GAMEPLAY AWARDS 2009 – ВЫБОР СДЕЛАН!

Gameplay

всё о компьютерных и видеоиграх

№2 (54) февраль 2010

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

www.journal-plaza.net

Heavy Rain
Репортаж с места преступления

Final Fantasy XIII

Brink
Обитаемый остров

Bayonetta
Мечта поэта

Собираем ИГРОВОЙ ПК за 500 у.е.

Ревью

THE SABOTEUR
ПАРИЖ, Я СПАСУ ТЕБЯ

Интервью

СЕРГЕЙ ГРИГОРОВИЧ
S.T.A.L.K.E.R. 2 БУДЕТ

gameplay.com.ua

ITC PUBLISHING

4820044220051 02

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 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**, **№ 2 (54)**, февраль 2010
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, 2010 г.

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», 2010 г.
Все права защищены

Посторонним в...

Если вы посмотрите на список игр, которые попадут в украинские магазины в январе (с. 78), то заметите весьма интересную тенденцию. Возрастной рейтинг, присвоенный данным проектам, начинается с отметки «16+». И правда, рождественские праздники закончились, и на новинки, выпущенные в период, традиционно считающийся несезоном, готовы потратиться именно те, кого принято называть соге-аудиторией. То есть мы с вами (если вам уже выдали паспорт, конечно).

Кстати, эксперты отметили стабильность сегмента игр для старшей аудитории даже в период кризиса и рыночных штормов, что не может не радовать. Во-первых, нам не нужно, как раньше, ломать голову, о чем писать в номерах после новогоднего бума. В январе-феврале обещают достаточно качественных проектов. Во-вторых, компромиссные решения, на которые шли разработчики для того, чтобы выбить «12+», не всегда красили игру. Ведь есть жанры, буквально созданные для брутальных героев, использующих крепкие словечки, разрывающих противников на куски и отдыхающих в компании полуобнаженных девиц или просто сражающихся за правое дело (война - грязное занятие). Феноменальный успех Call of Duty: Modern Warfare 2, награды Uncharted 2: Among Thieves и предвкушение выхода God of War III доказывают - соге-аудитория живее всех живых и она по-прежнему ценит хорошие игры. Не подумайте, я всячески приветствую движение гейминга в массы, признаю вклад Nintendo и играю в социальных сетях, но, согласитесь, если Кратоса одеть в синие штаны веселого водопроводчика, он потеряет все свое очарование. А значит, больше игр хороших и, главное, разных, в том числе и для тех, кто старше 16.

Приятного чтения.

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

www.journal-plaza.net ®

www.journal-plaza.net

Содержание

№ 2 (54)
февраль 2010

»ПРЕВЬЮ

Название Final Fantasy знают даже геймеры, далекие от мира jRPG, в основном благодаря великолепным CGI-заставкам. Новая фантазия обещает нам новый мир, героев и злодеев, а также усовершенствованную боевую систему и картинку Full HD. Увы, никаких муглов и девочек с кошачьими ушками.

с. 16

Final Fantasy XIII

»ПРЕВЬЮ

с. 22

Heavy Rain

Дэвид Кейдж, дизайнер и сценарист Heavy Rain, так долго убеждал нас, мол, его детище не имеет ничего общего с обычными видеоиграми, что мы уже окончательно перестали понимать, чем же на самом деле является этот проект. К счастью, все точки над «i» расставила превью-версия Heavy Rain.

»ТЕМА

Gameplay Awards 2009

Год ушедший и год, только-только начавшийся, мы традиционно встречаем подведением итогов. Несмотря на кризис, 2009-й выдался очень насыщенным самыми различными событиями и, главное, интересными релизами. Лучшие из игр мы торжественно награждаем фирменными слонами.

с. 30

Новости

6 Кратко
10 Новости киберспорта
12 Мысли

Превью

16 Final Fantasy XIII
22 Heavy Rain
24 Brink
28 R.U.S.E.

Тема

30 Gameplay Awards 2009

Рецензии

48 The Saboteur
52 Bayonetta
54 Demon's Souls
56 Invizimals
57 Silent Hill: Shattered Memories
58 The Legend of Zelda: Spirit Tracks
59 LEGO Indiana Jones 2: The Adventure Continues
60 Предтечи
62 Resident Evil: The Darkside Chronicles
63 Zombie Driver
64 Rogue Warrior
65 The Sims 3: Мир приключений
66 Король Артур

Интервью

68 Интервью с Сергеем Григоровичем
72 Обратная связь

Гид покупателя

74 Gameplay PC
76 Logitech Gaming Mouse G500
76 Kingston HyperX
76 Dell SX2210
77 A4Tech XL-747H
77 ROCCAT Sota Granular Blue
77 Force3D HD5770
77 ROCCAT Valo
78 Игры января: покупаем в Украине

80 Top 5 февраля

www.journal-plaza.net ®

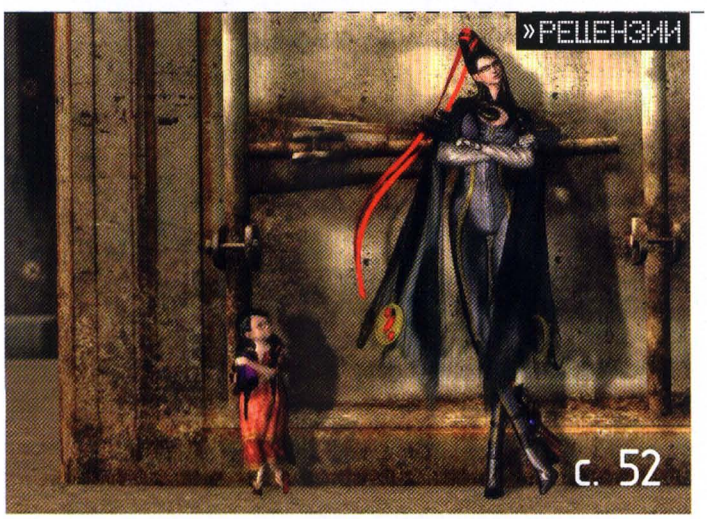
www.journal-plaza.net

»РЕЦЕНЗИИ

с. 48

The Saboteur

У этой игры масса недостатков, но, к счастью, они не смогли испортить шарм и специфическую легкую атмосферу рискованного приключения в оккупированной нацистами Франции. Очаровательные парижские улочки, обольстительное варьете, гонки на спортивных авто, коварные злодеи и простой ирландский парень, смело противостоящий Третьему рейху.

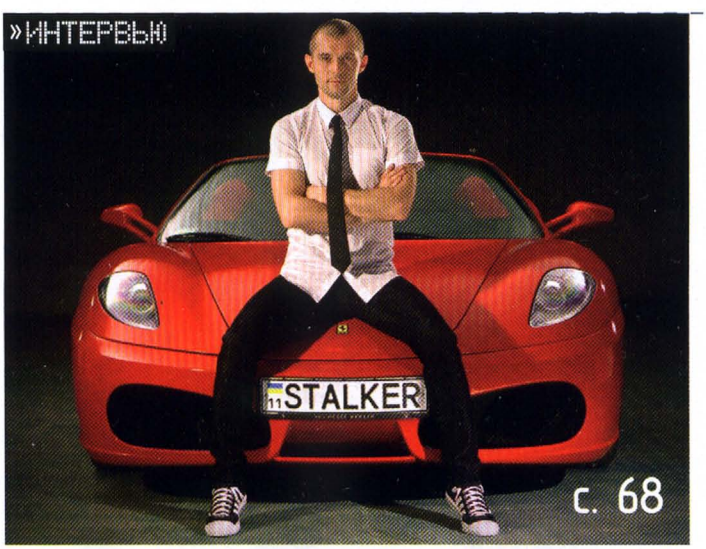


»РЕЦЕНЗИИ

Bayonetta

Если вы старше 18, не проходите мимо. Роковая брюнетка, вооруженная буквально с головы до ног, с удовольствием составит вам компанию долгими зимними вечерами. А с ней еще пара тысяч злобных, агрессивных ангелов отталкивающей наружности. Игра отличается приятной простотой и здоровым цинизмом.

с. 52



»ИНТЕРВЬЮ

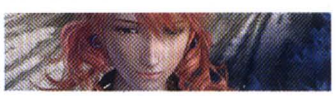
Интервью с Сергеем Григоровичем

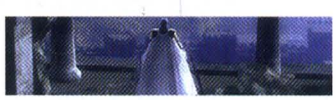
Сергей Григорович - пожалуй, главная персона отечественной игровой индустрии. На форуме Gameplay вы, наши уважаемые читатели, задавали Сергею свои вопросы, а он ответил на них честно и содержательно.

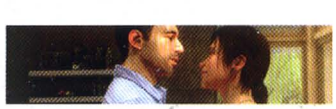
с. 68

Игры в номере

Bayonetta	52
Brink	24
Demon's Souls	54
Final Fantasy XIII	16
Heavy Rain	22
Invizimals	56
LEGO Indiana Jones 2: The Adventure Continues	59
R.U.S.E.	28
Resident Evil: The Darkside Chronicles	62
Rogue Warrior	64
Silent Hill: Shattered Memories	57
The Legend of Zelda: Spirit Tracks	58
The Saboteur	48
The Sims 3: Мир приключений	65
Zombie Driver	63
Король Артур	66
Предтечи	60







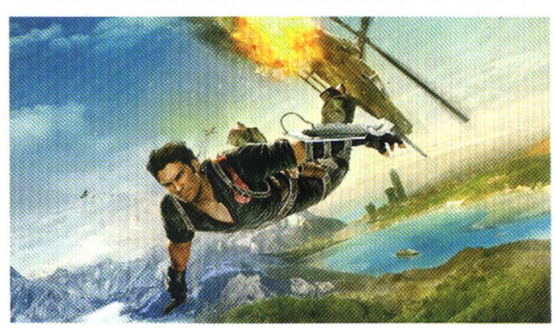
www.journal-plaza.net ®

www.journal-plaza.net

СМОТРИ НА ДИСКЕ Gameplay

DVD

№ 2 (54)
февраль 2010



Игры

MMORPG
Silkroad Online

Shareware-игры
Папины дочки
Веселая ферма 3. Американский пирог
Герои Эллады 2. Олимпия
Магнат курортов
Тайны прошлого. Берлинские ночи
Кекс шоп 2
Youda Акватория

Демонстрационные версии
Divinity 2: Ego Draconis

Патчи

Международные версии
ArmA 2 v1.05
Blood Bowl 1.1.3.3.

Видеоролики

Мультиплатформа
Aliens vs. Predator
Army of Two: The 40th Day
James Cameron's Avatar
Batman: Arkham Asylum 2
Battlefield: Bad Company 2
Bayonetta
BioShock 2
Brink
Dante's Inferno
Dark Void
DarkSiders: Wrath of War
Just Cause 2
Kane & Lynch 2: Dog Days
Matt Hazard: Blood Bath and Beyond
Mass Effect 2
Medal of Honor
Prince of Persia: The Forgotten Sands
R.U.S.E.
Red Dead Redemption
Split/Second
Star Wars: The Force Unleashed
Tron Evolution: The Videogame

PC
ArmA 2: Eagle Wing
Command & Conquer 4: Tiberian Twilight
LEGO Universe
Метро 2033
Star Trek Online
Silent Hunter 5
Zombie Driver

X360
Halo: Reach

Wii
Fix It: Home Improvement Challenge

DS
Rabbids Go Home

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, февраль 2010» является неотъемлемой составляющей журнала Gameplay, № 2 (54), 2010 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

www.journal-plaza.net ®

Batman strikes back

Недаром глава Rocksteady Studios намекал нам, что его фирма в скором времени анонсирует продолжение неожиданно удачной Batman: Arkham Asylum (продано более 2,5 миллионов копий). Так и произошло. Действительно, сотрудники Rocksteady уже вовсю трудятся над сиквелом, действие которого, судя по мелькнувшему в Сети тизеру, будет разворачиваться на улицах Готэм-Сити. Отрадно, потому что путешествия только по территории психлечебницы (как в оригинале) немного утомляли.

Европейский рейтинг продаж игр

Wii

№	Название	Издатель	Разработчик
1	Wii Sports Resort	Nintendo	Nintendo
2	New Super Mario Bros. Wii	Nintendo	Nintendo
3	Mario Kart Wii	Nintendo	Nintendo
4	Mario & Sonic at the Olympic Winter Games	SEGA	SEGA
5	Your Shape	Ubisoft	Ubisoft Barcelona
6	Rabbids Go Home	Ubisoft	Ubisoft France
7	F1 2009	Codemasters	Sumo Digital
8	Call of Duty 4: Modern Warfare	Activision Blizzard	Infinity Ward
9	James Cameron's Avatar: The Game	Ubisoft	Ubisoft Montreal
10	Resident Evil: The Darkside Chronicles	Capcom	Cavia

DS

№	Название	Издатель	Разработчик
1	New Super Mario Bros.	Nintendo	Nintendo
2	Mario & Sonic at the Olympic Winter Games	SEGA	SEGA
3	Dr. Kawashima's Brain Training	Nintendo	Nintendo
4	Professor Layton and Pandora's Box	Nintendo	Level 5
5	Mario Kart DS	Nintendo	Nintendo
6	Nintendo Presents: Crossword Collection	Nintendo	Nuevo Retro Games
7	Professor Layton and the Curious Village	Nintendo	Level 5
8	The Legend of Zelda: Spirit Tracks	Nintendo	Nintendo
9	More Brain Training from Dr. Kawashima	Nintendo	Nintendo
10	Cooking Mama 3	505 Games	Cooking Mama Limited

X360

№	Название	Издатель	Разработчик
1	Call of Duty: Modern Warfare 2	Activision Blizzard	Infinity Ward
2	Bayonetta	SEGA	PlatinumGames
3	Forza Motorsport 3	Microsoft	Turn 10 Studios
4	DarkSiders	THQ	Vigil Games
5	Assassin's Creed II	Ubisoft	Ubisoft Montreal
6	Grand Theft Auto: Episodes from Liberty City	Take-Two	Rockstar North
7	FIFA 10	Electronic Arts	EA Canada
8	James Cameron's Avatar: The Game	Ubisoft	Ubisoft Montreal
9	Left 4 Dead 2	Electronic Arts	Valve
10	Borderlands	Take-Two	Gearbox Software

PS3

№	Название	Издатель	Разработчик
1	Call of Duty: Modern Warfare 2	Activision Blizzard	Infinity Ward
2	Uncharted 2: Among Thieves	Sony	Naughty Dog
3	Bayonetta	SEGA	PlatinumGames
4	Assassin's Creed II	Ubisoft	Ubisoft Montreal
5	DarkSiders	THQ	Vigil Games
6	FIFA 10	Electronic Arts	EA Canada
7	Need for Speed Shift	Electronic Arts	Slightly Mad Studios
8	Batman: Arkham Asylum	Eidos	Rocksteady Studios
9	James Cameron's Avatar: The Game	Ubisoft	Ubisoft Montreal
10	The Saboteur	Electronic Arts	Pandemic Studios

Чарты предоставлены Chart Track, ©2010 ELSPA Ltd (www.elspa.com)

Какая встреча!

Компания Valve анонсировала дополнительный контент для Left 4 Dead 2 под названием The Passing. Выйдет DLC в начале весны, а его действие развернется в небольшом городке в штате Джорджия. Самое интересное, что эта кампания сведет вместе выживших из первой и второй частей игры. Появится еще один кооперативный режим (Valve называет его co-operative challenge), новый uncommon common infected и два вида оружия - огнестрельное и для ближнего боя. Уровни The Passing, конечно же, станут доступны в режимах Versus, Survival и Scavenge. К сожалению, пока не ясно, будет ли аддон платным для владельцев PC-версии Left 4 Dead 2 (на Xbox 360 за все дополнения традиционно взимают некоторую мзду).

Кризис - двигатель индустрии

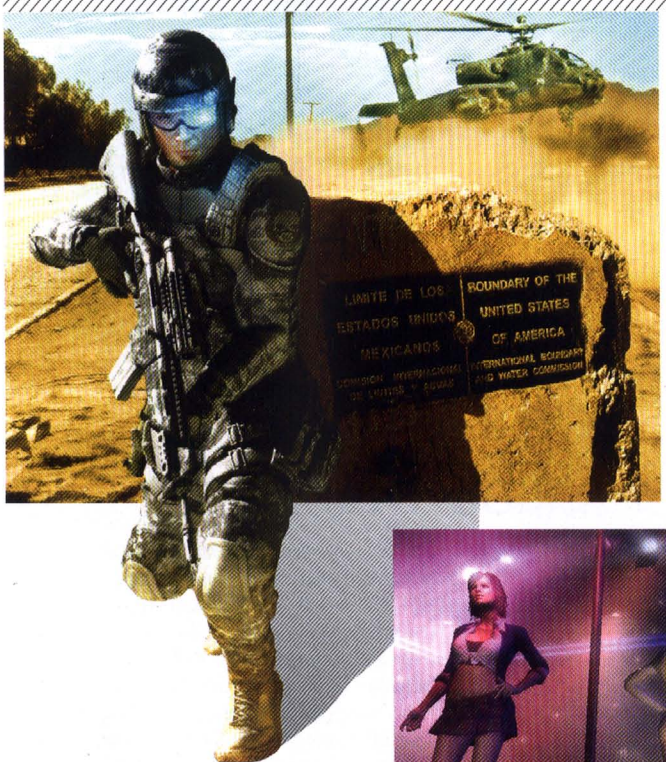
Кризис ударил по мировой экономике, но на продажах игр сказался не так сильно, как предполагали (все же видеоигры - очень простой и увлекательный способ уйти от опостылевшей реальности, которым грех не воспользоваться). Более того, несмотря на финансовые проблемы, количество играющих в целом растет. Например, консалтинговая фирма Deloitte's State сообщает, что сейчас консоли есть у 60% американских семей, а три года назад ими владели лишь 44% респондентов. Оказывается, вечер за видеоигрой многие американцы предпочитают иным развлечениям.

www.journal-plaza.net ®

Социальные инвестиции

Крупные инвесторы верят, что у примитивных - с точки зрения хардкорного геймера - игр для социальных сетей очень светлое будущее. А его скорейшее наступление призваны осуществить денежные вливания. Так, российский фонд Digital Sky Technologies инвестировал около 180 млн долларов в американскую компанию Zynga. Фирма известна как автор целой линейки популярных игровых приложений для Facebook, в частности Mafia Wars и FarmVille. Месячная аудитория этих проектов составляет примерно 230 млн человек.

Ghost Recon: Modern Warfare



Бешеные продажи Call of Duty: Modern Warfare 2 от Activision Blizzard разбудили в других издателях жажду наживы. Например, Electronic Arts анонсировала новую Medal of Honor, а Take-Two - кинематографический шутер Spec Ops: The Line. В свою очередь Ubisoft вспомнила про собственную серию Ghost Recon и зарегистрировала торговую марку Ghost Recon: Future Soldier. Говорящее название позволяет предположить, что действие игры развернется в ближайшем будущем, а нам отведут роль бойца, вооруженного самыми совершенными средствами обнаружения и нейтрализации противника. Ждем новостей.

Duke Nukem живее всех живых

Похоже, известное утверждение Duke Nukem Must Die так и не станет правдивым. Едва все смирились со смертью многострадального долгостроя Duke Nukem Forever, как глава 3D Realms объявил, что, во-первых, Дюк скоро появится на iPhone (причем сразу в двух разных проектах). Во-вторых, старенький, но добротный платформер Duke Nukem: Manhattan Project портируют на Xbox Live Arcade. В-третьих, скандальный герой порадует владельцев DS и PSP. Кроме того, независимая финская кинокомпания HMC обещает в ближайшем будущем выпустить фанатскую экранизацию похождений супермачо. Как видите, дела у Дюка в полном порядке.

maXtro
www.maxxtro.ua

Навушники та гарнітури

DAKO
Офіційний представник в Україні:
ТОВ "ДАКО", www.dako.ua
тел. (44) 371-40-60

www.journal-plaza.net

Европейский рейтинг продаж игр

PSP

№	Название	Издатель	Разработчик
1	LittleBigPlanet	Sony	Media Molecule / Studio Cambridge
2	FIFA 10	Electronic Arts	HB Studios
3	Gran Turismo	Sony	Polyphony Digital
4	Grand Theft Auto: Chinatown Wars	Take-Two	Rockstar Leeds
5	Assassin's Creed: Bloodlines	Ubisoft	Amaze Entertainment
6	Football Manager 2010	SEGA	Sports Interactive
7	Star Wars Battlefront: Elite Squadron	LucasArts	Rebellion
8	James Cameron's Avatar: The Game	Ubisoft	Ubisoft Montreal
9	Pro Evolution Soccer 2010	Konami	Konami
10	F1 2009	Codemasters	Sumo Digital

PC

№	Название	Издатель	Разработчик
1	Football Manager 2010	SEGA	Sports Interactive
2	The Sims 3	Electronic Arts	The Sims Studio
3	The Sims 3: World Adventures	Electronic Arts	The Sims Studio
4	Call of Duty: Modern Warfare 2	Activision Blizzard	Infinity Ward
5	Empire: Total War	SEGA	Creative Assembly
6	World of WarCraft: Wrath of the Lich King	Activision Blizzard	Blizzard
7	Dragon Age: Origins	Electronic Arts	BioWare
8	Left 4 Dead 2	Electronic Arts	Valve
9	Borderlands	Take-Two	Gearbox Software
10	Grand Theft Auto IV	Take-Two	Rockstar Toronto

Чарты предоставлены Chart Track, ©2010 ELSPA Ltd (www.elspa.com)

Рейтинг продаж Yakaboo.ua

PC

№	Название	Издатель	Разработчик
1	Call of Duty: Modern Warfare 2	«1С»	Infinity Ward
2	«Disciples 3: Ренессанс»	«Акелла»	.dat
3	Left 4 Dead 2	«Акелла»	Valve
4	«Дальнобойщики 3: Покорение Америки»	«1С»	Softlab-Nsk
5	«S.T.A.L.K.E.R.: Зов Припяти»	GSC World Publishing	GSC Game World
6	«Предтечи»	«Руссобит-М»	Deep Shadows
7	Team Fortress 2	«Бука»	Valve
8	Антология Counter-Strike	«Бука»	Valve
9	Colin McRae: DiRT 2	«Новый Диск»	Codemasters Studios
10	The Sims 3	Electronic Arts	The Sims Studio

PS3

№	Название	Издатель	Разработчик
1	Call of Duty 4: Modern Warfare 2	Activision Blizzard	Infinity Ward
3	James Cameron's Avatar: The Game	Ubisoft	Ubisoft
2	Assassin's Creed II	Ubisoft	Ubisoft Montreal
4	Assassin's Creed II: White Edition	Ubisoft	Ubisoft Montreal
5	Assassin's Creed (Platinum)	Ubisoft	Ubisoft Montreal
6	Command & Conquer: Red Alert 3	Electronic Arts	EA Los Angeles
7	Guitar Hero: Aerosmith (с гитарой)	Activision Blizzard	Neversoft Entertainment
8	Uncharted 2: Among Thieves	Sony	Naughty Dog
9	FIFA 09	Electronic Arts	EA Canada
10	BAJA: Edge of Control	THQ	2XL Games

PSP

№	Название	Издатель	Разработчик
1	FIFA 10	Electronic Arts	EA Canada
2	Need for Speed Shift	Electronic Arts	EA Bright Light / Slightly Mad Studios
3	Need for Speed: Most Wanted 5-1-0 (Platinum)	Electronic Arts	EA Canada – Team Fusion
4	Cloudy with a Chance of Meatballs	Ubisoft	Ubisoft Shanghai
5	Assassin's Creed: Bloodlines	Ubisoft	Griptonite Games / Ubisoft Montreal
6	Full Auto 2: Battlelines	SEGA	Deep Fried Entertainment
7	Star Wars Battlefront: Renegade Squadron	LucasArts	Rebellion
8	The Sims 2: Pets (Platinum)	Electronic Arts	EA Canada – Team Fusion / Maxis
9	M.A.C.H.	Vivendi Games	Kuju Entertainment
10	Outrun 2006: Coast 2 Coast	SEGA	Sumo Digital

www.yakaboo.ua

Нет насилию на Wii!

