - влажность теперь исчезает плавно и постепенно.

К сожалению, не обошлось без недочетов. В последней версии мода разработчики улучшили передачу полутеней, чтобы игра выглядела более реалистично. В принципе вышло действительно неплохо, ведь теперь если на объект светит солнце, то одна его сторона освещена, а вторая - затенена. Но вот некоторые персонажи стали более похожи на мистические темные силуэты - лицо Холода, например, рассмотреть достаточно трудно. Ну и самое главное - модификация заметно повышает системные требования.









Solinx v1.1.3 Final

› www.amk-team.ru/forum/index.php?showtopic=7145

«Солянка» добавляет в игру много чего - список нововведений занимает не одну страницу. Это дополнительные монстры, оружие, больше аномалий, детекторы на батарейках, измененная экономика, улучшенный интерфейс, поправленная графика, используемые гитары и гармошки, динамические новости и даже плеер! А еще протагонист научился материться (в установщике можно отключить данную опцию), когда получает какие-либо повреждения. И все бы хорошо, да модификация работает не очень-то стабильно - редко, но все же случаются вылеты или «ломаются» сохранения, потому поменьше пользуйтесь кнопкой *Quicksave*.

new 3 mp team

› www.amk-team.ru/forum/index.php?showtopic=1827



Название работы говорит само за себя. Авторы модификации добавили в многопользовательский режим три пары команд: теперь между собой могут сражаться военные и сталкеры, «Долг» и «Монолит», «Чистое небо» и «Ренегаты». Изменились и модели игроков, но, к сожалению, далеко не все они удачны. Порадовали улучшенные текстуры оружия, хотя во время жарких перестрелок это не очень заметно. Мод чисто декоративный, позволяет внести немного разнообразия в сетевые сражения.

MWM Mod v0.2

› www.playground.ru/files/13463

100 мегабайт модификации скрывают немало интересного. Появилась возможность играть от третьего лица. Не сказать, что это очень удобно, но зато можно оценить со стороны, как сидит новый костюмчик. Враги теперь тоже иногда умирают от кровотечения - достаточно сильно ранить неприятеля и он со временем скончается. Разумеется, если у него нет бинта или аптечки... Монстров стало больше, в том числе вернулись вырезанные из оригинальной игры разновидности. Собираемый с поля боя провиант, вероятнее всего, окажется радиоактивным. Если хотите покушать незараженных продуктов - бегом к торговцам.

Список нововведений здесь достаточно обширен, они меняют игровой процесс не то чтобы до неузнаваемости, но ощущения от игры остаются совершенно иные. Есть лишь один спорный момент - большинство модификаций увеличивают переносимый вес, но разработчики MWM считают, что бегать даже с 50 кг за плечами - это перебор. Любителям собирать трофеи придется довольствоваться 35 килограммами.



Shoker_Mod v1.1 beta

› www.shoker-mod.ucoz.ru

Солидная компиляция из разных модификаций. Работа еще находится в стадии беты, но играть уже можно. Сюда добавили сон, новые костюмы, аномалии (правда, пока только на Болоте), улучшили торговлю, войну группировок, искусственный интеллект... Словом, многое из того, что мы видели в других модах, здесь просто собрано в один архив.

К сожалению, в Shoker_Mod иногда случаются досадные глюки (не все моды корректно работают) и даже вылеты на *Рабочий стол*. Сохраняйтесь почаще.

MiniMod Hours Near Map

› www.filestock.ru/5096216960/MiniMod_Hours_near_map.7z



Маленькая модификация, добавляющая часы возле мини-карты. Сколько раз вы заглядывали в инвентарь, чтобы увидеть, который час? К счастью, теперь можно обойтись без лишних нажатий на кнопки.

www.journal-plaza.net

FX Atmosphere mod v1.0

› www.modder.clan.su/load/5-1-0-20

Атмосферный мод существенно изменяет внешний вид «Чистого неба». Игра становится похожа на next-gen-проекты, хотя в первую очередь это достигается не за счет улучшенной графики, а благодаря желто-коричневой цветовой гамме. Выглядит все достаточно красиво и стильно, мир кажется значительно мрачнее, чему способствуют модифицированные текстуры - часть из них затемнили и повысили резкость. Именно здесь, правда, прячется и недостаток - многие объекты и персонажи, находящиеся на приличном расстоянии от протагониста, начинают слегка мерцать. Это не очень критично, но несколько смущает, пока не привыкнешь.





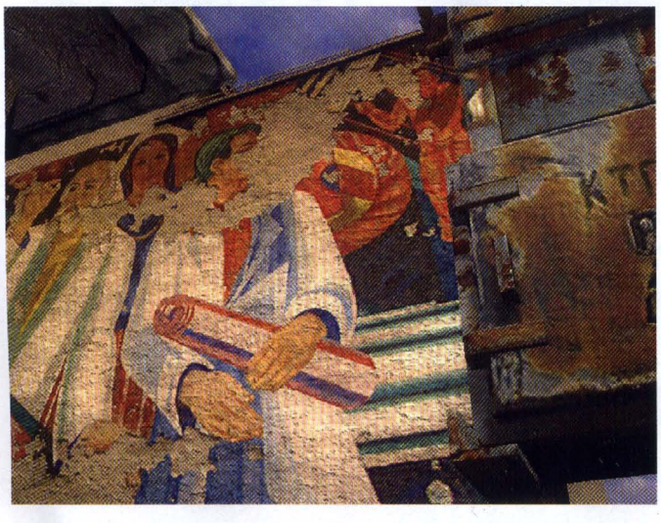
S.H.A.R.P.E.R. - FULL version

› http://stalker.filefront.com/file/SHARPER_FULL_version_832_textures;94212

Разработчики этой модификации решили немного поэкспериментировать с фильтром. И целый ряд объектов стал выглядеть значительно красивее, S.H.A.R.P.E.R. делает картинку гораздо более детализированной и приятной глазу. Разумеется, чтобы увидеть все прелести мода, нужно играть в режиме полного динамического освещения. Системные требования при этом практически не меняются, ведь размер самих текстур остается прежним.