Аудитория Nintendo Wii кошельком проголосовала против жестоких игр для любимой семейной консоли. По-своему интересные (но при этом кровавые) MadWorld, House of the Dead: Overkill и Dead Space Extraction разошлись мизерными тиражами, что заставило издателей пересмотреть саму идею выпуска подобных игр для Nintendo Wii. SEGA, например, считает, что если сама Electronic Arts с ее мощным маркетинговым отделом не смогла привлечь внимание к Dead Space Extraction, то другим компаниям и подавно не стоит этим заниматься.

Bulletstorm от авторов Painkiller

О People Can Fly мы не слышали практически ничего с момента релиза оригинальной Painkiller. Разве что новость о начале тесного сотрудничества с Epic Games - в свое время ее вице-президент Марк Рейн (Mark Rein) был настолько впечатлен игровыми концептами польских разработчиков, что немедленно предложил им поработать на его компанию. И вот после долгого молчания следующее известие: People Can Fly зарегистрировала торговую марку Bulletstorm - теперь уже никто не сомневается, что так будет называться новый проект поляков. Скорее всего, именно о нем шла речь несколькими месяцами ранее, когда Electronic Arts согласилась издавать некий проект Epic. С нетерпением ждем официального анонса и скриншотов.

www.journal-plaza.net ®

www.journal-plaza.net

Доброе утро, Вьетнам

По слухам, очередная часть эпопеи Call of Duty вернет нас к событиям войны во Вьетнаме. За дело взялась компания Treyarch, а вдохновение разработчики находят в классической «вьетнамской» кинотрилогии – фильмах «Взвод», «Апокалипсис сегодня» и «Цельнометаллическая оболочка». Хотелось бы верить в успешное будущее игры, потому как со времен оригинальной Vietcong хороших проектов в данной интересной тематике не было.

Sixense: motion-контроллер для PC

Sony и Microsoft вот-вот выпустят свои аналоги знаменитого Wiimote от Nintendo, и только PC-геймеры пока остаются не у дел. Ситуацию собирается исправить компания Sixense Entertainment, которая представила на выставке CES 2010 последнюю версию своей разработки под названием TrueMotion. По сути, это та же связка контроллеров «вимот-нунчак», но отслеживающая движения с точностью до миллиметра. Как результат – TrueMotion без проблем можно использовать не только в казульных развлечениях вроде Wii Sports, но и в серьезных шутерах (на CES 2010 особенности новинки демонстрировались с помощью Left 4 Dead 2). Sixense Entertainment уже заручилась поддержкой Valve, id Software и Razer, так что созданием одного лишь концепта дело наверняка не закончится. Возможно, Half-Life 2: Episode 3 будет продаваться уже в комплекте с TrueMotion.

Mana Bar

Бэн Крошоу (Ben Croshaw), более известный под своим сетевым псевдонимом Yahtzee, вместе с товарищами открывает в Австралии первый «видеоигровой бар». Заведение называется Mana Bar (официальная страничка *www.facebook.com/TheManaBar*). Помимо всевозможных коктейлей и легкой закуски посетителям тут предложат опробовать современные консольные проекты. Конечно, планируются чемпионаты и тематические вечеринки. Думаю, вряд ли кто-то был бы против подобного бара в нашей стране.

Dragon Age: The Awakening

Шестнадцатого марта этого года BioWare выпустит большое дополнение для Dragon Age: Origins. Оно называется The Awakening, будет распространяться как в цифровом виде, так и на физических носителях и обещает аж пятнадцать часов геймплея (интересно, сколько времени займут путешествия по подземельям?). Аддон продолжит сюжетную линию оригинальной игры. Руководя неким совершенно новым героем, мы должны очистить королевство от остатков армии Темнорожденных и одолеть в бою их нового лидера.

Учись играючи

В Нью-Йорке открылась особая школа, где ученикам младших классов вместо традиционных учебников предлагают... специальные видеоигры. Пилотный проект носит название Quest to Learn. Авторы, потратившие на его подготовку три года, верят, что, играя, дети будут обучаться быстрее и эффективнее. Если тесты подтвердят данное предположение, на аналогичную игровую систему образования переведут и старшие классы.

Парой строк

«Анабиоз» лучший! Правда, не во всех смыслах, а с точки зрения сюжета. Так решила редакция GameSpot, присудив победу в номинации украинскому проекту (на Западе он известен как Cryostasis: The Sleep of Reason).

Dead Space 2 официально анонсирован, но детали проекта и точная дата его выхода будут раскрыты позже. Пока же нам традиционно обещают «еще больше всего» плюс многопользовательский режим.

Компания Capcom объявила о переносе нескольких проектов, а именно: Lost Planet 2, Super Street Fighter 4 и Monster Hunter Tri. Точные даты появления этих игр в продаже сообщат позже.

Final Fantasy XIII начала устанавливать рекорды – в первый же день продаж игры в Японии покупатели смели более миллиона коробок. Одновременно в три раза подскочил спрос на PS3 (в Стране восходящего солнца Final Fantasy XIII вышла только в версии для PlayStation).

Студия PlatinumGames не оставляет идею выпустить в ближайшем будущем сиквел MadWorld. Плохие продажи первой части, как говорят разработчики, им не помеха.

Ким Свифт (Kim Swift), одна из создательниц игры Narbacular Drop, которая позже превратилась в Portal, покинула Valve ради поста главы неанонсированного проекта студии Airtight Games (Dark Void).

Компания LucasArts издаст сиквел The Force Unleashed. Пока, правда, не говорят, кто именно будет разрабатывать продолжение и когда игра появится на полках магазинов.

Джон Ву до сих пор не потерял желания заняться экранизацией игры John Woo: Stranglehold, которая, в свою очередь, была разработана по мотивам известного боевика Ву «Круто сваренные» (Hard Boiled). Правда, в настоящий момент мэтр очень занят, поэтому надеяться на скорый выход фильма бессмысленно.

Работа над ошибками. В январском номере журнала в материале, посвященном PlayStation 3 Slim, мы забыли указать, что консоль предоставлена нам компанией GameStop. Исправляемся.

www.journal-plaza.net ®

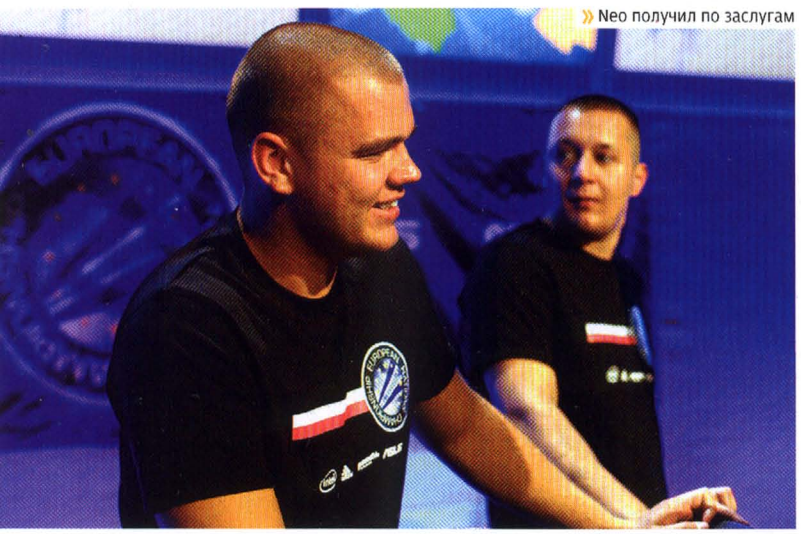
www.journal-plaza.net

» World Electronic Sports Masters: финальное фото всех призеров турнира

» World Electronic Sports Masters: как показывает практика, именно в такие моменты игрок ловит хэдшот

Виктор Анохин

Новости киберспорта



» Neo получил по заслугам

NEO СТАЛ ИГРОКОМ ДЕСЯТИЛЕТИЯ

Известный киберспортивный портал HLTV.org решил подвести своеобразные итоги истории профессионального Counter-Strike, для чего организовал масштабнейшее голосование. Многочисленные почитатели CS, коих на планете несколько миллионов, имели возможность выбрать лучшего кибератлета последних 10 лет.

Голосовать разрешили лишь за одного кандидата и только за играющего в Counter-Strike, «карусели» и открепительные талоны запретили. После подсчета голосов организаторы конкурса вынесли вердикт: лучшим игроком последней декады признан Филипп «Neo» Кубски (Filip Kubski). Легендарный поляк известен, в первую очередь, выступлениями за команды Wicked и MeetYourMakers, а также сборную Польши. Обладая уникальным талантом и безграничной волей к победе, вместе со своим коллективом он не раз достигал вершин, о которых другие могли только мечтать. Начиная с 2005 года Neo выигрывал все, до чего мог дотянуться. World Series of Video Games, Extreme Masters, Samsung Euro Championship - это еще цветочки. Он дважды держал в руках золотой кубок ESWC! Дважды завоевывал титул чемпиона World Cyber Games! А в прошлом году даже заехал погостить в нашу страну и заодно выиграл DTS Cup. В самом деле, легче перечислить те турниры, где он со своей командой не брал призовых мест.

За Neo отдали голоса 39% участников. На втором месте оказался швед Эмиль «HeatoN» Кристенсен (Emil Christensen), блиставший с 2001 по 2006 годы. Легенда команд Ninjas in Pyjamas и SK, отличавшийся умением стрелять «спреем», также войдет в историю мирового Counter-Strike. Кроме того, в списке номинантов числились знаменитые норвежцы Ола «element» Мум (Ola Moum), Йорген «XeqTR» Йоханнессен (Joergen Johannessen) и швед Патрик «fOrest» Линдберг (Patrik Lindberg).

Помимо основной номинации, определили финалистов нескольких второстепенных голосований: швед Деннис «walle» Валленберг (Dennis Wallenberg) был признан самым метким стрелком из AWP. Титул лучшего азиатского игрока отошел корейцу Геунчулу «SOLO» Кангу (Geunchul Kang), а Рафаэль «cogu» Камарго (Raphael Camargo) довольно предсказуемо стал тоже лучшим, но в Южной Америке. Северную Америку закрепили за Дэнни «fRoD» Монтейнером (Danny Montaner), а первым в Европе оказался все тот же Neo.

SK ДОИГРАЛИСЬ

Наказание невиданной строгости постигло WarCraft-подразделение команды SK. Руководство крупнейшей онлайн-лиги WC3L забанило весь состав на два сезона (примерно календарный год). Причиной столь жестких мер стала банальная расхлябанность кибератлетов.

Один из главных бойцов SK Ду Сеоп «WhO» Чанг (Du Seop Chang) выступал под недействительным игровым аккаунтом и в течение двух недель не заполнял таблицу результатов проведенных встреч. Несмотря на многочисленные штрафные очки, предупреждения и угрозы расправы, кореец продолжал бесстыдно нарушать регламент, добавив к списку своих преступлений еще и постоянные опоздания на матчи.

В главном офисе ESL решили преподать ему урок, причем такой, чтобы остальные даже не помышляли перенимать дурные манеры WhO. Команду SK Gaming в полном составе забанили на два следующих сезона, дав понять каждому киберспортсмену, что дисциплина - вовсе не пустое слово. Наказание более чем суровое. Ведь WC3L, наверное, единственная здравствующая профессиональная онлайн-лига по WarCraft, и совсем непонятно, каким образом игроки

Наказание постигло WarCraft-подразделение SK

www.journal-plaza.net ®

будут дальше поддерживать форму. Кроме того, ребятам предстоит непростой разговор со спонсорами.

G7 ПРОТИВ ВСЕХ

Организация G7, союз самых авторитетных киберспортивных команд, продолжает играть на нервах организаторов турниров. Представители «большой семерки» занялись написанием петиций, главным требованием которых является погашение всех задолженностей. Основные фигуранты дела - GGL, ESWC и CPL, а общая сумма финансовых претензий - 350 тыс. долларов. Тем временем ответчики используют самый распространенный метод уклонения от уплаты - просто не отвечают на письма геймеров.

Впрочем, кибератлеты тоже хороши. Метод борьбы с неблагонадежными организациями выбран как минимум странный: помимо петиций на неработающие электронные ящики, команды - члены G7 предлагают всем прогеймерам мира бойкотировать чемпионаты, которые должники и так не проводят.

РЕПОРТАЖ С WEM 2009

В Китае состоялся седьмой по счету турнир серии World e-Sports Masters. По старой восточной традиции, организаторы решили не мелочиться и пригласили только лучших прогеймеров мира. Афиши радовали глаз: «Император людей Sky, бог луны Moon, король орков Grubby, а также знаменитые команды Fnatic, Again и TyLoo сойдутся в решающих поединках». И эти поединки в обеих номинациях - Counter-Strike 1.6 и WarCraft III - растянулись на целую неделю. Восемь приглашенных коллективов разделили на две группы, победителей определяли по системе single elimination - игра на вылет.

Первое место в группе A заняли поляки из Again во главе с Neo. Разгромив своих противников со счетом 22:8 и 24:6 и лишь слегка вспотев в игре против MYM (19:11), звездная пятерка отправилась ужинать в ближайший ресторан. Со второго места из группы, на радость местным болельщикам, вышла все та же TyLoo. В группе B потерпели фиаско WeMadeFox и wNv.cn, пропустив вперед финскую команду Power Gaming, неожиданно занявшую первое место, и шведскую Fnatic, оказавшуюся на втором.

Уже на старте первого полуфинала шведы дали понять - они приехали только за победой. В игре против Again ребята выложились на 100% - 16:11 на de_dust2 и 16:10 на de_nuke, пройдя в финал

Лучшим игроком в Counter-Strike признан Филипп «Neo» Кубски

WORLD E-SPORTS MASTERS 2009		
Место	Команда/игрок	Приз, долл.
Counter-Strike 1.6		
1	Fnatic	22 500
2	Power Gaming	12 000
3	Again/TyLoo	5700
WarCraft III		
1	Grubby	14 000
2	Moon	6000
3	Soccer/TeD	2000

и одновременно отомстив полякам за то, что те оставили их в шаге от золота WCG 2009.

Во втором полуфинальном матче Power Gaming разделалась с TyLoo, но здесь схватка была куда менее зрелищной. В последовавшем гранд-финале Fnatic стараниями GeT_RiGhT и fOrest переиграла финнов - 16:8 на de_inferno и 16:10 на de_dust2. Шведы снова на пьедестале и, судя по всему, намерены там остаться.

Теперь о WarCraft III. Из группы A целыми и невредимыми вышли Grubby и Soccer. Победитель прошлогоднего WEM китаец InFi вместе с соотечественником Fly100% остались за бортом. В группе B свое превосходство доказали Moon и TeD.

Полуфинальные пары получились весьма интересными. Играющие за команду WeMadeFox корейцы Moon и Soccer провели два интереснейших матча. Победил Moon. Следом за ними Grubby, к удивлению публики, все же смог одолеть TeD. И в финале турнира многочисленные болельщики увидели почти классическое дерби - Moon против Grubby (а если копать глубже, корейская школа WarCraft против европейской). Несмотря на прогнозы, голландец смог добиться ничьей 1:1 и в дополнительном матче склонил чашу весов в свою сторону. Это была седьмая победа Grubby над «богом Луны» в рамках международных соревнований.

100 ТЫС. ДОЛЛАРОВ ЗА ИГРУ В HALO 3

Тем временем в американском городе Орландо (штат Флорида) прошли завершающие игры сезона Major League Gaming. Команда Believe the Hype!, состоящая из игроков в Halo 3, положила в свою копилку 100 тыс. долларов. Они прошли весь турнир без единого поражения, выиграв у таких монстров, как Final Boss, Instinct Gaming, Str8 Rippin и Team Classic. Believe the Hype! получила титул национального чемпиона серии MLG и кучу денег в придачу, а главным героем финального матча стал Даниэль «Demon D» Яковлев (Daniel Yakovleff). Поверженные соперники, впрочем, тоже не остались в накладе - между остальными достойными распределили почти 200 тыс. долларов.

В других номинациях все было на порядок спокойнее: лучшими игроками в Gears of War 2 второй раз подряд стала TH3 NSAN3Z - в финале она победила команду Z VisioN, получив 40 тыс. долларов и войдя в Зал славы MLG. Кроме того, многочисленные зрители (а финалы проходили в формате ТВ-шоу) могли наблюдать за баталиями на аренах World of WarCraft.

MLG ORLANDO PRO CIRCUIT		
Место	Команда/игрок	Приз, долл.
Halo 3		
1	Believe the Hype!	100 000
2	Classic	60 000
3	Carbon	40 700
4	Instinct	28 000
Gears of War 2		
1	TH3 NSAN3Z	40 000
2	Z VisioN	20 000
3	Get Bronco	10 000
4	Infinity	5000

» MLG Orlando: Йес! 100 000! Наконец-то перестанем питаться чизбургерами!

A4TECH
www.a4tech.com.ua
НАДшвидкі
НАДточні
НАДзручні
1600
2000
2400
2800
dpi
3200
3600
Ігрові миші
серії X7
DAKO
Офіційний представник в Україні:
ТОВ "ДАКО", www.dako.ua
тел. (44) 371-40-60

www.journal-plaza.net ®

Ярослав Сингаевский

Новое интерактивное кино

Помнится, когда-то (правда, довольно давно) многие грезили идеей интерактивного кино – таких фильмов, в которых зритель может выбирать в ключевых точках варианты дальнейшего развития сюжета. Писали на эту тему немало, развернуто и очень серьезно. Даже приводили хитрые блок-схемы, показывающие, как должны быть устроены подобные кинокартины и принцип работы специальной системы голосования в кинотеатрах – предполагалось, что желаемые повороты сценария зрители определят большинством голосов.

По стечению обстоятельств интерес к интерактивным фильмам совпал с приходом в видеоигры Full Motion Video. Трехмерная графика того времени была еще, прямо скажем, не ахти, и проекты, выполненные в 3D, почти всегда уступали по качеству своим двухмерным конкурентам. Но и привычная по 8- и 16-битовой эпохе плоская картинка тоже начинала надоедать. В погоне за технологиями не видели ничего опасного – появление первых процессоров линейки Intel Pentium, первые графические акселераторы... Предоставляемые ими возможности восхищали. Однако освоение новинок происходило не так быстро, как хотелось бы. И тогда на выручку пришло кино.

Съемки актеров (а не моделирование персонажей) на фоне зеленого/голубого экрана на какое-то время стали для игровой индустрии совершенно привычным делом. При этом руководители некоторых проектов подходили к делу с голливудским размахом. Как тут не вспомнить Wing Commander III: Heart of the Tiger, где снялись, в частности, Марк Хэммилл (Mark Hammill – Люк Скайуокер из «Звездных войн») и Малколм МакДауэлл (Malcolm McDowell), или Phantasmagoria Роберты Уильямс (Roberta Williams – автор «золотой» серии King's Quest). Последний проект содержал просто огромное количество видеовставок и размещался аж на семи CD (формат DVD тогда еще не появился).

Но первый восторг от прихода Голливуда в игры сменило понимание того, что интерактивное кино (а игры, максимально использующие Full Motion Video, по сути, им и являлись) имеет массу недостатков. Его создание обходилось дорого, наблюдался неприятный контраст между корявенькими 3D-элементами (фоном, объектами), живыми актерами и настоящими декорациями. Качество самого видео к тому же зачастую было невысоким, и при этом FMV-технология накладывала серьезные ограничения на геймплей – действия игрока старались упростить. Неудивительно, что по мере развития 3D интерес к FMV быстро снижался.

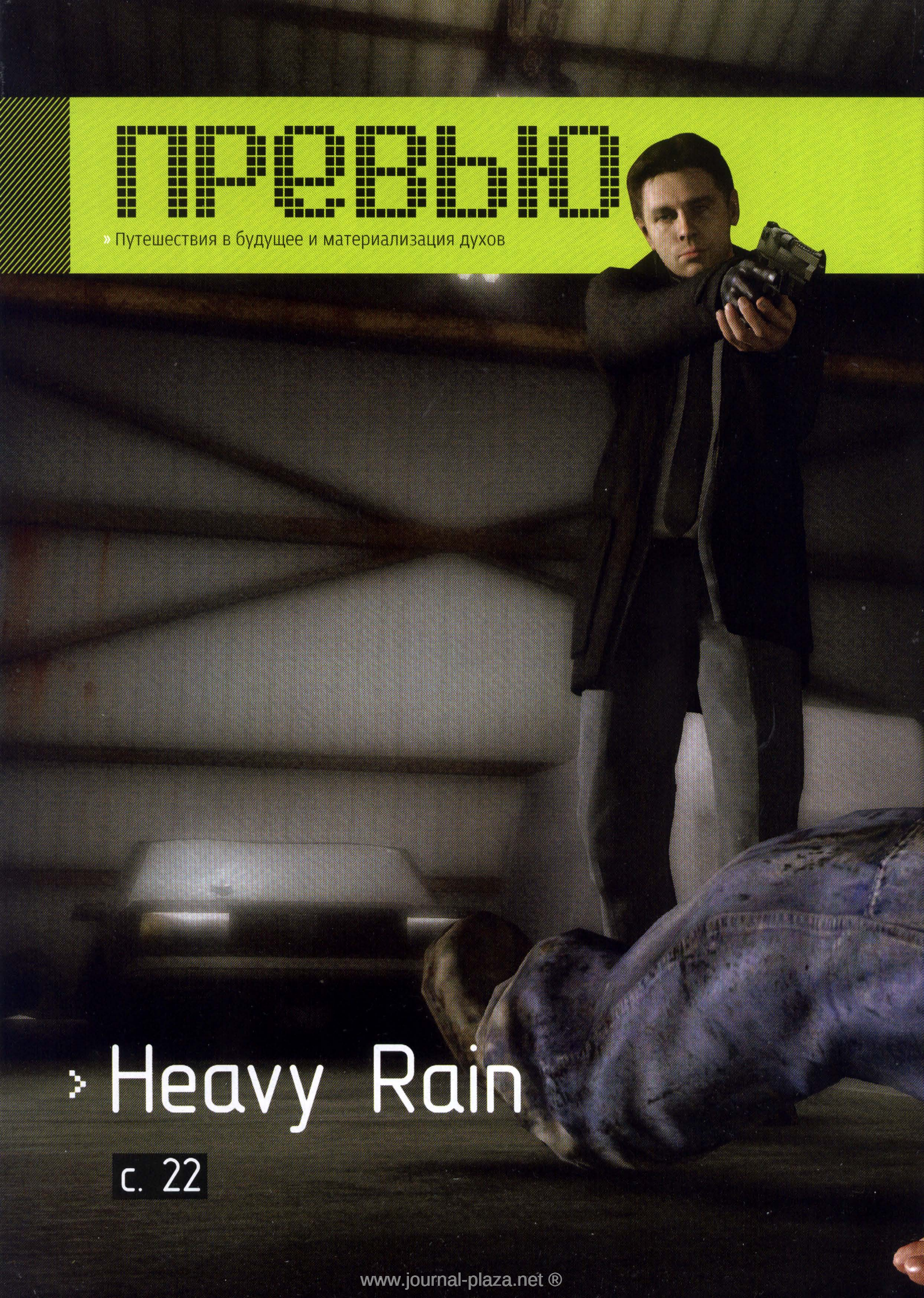
Сегодня для получения кинематографического эффекта появление живых актеров в кадре совсем необязательно, и более того – нежелательно. Пусть они лучше трудятся в качестве mo-cap-моделей и озвучивают своих героев, а об остальном позаботятся другие специалисты. Такой подход применяли во время создания Uncharted 2, и она выглядит краше любого приключенческого кино. А однопользовательская часть Modern Warfare 2 и вовсе затыкает за пояс все высокобюджетные боевики и даже некоторые военные драмы. Нынешние технологии сделали это возможным.

Вот только технологический скачок ни на йоту не увеличил столь желанную интерактивность, не внес разнообразия в геймплей. И не очень понятно, как оценивать подобные кинематографичные проекты. Modern Warfare 2 с ее возведенными в абсолют скриптами одни называют гениальным творением, а другие настаивают, что это не игра вовсе.

Долгие споры неизменно приводят к попыткам сформулировать определение классической видео/компьютерной игры. И получается любопытная штука – действительно, современные сюжетные, линейные, крепко срежиссированные проекты а-ля кино в подобную дефиницию не вписываются. Прямо сейчас мы наблюдаем, как эти игры постепенно выделяются в отдельный поджанр. Его правила, требования, особенности еще толком не обозначены, но массовый интерес к такого рода продуктам уже нешуточный.

Правда, удовлетворить спрос на них смогут нескоро – в мире существует считаное количество студий, способных обеспечить необходимый «киношный» уровень качества. Потому, несмотря на шумиху вокруг «киноигр», они наверняка еще долго будут оставаться в дефиците (возможно, кстати, созданном искусственно).

www.journal-plaza.net ®



ПРЕВЬЮ

» Путешествия в будущее и материализация духов

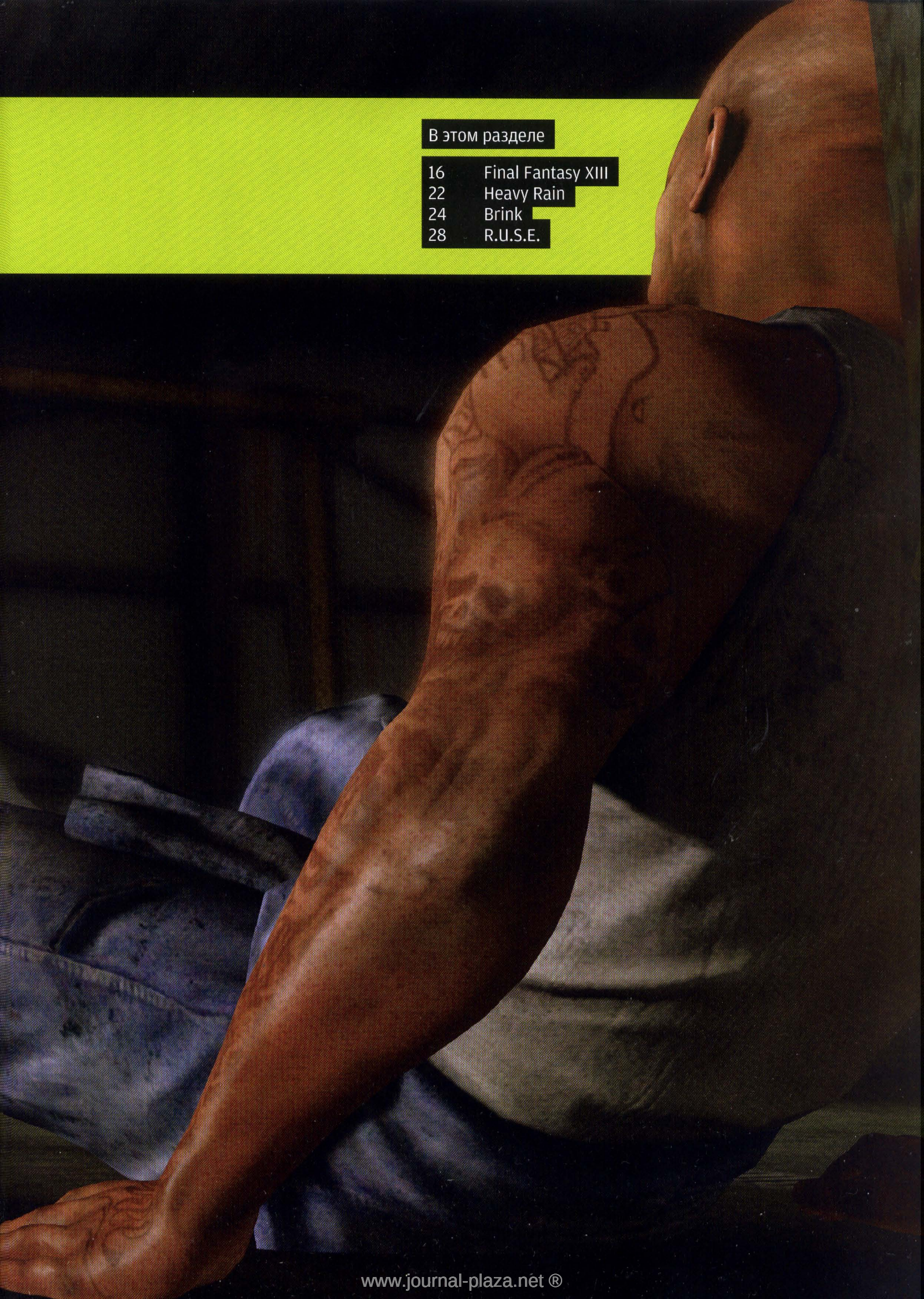
Heavy Rain

с. 22

www.journal-plaza.net ®

В этом разделе

16 Final Fantasy XIII
22 Heavy Rain
24 Brink
28 R.U.S.E.



www.journal-plaza.net ®

ПАСПОРТ

Жанр jRPG
Разработчик Square Enix
Издатель Square Enix
Издатель в СНГ «Новый Диск»
Дата выхода март 2010
Сайт www.finalfantasy13game.com

Square Enix Известнейшая компания, образовавшаяся в результате слияния Square и Enix – легендарных разработчиков и издателей ролевых игр для консолей.
Игры серии Final Fantasy, Dragon Quest, Front Mission
Сайт www.square-enix.com

www.journal-plaza.net ®

> Ходили слухи об участии Нобуо Уэмацу, однако они не подтвердились

Final Fantasy XIII

Тарас Касприк

Бесконечная фантазия

Поклонников цикла Final Fantasy уже довольно давно не баловали приключениями с новыми порядковыми номерами в названиях. И вот теперь тринадцатая часть одной из старейших и обширнейших игровых серий на планете ожидается аж в трех версиях, объединенных в цикл Fabula Nova Crystalis Final Fantasy XIII.

Сюда, помимо собственно Final Fantasy XIII (она, кстати, появится и на X360), входят Final Fantasy Versus XIII для PS3 и Final Fantasy Agito XIII для PSP. Первая уже попала на полки японских магазинов, а тем, кто еще не выучил язык Басё и Мураками, придется немного подождать. По словам разработчиков, сюжетно проекты между собой не связаны. Объединяет их только мир, придуманный кудесниками из Square Enix, а также движок Crystal Tools.

Над Final Fantasy XIII трудилась Square Enix Production Team 1, она же делала Final Fantasy X и Final Fantasy X-2. А многие члены команды отметились в титрах предыдущих игр серии. Есинори Китасе (Yoshinori Kitase), режиссер Final Fantasy VI, Final Fantasy VII, Final Fantasy VIII, снова занимает это кресло. Мотому Ториями (Motomu Toriyama), написавший сценарий Final Fantasy XII: Revenant Wings, придумал историю и для новой игры. За музыкальное сопровождение отвечает Масаси Хамауцу (Masashi Hamauzu), известный по Final Fantasy X, Unlimited Saga и Dirge of Cerberus: Final Fantasy VII. И хотя поначалу ходили слухи об участии Нобуо Уэмацу (Nobuo Uematsu), они не подтвердились - мастер работает над Final Fantasy XIV.

История на сей раз пойдет о представителях расы фал'Си (fal'Cie), сотворенных с помощью магических кристаллов, помещенных в их тела. Эти дивные создания поселились в разных мирах и почитались аборигенами как божества.

> Визитная карточка любой свежеанонсированной jRPG – персонажи

www.journal-plaza.net ®

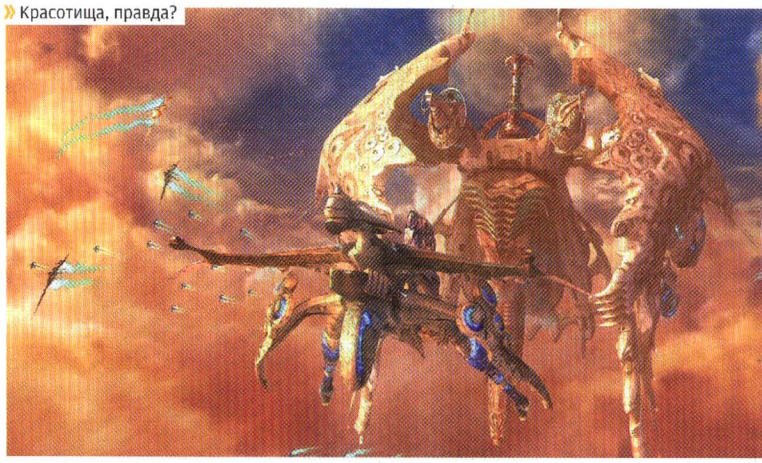
Разумеется, Final Fantasy XIII очень красива

» От такой девушки и по лицу получить приятно

Иногда для своих загадочных целей они даровали некоторым людям привилегию использовать магию и призывать волшебных существ. Избранных называли л'Си (l'Cie). Однако если те не оправдывали доверия высокого покровителя, наказание было жестоким - любимчика превращали в ужасного монстра cie corpse.

Но вернемся к нашим фантазиям: давным-давно в далеком мире, именуемом Пульс (Pulse), фал'Си построили воздушный город Кокон (Cocoon). Повыше от грешной земли - подальше от опасности, они ведь в ответе за тех, кого приручили. И вот спустя столетия люди, безбедно жившие в Коконе, начали усиленно интересоваться миром, находящимся внизу. Вдобавок поползли слухи о скором падении парящего мегаполиса. Чтобы избежать паники, а может, и еще по каким причинам, правительство запрещает все контакты с внешним миром, уличенных же в неповиновении изгоняют на вольные хлеба. А на поверхность Пульса отправляют группу наемников, возглавляемую девушкой, откликающейся на позывной Лайтнинг (Lightning). Цели миссии - разведать обстановку и устранить угрозу для Кокона. В это же время некто Сноу Виллерс (Snow Villiers) собирает отряд для защиты гражданского населения Кокона от репрессий. По старой доброй традиции герои встретятся, может, даже подерутся, но вскоре объединят усилия перед лицом общей опасности. А чтобы было не скучно, наберут в партию еще бойцов, хороших и разных.

Ведь если подумать, визитная карточка любой свежеанонсированной jRPG - персонажи: дизайн, характер, красивые глаза, стильная прическа и приятная фигура



» Красотища, правда?

интригуют аудиторию, заставляя взять проект на заметку. Компашка приключенцев в Final Fantasy XIII подобралась на удивление политкорректная (не хватает разве что азиата в инвалидной коляске и лиц нетрадиционной сексуальной ориентации). Здесь вам и грозная дама, которой галопирующий слон, горящая изба и даже трубы медные - все нипочем. И растяпистый афроамериканец, напоминающий героя Эдди Мерфи в фильме «Полицейский из Беверли-Хиллс». Не обошлось и без небрежно стриженого красавчика, спортсмена-пауэрлифтера, глуповатого, но доброго. Ну, разумеется, есть девушки любых возрастов и психотипов и немножко детей. В наше смутное время представить RPG без них сложно.

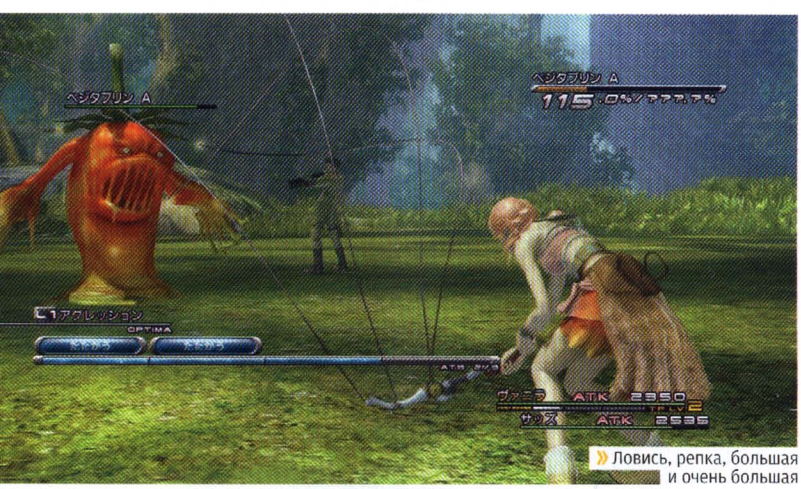
» Сэра (Serah), зазноба Сноу

В эпицентре событий находится Лайтнинг (после смерти родителей она больше не использует настоящее имя) - ранее солдат армии Кокона, ныне л'Си довольно высокого ранга. Девица вооружена ганблейдом Blaze Edge и экипирована устройством для контроля гравитации - в видеороликах она совершает экстремальные акробатические трюки. Ведет себя совсем не женственно да и вообще похожа на Клауда Страйфа (Cloud Strife), что для дамы тот еще комплимент.

В напарники к главной героине приписан Саж Кацрой (Sazh Katzroy), чернокожий удалец, предпочитающий стрельбу по-македонски любому другому стилю ведения боя, он знаком с Лайтнинг еще со времен службы в армии. Согласно авторской задумке, Саж - воплощение справедливости. Кстати, в прическе у этого защитника слабых и обиженных живет маленький чокобо.

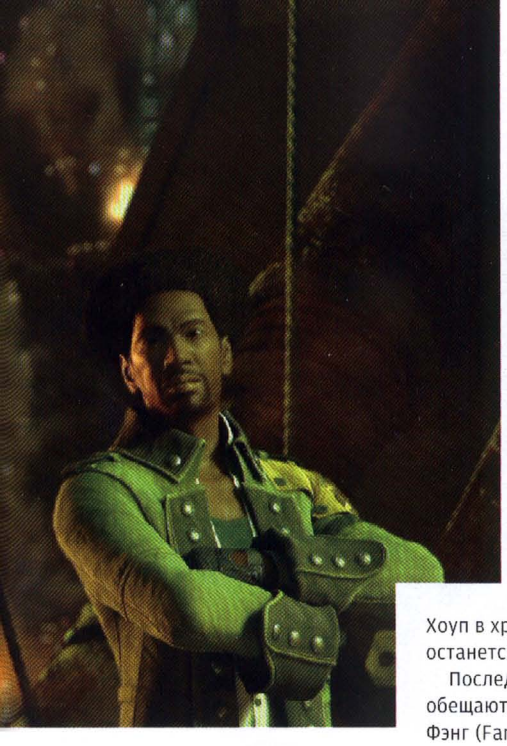
Лидеру команды Нора (Team Nora), местной ячейки сопротивления, отведена роль мужчины-серд-

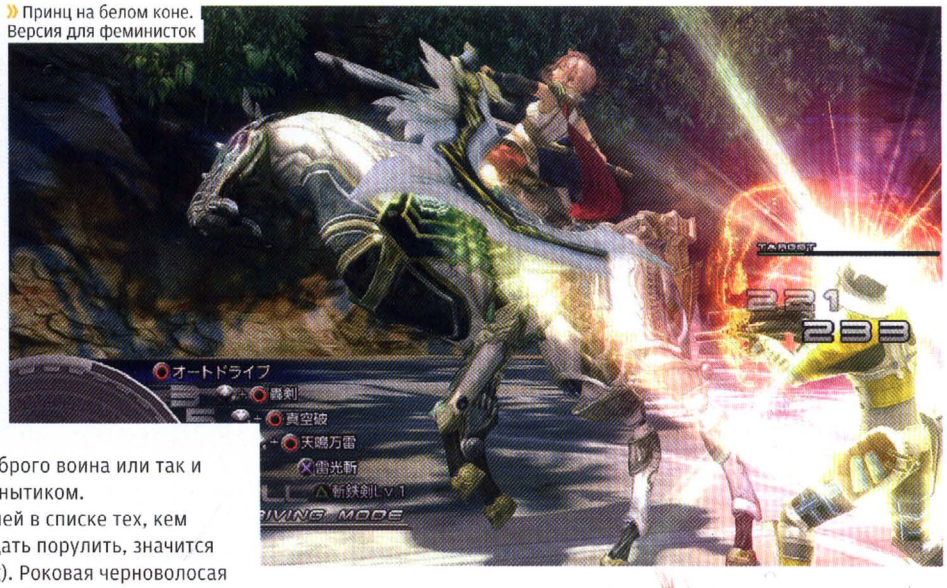
Боевая система в этой игре серии особых изменений не претерпела



» Ловись, репка, большая и очень большая

www.journal-plaza.net ®





» Принц на белом коне. Версия для феминисток

цееда (больше некому, увы). Сноу Виллерс энергичен и инициативен. В тактической обстановке ориентируется быстро. Умеет передать свои знания подчиненным, обладает достаточными инструкторскими навыками и хорошими организаторскими способностями, может правильно нацелить актив на выполнение поставленных задач. Очень силен, в бою отдает предпочтение мощи собственных рук и ног. Характер нордический. Не женат, но собирается.

Список владельцев экзотического оружия возглавляет Ваниль (Vanille). В бою девица-красавица использует предмет, отдаленно напоминающий микс удочки и рогатки. Этой жизнерадостной барышне уготована также роль мага поддержки – уже заявлено у нее наличие заклинаний а-ля Protect. Кстати, несмотря на хрупкую фигурку, мамзель отнюдь не кисейная – ее поясок сделан из шерсти собственноручно убитого медведя.

Следующим идет четырнадцатилетний Хоуп (Hope). Правда, непонятно, что делает ребенок среди таких головорезов, как Лайтнинг, Саж и Сноу. По замыслу авторов, юный возраст сказывается на поведении юноши в бою: иногда он будет пугаться и убегать. И только от игрока зависит, превратится Хоуп в храброго воина или так и останется нытиком.

Последней в списке тех, кем обещают дать порулить, значится Фэнг (Fang). Роковая черноволосая красавица работает на правительство Кокона, несмотря на то что сама родилась на Пульсе. В бою использует копье, трансформирующееся в трехсекционный цеп, а в свободное время не прочь пофлиртовать с симпатичными парнями. Все перечисленные персонажи, разумеется, являются л'Си (иначе какая фантазия?), владеют магией и умеют призывать на помощь существ – эйдолонов (Eidolons). Уже заявлен Gestalt Mode, в котором герои могут покататься на своем большом друге.

Боевая система, а именно от нее, как правило, зависит, проведете вы за игрой десятки часов или только парочку, особых изменений не претерпела. Враги заранее видны на поле битвы, что не очень нравится ортодоксальным сторонникам jRPG (редакция к их числу не относится. – *Прим. ред.*). Дескать, сильно упрощает игру. Правда, при этом авторы заявляют: бои в Final Fantasy XIII потребуют от геймера еще большей виртуозности, чем поединки в предыдущих частях серии. Довольно смелое заявление, ведь оригинальная Final Fantasy IV, например, считается не только сложнейшей из фантазий, но и одной из самых тяжелых jRPG вообще. Итак, при контакте с фигуркой противника экран озаряется светом, и все участники потасовки переносятся на боевую арену. Происходит это довольно быстро, но если врагов в локации много, может и надоесть. Кстати, к ним лучше подкрасться незаметно и атаковать первым – получим фору. Нам

Компашка приключенцев подобралась на удивление политкорректная

www.journal-plaza.net ®

www.journal-plaza.net

» Крошки мои, за мной!

» С такой женщиной лучше не спорить

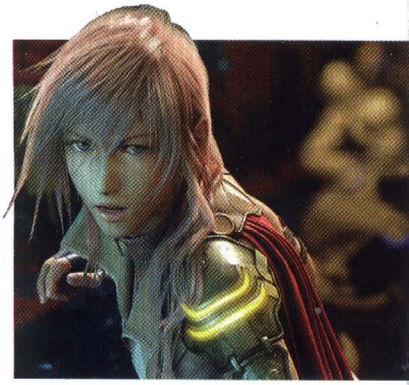
разрешено управлять только одним бойцом, остальные отданы под руководство AI. Их действия контролирует система Optima Change (в англоязычной версии названная Paradigm Shift), позволяющая прямо в бою определять для персонажа одну из предусмотренных линий поведения. Так, герой, назначенный черным магом, будет в первую очередь использовать атакующие заклинания, если они у него есть, конечно. По идее, к концу игры, после долгих тренировок каждый член команды сможет выполнять любую из прописанных ролей.

Боевая система использует шкалу ATB, но нам, похоже, предложат кавер-версию. На действие теперь расходуется только часть энергии героя, что позволяет совершить несколько атак подряд. Кроме того, при выполнении ряда условий персонажи смогут подкидывать врагов в воздух и даже жонглировать ими, нанося тем самым еще больший урон. Благодаря этому битвы станут зрелищнее, как те, что были показаны в фильме Final Fantasy VII: Advent Children. Побочный эффект инновации – исчезновение характеристики MP. А персонажи теперь излечиваются сразу по окончании сражения.

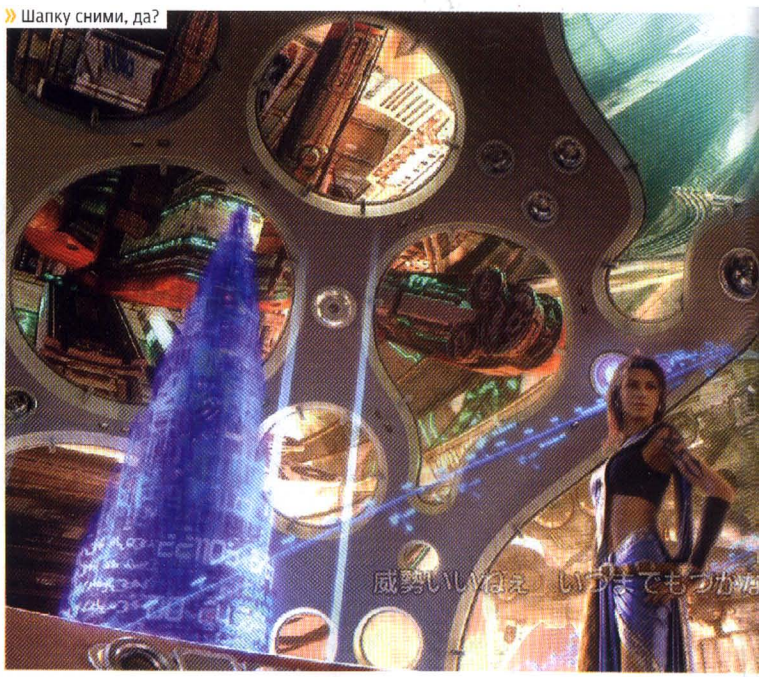
» Генетически модифицированная цыпа

За победу в битвах герои вместо классических очков опыта получают так называемые Crystal Points, которые предполагается тратить на приобретение и развитие навыков и умений. У каждого персонажа своя схема личностного и профессионального роста: здесь открываются широчайшие возможности по кастомизации, а кем быть, выбирает игрок. Нарастить характеристики героев можно также путем усовершенствования оружия и брони. По ходу игры обзаведемся специальными предметами (добудем в бою или купим в магазине), которые не только улучшат экипировку, но и в отдельных случаях добавят ей дополнительные особенности.