Full Realism Mod RC1 + патч 2

› www.amk-team.ru/forum/index.php?showtopic=5470

Одна из лучших модификаций, которая полностью перестраивает жизнь в Зоне и делает игру намного интереснее. Если вам по душе реализм, то ставьте FRM без раздумий, но будьте готовы к трудностям.

С этой модификацией полностью преображается манера прохождения. Вы начнете ценить каждый рубль, каждый патрон, каждую аптечку. Больше не удастся в стиле Рэмбо зачистить всю базу «Свободы» - Шраму достаточно одного выстрела в голову, чтобы умереть почем зря.

Наконец-то пропали рамки бинокля, который неизвестным образом ухитрялся разделять персонажей на врагов и союзников. Пропали также и отметки отрядов/монстров на глобальной карте.

Воевать стало гораздо сложнее, всегда нужно искать укрытие и стараться лишний раз не высовываться. Не обойтись теперь без ценных апгрейдов оружия, которые требуют немалых капиталовложений. В качестве одного из немногих послаблений разрешено полностью обыскивать карманы поверженных врагов и забирать еще и деньги. Кроме того, в тайниках можно находить предметы, даже не владея информацией о них, так что приступать к присвоению чужого хабара есть смысл уже с самого начала.

Список прочих изменений огромен. Тут есть новые костюмы, оружие и патроны, радиоэфир полон новостей и переговоров, улучшены текстуры и погодные эффекты... А что особенно приятно, мод вполне стабилен, практически не глючит и, пожалуй, лучше всего подходит для повторного прохождения игры ради новых ощущений.



HARDWARE

» Эти занимательные железки

В этом разделе

74 Radeon HD 4770 CrossFireX: чемпионы в парном разряде
76 A Plus EL-DIABLO
76 Cooler Master Gladiator 600
76 ZOTAC GeForce GTS 250 AMP!
77 Inno3D GeForce GTX 295 Platinum
77 DFI LanParty DK X58-T3eH6
77 ASUS TA-D52 400W
78 Компьютер месяца



Gameplay РЕКОМЕНДУЕТ

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

Radeon HD 4770 CrossFireX: чемпионы в парном разряде

Олег Голубович

Перспективы концепции решений класса multi-GPU, собранных из отдельных графических адаптеров, на сегодняшний день весьма туманны. Невзирая на то что технологии SLI и CrossFire были анонсированы несколько лет назад, они до сих пор не получили широкого распространения. По данным онлайн-статистики ведущих игровых серверов, лишь 5-10% геймеров используют в своих PC связки из двух видеокарт. Некоторый интерес такие конфигурации представляют для мастеров разгона, однако в этом случае счет идет на десятки, ну, максимум сотни решений по всему миру, что крайне мало.

Большинство потребителей довольствуются одной GPU-платой в системе. Даже те, кто раньше покупал перспективные среднеуровневые адаптеры и материнские платы с поддержкой SLI и/или CrossFire, со временем сталкивались с дилеммой: оказывается, уже через год после апгрейда проще приобрести карту следующего поколения, нежели искать еще одну морально устаревшую для создания связки. Это, несомненно, выгоднее в плане затрат, быстродействие растет, а энергопотребление и вентиляция в системном блоке улучшаются.

Однако технологии совершенствуются, а проблемы с драйверами в отдельных игровых приложениях устраняются вполне оперативно. Любая современная материнская плата среднего уровня поддерживает технологию CrossFireX, большинство совместимы со SLI. И если раньше интерес к multi-GPU-связкам сдерживался высокой стоимостью двух графических адаптеров либо недостаточной производительностью тандема бюджетных решений, то сегодня на рынке появилась весьма многообещающая и перспективная, а главное, дешевая новинка - ATI Radeon HD 4770. Как показывают исследования, эта модель - первопроходец 40-нанометрового техпроцесса, даже в одиночку способный справиться с гораздо более дорогими и именитыми соперниками. Учитывая ее рекомендованную цену порядка $100-110, почему бы не использовать две такие карты, чтобы добиться хороших результатов в игровых приложениях?



ЧТО НУЖНО ДЛЯ ОБЪЕДИНЕНИЯ RADEON HD 4770 В CROSSFIREX

Само собой разумеется, две видеокарты. Пугает не столько их цена, сколько доступность на рынке - TSMC (компания, выпускающая чипы для ATI/AMD) до сих пор испытывает трудности с освоением 40-нанометрового техпроцесса и повышением процента выхода годных кристаллов.