Судя по информации, предоставленной разработчиками, в Final Fantasy XIII, кроме главной сюжетной линии, игрока ждет множество побочных квестов и мини-игр. Конечно, ничего принципиально нового, но сейчас обещают выдать всего и побольше. Забросить основной квест на денек-другой, уйти в леса и там заняться переписью местного бестиария – что может быть приятнее? Особенно если за усердие выдадут неплохой бонус. К сожалению, хорошие новости раз-

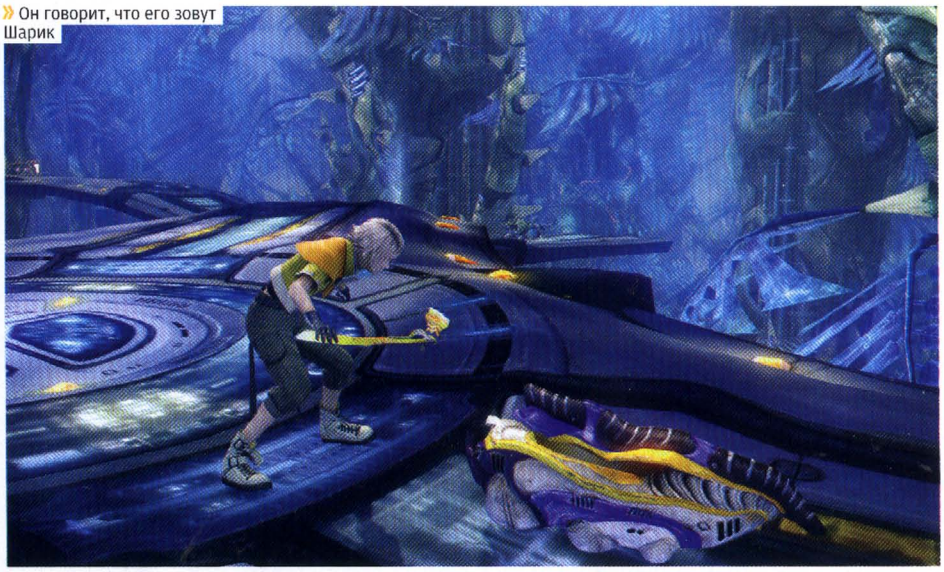


» Скажи «А-а-а...»


» Шапку сними, да?

> Кроме главной сюжетной линии, нас ждет множество побочных квестов и мини-игр

www.journal-plaza.net ®



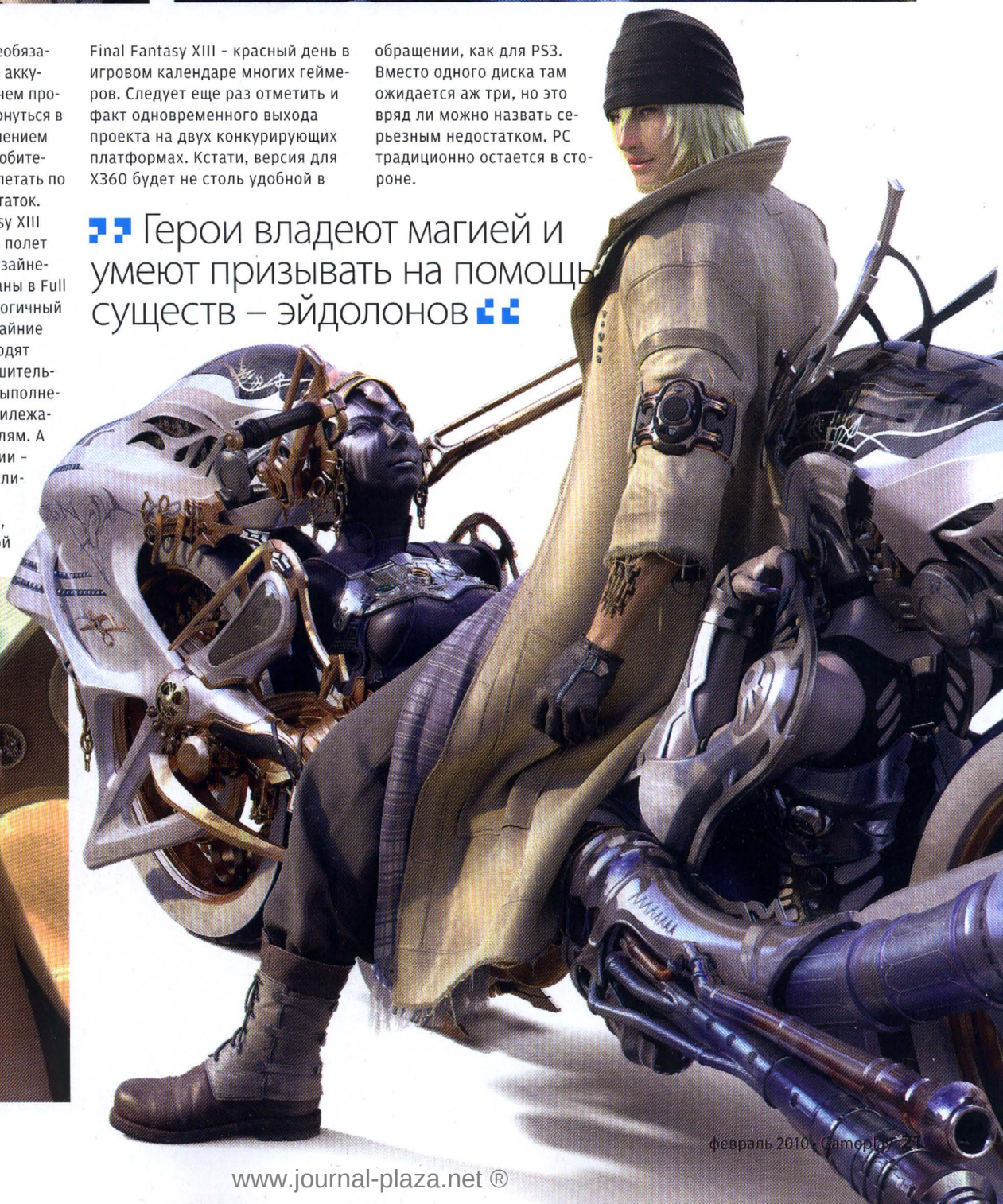
» Он говорит, что его зовут Шарик

бавляются плохими: все необязательные задания придется аккуратно выполнить, прежде чем продвинуться по сюжету, - вернуться в старые локации, за исключением нескольких, нельзя. Для любителей свободно побегать-полетать по миру это серьезный недостаток.

Разумеется, Final Fantasy XIII красива. Буйство красок и полет фантазии талантливых дизайнеров Square Enix реализованы в Full HD. Здесь и высокотехнологичный мегаполис Кокон, и бескрайние просторы, по которым бродят неведомые зверушки внушительных размеров. И все это выполнено с истинно японским прилежанием и вниманием к деталям. А CGI-видео из игр этой серии - не меньший культ, чем ролики из проектов Blizzard.

Безо всякого сомнения, дата релиза англоязычной Final Fantasy XIII - красный день в игровом календаре многих геймеров. Следует еще раз отметить и факт одновременного выхода проекта на двух конкурирующих платформах. Кстати, версия для X360 будет не столь удобной в обращении, как для PS3. Вместо одного диска там ожидается аж три, но это вряд ли можно назвать серьезным недостатком. PC традиционно остается в стороне.

> Герои владеют магией и умеют призывать на помощь существ – эйдолонов



www.journal-plaza.net ®

Heavy Rain

Ярослав Сингаевский

Слезы под дождем

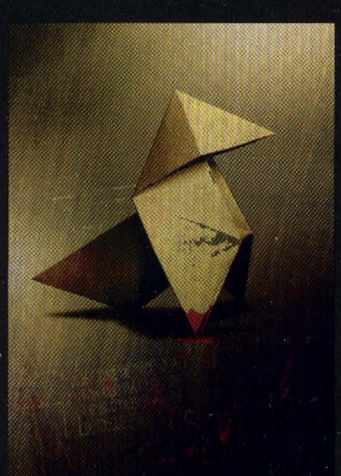
Дэвид Кейдж (David Cage), сооснователь, дизайнер и сценарист Quantic Dream, в последнее время слишком уж рьяно старался подчеркнуть непохожесть Heavy Rain ни на какие другие игры и всячески отвергал ее причастность к жанру адвентюр. В результате понять, что же на самом деле представляет собой этот проект, становилось все труднее и труднее.

ПАСПОРТ

Жанр interactive fiction
Разработчик Quantic Dream
Издатель Sony
Дистрибьютор в Украине GameStop
Дата выхода 26 февраля 2010
Сайт www.us.playstation.com/PS3/Games/Heavy_Rain

Quantic Dream Эта французская студия принципиально не желает выпускать игры устоявшихся жанров. За более чем десять лет своего существования она завершила лишь два проекта, и оба они были высоко оценены критиками.
Игры Omikron: The Nomad Soul, Fahrenheit
Сайт www.quanticdream.com

> После долгого туториала начинается Fahrenheit



Ситуацию прояснила превью-версия Heavy Rain, включающая несколько первых глав игры. После долгого туториала, похожего на более реалистичную (хотя и предоставляющую на порядок меньшее количество возможностей) The Sims, начинается... Fahrenheit. Тот же принцип и в подаче сюжета - сперва мы видим историю с точек зрения разных героев, а в финале из разрозненных частей составим общую картину происшедшего. Знакомая фишка с периодическим разделением экрана на 2-3 картинки (так игра показывает ряд событий и/или персонажей, которые происходят/действуют независимо друг от друга). Сценарий тоже разбит на множество небольших глав, и даже атмосфера похожа - эдакая тянучая меланхолия. Только в Fahrenheit город постоянно заметало снегом и стоял мороз, а в Heavy Rain, как ясно из названия, сыро и вечный дождь.

Совершенно непонятно, почему в последнее время Quantic Dream акцентировала наше внимание на завязке игры. Эти эпизоды вы наверняка не раз видели в видеороликах - они рассказывают о трагедии в семье архитектора Итана Марса (Ethan Mars). В результате несчастного случая погибает его десятилетний сын, а жизнь самого Итана резко идет под откос. Несмотря на столь драматическую подоплеку, вступление не вызывает интереса. Оно скучное, лишенное мало-мальски увлекающей интриги. Попытки разработчиков расшевелить нас симулятором жизни заканчиваются провалом. Проснуться, сходить в туалет, умыться, почистить зубы, принять душ, перекусить, поработать, сделать с ребенком домашнее задание... В игре эти действия быстро превращаются в ту же рутину, что и в реальности. И у многих, к слову, они создают ложное впечатление о проекте в целом. Мол, вместо нормального геймплея здесь лишь странный набор мини-игр.

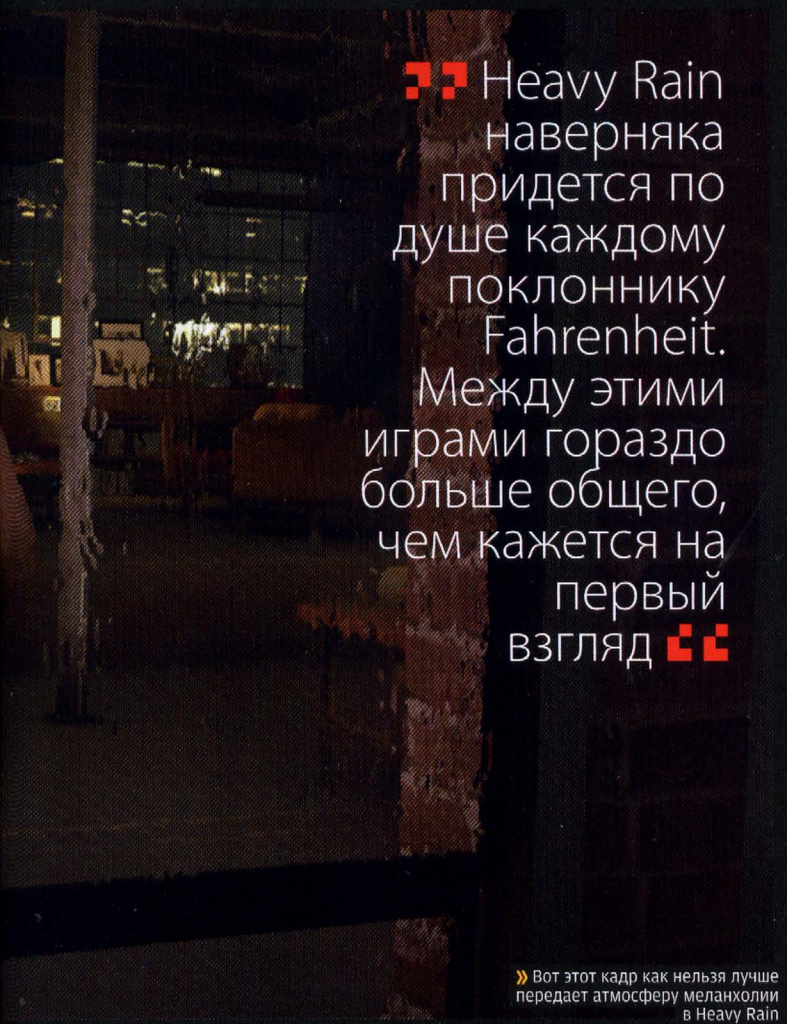
Благо такова Heavy Rain только поначалу. По мере знакомства с другими героями мы узнаем все больше подробностей о деле мастера оригами (origami killer) - серийного убийцы, похищающего детей и оставляющего затем их трупы с неизменной бумажной фигуркой в руке. Темп событий медленно, но нарастает. Детективный сюжет интригует, к тому же довольно скоро появляются подозрения, что киллером вполне может оказаться один из вверенных нам персонажей (а это увлекает еще сильнее). Хотя, буду откровенен, на полноценную игру Heavy Rain все равно не похожа.

Жанр проекта не зря указан как interactive fiction. Сильный нарратив - вот его основное достоинство. Дэвид Кейдж уверяет, что сюжет Heavy Rain развивается нелинейно - даже если несколько главных героев погибнут, игра все равно продолжится. Проверить это в превью-версии не удалось (слишком уж она коротка), но одно можно сказать точно - интерактивные вставки тут нужны лишь для вовлечения нас в историю. А нередко они и вовсе условны - грубо говоря, мы производим какие-то по большому счету ненужные действия (включаем стиральную машину или якобы анализируем найденные на месте преступления улики), только чтобы скоротать время до следующей анимационной вставки.

Но не стоит думать, что в Heavy Rain геймпад нам понадобится лишь изредка. Те самые вставки, по сути, - длинные QTE-сцены,

> Если несколько главных героев погибнут, игра все равно продолжится

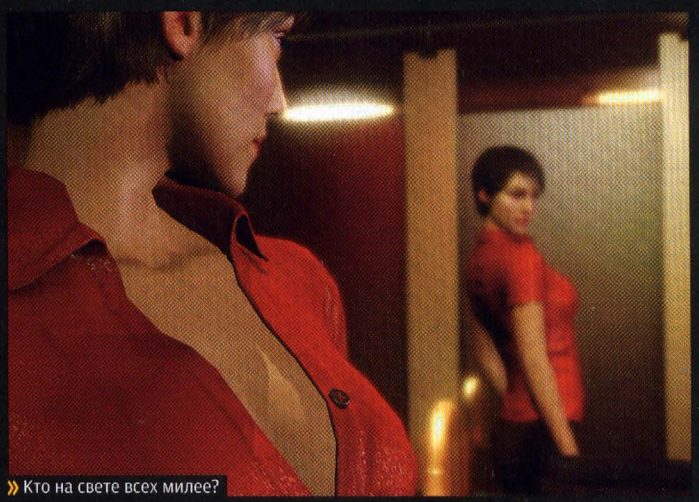
www.journal-plaza.net ®



> Heavy Rain наверняка придется по душе каждому поклоннику Fahrenheit. Между этими играми гораздо больше общего, чем кажется на первый взгляд

» Вот этот кадр как нельзя лучше передает атмосферу меланхолии в Heavy Rain

» Считаю до трех! Раз...



» Кто на свете всех милее?

заставляющие нас быстро и своевременно щелкать по нужным кнопкам. Аналогичным образом реализованы и некоторые манипуляции в игре, скажем, рисование или карабканье на крутую скользкую горку. Только клавиши надо нажимать медленно и последовательно, одну за другой, причем не отпуская кнопки, зажатые ранее. На словах, знаю, звучит страшно. На деле - значительно проще, хотя иногда кажется, что пальцы вот-вот завяжутся морским узлом.

Раз уже речь пошла о специфических особенностях, упомяну еще игровую камеру. Ее положение фиксировано - практически для каждой локации заготовлено два-три ракурса, из которых мы выбираем наиболее подходящий. Увы, при их смене можно на пару секунд потерять ориентацию. Такой заминки часто оказывается достаточно, чтобы пройти мимо ключевого объекта - приходится разворачивать персонажа и возвращаться. А передвигаются герои неспешно, и их ненужные маневры вокруг микроволновки или рабочего стола ничего, кроме раздражения, не вызывают.

Двойственное впечатление производит и графика. Порой Heavy Rain выдает действительно фотореалистичную картинку. Качество такое, что челюсть от удивления отвисает. А иногда плакать хочется при виде угловатых моделей или нелепой анимации поцелуя. Но в целом атмосферу визуальный ряд создает удачно. Когда героиня смотрит через покрытое каплями дождя оконное стекло на мокрую, холодную и темную улицу, освещенную редкими фонарями и яркими неоновыми вывесками (а за кадром играет уютная музыка), по коже мурашки бегут от удовольствия.

Дэвид Кейдж не соврал - Heavy Rain в самом деле не похожа на адвентюру. Тут нет долгих диалогов, сбора предметов и манипуляций с ними, нет инвентаря. Ориентация проекта на взрослую аудиторию выражается не в насилии (его немного) и не в стриптизе или сцене с девушкой в душе, а в тематике и общем неторопливом темпе повествования. Любителям детективных и мистических историй должно понравиться. Ну и конечно, Heavy Rain наверняка придется по душе каждому поклоннику Fahrenheit. Между этими играми гораздо больше общего, чем кажется на первый взгляд.

» Отношения с сыном у одного из героев явно не клеятся

www.journal-plaza.net ®

СМОТРИ НА ДИСКЕ Gameplay

Brink

Универсальная игра

Компанию Splash Damage можно назвать одним из наиболее интересных разработчиков онлайновых шутеров. Именно она создала популярный Wolfenstein: Enemy Territory и несправедливо забытый Enemy Territory: Quake Wars. Новый проект студии собирается и вовсе стереть границы между однопользовательским и сетевым режимами.

Кирилл Токарев

> Splash Damage заручилась поддержкой лучших специалистов

» Бойцы УБОП взяли под контроль Владимирский рынок

Действие Brink разворачивается на территории искусственно созданного плавучего архипелага под названием Ковчег (The Ark). В этом месте сконцентрированы все самые важные достижения науки и техники – архитекторы рукотворного клочка суши хотели возвести идеальный экологически чистый город, использующий энергию от солнца и ветров.

Бравируя современными технологиями, организаторы проекта заручились весомой финансовой поддержкой и вскоре получили возможность воплотить свою мечту в жизнь. Ковчег был построен, но вы начинаете игру не в период его расцвета, а спустя 20 лет после «нового Ренессанса». Островное сообщество продолжает использовать и изучать передовые технологии, однако контакт с «большой землей» потерян из-за глобального наводнения, затопившего почти всю сушу. Конечно же, утопия быстро заканчивается. Вспыхивают социальные волнения и, как следствие, гражданская война между двумя группировками: Сопротивлением (Resistance) и Силами безопасности (Security). Именно в этом конфликте вам и придется принять участие.

Brink – нестандартный боевик. В нем нет строгого разделения на многопользовательский режим и однопользовательскую кампанию. Вместо них предлагают некую универсальную игру, позволяющую другим геймерам на ходу присоединяться к прохождению. К примеру, вы стартуете в гордом одиночестве – в таком случае всех персонажей контролирует искусственный интеллект. Когда к вам в компанию попросится еще один человек, single автоматически превратится в

www.journal-plaza.net ®

кооператив. Если новый игрок пожелает принять сторону противника – вы получите соревновательный режим.

Максимальное число участников – шестнадцать (две команды по восемь бойцов). На картах каждый отряд старается выполнить свою глобальную задачу и вдобавок завершить целый ряд дополнительных миссий. Поручения должны генерироваться на лету в зависимости от класса вашего персонажа и текущей обстановки. Допустим, напарник пал жертвой вражеской пули, но хочет вернуться в бой, тогда ближайший медик получит задание немедленно найти несчастного и помочь ему. В другом случае вам предложат допросить врага и выведать у него еще кое-какую информацию о расположении сил противника. В третьем – потребуется инженер для ремонта транспорта. И так далее. Выполнение подобных миссий позволит заработать дополнительные очки опыта.

Ролевые элементы – важный аспект Brink. «Экспа» (начисляемая помимо прочего и за уничтожение врагов) будет открывать доступ ко все новым и новым бонусам. Некоторые из них носят исключительно косметический характер (татуировки, головные уборы). Другие, напротив, напрямую влияют на геймплей, развивая возможности того или иного класса героев. Первый умеет закладывать взрывчатку, второй – делиться патронами, третий – устанавливать стационарные пушки, четвертый лечит и воскрешает после смерти и прочее. Кстати, специализацию героя можно будет менять на лету в мобильном командном центре. Интересно также, что особенности классов разработчики пытаются подчеркнуть аудиоэффектами: полевые доктора лучше различают в грохоте взрывов крики о помощи, а разведчики – щелчки, сопровождающие смену магазина.

Учитывая столь сильную привязку к мультиплееру, можно предположить, что сюжета в игре по большому счету не будет. Действительно, сотрудники Splash Damage не считают сценарий основным

ПАСПОРТ

Жанр first person shooter
Разработчик Splash Damage
Издатель Bethesda Softworks
Дата выхода осень 2010
Сайт www.brinkthegame.com

Splash Damage Британская студия открылась весной 2001 года. Фирма сотрудничала с id Software, поставляя карты для многопользовательских режимов Return to Castle Wolfenstein и DOOM 3. Также известна как автор сетевого шутера Enemy Territory: Quake Wars.
Игры Return to Castle Wolfenstein: Enemy Territory, Enemy Territory: Quake Wars
Сайт www.splashdamage.com

www.journal-plaza.net ®

Авторы создали особую систему передвижения под названием SMART

» Лица под масками наверняка зло посмеиваются

» Гротескные персонажи – одна из особенностей Brink

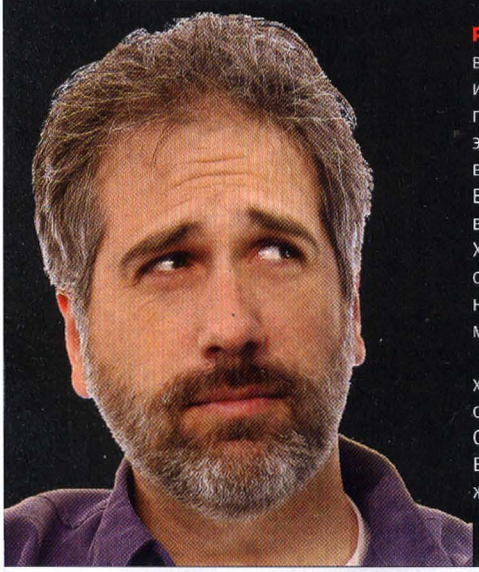
» Командовать парадом буду я!

элементом современного сетевого боевика, но для Brink они все же стараются подготовить интересную историю. Рассказывать ее собираются с помощью коротких кат-сцен и всевозможных информационных намеков и отсылок вроде надписей на стенах, плакатов и разбросанных по уровням аудиозаписей.

Кстати, об уровнях. Главной их особенностью можно назвать многоэтажность, которая сама по себе подразумевает акробатику и модный ныне паркур. И действительно, авторы объединили элементы Mirror's Edge и Assassin's Creed и создали особую систему передвижения под названием SMART. Чтобы совершить рискованный прыжок или лихой подкат, достаточно будет нажать лишь одну кнопку и посмотреть в желаемом направлении. То есть чтобы запрыгнуть на какой-нибудь там контейнер, надо просто бежать вперед, «прицелившись» в него, и разок щелкнуть кнопкой. Все остальное герой сделает автоматически.

Splash Damage заручилась поддержкой лучших специалистов в своем деле. В компании работает бывший главный программист Heavenly Sword, художественный

ИНТЕРВЬЮ С РИЧАРДОМ ХЭМОМ (RICHARD HAM), КРЕАТИВНЫМ ДИРЕКТОРОМ SPLASH DAMAGE



Gameplay Режим кооперативного прохождения и паркур – очень популярные в последнее время тренды. И ваша игра тому еще одно подтверждение. Объясните, в чем причина их привлекательности?