Материнскую плату менять необязательно - если у вас PC годичной давности, она должна поддерживать технологию CrossFireX хотя бы по формуле PCI Express x8+x8 (чипсет Intel P45) или на худой конец PCI Express x8+x4 (Intel P35). Более современные и дорогие решения работают в полноскоростном режиме, вообще не ограничивая графическую подсистему.

Учитывая очень низкое энергопотребление видеокарт Radeon HD 4770, нет никакой необходимости в замене блока питания. Остается лишь убедиться в том, что у вас достаточно мощный процессор (пусть даже разогнанный), установить адаптеры в систему, соединить их между собой мостиками - и можно наслаждаться всеми преимуществами технологии CrossFireX. Ее активация не потребует каких-либо специальных знаний и умений, сам процесс интуитивно понятен и максимально прост.

НАСКОЛЬКО БЫСТРО ЭТО РАБОТАЕТ

Для адекватной оценки производительности такого бюджетного графического решения мы сравнили его показатели в нескольких игровых приложениях с результатами, продемонстрированными адаптера-

Конфигурация тестового стенда	
Процессор	Intel Core i7 965 Extreme Edition (@3,9 ГГц)
Кулер	Scythe Kabuto
Материнская плата	ASUS Rampage II GENE
Оперативная память	Corsair DOMINATOR-GT TR3X6G1866C7GTF
Блок питания	be quiet! Dark Power PRO BQT P6PRO-1000W

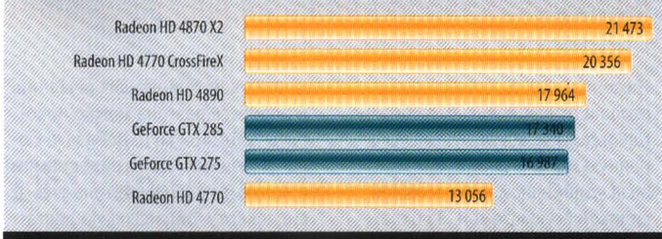
Продукты предоставлены	
ASUS	MTI, www.mti.ua
	Представительство ASUS в Украине, www.asus.ua
be quiet!	Revoltec, www.revoltec.com.ua
Corsair	Corsair, www.corsair.com
Scythe	Eletek, www.eletek.ua

ми, чья стоимость начинается с отметки $200 (а порой существенно ее превышает). На диаграммах приведены данные по Radeon HD 4890, Radeon HD 4870 X2, GeForce GTX 275 и GeForce GTX 285. Анализ полученных результатов позволяет говорить о том, что Radeon HD 4770 в CrossFireX являются достойными соперниками своих гораздо более именитых собратьев. Так, одночиповый Radeon HD 4890, цена которого превышает $250, часто не способен противостоять скромному тандему. То же можно сказать об одночиповых графических адаптерах от NVIDIA – порой они держат позиции, однако зачастую уступают связке от ATI/AMD.

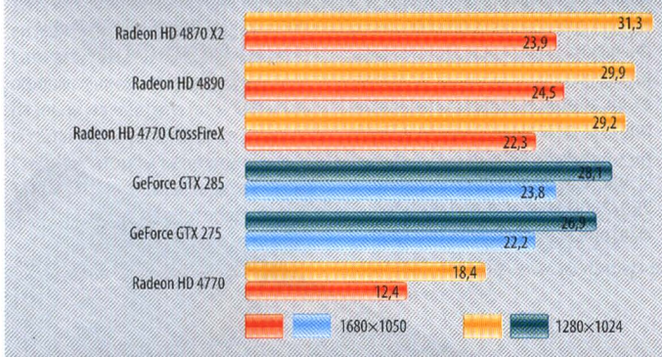
ТАК ЛИ ВСЕ РАДУЖНО? ВЕРДИКТ

По итогам тестирования складывается впечатление, что у тандема Radeon HD 4770 действительно большие перспективы. Стоимость двух адаптеров лишь немногим превышает $200, уровень их энергопотребления иначе как смешным не назовешь. Желающим проапгрейдить графическую видеоподсистему в основном будет достаточно имеющейся материнской платы (если она поддерживает соответствующую технологию). Но мы уже упоминали о трудностях чипмейкеров с освоением 40-нанометрового техпроцесса. Рыночный спрос на HD 4770 до сих пор не удовлетворен даже в одночиповых вариациях, не говоря о multi-GPU-решениях. Возможные проблемы с драйверами (хотя мы и не заметили оных) и традиционное, устоявшееся мнение в отношении связок графических адаптеров, функционирующих в одной системе, являются камнями преткновения для распространения тандема Radeon HD 4770 и роста интереса к многочиповым конфигурациям в целом. Пользовательский спрос достаточно инертен, и для изменения предпочтений потребителей и сборщиков потребуется некоторое время. Впрочем, один ускоряющий фактор (экономическое положение в стране и во всем мире) уже работает в полную силу, заставляя геймеров искать более разумные и экономные пути модернизации PC. Как сложится ситуация, вскоре увидим, но переломный момент если и не наступил, то явно не за горами.

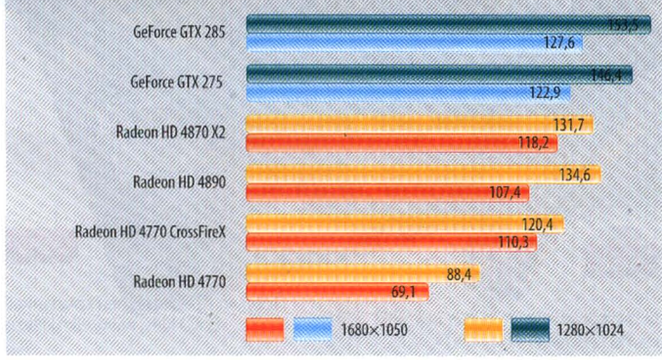
3DMark06, 1280×1024, общий балл



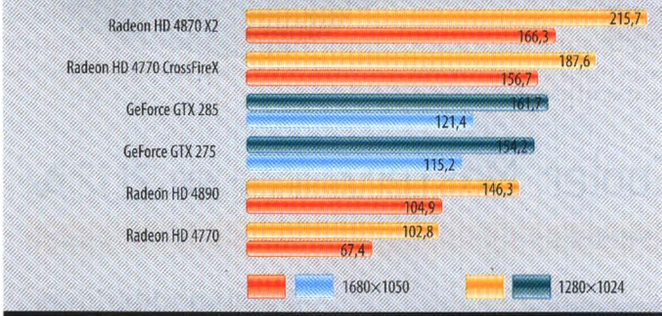
Crysis Warhead, кадры/с



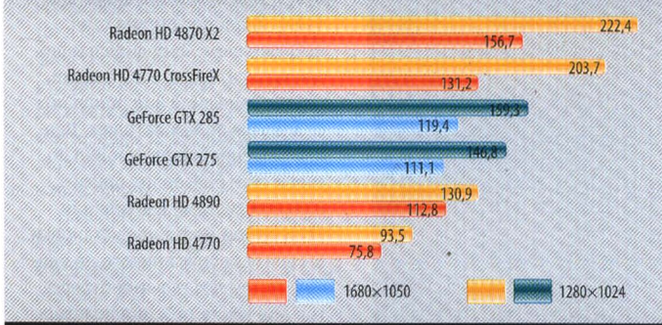
Enemy Territory: Quake Wars, кадры/с



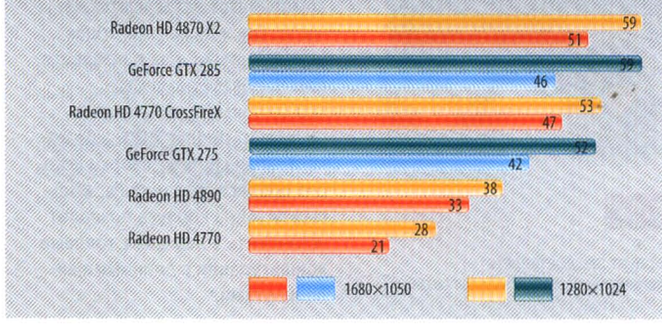
F.E.A.R., кадры/с



Devil May Cry 4, кадры/с



Tom Clancy's H.A.W.X., кадры/с



A Plus EL-DIABLO

› Корпус



Gameplay РЕКОМЕНДУЕТ

$130

Продукт предоставлен компанией Eletek, www.eletek.ua

Корпуса от A Plus рассчитаны в первую очередь на геймеров и компьютерных энтузиастов. Подтверждение тому – яркий, броский дизайн и отлично продуманная система вентиляции. Модель EL-DIABLO имеет дверцу, закрывающую половину передней панели. Продув корпуса осуществляется двумя оригинальными вентиляторами нестандартного диаметра (250 и 330 миллиметров), имеющими синюю подсветку. Перфорированная решетка боковой стенки способствует дополнительному кондиционированию воздуха в пассивном режиме. Этот корпус не оснащается БП – потенциальный покупатель должен располагать соответствующим компонентом. Выделим качество исполнения шасси – оно находится на очень высоком уровне. Оригинальная пластиковая коробка с аксессуарами может оставаться в корпусе и служить по прямому назначению, если для жестких дисков хватит трех посадочных мест.

Cooler Master Gladiator 600

› Корпус



Gameplay РЕКОМЕНДУЕТ

$103

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

Корпуса от Cooler Master традиционно выделяются великолепным качеством исполнения и ответственным подходом к дизайну. Gladiator 600 не стал исключением. Передняя панель закрыта сетчатыми вставками, строгий внешний вид понравится многим пользователям. Данное решение инновационно по своей сути благодаря оригинальной системе вентиляции. Если выбор места для установки БП внизу корпуса никого не удивит, то три посадочных отверстия под тихие 140-миллиметровые вентиляторы как раз в районе наивысшего нагрева компонентов встречаются нечасто. Один из вентиляторов есть в наличии, два пользователям придется докупить. 120-миллиметровая модель обеспечит продув HDD, а безотверточная система сборки ускорит процесс создания PC. Большая глубина корпуса позволит установить в нем даже топовые конфигурации с длинными видеокартами.

ZOTAC GeForce GTS 250 AMP!

› Видеокарта

Инженеры ZOTAC существенно отошли от референсного образца GeForce GTS 250, выпустив ускоренную модель серии AMP! на базе удлиненной PCB с мощной силовой подсистемой. За охлаждение греющихся компонентов отвечает тихая турбина, напоминающая референсный кулер NVIDIA для старших линеек графических адаптеров. Полностью алюминиевый радиатор не мешает ей демонстрировать отличную производительность даже в тяжелых режимах работы.