Ричард Хэм Паркур просто круто выглядит. Ведь люди, владеющие им, – практически реальные аналоги Человека-Паука! Так почему же этой возможности не появляться во все большем количестве видеоигр? В случае с Brink нам особенно повезло: технический дизайнер Обри Хессельгрен (Aubrey Hesselgren), ответственный за движения персонажей, на самом деле состоявшийся мастер паркура.

Что касается совместного прохождения... Вспомните старые консольные проекты: Rescue Rangers, Contra, Double Dragon, Xenophobe. Все они имели кооперативный режим, за которым я и мои школьные друзья провели немало дней. Сегодня возрождение кооператива связано с тем, что людям хочется общения – ведь именно благодаря ему наш биологический вид и сумел добиться таких удивительных успехов в эволюции. А игры с давних пор остаются одной из самых популярных разновидностей совместного времяпровождения. Даже в шахматы нужно играть вдвоем.

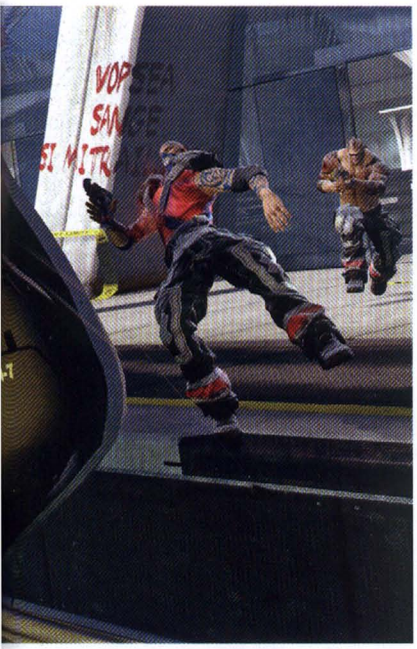
Gameplay Какова структура Brink? Сколько миссий входит в игру и сколько времени необходимо потратить на прохождение основной сюжетной кампании? (Пожалуйста, не говорите, что шесть часов, иначе мы можем заплакать).

Ричард Хэм Кампаний в игре две – по одной за каждую из противоборствующих сторон. С точки зрения сюжета они довольно сильно отличаются, и для полного прохождения обоих сценариев нужно потратить примерно столько же времени, сколько и на любой другой большой боевик (ловко ушел от конкретного ответа. – *Прим. ред.*).

Gameplay У многих современных игр есть мультиплеер, но зачастую он выглядит бледно по сравнению с однопользовательским режимом. Как ваш проект объединяет эти два элемента?

Ричард Хэм Мы делаем акцент на сюжетно обоснованных миссиях – этим, к слову, всегда отличались игры серии Enemy Territory. Речь идет не о примитивных захватах «флага» или удержании территории, а о сериях связанных сценарием задач, которые необходимо выполнить в определенном порядке, чтобы выиграть матч. Именно это и сделало Wolfenstein: Enemy Territory столь популярной

www.journal-plaza.net ®



поле боя (аналогичный подход в свое время реализовала Valve в Team Fortress 2).

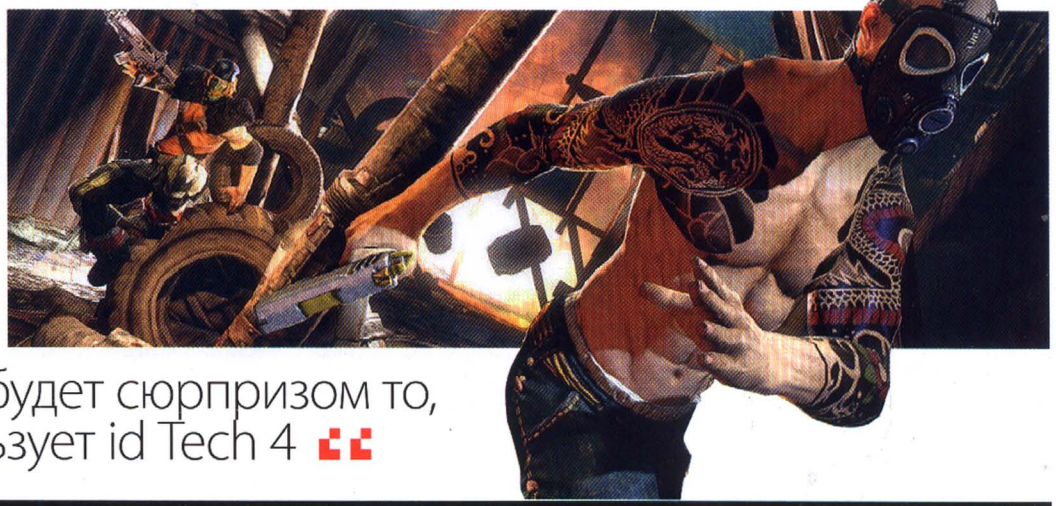
Для кого-то наверняка будет сюрпризом то, что игра использует id Tech 4, на котором создавались DOOM 3, Quake 4, Prey и Enemy Territory: Quake Wars. Движок основательно переработали, и теперь он одинаково хорошо справляется как с тесными коридорами, так и с большими открытыми пространствами, позволяет насытить картинку множеством деталей и имеет стабильную сетевую составляющую. Впрочем, не в технологии дело. Главное, что у Brink есть собственный стиль.

Идея проекта настолько масштабна, что трудно представить, как на такую авантюрную затею сегодня кто-то рискнул выделить финансирование. Тем не менее эта игра

» Паркур «по-пацански»

действительно существует и готовится появиться на прилавках уже осенью. Надеемся, опыта Splash Damage будет достаточно для реализации столь смелых замыслов.

руководитель Prince of Persia и Rainbow Six: Vegas, дизайнер персонажей Mass Effect. Усилия команды видны невооруженным глазом – уже сейчас, за много месяцев до релиза, Brink выглядит довольно самобытно. Особо выделяются слегка гротескный внешний вид бойцов, преследующий, между прочим, вполне утилитарную цель – дизайнеры пытаются сделать так, чтобы героев можно было легко идентифицировать на



Для кого-то будет сюрпризом то, что игра использует id Tech 4

в свое время. Brink представляет собой эволюцию подобного геймплея. Иными словами, мы хотим объединить глубину и проработанность традиционного однопользовательского приключения с динамикой сетевого матча.

Gameplay Вы согласны с мнением Клиффа Блежински (Cliff Bleszinski), что будущее жанра action связано с RPG-элементами?

Ричард Хэм Я бы даже сказал, что будущее любой игры связно с RPG-элементами, ведь они удачно эксплуатируют человеческое желание стать лучше (почему вы думаете, популярны книги в жанре «помоги себе сам»?). Нет ничего удивительного в том, что во все большем количестве боевиков будут появляться подобные элементы. Brink не исключение.

Gameplay Brink выделяется визуальным оформлением. Откуда команда черпала вдохновение для создания такого выразительного стиля?

Ричард Хэм Первоисточником для нас служили не фильмы или комиксы, а художественное течение под названием гиперреализм и работы его представителей – Рона Муэка (Ron Mueck), Джона Фостера (Jon Foster), Фила Хейла (Phil Hale), Себастьяна Крюгера (Sebastian Krüger). Они раздвигают границы традиционной живописи и скульптуры, и наши художники во многом вдохновлялись творчеством этих авторов.

Gameplay Для разработки Brink вы использовали сильно модифицированную версию id Tech 4. Почему ее? И не кажется ли вам, что игры на Unreal Engine 3 слишком похожи друг на друга?

Ричард Хэм Для нас главное преимущество id Tech заключается в том, что мы работаем с этой технологией почти десять лет и очень хорошо в ней разбираемся. А винить движок Unreal в похожести проектов, которые его используют, я бы не стал. Все зависит от команды и ее желания создавать новое и необычное, адаптируя готовую технологию под свои конкретные цели. Как говорил Марк Твен: «В драке важен не размер собаки, а количество злости в ней».

Gameplay Последний вопрос: ваше мнение об эволюции жанров FPS и action? Не кажется ли вам, что они топчутся на месте, несмотря на технологические революции?

Ричард Хэм Да, главные особенности жанров не изменились со времен Wolfenstein 3D, но оно, наверное, и ни к чему. Механика прежняя, зато сами игры серьезно повзрослели, стали более интересными. Больше всего в современных боевиках мне нравится разнообразие тактических ситуаций – лет десять тому назад о подобных возможностях нельзя было даже мечтать. И это только начало!

Именно потому я и перешел в Splash Damage. В свое время принимал участие в создании двух первых частей серии Syphon Filter, но после того как закончил работу над проектами, решил больше никогда в жизни не касаться очередных проходных боевиков. И не в том дело, что «перегорел». Я просто сказал в жанре все, что мог на тот момент. Не хотелось ударяться в самоповторы. Brink – это нечто новое. Мне очень интересно, как далеко мы сможем раздвинуть рамки жанра.

www.journal-plaza.net ®

R.U.S.E.

Ростислав Панчук

СМОТРИ НА ДИСКЕ Gameplay

Обходной маневр

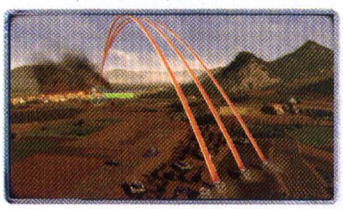
Расширение консольной аудитории продолжается небывалыми темпами. Владельцы PS3 и X360 уже давно успешно освоили шутеры от первого лица и вплотную подобрались к последнему бастиону PC-гейминга – стратегиям реального времени. Однако несмотря на громкие обещания PR-менеджеров, все попытки в лоб перенести жанр RTS на консоли завершились фиаско.

> Сама идея сплотить варгеймы и RTS отнюдь не нова

ПАСПОРТ

Жанр real time strategy
Разработчик Eugen Systems
Издатель Ubisoft
Издатель в СНГ «Бука»
Дата выхода 2010
Сайт www.rusegame.com

Eugen Systems Парижская игровая студия, нацеленная на разработку стратегических проектов для консолей и PC. Ранее отметилась лишь средненькой RTS Act of War, которую многие окрестили клоном C&C: Generals. От R.U.S.E. мы ждем большего.
Игры дилогия Act of War
Сайт www.eugensystems.com



» На пляже было жарко

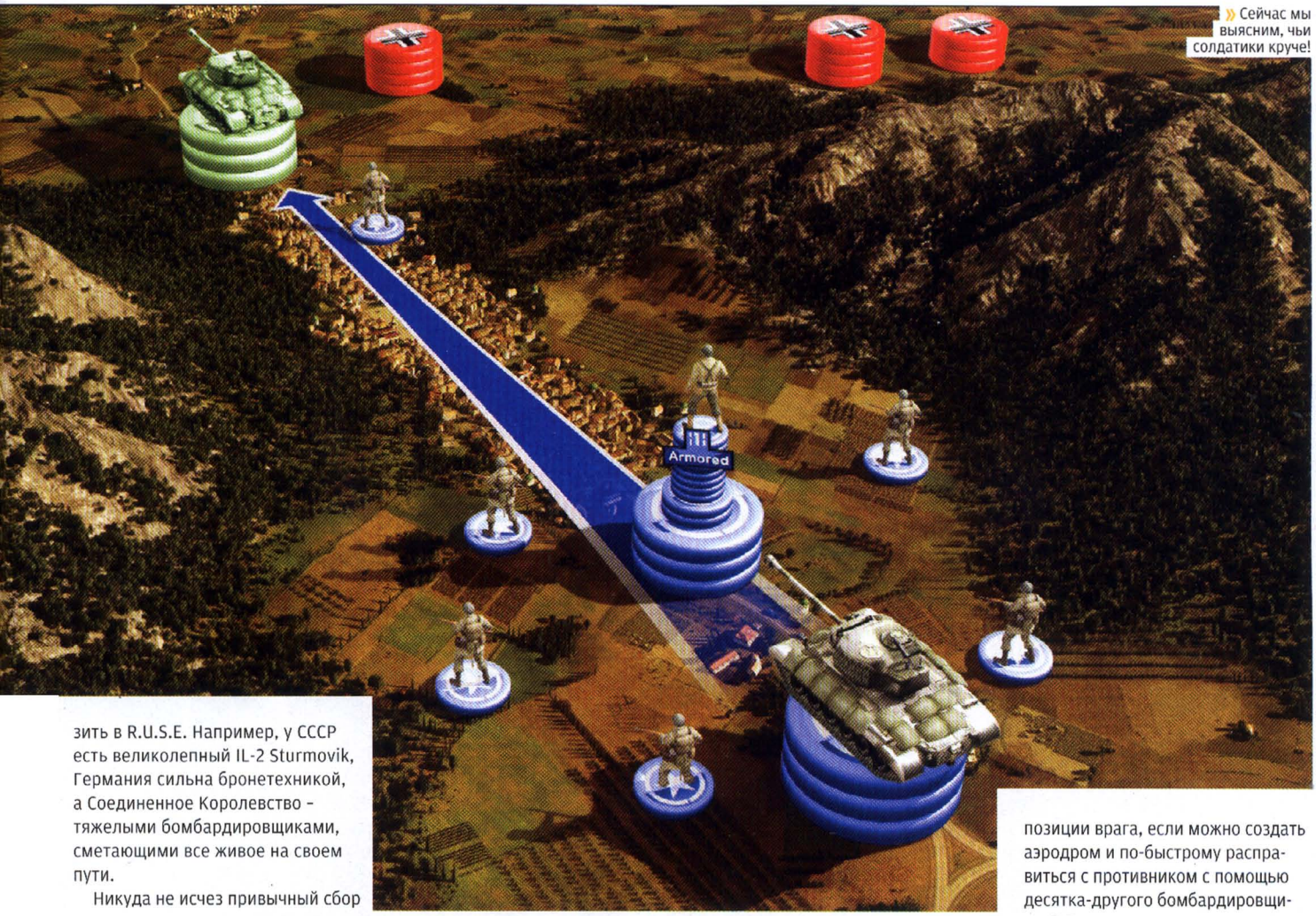
Трудности с портированием жанра на консоли вполне предсказуемы – одни нюансы интерфейса и управления чего только стоят. Способов разрешения сложившейся ситуации разработчики пока нашли только два. Первый и наиболее очевидный – максимально упростить геймплей, ограничив число подконтрольных игроку юнитов. Так, например, поступила почившая в бозе Ensemble Studios в довольно удачной Halo Wars. Второй вариант – попытаться объединить RTS с элементами wargame, при этом снизив темп игры, но не в ущерб ее качеству. Именно такой путь выбрала Eugen Systems в своем новом амбициозном проекте R.U.S.E.

Сама идея сплотить варгеймы и RTS отнюдь не нова. В частности благодаря ей в некоторых стратегиях появился пошаговый глобальный режим – в нем вы отдаете общие приказы, а сами сражения ведутся на отдельных картах в реальном времени. В R.U.S.E. глобальный стратегический и тактический режимы объединены. Переход из первого во второй занимает считаные мгновения.

Представьте себе: только что вы неспешно отдавали приказы, паря высоко над картой и показательно меланхолично двигая фишки юнитов, – одурачивали противника ложными маневрами. Но вот игровая камера камнем падает вниз, и вы получаете полноценную стратегию реального времени с превосходно детализированным полем боя. Когда-то подобным фокусом здорово удивила Sins of a Solar Empire, однако R.U.S.E. обещает быть еще красивее и масштабнее. Достаточно лишь взглянуть на скриншоты, чтобы убедиться в серьезности намерений ее авторов. В погоне за удобством игры разработчики даже избавились от мини-карты – предполагается, что она нам попросту не понадобится. Следить за ситуацией вы будете исключительно с помощью универсальной функции масштабирования.

А вот сеттинг R.U.S.E., к сожалению, ничего, кроме зевоты, не вызывает. Опять надоевшая история Второй мировой с неизменной высадкой на Омаха-бич. Доколе, господа? Сами разработчики объясняют свой выбор уникальностью тогдашней ситуации. Сегодня, в век всеобщей глобализации, трудно придумать шесть принципиально разных враждующих стран с непохожими доктринами ведения войны. Зато в те времена различий между армиями СССР, Германии, Италии, Франции, Великобритании и США было гораздо больше, чем сходных черт – что и хотят отра-

www.journal-plaza.net ®



» Сейчас мы выясним, чьи солдатики круче!

зить в R.U.S.E. Например, у СССР есть великолепный IL-2 Sturmovik, Германия сильна бронетехникой, а Соединенное Королевство – тяжелыми бомбардировщиками, сметающими все живое на своем пути.

Никуда не исчез привычный сбор ресурсов, в их роли выступают разбросанные по карте пакгаузы и склады с боеприпасами. Установив контроль над близлежащими территориями и обезопасив линии снабжения, можно уже не волноваться за негативный платежный баланс полководца, всецело посвятив себя тактике. Кстати, строить фабрики и аэродромы разрешено где угодно – главное, подальше от линии фронта, чтобы случайно не попасть под огонь артиллерии противника.

Условия победы в схватке просты – кто больше наберет victory points (VP), тому и присуждается виктория. В свою очередь, источником VP служат уничтоженные вражеские юниты и здания, так что чем чаще и эффективнее вы воюете, тем выше шансы на успех. Обещается, что R.U.S.E. отучит игрока от бездумных танковых рашей и предложит планировать операции по всем правилам военного искусства. В первом случае вы бесславно проиграете, напоровшись на линию обороны оппонента, а во втором, активно дезинформировав его с помощью специальных уловок, сможете прорвать фронт в самых слабых местах и таким образом переломить ход поединка в свою пользу.

Кстати, об уловках (ruses), использованию которых уделяется столько внимания. Открытые военные действия довольно скучны. Другое дело, если вы временно спрячете от противника собственные позиции и одурачите вражеских генералов армией-пустышкой, якобы атакующей с другого фланга. Но ожидайте подобных ходов и от своего оппонента – ловко перерезать ваши линии снабжения способна скрывшаяся в лесу пехота с фаустпатронами, а на маршруте следования бомбардировщиков запросто могут оказаться замаскированные зенитки. Опять-таки, ничего гениального тут нет: в конце концов фальшивые танки разрешали строить еще в Earth 2150, а временно убирать туман войны – в старой доброй Red Alert. Но сама идея использовать военные хитрости для достижения победы заслуживает высокой оценки.

Главное – насколько все это интересно на практике. Увы, но закрытая бета-версия оставила после себя больше вопросов, чем ответов. С одной стороны, легкость стратегического планирования и огромные карты приятно удивляют, однако ряд огрехов в балансе (например, чересчур сильные артиллерия и авиация) разрушают всю элегантность геймплея R.U.S.E. Зачем, спрашивается, применять уловки и пытаться обезопасить слабые места в обороне перед решающей атакой на позиции врага, если можно создать аэродром и по-быстрому расправиться с противником с помощью десятка-другого бомбардировщиков? Да и ограниченная продолжительность сетевого матча не позволяет в полной мере использовать весь арсенал уловок, чтобы обмануть оппонента или отвлечь его внимание.

Предугадать результат необычных экспериментов Eugen Systems тяжело. Бета-версия R.U.S.E. впечатляет масштабностью, гибкостью и многовариантностью игрового процесса. Но в то же время совершенно очевидно, что механика проекта не отлажена. Остается открытым и вопрос удобства управления в консольных версиях R.U.S.E. И тем не менее детище французских разработчиков выглядит довольно интригующе. С нетерпением ждем релиза.

Легкость стратегического планирования и огромные карты приятно удивляют

» В таком ракурсе R.U.S.E. выглядит как обычная RTS

www.journal-plaza.net ®

Gameplay Awards

www.journal-plaza.net ®

2009

Встречайте лучшие игры по версии редакции, авторов и читателей журнала Gameplay!

Масштабные голосования, вроде того, что мы проводили на нашем сайте, выбирая лучшие проекты года, - очень показательная штука. Спектр предпочтений аудитории как нельзя лучше отражает состояние украинского игрового рынка и игрового же комьюнити. Подавляющее большинство отечественных геймеров все так же предпочитает PC, безгранично любит S.T.A.L.K.E.R. и ноет, что на персональных компьютерах мультиплатформенные продукты появляются в последнюю очередь. Эксклюзивы для PlayStation 3 могут оценить очень немногие - консоль не слишком популярна по совершенно очевидным причинам. А на Nintendo DS и вовсе играют считаные люди. Таковы сегодняшние реалии, хотя мы не удивимся, если спустя пару-тройку лет ситуация существенно изменится. Консоли становятся все более привлекательными для покупателя, а PC-аудитория постепенно все глубже погружается в пучину социальных сетей. Хотя совершенно не важно, на чем именно, с кем, когда и сколько вы играете. Главное, чтобы процесс доставлял удовольствие. Интересных, оригинальных, занимательных, замечательных проектов в 2009-м было достаточно. Перед вами лучшие из них.

Лучшие в жанрах

ACTION / SAND BOX

The Saboteur

Номинанты Grand Theft Auto: Chinatown Wars, inFAMOUS
Выбор читателей Prototype

Мы знаем, что мало кто согласится с нашим выбором. Но имеющая массу недостатков The Saboteur нам показалась интереснее, чем симпатичная и брутальная GTA: Chinatown Wars и неожиданно удачная inFAMOUS. Первой для победы не хватило оригинальности, второй - стиля. А вот у последнего творения закрывшейся Pandemic Studios стиль есть. Равно как и замечательный антураж, легкая ироничная атмосфера, запоминающиеся герои и приятный саундтрек. За это и полюбилась.

www.journal-plaza.net ®

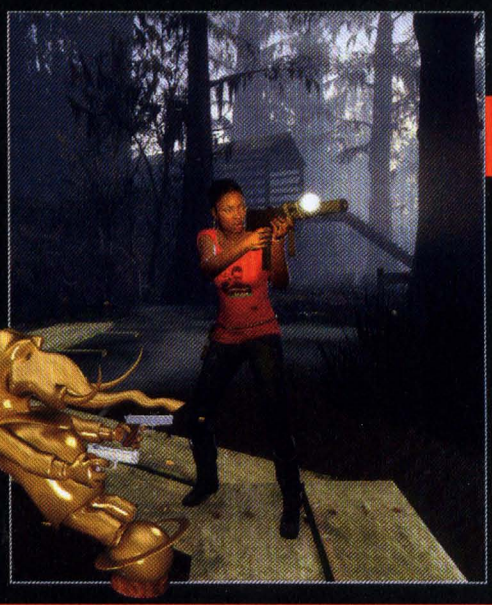
Лучшие в жанрах

ОДНОПОЛЬЗОВАТЕЛЬСКИЙ FIRST PERSON SHOOTER

Call of Duty: Modern Warfare 2

Номинанты Call of Juarez: Bound in Blood
Выбор читателей Call of Duty: Modern Warfare 2

Противоречивость чувств, которые вызывает проект, лучше всего свидетельствует об его исключительности. Call of Duty: Modern Warfare 2, как и первую часть, одни называют идеальным шутером, другие – примитивным, картонным тиром. Видимо, это уже и не игра вовсе, а представитель открывшего второе дыхание жанра интерактивное кино.



МНОГОПОЛЬЗОВАТЕЛЬСКИЙ FIRST PERSON SHOOTER

Left 4 Dead 2

Номинанты Call of Duty: Modern Warfare 2, Team Fortress 2
Выбор читателей Call of Duty: Modern Warfare 2

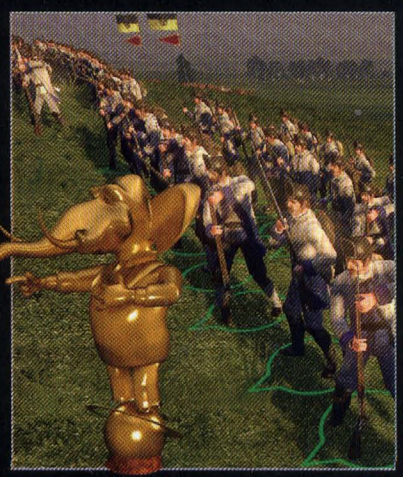
Опасения, что нам пытаются продать дважды одну и ту же игру, оказались напрасными – в Left 4 Dead 2 все совершенно по-другому. Персонажи иначе слушаются управления, тактика отсиживания в углах больше не работает, выбор оружия и снаряжения превратился в очень непростую задачу, а каждый уровень обзавелся какой-нибудь особенностью.

REAL TIME STRATEGY

Empire: Total War

Номинанты Warhammer 40 000: Dawn of War II, Tropico 3
Выбор читателей Empire: Total War

Это, конечно, не совсем RTS, но в пошаговом режиме проходит от силы половина игры. Другая же отдана под тактические бои, которые разительно отличаются от виденных нами в предыдущих частях. Появление огнестрельного оружия полностью изменило принципы ведения войны, заставив виртуальных полководцев изучать новые схемы.



ACTION

Batman: Arkham Asylum

Номинанты MadWorld, Resident Evil 5
Выбор читателей Batman: Arkham Asylum

Темный рыцарь не встретил достойных конкурентов ни среди злодеев, придуманных DC Comics, ни среди героев других игр жанра action. Великолепный антураж, поголовно сумасшедшие противники и протагонист в роли главного санитара. Никаких таблеток и щадящих процедур: тумаки, пинки и седация бумерангом – карательная психиатрия в действии.

ACTION / ADVENTURE

Uncharted 2: Among Thieves

Номинанты Assassin's Creed II, Mini Ninjas
Выбор читателей Assassin's Creed II

Перед нами, пожалуй, лучшая представительница данного жанра. Uncharted 2: Among Thieves смотрится как отличное приключенческое кино в лучших традициях экспедиций профессора Джонса-младшего. Песчаные пляжи, прохладные залы музеев, джунгли, Тибет, разрушенные храмы Шамбалы – экспресс отправляется, все на борт!

www.journal-plaza.net ®

ACTION / RPG

Torchlight

Номинанты Demon's Souls
Выбор читателей Torchlight

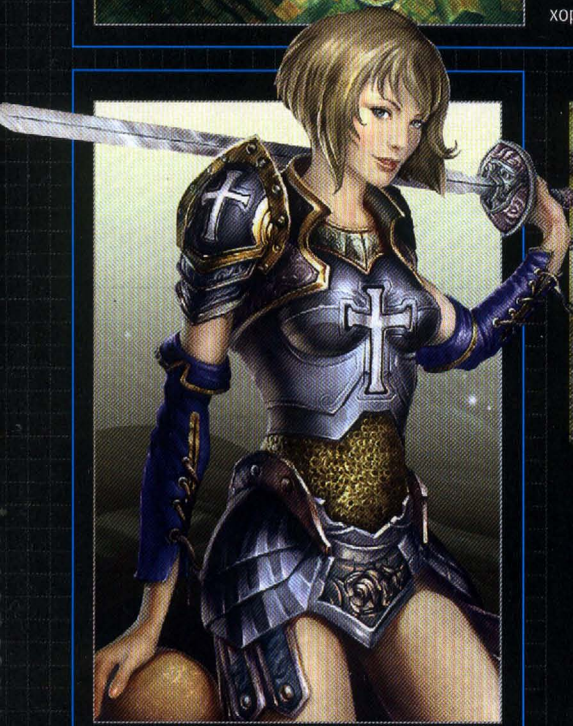
На лавры Diablo посягают многие, однако не каждому удается к ней хотя бы приблизиться. Но кое-кто все же сумел подобраться вплотную. Torchlight – это образцовый dungeon crawler от выходцев из Blizzard. С ворохом новых идей, хорошим балансом и отличным геймплеем.

ROLE PLAYING GAME

Dragon Age: Origins

Номинанты Drakensang: The Dark Eye, Risen
Выбор читателей Dragon Age: Origins

Компанию BioWare можно справедливо обвинить в болезненной склонности к самоцитированию, но нельзя отрицать, что ее сценаристы умеют выписывать ярких персонажей. Постоянный конфликт интересов героев – краеугольный камень Dragon Age: Origins. Такого напряжения не было ни в одной другой игре.



TURN BASED STRATEGY

«King's Bounty: Принцесса в доспехах»

Номинанты
«Эадор. Сотворение»
Выбор читателей
«King's Bounty: Принцесса в доспехах»

Увы, тот праздник, который в 2008-м устроила своим появлением «King's Bounty: Легенда о рыцаре», не повторился. Однако пошаговые стратегии не сдаются! Конечно, здесь не наблюдается такого изобилия, как в жанре action. Но по крайней мере две отличные игры есть. Радуемся, неспешные стратеги, ценителям страшилок и ужастиков повезло куда меньше.

MMORPG

Aion

Номинанты World of WarCraft (+ аддоны)
Выбор читателей World of WarCraft

Вы ведь наверняка не сомневались, что новое творение NCsoft станет лучшей MMORPG ушедшего года? Aion красива, дружелюбна, нетребовательна и очень хочет понравиться всем. Чем не залог успеха?

JRPG

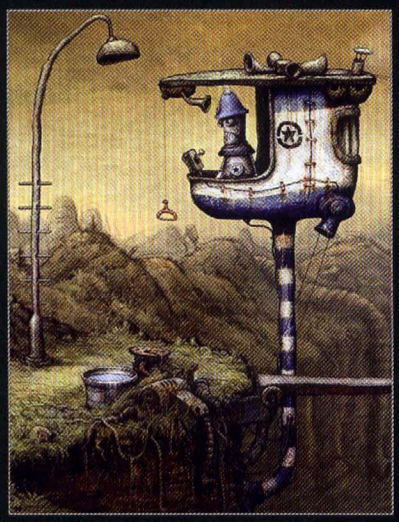
Tales of Vesperia

Номинанты MagnaCarta II, Shin Megami Tensei: Persona, Suikoden Tierkreis
Выбор читателей
Shin Megami Tensei: Persona

Tales of Vesperia, выпущенная для X360, буквально взорвала продажи консоли. И это несмотря на отказ от столь любимой всеми 2D-картинки. Успех заставил разработчиков переиздать игру и для PS3. Лучшая jRPG года и огромный задел на будущее – так держать, Namco.

www.journal-plaza.net ®

Лучшие в жанрах

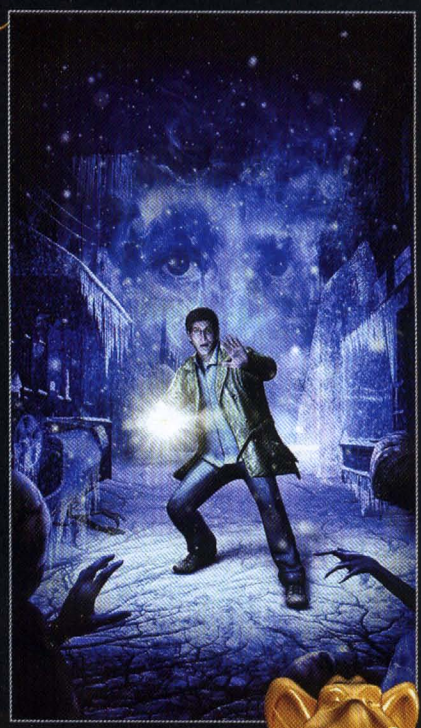


ADVENTURE

Machinarium

Номинанты Ceville, Tales of Monkey Island
Выбор читателей Machinarium

Долгожданная работа студии Amanita Design, по сути, представляет собой шикарный интерактивный арт-бук, над которым трудились долго, тщательно и с большой любовью. На его фоне уже немного приевшиеся истории от Telltale Games выглядят блекло, и даже громкий инди-хит Time Gentlemen, Please! не выдерживает конкуренции. Настоящее, хардкорное, но при этом до невозможности очаровательное приключение.



HORROR

Silent Hill: Shattered Memories

Номинанты нет
Выбор читателей
Silent Hill: Shattered Memories

Silent Hill в названии проекта автоматически повышают его шансы получить звание лучшего в жанре. Но не думайте, мы выдаем награду отнюдь не за заслуги предков, игра оказалась действительно стоящей. Особенно приятно, что разработчики использовали в качестве основы самую первую часть серии.

FIGHTING

Tekken 6

Номинанты Street Fighter IV
Выбор читателей Street Fighter IV

Поверьте, Street Fighter IV нам также глубоко симпатична, особенно впечатляет ее обновленный графический стиль. Однако нельзя закрыть глаза на то, что управление в игре заточено под аркадный стик. Поэтому слон достается Tekken 6 - она не только проще в освоении, но и выигрывает у конкурентов в разнообразии режимов и детальности кастомизации персонажей.

RACING

Need for Speed Shift

Номинанты Colin McRae: DiRT 2, Forza Motorsport 3
Выбор читателей Colin McRae: DiRT 2

Бешеный драйв, отличные впечатления от пилотирования, агрессивный AI. Кто бы мог подумать, что Need for Speed станет лучшей гоночной игрой года? Невозможное возможно!

НЕОБЫЧНЫЕ ПРОЕКТЫ

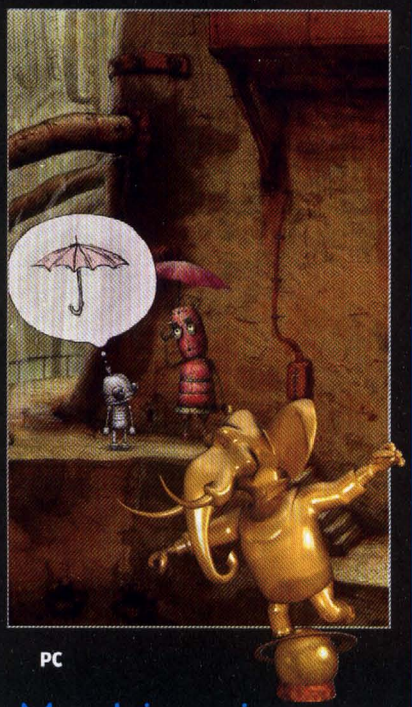
Braid

Номинанты Zeno Clash, Flower, Scribblenauts
Выбор читателей Braid

Braid мог бы оказаться самым обыкновенным клоном Super Mario, если бы не возможность управлять временем. Поначалу разобраться в этом хаосе непросто, но вскоре процесс затягивает с головой.

www.journal-plaza.net ®

Лучшие по платформам



PC

Machinarium

Номинанты The Sims 3, Drakensang: The Dark Eye
Выбор читателей Call of Duty: Modern Warfare 2

В эпоху мультиплатформенных проектов громкие PC-эксклюзивы – редкость. И еще реже встречаются среди них продукты подобного качества, о которых можно было бы сказать: произведения ручной работы. Machinarium – уникальная в своем роде игра от небольшой команды профессионалов, заслуживающая самой высокой оценки.

PS3

Uncharted 2: Among Thieves

Номинанты Demon's Souls, InFAMOUS
Выбор читателей Uncharted 2: Among Thieves

Sony в 2009-м заслужила наши «респект и уважуху» – список эксклюзивных проектов более чем достойный. PlayStation 3 оказалась родной платформой фаворита во всех профильных номинациях. И, конечно, в этой категории мы не могли отдать свои симпатии кому-то кроме очаровашки-авантюриста Натана Дрейка. **P.S.** Кстати, по итогам года накидываем полбалла к рецензии Killzone 2.

X360

Forza Motorsport 3

Номинанты Grand Theft Auto: Episodes from Liberty City
Выбор читателей Assassin's Creed II

Forza Motorsport 3 устанавливает новые стандарты качества для всех автомобильных симуляторов. В ней отличный режим карьеры в стиле ранних Gran Turismo. Да и лучшей картинкой в 2009-м не может похвастать ни одна игра для X360.

Wii

The House of the Dead: Overkill

Номинанты MadWorld
Выбор читателей MadWorld

Отвязный рельсовый шутер, полный мата, зомби и отстреленных конечностей. Абсурдный сюжет, убойный юмор, шикарный саундтрек, ужасная (но никого это не волнует) графика. Учитывая просто мизерные продажи The House of the Dead: Overkill, на Nintendo Wii нет и больше не будет ничего подобного.

www.journal-plaza.net ®

Лучшие по платформам

PSP

MotorStorm: Arctic Edge

Номинанты Resistance: Retribution, LittleBigPlanet
Выбор читателей Assassin's Creed: Bloodlines

В прошедшем году платформа предприняла попытку выползти из пыльного угла. Sony сделала вполне логичный шаг, выпустив на PSP кавер-версии хитов ее старшей сестры. MotorStorm: Arctic Edge стала ярчайшим представителем этой волны и, действительно, лучшей игрой уходящего года для портативной платформы Sony.

DS

Mario & Luigi: Bowser's Inside Story

Номинанты The Legend of Zelda: Spirit Tracks, Scribblenauts, Grand Theft Auto: Chinatown Wars
Выбор читателей Grand Theft Auto: Chinatown Wars

Лучшие игры для DS делает сама Nintendo. Увы и ах, новая Legend of Zelda оказалась просто хорошей (а не отличной, как предыдущая часть), поэтому победа присуждается RPG про дуэт неунывающих водопроводчиков.

Отечественные награды

ЛУЧШАЯ УКРАИНСКАЯ ИГРА

«S.T.A.L.K.E.R.: Зов Припяти»

Номинанты «Эадор. Сотворение»
Выбор читателей «S.T.A.L.K.E.R.: Зов Припяти»

Если S.T.A.L.K.E.R. ругали за невыполненные обещания, а в «Чистом небе» приходилось постоянно терпеть баги и вылеты, то к «Зову Припяти» претензия лишь одна – игра поздно вышла. Такой она должна была бы быть еще в 2007 году – с большими локациями, интересными квестами, расширенным паноптикумом монстров, множеством уникальных персонажей и живым миром, где каждое решение игрока обязательно на что-нибудь повлияет в дальнейшем.

ЛУЧШИЙ ДЕБЮТ

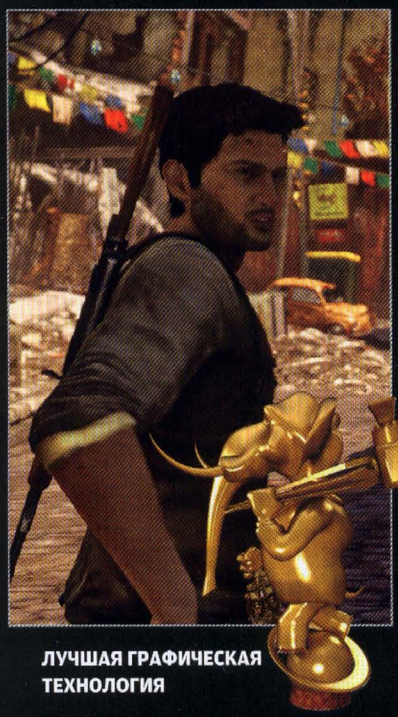
Artifactorium

Номинанты DIOsoft («Pirate Hunter. Сомалийский капкан»)
Выбор читателей «СиЧь» («Mount & Blade. Огнем и мечом»)

Оказывается, времена, когда шедевры создавались силами одного человека, еще не прошли. Потерпев неудачу при попытке разработать игру по своему дизайн-документу в студии GSC Game World, программист Алексей Бокулев взялся за дело самостоятельно. И на свет появился «Эадор» – великолепная пошаговая стратегия с новой игровой механикой, вставшая в один ряд с такими колоссами, как Heroes of Might and Magic, Disciples и Master of Magic.

www.journal-plaza.net ®

Специальные награды



ЛУЧШАЯ ГРАФИЧЕСКАЯ ТЕХНОЛОГИЯ

Uncharted 2: Among Thieves

Номинанты Killzone 2
Выбор читателей
Batman: Arkham Asylum

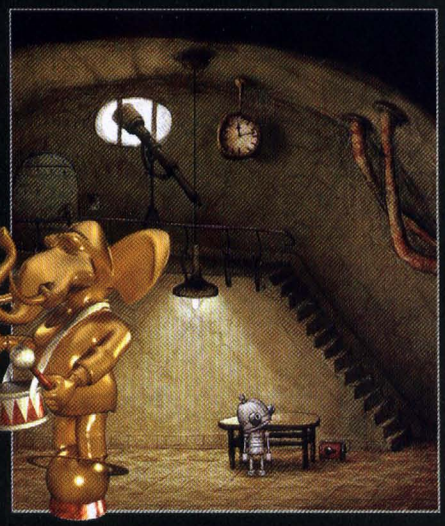
Компании Naughty Dog очень повезло с программистами – недаром Sony щедро спонсирует студию, ведь она, как никто другой, может продемонстрировать, на что способна PlayStation 3. И в самом деле, технология Naughty Dog выжала из консоли все соки. Uncharted 2 демонстрирует картинку отличного качества, и при этом игра обходится без единой подзагрузки.

ЛУЧШАЯ ОРИГИНАЛЬНАЯ МУЗЫКА

Machinarium

Номинанты Braid
Выбор читателей
Call of Duty: Modern Warfare 2

Во время создания саундтрека для Machinarium энергичный Томаш Дворак (Tomas Dvorak) перепробовал массу идей, десятки плагинов для музыкальных программ и даже разыскал древние синтезаторы, чтобы получить специфический винтажный звук. Результат стоил затраченных усилий. Мир роботов сразу же обрел глубину, и путешествие по нему запомнится надолго не в последнюю очередь благодаря музыке.



ЛУЧШИЙ СЦЕНАРИЙ

Ghostbusters: The Video Game

Номинанты Brutal Legend, Zeno Clash
Выбор читателей Dragon Age: Origins

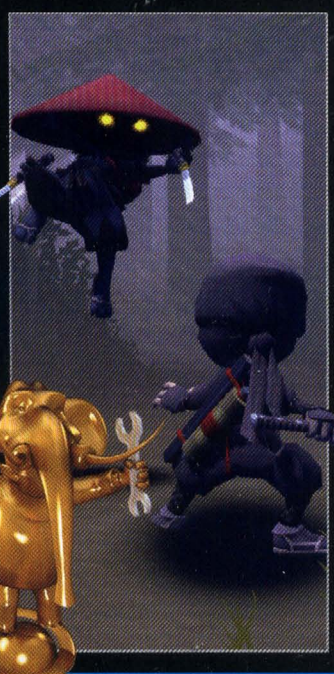
Не то чтобы сюжет игры мог похвастаться неожиданными поворотами или душераздирающей кульминацией. Просто сценарист Дэн Эйкройд обнаружил способ продолжить любимую историю, задействовав в ней тех же персонажей. Пусть актеры состарились за прошедшие двадцать лет, в оцифрованном виде они остались молодыми и узнаваемыми.

ЛУЧШИЙ ДИЗАЙН

Mini Ninjas

Номинанты
Borderlands, Street Fighter IV
Выбор читателей Borderlands

Сегодня слишком много игр выглядят чересчур похожими друг на друга – стандартные цветовые гаммы, дизайн персонажей, брони, оружия, техники. Благо есть еще люди, умеющие разрывать шаблоны, и среди них – сотрудники IO Interactive. Очаровательный искренний стиль ее Mini Ninjas способен растопить сердце даже самого завзятого циника.



СЮРПРИЗ ГОДА

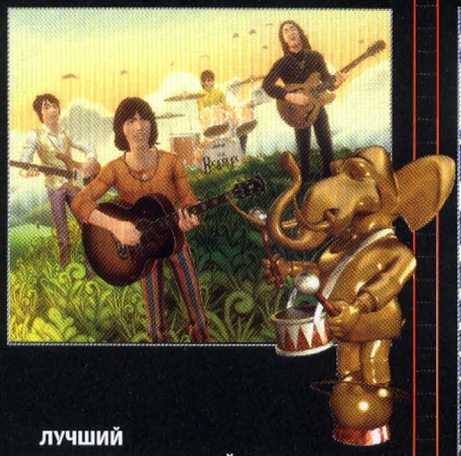
inFAMOUS

Номинанты Need for Speed Shift, Batman: Arkham Asylum
Выбор читателей Batman: Arkham Asylum

Need for Speed Shift удивила геймеров тем, что оказалась более чем приличной гонкой, а Batman: Arkham Asylum – тем, что герои комиксов могут дать жару не только на бумажных страницах или большом экране. Но вот inFAMOUS просто изумила и геймеров, и журналистов, и саму Sony. Даже удостоилась выхода в «платине».

www.journal-plaza.net ®

Специальные награды

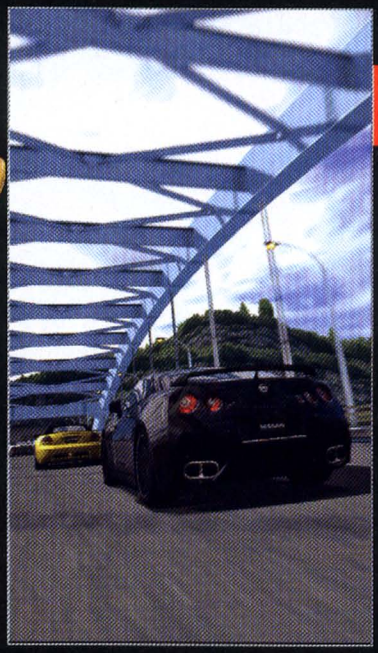


ЛУЧШИЙ ЛИЦЕНЗИРОВАННЫЙ САУНДТРЕК

The Beatles: Rock Band

Номинанты
The House of the Dead: Overkill
Выбор читателей Colin McRae: DiRT 2

Ливерпульская четверка заслуживала игру имени себя и получила ее. А у геймеров появился шанс познакомиться с нестареющими песнями The Beatles.



РАЗОЧАРОВАНИЕ ГОДА

Gran Turismo (PSP)

Номинанты нет
Выбор читателей Disciples III

Портативной версии Gran Turismo долго и с нетерпением ждали многие поклонники автосимуляторов. Тем сильнее горчит пилюля. А отсутствие режима карьеры просто непростительно.

Игра года

Uncharted 2: Among Thieves

Номинанты Dragon Age: Origins, Call of Duty: Modern Warfare 2, Batman: Arkham Asylum
Выбор читателей Call of Duty: Modern Warfare 2

Uncharted 2 – это «Аватар» игровой индустрии. Можно сколь угодно долго рассуждать о примитивности базовой механики, о линейности сюжета, банальности акробатики и головоломок. Но все игровые составляющие Among Thieves оформлены и поданы просто обезоруживающе удачно! Шикарное захватывающее приключение, дарящее массу эмоций.

ЛУЧШАЯ СКАЧИВАЕМАЯ ИГРА

Plants vs. Zombies

Номинанты Braid, Torchlight
Выбор читателей Braid

Вот, казалось бы, обыкновенный tower defense, да еще и не слишком сложный. Зато обаятельные персонажи, волшебная музыка и хороший юмор. Результат – чрезвычайно аддиктивный игровой процесс, от которого невозможно оторваться, пока не слажет последний зомби.

www.journal-plaza.net ®

на правах рекламы

SILKROAD ONLINE

www.silkroad.ru

Silkroad Online

Бизнес-модель: free to play
Платформа: PC
Жанр: Фэнтези MMORPG с караванной торговлей
Разработчик: JOYMAX
Оператор: IT TERRITORY
Издатель: Mail.Ru
Веб-сайт: www.silkroad.ru

Великий Шелковый путь столетиями определял особенности научно-технического прогресса и международного сотрудничества на территории Восточной Европы, Центральной Азии, античных государств, а время от времени – и Африки с Индостаном. Проще говоря, народы, которые успешно торговали или помогали в этом другим, не только отлично питались и успешно размножались, но и имели время на некоторый гражданский отдых. Развивались искусства, ремесла, военные альянсы и различные авантюры. Неудивительно, что население земель, по которым проходили караваны купцов, считало Шелковый путь Великим, а сам шелк – всеобщим эталоном ценности.
Вокруг торговых трасс быстро складывалась сопутствующая инфраструктура. Владельцы придорожных постоялых дворов и забегаловок закладывали основы для будущих финансовых династий, оперируя суммами не меньшими, чем закусывающие и ночующие у них купцы. Караванщики объединялись в гильдии в смутной надежде на КЗОТ и черноморские профилактории. Разбойники присасывались к торговым артериям, словно вампиры-убийцы, – из-за чего наименее везучие из них рано или поздно знакомились с колом (с неожиданной для вампиров стороны). Слоган совместной моряцко-кочевой компании «Верблюд – корабль пустыни» потихоньку превращался в поговорку, ныне известную на 5 языках.