Частоты карты повышены до 750/2300 МГц, что делает рассматриваемую модель быстрее многих конкурирующих решений. В процессе разгона можно покорить 786/2462 МГц. Добавьте сюда удвоенный объем видеопамяти и получите производительную видеокарту, обладающую достаточно демократичной стоимостью. ZOTAC GeForce GTS 250 AMP!, бесспорно, является одной из самых интересных представительниц линейки GeForce GTS 250.

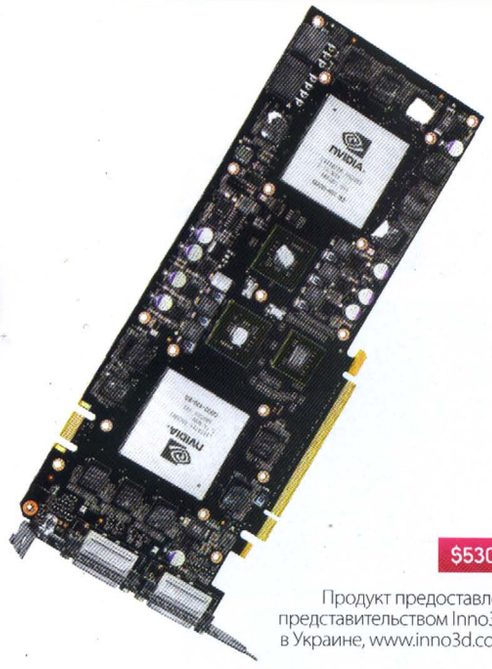


$155

Продукт предоставлен компанией ELKO Kiev, www.elko.kiev.ua

Inno3D GeForce GTX 295 Platinum

› Видеокарта



$530

Продукт предоставлен представительством Inno3D в Украине, www.inno3d.com

Флагманские двухчиповые адаптеры последних лет от NVIDIA традиционно выпускались в виде «бутербродов», состоящих из двух половинок - печатных плат с расположенным между ними общим кулером. Каждая PCB оснащалась GPU, чипами памяти и силовой подсистемой, а режим SLI активировался благодаря специальному соединительному мостику. При разработке GeForce GTX 295 калифорнийские инженеры следовали той же тенденции. Однако не так давно NVIDIA, подражая конкуренту в лице ATI/AMD, анонсировала вторую, «однопалубную» ревизию данной модели. О причинах столь дорогостоящего шага (а переделать адаптер уровня high-end - задача не из легких) компания умалчивает. Мы склонны считать, что подобный подход к проектированию позволяет сократить производственные издержки, обойдясь более простой системой охлаждения, иначе в кардинальном редизайне GeForce GTX 295 не было бы смысла.

Каков выигрыш покупателя от этих изменений, мы попробовали выяснить на примере адаптера Inno3D GeForce GTX 295 Platinum. Данная модель ничем не отличается от референсного образца. Карта на обновленной PCB практически тех же габаритов, что и предшественница. Графические чипы, размещенные по сторонам платы, охлаждаются алюминиевыми радиаторами на тепловых трубках. СО закрыта декоративным пластиковым кожухом и снабжена одним вентилятором. Благодаря подобной конструкции часть нагретого воздуха выдувается за пределы системного блока, хотя концепт турбины Radeon HD 4870 X2 мог бы принести NVIDIA большие дивиденды в этом плане. В любом случае тепловой режим адаптера лучше, чем у старой версии.

Карта функционирует на 576/1242/2000 МГц (чип/шейдерный блок/память соответственно). Форсировав систему, можно достичь 701/1492/2366 МГц. Этот результат свидетельствует об улучшении частотных характеристик.

Обновленная GeForce GTX 295, похоже, понравится и производителям, и покупателям.

DFI LanParty DK X58-T3eH6

› Материнская плата

Рассматриваемый продукт относится к энтузиастской серии LanParty, выделяющейся ярким оформлением. Модель является базовой на чипсете Intel X58 у DFI и характеризуется аналоговым стабилизатором напряжения питания CPU, незамысловатой СО из алюминиевых радиаторов с тепловой трубкой. На PCB распаяны традиционные для линейки кнопки *Power*, *Reset*, индикатор POST-кодов. Три полноразмерных слота PCI Express функционируют в режиме 16x+16x+4x. BIOS платы позволяет регулировать практически все параметры работы и порадует любителей тонкой настройки системы. DFI LanParty DK X58-T3eH6 имеет хороший потенциал с точки зрения разгона. Наверняка после детального знакомства с ней энтузиасты придут в полный восторг.



$274

Продукт предоставлен компанией «1-Инком», www.1in.com.ua

ASUS TA-D52 400W

› Корпус

Данный продукт выполнен на базе простого шасси, а боковая стенка имеет воздуховод и дополнительную перфорацию для притока прохладного воздуха к графическому адаптеру и процессору. Один из главных козырей рассматриваемой модели - стоимость, ведь за $55 покупатель получает сравнительно богатый набор опций.

Нам приглянулись оригинальный дизайн передней панели, мощный предустановленный блок питания и наличие даже в столь бюджетном корпусе 120-миллиметрового вентилятора, работающего на выдув. PC, собранный в этом корпусе, будет функционировать в нормальном тепловом режиме. Благодаря перечисленным характеристикам ASUS TA-D52 400W отлично подходит под определение оптимальной покупки с точки зрения соотношения цена/качества.



$55

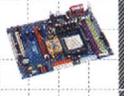
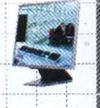
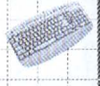
Продукт предоставлен компанией TechnoPark, www.technopark.com.ua

Лучшие покупки

компьютер месяца

«Бюджетный PC»

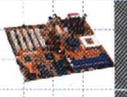
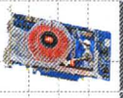
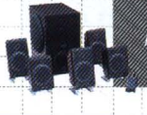
Компьютер, вполне подходящий для не слишком ресурсоемких игр

 Intel Pentium Dual-Core E5200 (2,5 ГГц, 2 МБ L2)	$75
 AMD Athlon II X2 245 (2,9 ГГц, 2×1 МБ L2)	$75
 Материнская плата на чипсете Intel P43 Express	$80
 Материнская плата на чипсете AMD 770	$65
 Память 2×1 ГБ DDR2-800	$30
 Видеокарта Radeon HD 4850 512 МБ	$120
 Жесткий диск 500 ГБ, кеш-буфер 16 МБ	$60
 LCD-монитор 19", TN, DVI	$130
 Привод DVD±RW Dual Layer, мультиформатный	$30
 Корпус Middle Tower ATX 400 Вт	$55
 Клавиатура, USB	$10
 Мышь оптическая, USB	$15
 Кулер, аксессуары	$25
 Акустика 2.0	$25

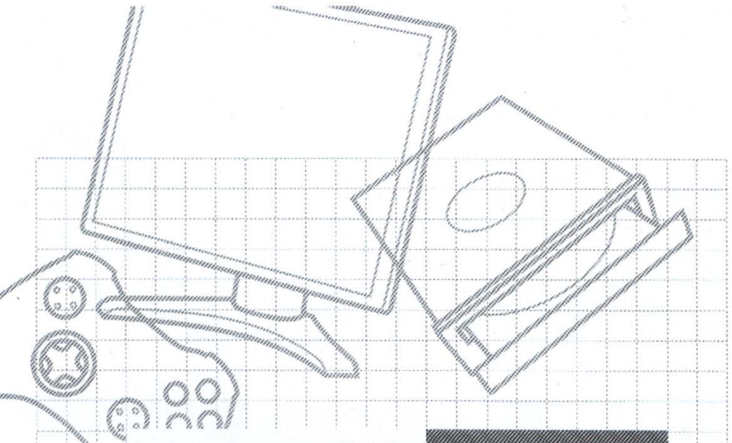
Суммы для PC на платформах: **Intel $655** • **AMD $640**

«Оптимальный PC»

Заработает все! Правда, кое-что на средних настройках

 Intel Core 2 Duo E7400 (2,8 ГГц, 3 МБ L2)	$125
 AMD Phenom II X3 710 (2,6 ГГц, 3×512 КБ L2, 6 МБ L3)	$120
 Материнская плата на чипсете Intel P45, поддержка FSB > 2 ГГц	$100
 Материнская плата на чипсете AMD 790GX	$100
 Память 2×2 ГБ DDR2-800	$60
 Видеокарта GeForce GTS 250 1 ГБ Radeon HD 4870 512 МБ	$160
 Жесткий диск 640 ГБ, кеш-буфер 16 МБ	$70
 LCD-монитор 22", TN, DVI	$250
 Привод DVD±RW Dual Layer, мультиформатный	$30
 Корпус Middle Tower ATX 450 Вт	$120
 Клавиатура, USB	$15
 Мышь лазерная, USB	$25
 Кулер, аксессуары	$35
 Акустика 2.1	$90

Суммы для PC на платформах: **Intel $1080** • **AMD $1075**



«Прогрессивный PC»	Ультимативная игровая станция
Intel Core i7 920 (2,66 ГГц, 4×256 КБ L2, 8 МБ L3)	$305
AMD Phenom II X4 920 (2,8 ГГц, 4×512 КБ L2, 6 МБ L3)	$195
Чипсет Intel X58	$210
Чипсет AMD 790GX	$150
Память 3×2 ГБ DDR3-1600	$130
Память 2×2 ГБ DDR2-1066	$70
Видеокарта GeForce GTX 275 896 МБ / Radeon HD 4890 1 ГБ	$260
Жесткий диск 1 ТБ, кеш-буфер 32 МБ	$105
LCD-монитор 22", TN, DVI	$350
Привод DVD±RW Dual Layer, мультиформатный	$30
Аудиоплата 7.1 Sound Blaster X-Fi Xtreme Gamer	$100
Корпус Middle Tower ATX 500 Вт	$160
Клавиатура мультимедийная, USB	$30
Мышь лазерная, USB	$70
Кулер, аксессуары	$55
Акустика 5.1	$130
Суммы для PC на платформах:	Intel $1935 • AMD $1705

Нельзя не отметить и ожидаемого снижения цен на GeForce GTX 260. Самые доступные модели можно купить за $185–190

Значимых событий на рынке комплектующих, способных серьезно повлиять на наши лучшие конфигурации, за прошедший месяц практически не произошло. Отметим лишь появление в продаже анонсированных еще в начале июня новых двухъядерных процессоров AMD.