Теперь, когда вы знакомы с исторической канвой «Шелкового пути Онлайн», поговорим о игровых деталях этого шедевра. Как известно, шайтан – в мелочах. Обитатели Silkroad Online делятся на азиатов (читай – китайцев) и европейцев (в основном - римлян и греков-византийцев с примкнувшими к ним арабами). Историческая правда в какой-то мере соблюдена, особенно если не показывать игру арабам.

Интереснее тут другое: «Шелковый путь» - классическая ММОРПГ. А значит, в ней существуют механизмы ролевого развития и отыгрыша персонажа, позволяющие сделать набор умений каждого игрока уникальным. Так вот. Большая часть уникальных способностей в игре определяется не родом доступных занятий (классом), а расой персонажа. Скажем, тайком ходить по воде и воздуху умеют только китайцы с их особой китайской магией, а вести коллективные бои куда удобнее европейцу. Выигранные сражения и выполненные контракты обеспечивают игроку необходимый опыт и неуклонный рост. Главная же механика в игре, – Его Величество Рынок. Он-то и расставляет всех по местам: чем больше у вас шелка – тем больше друзей, качественнее экипировка, полезнее питомец и интереснее развлечения.

В зависимости от личных предпочтений, вы можете стать Купцом, который водит караваны, Охотником, который защищает их, или Разбойником, который живет в свое удовольствие, но гибнет чаще других. Выбранную область деятельности в «Шелковом пути» можно и сменить – здесь это скорее профессия, чем класс. Правда, процесс займет неделю (персонаж будет «переживать» обрыв карьеры) и обнулит уже наработанный профессиональный опыт игрока.

Боевая модель позволяет вести достаточно зрелищные сражения и переходы, – с развевающимися волосами, брызгами крови и пылью из-под копыт удирающего врага. И сами бои получаются динамичными, вдохновенными, без тупого перебора оптимальной последовательности умений и заклинаний.

В остальном же физика и графика игры напоминает гибрид «варкрафтовской» и «линееечной», – с угловатыми текстурами рельефа местности и почти анимешной прорисовкой лиц. Вообще, шайтан кроется в мелочах. На Шелковом пути вам встретится немало приятных особенностей и помимо боевой системы. Так, приятно осознавать, что мародерствовать, собирая добычу с трупов врагов, игроку не придется самому – в «Шелковом Пути» с этим неплохо справляется питомец. Как именно питомец обыскивает врагов – очередная загадка из серии «Где скелеты носят деньги».
Интересна система гильдий: помимо классических гильдий и профессиональных сообществ, здесь существует сложная система отношений вокруг каждого из городов. В рамках городского Союза Разбойники, Охотники и Купцы запросто могут выступать единым фронтом.

Ну и самое главное – атмосфера игры. Пейзажи, персонажи, понятные шутки и шутки не для всех… «Пасхальные яйца», наконец. Ходят слухи, что где-то на просторах пыльных степей Ханьской Империи до сих пор кочует со своей Хунтой легендарный бронзоволикий Номад. Сам Пророк однажды взял Номада с собой на небо, чтобы тот собственными глазами увидел леса, домики, дворец и охрану дворца, – словом, все то, что Боги Разработки обещают игровым персонажам в лучшей жизни (после очередного патча). Вернувшись, Номад объявил о главном своем откровении Шелкового Пути: «Можно грабить корованы!». Последователи этой великолепной идеи играют в Шелковый путь» и по сей день, – но, если верить нашим анонимным информаторам, сейчас Номад и Хунта утратили интерес к шелку, и их новый хитрый план как-то связан с большими объемами ГСМ.

Сколько еще загадок кроется за извивами шелковой ленты Шелкового пути? Может быть, именно тебе суждено ответить на этот вопрос. Если ты, конечно, достаточно смел, чтобы оседлать верного верблюда и отправиться на Восток, туда, где шелка сулят баснословную прибыль, но сталь всегда важнее золота.

www.journal-plaza.net ®

Лучшие игры 2009 по версии авторов Gameplay

Мы решили возродить старую традицию отмечать персональных фаворитов редакторов и авторов журнала. Так что вы можете узнать, какая именно игра произвела самое сильное впечатление на вашего любимого рецензента. Автор замечательных иллюстраций – дизайнер Gameplay Олег Переверзов.

Кирилл Токарев

BATMAN: ARKHAM ASYLUM

Игра оказалась в числе самых интересных, красивых и качественных проектов ушедшего года, позволив совершенно по-другому посмотреть на знакомого персонажа. Сегодняшний Бэтмен – странный собирательный образ Клуни и Шварценеггера с квадратной челюстью, умными глазами и целым набором разнообразных гаджетов. В компании с таким героем не страшно побывать даже в темных уголках психиатрической лечебницы, где содержатся опаснейшие и знаменитейшие преступники-маньяки. Определенно Batman: Arkham Asylum – один из самых сильных и продуманных развлекательных проектов последнего времени.

Алина Жигунова

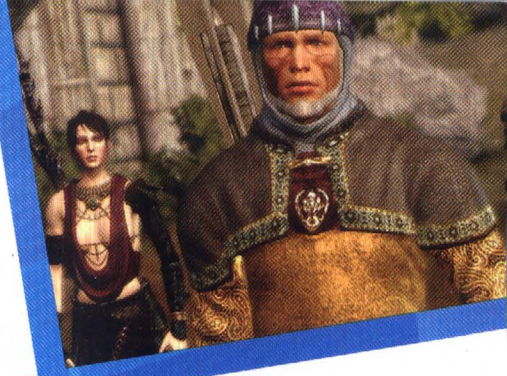
AION

Сердце кровью обливается, но The Sims 3 пролетает на сей раз в номинации «Лучшая игра года для домохозяйки», буквально как фанера над Шам Ле Сим. А в продолжительной борьбе между «King's Bounty: Принцесса в доспехах» и Aion последняя вырывается вперед на половину воображаемого корпуса, причем исключительно за счет перевеса по количеству сыгранных часов. Невероятные сражения в полете, беспощадное PvP, продуманная механика – эта MMOG действительно лучше World of WarCraft.

www.journal-plaza.net ®

Александр Пушкарь

«ЭАДОР. СОТВОРЕНИЕ»



Когда мне предложили попробовать «Эадор», ничто не предвещало беды. Я думал: вот сейчас скоренько поиграю, отмечу достоинства и недостатки, сочиню рецензию да и отправлю на полку. Запустил и залип. Недельки эдак на две. Испытывал разные тактики и схемы развития, сверял и изучал характеристики войск и умения героев, завоевывал осколок за осколком в ущерб крепкому здоровому сну... Потом, конечно, немного отпустило, но и сейчас я порой возвращаюсь к игре, чтобы захватить провинцию-другую, пока скачивается крупный файл или заваривается утренний кофе.

Богдан Афанасьев

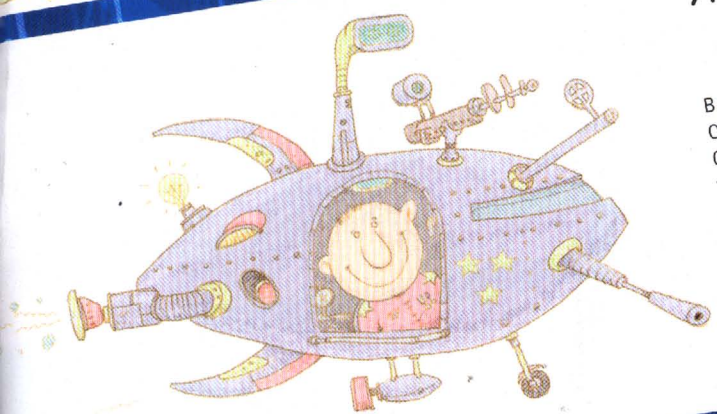
INFAMOUS

Эта игра оказалась для меня не только главной неожиданностью 2009 года, но и практически единственной представительницей жанра action / sand box, которая оставалась увлекательной до самого финала. InFAMOUS интересна благодаря как постоянному появлению у героя новых суперспособностей, так и отлично поданному сюжету и, конечно, настоящему выбору между плохой и хорошей линиями поведения. Последним не могли похвастаться даже проекты серии Grand Theft Auto. Ну откуда возвышенная мораль у реального пацана? В InFAMOUS же замечательная история, отменный геймплей, потрясающая графика и целый город у наших ног – что еще надо?

Дмитрий Курятник

DRAGON AGE: ORIGINS

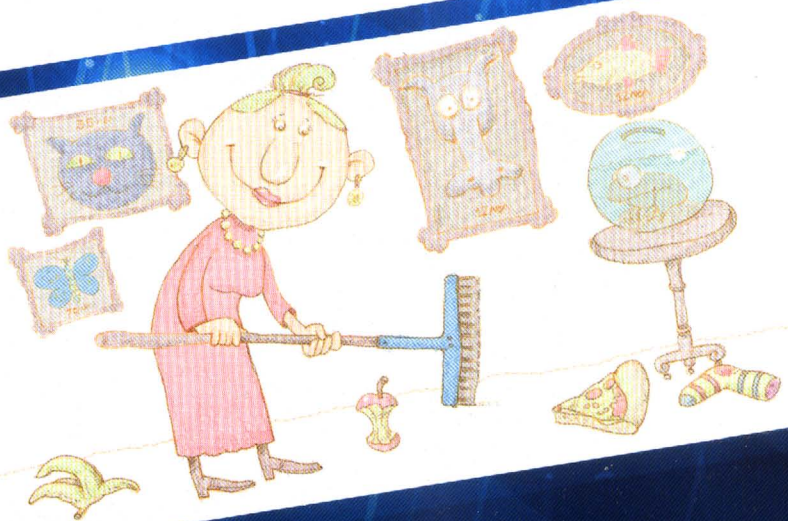
Для меня игрой года безо всяких оговорок стала Dragon Age: Origins. Достойных претендентов было много, но классические RPG такая редкость в последнее время, что выход очередного детища BioWare – просто праздник. «Ролевая игра от BioWare» – знак качества, гарантирующий хороший сюжет, отлично прописанные характеры приключенцев и фактически идеальную боевую систему. Всем этим высоким стандартам Dragon Age: Origins соответствует в полной мере.



Ярослав Сингаевский

EVE ONLINE

В минувшем году я со второго раза (впервые пробовал играть в EVE Online в 2008-м) наконец-то осознал всю мощь и величие проекта CCP Games. Сложная космическая MMORPG с отличным научно-фантастическим сеттингом, целым рядом уникальных для жанра особенностей, открытым игровыми миром и очень зрелым комьюнити (средний возраст геймеров превышает 27 лет). Как и всякая другая успешная онлайновая игра, EVE Online постоянно развивается. Сегодня она определенно самая интересная (хотя и самая специфическая) представительница своего жанра.

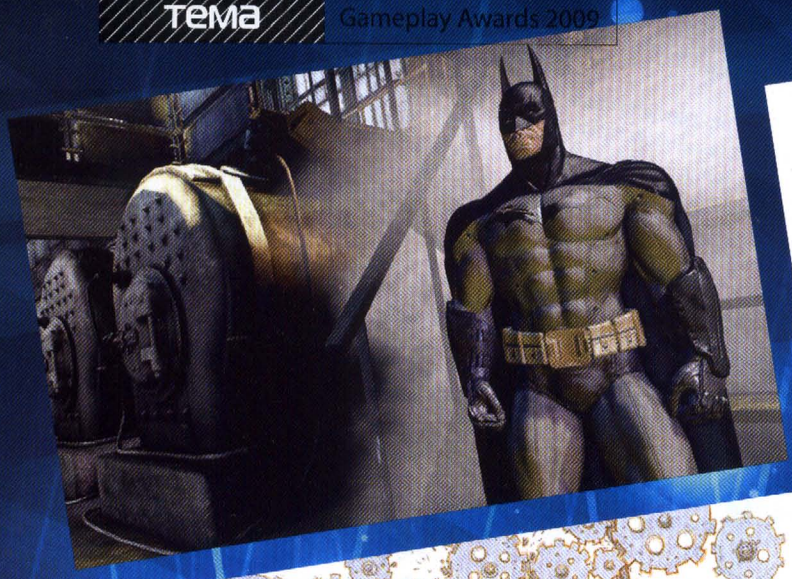


Анна Зинченко

ИГРЫ В СОЦИАЛЬНЫХ СЕТЯХ

Несмотря на выход ожидаемой мною Aion, больше всего времени в этом году я провела, развивая разнообразные виртуальные фермы и рестораны. Еще у меня были аквариумы с рыбками, котики, собачки и неведомы зверюшки, которых нужно кормить, мыть, развлекать и баловать. Причем как только надоедала одна игра, разработчики услужливо предлагали новую. Вот, мол, оцените – даже с перламутровыми пуговицами. Хуже, чем семечки, ей-богу.

www.journal-plaza.net ®



Дмитрий Веселов

BATMAN: ARKHAM ASYLUM

Сплошное удовольствие рассматривать, как детали Arkham Asylum подходят одна к другой. Будто шестеренки в швейцарских часах: из простых элементов – история, stealth, головоломки – собран крайне увлекательный механизм. К тому же каждая деталь отлита в строгом соответствии с образцом. В результате правильно все: декорации готичные и сумрачные, Бэтмен – хищник, миротворец и детектив, злодеи как на подбор – прекрасные карнавальные психопаты. Лучшая игра 2009 года и лучшее воплощение комиксов в цифровом виде вообще.

Николай Ильченко

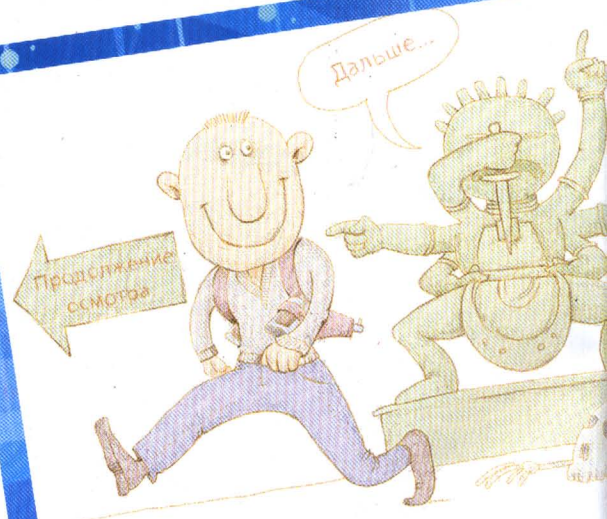
DRAGON AGE: ORIGINS

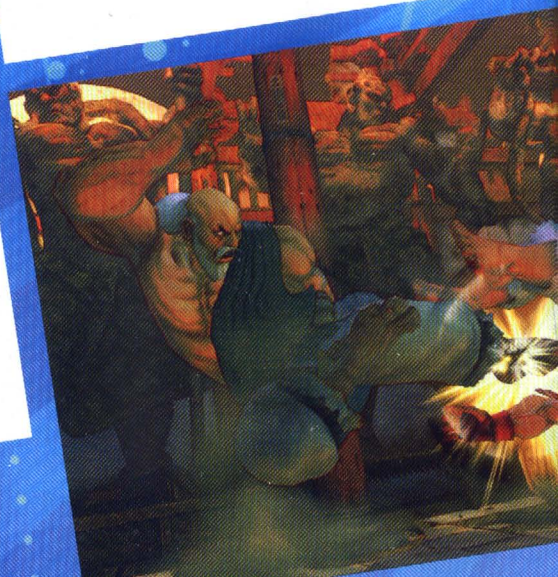
Для меня самым ярким игровым впечатлением в ушедшем году стало новое творение BioWare (и по совместительству – квинтэссенция ее творческого метода). Глубокая и масштабная Dragon Age: Origins покоряет тщательно проработанным миром, эпичным сюжетом, яркими персонажами, великолепными диалогами и множеством ситуаций, ставящих геймера перед непростым моральным выбором. А ведь в конце концов выбор и его последствия (показанные в Dragon Age очень наглядно) – самое интересное, что вообще бывает в играх.

Михаил Половко

TALES OF MONKEY ISLAND

В 2009 году появилась уйма игр, за которыми можно проводить сутки напролет. Однако во всех была омрачавшая интересный геймплей ложка дегтя: скучная боевая система, высосанный из пальца сюжет или отвратительный дизайн... Игрой, доставившей мне наибольшее удовольствие, стала Tales of Monkey Island. Продолжение любимой серии, полное отличного юмора и уникальных запоминающихся персонажей. Я не раз проходил первые части оригинальной серии и знаю, что точно так же буду возвращаться и к Tales of Monkey Island.



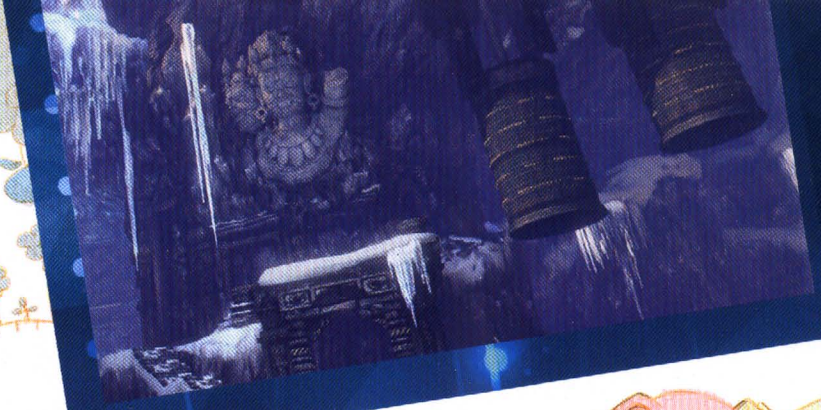


www.journal-plaza.net ®

Александр Чепелев

BLUEBERRY GARDEN

Если и говорить о символах ушедшего года, то для меня это Blueberry Garden – черно-белая сказка длиною в 15 минут. Грустная, поэтичная и человечная история про выбор: спасти мир целующихся крох или дать ему завянуть и спастись самому. Выбор ни к чему не обязывающий, не влияющий на финал – только на нашу совесть. Проникновенно добрая игра. Наследница «Маленького принца» Антуана де Сент-Экзюпери. Хочется отметить и эксперименты бельгийцев Tale of Tales – The Path оказалась жутковатым приключением с гроздьями символов, а Fatale – остроумным интерактивным комментарием к пьесе Оскара Уальда «Саломея».



Ростислав Панчук

WARHAMMER 40 000: DAWN OF WAR II

2009-й был весьма скудным на стратегии ААА-класса. Энная по счету попытка покорить консоли снова закончилась неудачей, а долгожданная Empire: Total War – лишь очередной этап эволюции серии Total War. Единственным «революционером» оказался сиквел Dawn of War, в котором мастера из Relic попробовали обновить заскорузлые каноны жанра RTS. И хотя не все эксперименты закончились удачей, именно за ними будущее стратегий.

Иван Титов

UNCHARTED 2: AMONG THIEVES

За год появилось много ярких проектов: интерактивный документальный фильм The Beatles: Rock Band, невероятно требовательная к игроку Demon's Souls, масштабная Empire: Total War и, конечно, главный блокбастер современности – Call of Duty: Modern Warfare 2. Но ничто не вызывало большего накала страстей, чем Uncharted 2: Among Thieves. Представьте себе условную шкалу сопереживания героям. Так вот, на отметке, где в остальных сюжетных играх уже наступил катарсис, Naughty Dog еще даже не успевает показать нам завязку истории.

Кирилл Новотарский

TALES OF MONKEY ISLAND

В прошедшем году, несомненно, вышло много хороших игр. Однако если выделить лишних 40 часов для Dragon Age: Origins или сотню – для бесподобной Left 4 Dead 2 довольно проблематично, приходится искать компромиссы.

Потому для меня бесспорным победителем становится возрожденный сериал Monkey Island. Во-первых, это удачное продолжение одной из моих любимых серий от LucasArts. А во-вторых, двадцать с лишним свободных часов удалось растянуть на полгода и все равно получать удовольствие от каждого нового эпизода захватывающей и интересной истории. Идеальный вариант!

Тарас Касприк

STREET FIGHTER IV

Если на консолях файтинги довольно частые гости, то о PC этого сказать нельзя. Ситуацию спасла компания Capcom, выпустив в 2009-м для него новую часть легендарного сериала Street Fighter. И выяснилось, что такие игры у владельцев PC весьма востребованы. Street Fighter IV увлекла и закаленных профессионалов, поныне сражающихся в Super Street Fighter II Turbo на мировых турнирах, и более молодую аудиторию. А еще новинка удивила поистине отличным оформлением.

www.journal-plaza.net ®

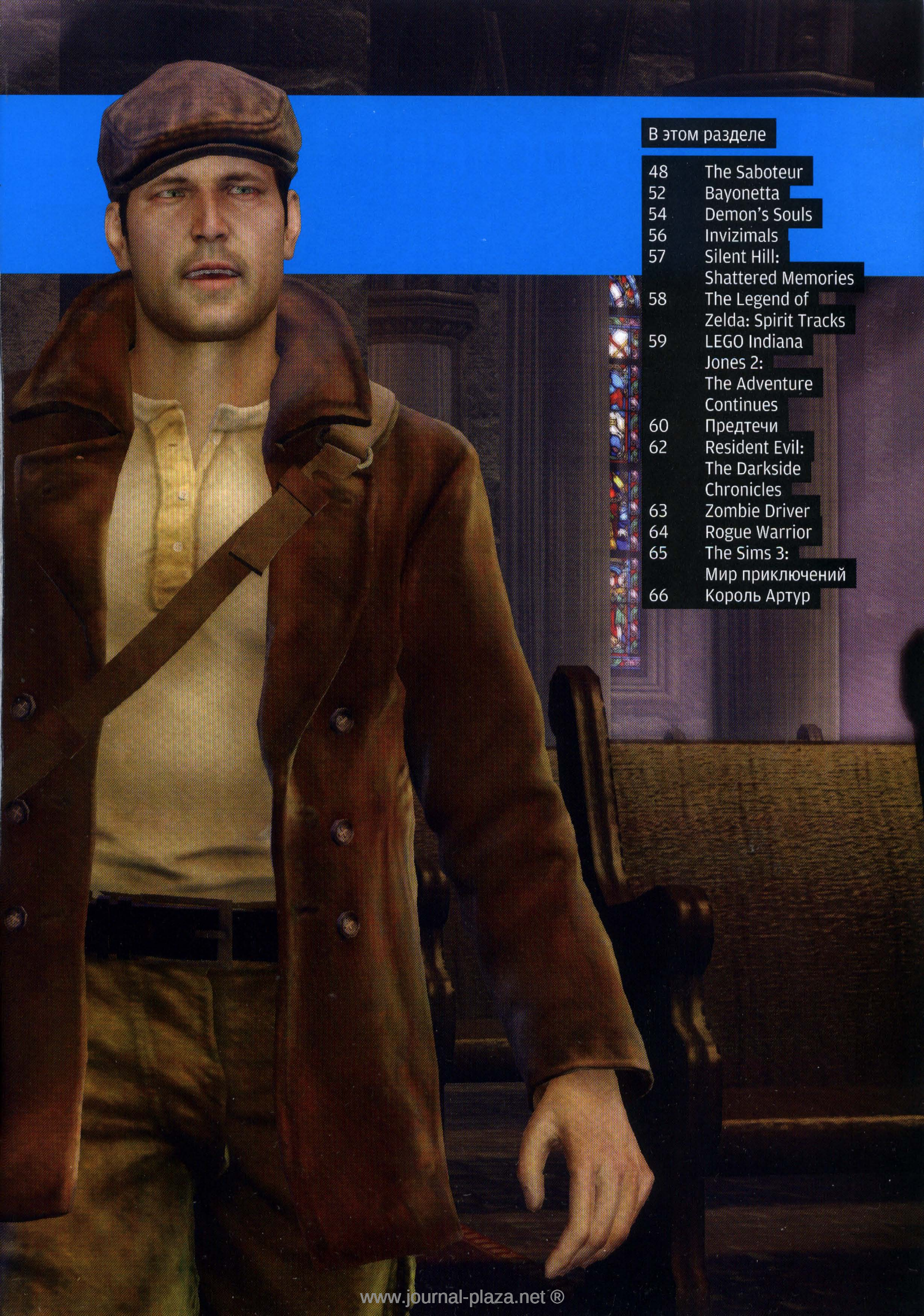
Рецензии

» Потому что не все игры одинаково полезны

The Saboteur

с. 48

www.journal-plaza.net ®



В этом разделе

48 The Saboteur
52 Bayonetta
54 Demon's Souls
56 Invizimals
57 Silent Hill: Shattered Memories
58 The Legend of Zelda: Spirit Tracks
59 LEGO Indiana Jones 2: The Adventure Continues
60 Предтечи
62 Resident Evil: The Darkside Chronicles
63 Zombie Driver
64 Rogue Warrior
65 The Sims 3: Мир приключений
66 Король Артур

www.journal-plaza.net ®

The Saboteur

Кирилл Токарев

Прерванная песня

The Saboteur подкупает стилем. Вместо документальных кадров Второй мировой – такой себе черно-белый комикс, в котором все женщины одинаково красивы, добро всегда побеждает зло, а улицы Парижа кишат уберсолдатами из страшных снов создателей Wolfenstein. Получилось не идеально, но забавно.