Чипы получились весьма интересные. Так, новый Athlon II X2 245 вполне подойдет для «Бюджетного PC», несмотря на то что текущая розничная стоимость примерно на $10 выше рекомендуемой. Процессор за $75 просто создан для игрового PC начального уровня. И хотя Athlon X2 7750, рекомендованный нами ранее для системы на платформе AMD, за последнее время заметно сбросил в цене (~$65), новый CPU производительнее, гораздо экономичнее, а также обладает хорошим потенциалом для разгона, чем не могут похвастать 65-нанометровые чипы. В любом случае при покупке следующего PC или апгрейде Athlon II X2 245 выглядит перспективнее, а потому предпочтительнее. А вот с Phenom II X2 550, который вполне пригоден как вариант для «Оптимального PC», ситуация не столь однозначна. Он показал достойные результаты в тестах, но его стоимость в розничной продаже очень близка к цене трехъядерной модели Phenom II X3 710.

На рынке видеокарт все еще ощущается нехватка новых Radeon HD 4770. Возникший дефицит неминуемо приводит к росту цен, но в этом случае ситуация доведена до абсурда. Radeon HD 4770 предлагают по $125-140, в то время как более производительные Radeon HD 4850 можно приобрести за $115-120. Вот так потенциально интересная видеокарта оказывается заложницей обстоятельств – технологических сложностей с выпуском 40-нанометровых GPU в необходимых количествах. Ожидаем решения данной проблемы, ведь адаптеры на RV740 действительно настолько хороши, что хочется сказать: «Дайте два!»

Нельзя не отметить и ожидаемого снижения цен на GeForce GTX 260. Самые доступные модели можно купить за $185-190. Да, это не рекомендованные $169, но с учетом реалий нашего рынка такая стоимость уже не кажется грабежом средь бела дня. Несколько более производительные модификации видеокарт, оснащенные чипами с 216-шейдерными процессорами, несложно найти за $200-210, воспользовавшись каталогом hotline.ua.

Наряду с приятными новостями с «графических» фронтов радует и продолжающееся планомерное снижение цен на жесткие диски. И если стоимость 500-гигабайтовых моделей, рекомендуемых нами для игрового PC начального уровня, уже практически достигла дна, то накопители объемом 1 ТБ за последний месяц сбросили как минимум $5-10. Тех же, кому для хранения данных уже недостаточно и терабайтового HDD, могут заинтересовать новинки от Western Digital и Seagate рекордной емкости – 2 ТБ. WD20EADS и ST32000542AS принадлежат к тихоходным сериям со сниженной скоростью вращения шпинделя, что делает их еще более привлекательными для использования в качестве хранилища контента, но... $300 – есть $300, особенно по нынешним временам. Стоимость хранения данных в пересчете на гигабайт у этих HDD пока весьма высока и снизится лишь с появлением большего количества альтернативных вариантов. Что ж, наберемся терпения, хотя, признаться, уж очень хочется поскорее начать измерять емкость своих накопителей именно в терабайтах.

Top 5

ждем в сентябре

Корейский стиль, непослушные юниты, новые герои, грязные гонки и консольные симуляторы

Лето традиционно считается мертвым сезоном для игр. Есть, конечно, и те, кто с этим не соглашается и благополучно выпускает свой проект, не страшась конкуренции, но основной поток релизов все равно открывается только осенью.



01



Aion

Главная проблема большинства современных MMORPG - практически одинаковая игровая механика. Везде работает схема танк-лекарь-DPS, интерфейсы не отличить друг от друга, разве только визуальный стиль обычно у каждого мира свой. Попытки что-то изменить предпринимаются, но весьма робкие. В частности, Aion привнесет в жанр понятие «воздушные бои». А заодно установит новую планку качества в области графики.

02



Majesty 2: The Fantasy Kingdom Sim

С точки зрения исторической правды схема управления войсками в стратегических играх - нонсенс. В жизни невозможно обвести всех зеленой рамочкой и расставить по своему усмотрению. Вместо этого приходится отдавать устные приказы и надеяться, что подчиненные поймут вас правильно и сделают как надо, потому поведение героев в серии Majesty куда ближе к реализму, чем в других стратегиях.

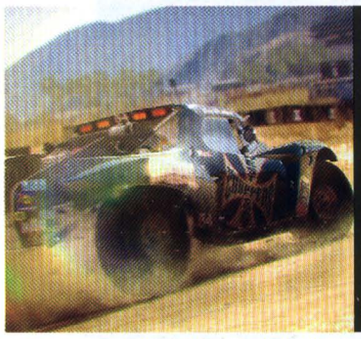
03



Halo 3: ODST

Master Chief служил бессменным главным героем серии Halo на протяжении трех частей. Что ж, настал черед немного подвинуться и уступить первую роль новичку. Причем новичку во всех смыслах этого слова - имени персонажа нам так и не назовут, а остальные будут обращаться к нему не иначе как Rookie. Подменой протагониста авторы ограничиваться не намерены, пообещав изменить игру до неузнаваемости.

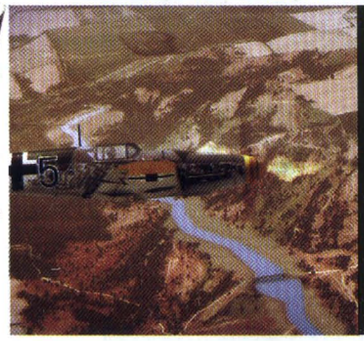
04



Colin McRae: DiRT 2

Классические раллийные заезды, которым была посвящена первая часть серии, безусловно, радовали любителей хороших симуляторов, но для широкой публики оказались слишком монотонными. Поэтому разработчики решили сместить акцент в сторону экстрима. Прыжки, аварии, резкие повороты и агрессивный саундтрек - вот чем они теперь собираются привлекать внимание геймеров.

05



IL-2 Sturmovik: Birds of Prey

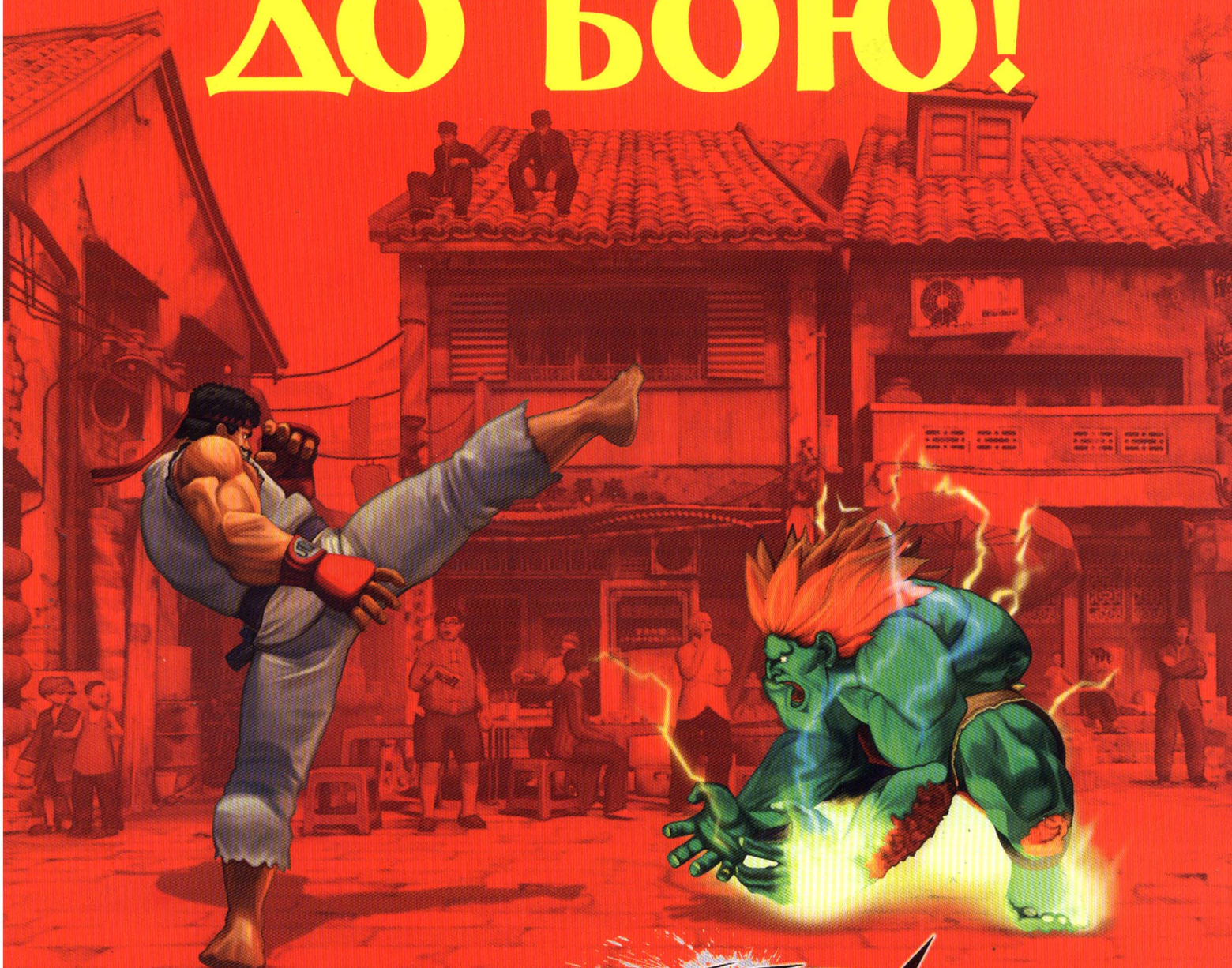
Авиасимуляторы нечасто заглядывают в стан консолей. Оно и неудивительно - геймпады плохо приспособлены к управлению самолетом. Впрочем, чудеса порой случаются, и серия «Ил-2 Штурмовик» вот-вот отправится покорять новые горизонты. Тонкие настройки позволят превратить игру в незатейливую аркаду или полноценный симулятор, так что каждый сможет «подогнать» уровень сложности под себя.

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

ДО БОЮ!



STREET FIGHTER™ IV

Виклик зроблено!

12+

PLAYSTATION 3 | XBOX 360 | www.streetfighter.com | CAPCOM | 1С ФІРМА «1С» | PC DVD

©CAPCOM U.S.A., INC. 2008, 2009 ALL RIGHTS RESERVED. "PS", "PLAYSTATION" and "PS3" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies.

Виробництво в Україні – ДП «Єврософтпром».



www.journal-plaza.net