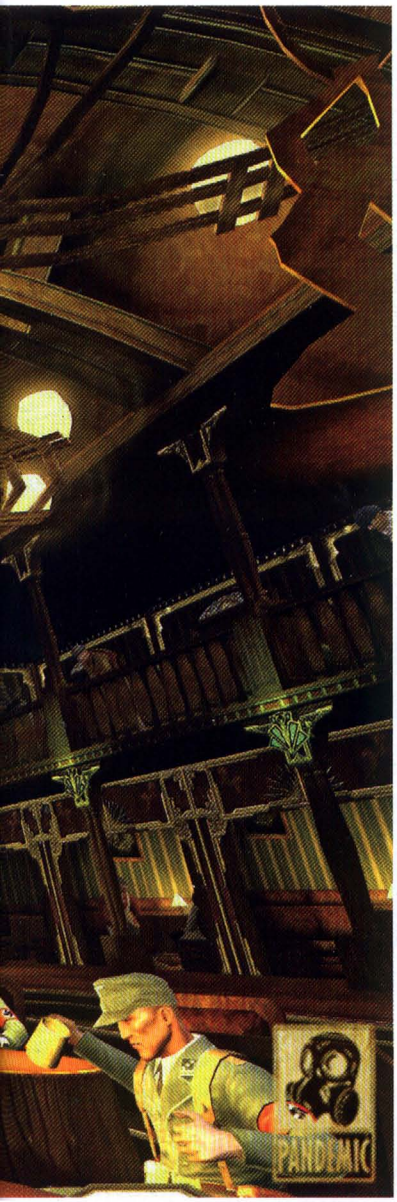
» Главный герой думает о Родине

Если вы не забыли, в основу The Saboteur положена трагическая история реально существовавшего человека Уильяма Гроувера-Вильямса (William Grover-Williams) – бывшего гонщика и британского шпиона, работавшего в Париже и насмерть замученного нацистами. Однако с вашей помощью виртуальный герой Шон Дэвлин (Sean Devlin) имеет все шансы избежать участи своего прототипа.

По сюжету протагонист – в прошлом механик, которого повысили до пилота современного (по меркам того времени) спортивного авто. На соревнованиях, проходивших в нацистской Германии, Шон проигрывает нечестному на руку немцу Курту Диркеру (Kurt Dierker). Желая насолить противнику, наш герой и его товарищ уничтожают машину злодея, но оказываются в заложниках у сынов Третьего рейха. Партнера, увы, убивают, однако самому Шону удается спастись. Все дальнейшее повествование предсказуемо связано с этими событиями и яростной местью новоиспеченного диверсанта.

В популярном парижском варьете Шон встречает лидера французского Сопротивления и ввязывается в безумные приключения с участием целой плеяды занятных персонажей. Немолодая дама, скрывающаяся от нацистов в подземелье, мелочный торговец нелегального рынка, прекрасная вражеская телохранительница в ла-

www.journal-plaza.net ®



ПАСПОРТ

Жанр action / stealth
Разработчик Pandemic Studios
Издатель Electronic Arts
Дистрибьютор в Украине «Софтпром»
Сайт www.thesaboteurgame.com
Возраст 18+

Pandemic Studios Калифорнийская фирма начала свою деятельность во времена расцвета RTS, успешно сотрудничала с LucasArts и соорудила мощный милитаристический клон GTA. Но в итоге пала жертвой финансового кризиса и была закрыта.
Игры Dark Reign 2, Full Spectrum Warrior, The Lord of the Rings: Conquest, дилогии Destroy All Humans!, Star Wars Battlefront, Mercenaries
Сайт www.pandemicstudios.com

> Воспринимать происходящее на экране серьезно не стоит

» Безжалостные и беспощадные

» Дышим глубже, на спусковой крючок жмем плавно....

тексе, сотрудники гестапо в черных плащах и круглых очках, писатель, переквалифицировавшийся в борца за независимость, блондинка с голубыми глазами и кинжалом в сапоге... Эта колоритная компания разговаривает на английском со всевозможными акцентами, шутит по поводу преимуществ высшего образования и беседует о подрыве мостов. Воспринимать происходящее на экране серьезно не стоит. В отличие от серии Brothers in Arms, игра не культивирует героизм военных будней, а старается пересказать голливудскую версию одинокого волка с автоматом в руках. Не ждите исторического реализма и внимания к фактам. The Saboteur – это «Крепкий орешек» в антураже того периода.

Основным местом действия, как вы поняли, стал оккупированный нацистами Париж. Сооружать точную архитектурную копию французской столицы никто не собирался – не хватило бы ни времени, ни денег. Зато Pandemic Studios умело использовала несколько стилистических хитростей. Если городской район захвачен врагами, вы видите на экране контрастную черно-белую картинку с вкраплениями красного (алые полотна со свастикой, например) и желтого (свет в окнах) цветов. Да-да, очень напоминает кинокомикс «Город греха». Подоб-

» Как же это Париж и без секса?.. В смысле любви!

www.journal-plaza.net ®

www.journal-plaza.net

Иное мнение

The Saboteur может легко привлечь стильной черно-белой картинкой, приятным саундтреком и неплохой сюжетной завязкой. Но очарование, скорее всего, так же быстро улетучится, как только вы познакомитесь с игрой поближе. А может быть, и нет. The Saboteur мне понравилась вопреки всем недостаткам. Умом понимаешь: по сравнению с Grand Theft Auto IV – законодательницей мод жанра sand-box – последний проект Pandemic Studios выглядит бедным родственником. Миссии однообразны, перестрелки скучны, саботаж различных объектов быстро надоедает, езда по городу на авто не доставляет никакого удовольствия – машины управляются плохо и к тому же почти неразрушаемы. Виртуальный Париж без ЧБ-фильтра совсем не впечатляет, да и заняться в нем, помимо военных дел, нечем – виртуальный Нью-Йорк из сами знаете какой игры намного привлекательнее. За все отведенное The Saboteur время она сможет удивить вас считаное количество раз – слишком пресная, чтобы быть по-настоящему интересной.

И тем не менее почему-то не отпускает. Может быть, дело в том, что за всеми огрехами легко разглядеть ту отличную игру, которая, вероятно, получилась бы, будь у Pandemic Studios больше мастерства, времени и денег. Или, может быть, дело в особой ироничной подаче? Документальный подход к тематике Второй мировой привлекает редких любителей военной истории, голливудский пафос и героизм давно приелся. А вот чего нам не хватало, так это легкого приключения в хорошо знакомом сеттинге. С немного гротескными персонажами и харизматичным главным героем, которому все удается легко и непринужденно. Герой есть. Жаль игра не получилась.

Да, обращаю ваше внимание: PC-версия The Saboteur имеет массу технических проблем. Она не совместима с видеокартами ATI и некоторыми моделями GeForce, может «радовать» зависаниями и вылетами на *Рабочий стол*. Если вы решились на покупку, отдайте предпочтение консольной версии.

Ярослав Сингаевский

ный прием обеспечивает вау-эффект и ловко маскирует недостатки графики. Когда во время дождя едешь на тяжелом драндулете по широкому бульвару, а на заднем фоне возвышается горящая ночными огнями Эйфелева башня, невольно хочется зажмуриться от удовольствия. А после того как вы проведете свои первые диверсии и освободите кварталы от присутствия врага, откроется истинное лицо города – картинка станет ярче и насытится красками. Вот только такой Париж выглядит в разы скучнее. Немедленно проступают огрехи движка, плохая детализация, одинаковые архитектурные «модули», из которых собраны местные достопримечательности.

Готовьтесь к тому, что в The Saboteur придется постоянно крутить баранку. Автомобили – главное средство передвижения по городу. На улицах Парижа не по-военному много красивых винтажных авто. Настолько красивых, что у разработчиков не поднялась рука создать для них систему повреждений. Машины безо всяких последствий врезаются в столбы и деревья, вышибают тяжеленные кованые ворота и даже выдерживают несколько прямых попаданий из танкового орудия.

Похищенные автомобили можно коллекционировать в гараже, но смысла в этом занятии никакого – железные скакуны и без того представлены в большом ассортименте и доступны по вашему первому требованию. К тому же машины часто приходится бросать посреди дороги, чтобы забраться

» Эсэсовцы редко смотрят вверх. А зря!

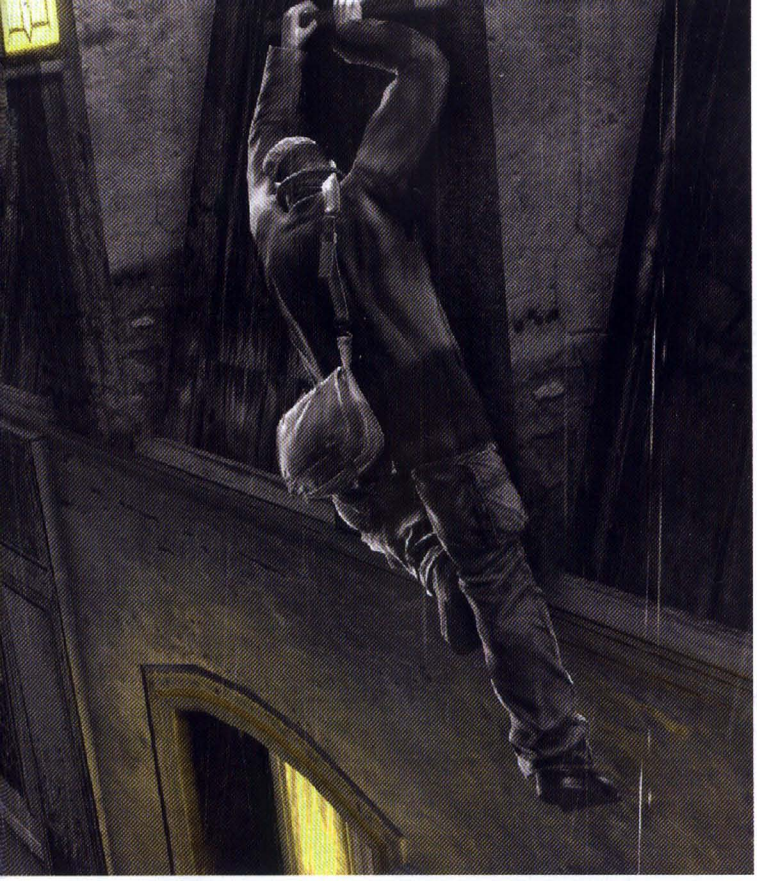
> Выдаваемые поручения, к сожалению, не смогут порадовать разнообразием

наверх, на крыши зданий, например, скрываясь от слишком любопытных патрулей. Паркур здесь реализован примитивно. В карабканье по балконам и карнизам нет особой легкости, как в Assassin's Creed или Uncharted, да и анимировано урбанистическое скалолазание не самым лучшим образом. Шон каждый раз зачем-то выжидает пару секунд перед всяким прыжком к подсвеченному выступу.

С паркуром связана и другая особенность The Saboteur – собственно диверсии. В городе находится большое количество вражеских объектов: танки, поисковые прожекторы, дозорные вышки, радиостанции, радары и т. д. Их надо уничтожать с помощью динамита, тем самым косвенно упрощая прохождение сюжетных миссий (саботированный объект исчезает навсегда). Нередко цели

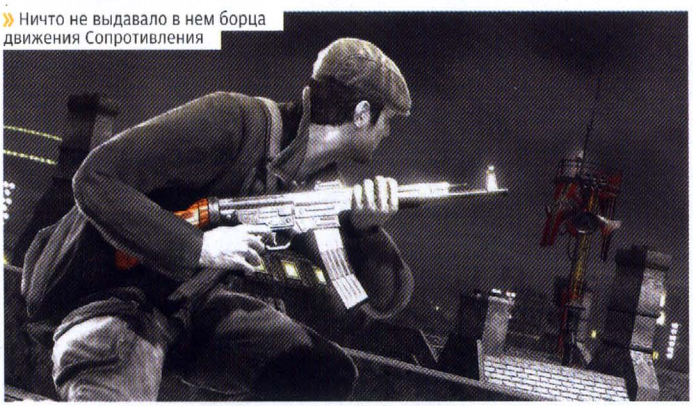
» Здравствуйте, девушки!

www.journal-plaza.net ®



» Завязка игры очень напоминает гоночные эпизоды Mafia

> Стильное оформление, шарм Парижа и отличный саундтрек не спасут от в общем-то скучного геймплея



» Ничто не выдавало в нем борца движения Сопротивления

» Паровоз, куда ж так летишь?

расположены на крышах, что и объясняет необходимость в передвижении по верхотуре. Успешно проведя очередную диверсию, вы получаете некоторое материальное вознаграждение, но привлекаете к себе пристальное внимание солдат противника.

Тут на первый план выступают stealth-элементы. Шагать по городу с автоматом наперевес, оставляя за собой вереницу пылающих машин и штабели трупов, не получится. Любые активные действия – бряцанье оружием на виду у патруля, пресловутый паркур или даже простая попытка приблизиться к охраняемому посту – вызывают подозрения. Если не сумеете быстро ретироваться (вариант: тихо убрать любопытных фрицев), поднимается тревога. В последнем случае не останется ничего другого, как дать деру. Противник не отстанет, пока Шон или не покинет периметр поисков, или не спрячется в специальном укрытии.

Выдаваемые сюжетные поручения, к сожалению, не смогут порадовать разнообразием, действительно интересные моменты – пуск поезда под откос, выявление зарвавшегося стукача, пробежка по горящему дирижаблю – встречаются редко. Как правило же, все сводится к саботажу или убийствам. Обычно в начале задания вы пробираетесь на вражескую территорию, предварительно переодевшись в нацистскую форму (ее хозяина надо вырубить в рукопашном бою, чтобы не забрызгать китель кровью). Впрочем, маскировку часто раскрывают, и на Шона ополчается весь мир. Заварушка отнюдь не помешает успешно завершить миссию, но определенно усложнит задачу.

Сражаться с многочисленными противниками герою поможет обширный арсенал. С собой разрешено носить два вида огнестрельного оружия, несколько типов взрывчатки с детонаторами и связку гранат. Новые стволы покупаются на черном рынке (ассортимент расширяется по мере прохождения). Каждый следующий автомат или карабин стоит существенно дороже своего предшественника, и это стимулирует к постоянному улучшению собственного финансового положения.

В игре есть система перков (perks), поощряющая любой стиль прохождения. К примеру, если вам нравится сносить нацистам головы меткими выстрелами из снайперской винтовки, то вскоре обнаружите, что герой начал целиться куда точнее. Предпочитаете автоматическое оружие? Шон быстро научится справляться с отдачей при стрельбе. Гонщики, взрыватели и любители шпионского подхода к умерщвлению злодеев также будут приятно удивлены способностями персонажа.

Но при всем своем потенциале The Saboteur разочаровывает незавершенностью. Игра вышла слишком рано, что хорошо заметно по различным недоработкам. А стильное оформление, шарм Парижа и отличный саундтрек не спасут от в общем-то скучного геймплея. Жаль, но Pandemic Studios уже никогда не сможет довести собственные идеи до ума: фирма была расформирована в конце 2009 года. The Saboteur могла бы поставить жирную точку в истории компании, но этого не случилось.

ОЦЕНКА

Идея Шпионская версия Mercenaries в сеттинге Второй мировой

Графика Стильная черно-белая картинка, но слабая детализация

Звук Волшебный саундтрек и коверкающая английский язык озвучка

Игра По-своему очаровательна, но далеко не идеальна

ИТОГ

3.5/5

www.journal-plaza.net ®

Bayonetta

ВЫБОР РЕДАКЦИИ Gameplay

СМОТРИ НА ДИСКЕ Gameplay

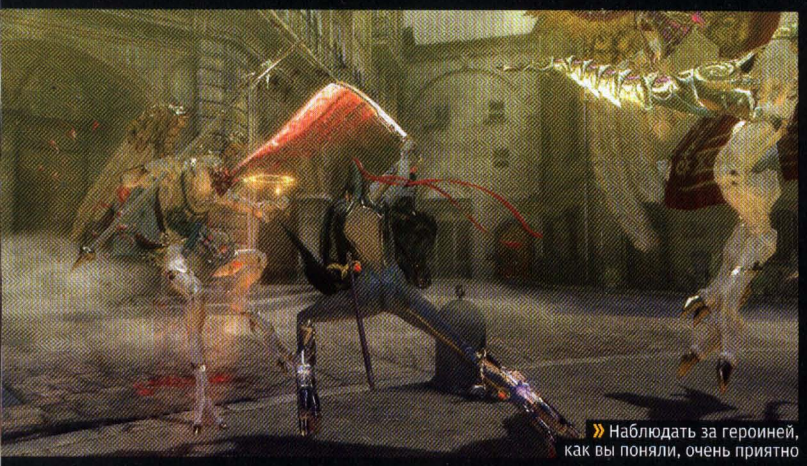
Богдан Афанасьев

Angels may cry

Bayonetta – action чистейшей воды. Здесь вам не придется кружить в поисках секретного прохода или раздумывать на распутье – только вперед и только на рефлексах. С этой игрой джойстики становятся расходным материалом к консоли.

Геймеры, не понаслышке знакомые с аниме, не удивятся экзотичности трактовок христианских символов и мистических существ. Данная игра лишний раз подтверждает: с фантазией у потомков самураев в общем и дизайнеров PlatinumGames в частности все в порядке. Как и с тягой к авторской интерпретации известных образов. Вдумайтесь, главная героиня – ведьма (хорошая) и занимается уничтожением ангелов (плохих). Сотен, тысяч очень агрессивных и сюрреалистично выглядящих ангелов. Байонетта расстреливает их, режет, кромсает, рубит, а уж какие чудеса она творит с помощью волос! Королева Синдел (Sindel) из бессмертной Mortal Kombat должна полысеть от зависти. Вот так и проводим мы час за часом: бежим из одного конца уровня в другой, истребляя небесное воинство и изредка решая простые задачки. Мило, брутально и очень весело. Хидеки Камия (Hideki Kamiya), создатель игр Devil May Cry, нас не обманул – он обещал встряхнуть жанр и встряхнул его. Аж перья полетели.

Весьма занятная история подается, почти как в Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots – пять минут самостоятельно крушим ангелов, потом десять смотрим ролики, в которых похожее действо происходит без нашего участия, но с диалогами персонажей. Несмотря на то что игра полна юмора (подчас достаточно черного), сюжет эпичен до предела: борьба высших сил, возрождение создателя для реконструкции мира и т. д. Нельзя не вспомнить Neon Genesis Evangelion. К слову, эти два не связанных между собой проекта объединяет не только гигантомания сценаристов и своеобразная трактовка ангелов, но и танцевальная версия Fly Me to the Moon. Поразительно, как органично она вписалась в беспредел, творящийся на экране. Кстати, саундрек в игре просто потрясающий – давно не встречалось настолько гармоничного вплетения музыкального ряда в геймплей.



» Наблюдать за героиней, как вы поняли, очень приятно

» Ярость сапога!

Главная героиня покоряет с первых минут, что неудивительно, – фигуристая брюнетка одета лишь в свои волосы. Байонетта мастерски управляется не только с четырьмя пистолетами (два в руках, два закреплены на ботинках) и всеми видами холодного оружия, она искусный маг. Да, Байонетта не леди. Употребляет словечки, которые вгонят в краску любого, а беседы с излишне разговорчивыми ангелами заканчивает выстрелом в лоб. Невежливо, конечно, но девушка торопится. Однако несмотря на внешность порнодивы и лексикон портового грузчика, ведет она себя весьма скромно – ни с кем не заигрывает и не дает повода для кривотолков. В общем, такой героини мы еще не видели. За что разработчикам наши горячие аплодисменты.

О том, как Байонетта отправляет своих противников на тот свет, сто-

www.journal-plaza.net ®

» Моя первая учительница! Эх, мечты-мечты...

» И на мотоцикле она тоже умеет!

ПАСПОРТ

Жанр action
Разработчик PlatinumGames
Издатель SEGA
Дистрибьютор в Украине «Софтпром»
Сайт www.bayonetta.com
Возраст 18+

PlatinumGames Независимая японская студия, образованная в результате слияния коллективов ODD и SEEDS. Создает весьма необычные проекты и работает в тесном содружестве с SEGA.
Игры MadWorld
Сайт www.platinumgames.com

ит упомянуть отдельно. Иногда, если ангелу не повезло и его не порвали на кусочки сразу, включается QTE. Тут уж ведьмочка отводит душу: умертвить неприятеля можно и с помощью классического пыточного арсенала, например дыбы или железной девы, и соорудив из собственных волос, скажем, дракона, который с удовольствием сожрет несчастного. В последнем случае на несколько секунд мы увидим Байонетту практически ню. Обычные враги берут количеством, а боссы – масштабами. Нередко в конце уровня приходится разделывать под орех ангелочка размером с небольшой стадион. Блок как таковой в игре отсутствует, от ударов противников героиня только уклоняется, но если сделает это в нужный момент, активируется witch time, так здесь называют замедление времени. А за дополнительную плату можно овладеть специальным навыком, после чего Байонетта будет

» Больной, высуньте язык!

превращаться в облако летучих мышей, тем самым получая меньше повреждений. Для тех, кому брюнетки в черном не по вкусу, разработчики нарисовали блондинку в красном – Жанну (Jeanne) и даже разрешили ею покомандовать.

На уровнях сложности Very Easy и Easy играть действительно нетрудно, и все локации зачищаешь с первого раза, даже боссы не доставляют неприятностей. Если вы Devil May Cry 4 пролетели с одной попытки, а Ninja Gaiden 2 заставила лишь слегка вспотеть, включайте сразу Normal, пробегайте его и вперед – покорять Hard и Non-Stop Climax. Повторное прохождение позволит собрать больше нимбов (здешняя валюта). Они выпадают из убиенных ангелов и сильно напоминают колечки, обожаемые ежиком Соником. Поначалу денег хватит разве что на обучение новым техникам боя. Стоит особо отметить умение превращаться в пантеру – в этой форме героиня быстрее перемещается и способна перепрыгнуть через широкую расщелину. А ведь в магазинчике харизматичного афроевропейца есть еще одежки и дополнительное оружие. Кстати, разрешено назначить два набора вооружения, между которыми можно переключаться по ходу сражения, не заходя в меню. Героиня не гнушается и игрушками, отобранными у поверженных врагов, но они имеют ограниченный ресурс и все время норовят выпасть из рук.

> Bayonetta, несомненно, королева action-игр

Кроме уровней в стиле «убей их всех», попадаются и весьма оригинальные. Особенно приятно катать Байонетту на мотоцикле или ракете: черные косы летят по ветру, а героиня с нашей помощью изящно уклоняется от препятствий и непринужденно расправляется с противниками. Кстати, в процессе загрузки уровня нас не заставляют медитировать на статичную картинку и привычную надпись «Loading...», а предлагают потренироваться и отработать комбо – идея более чем полезная.

Графика очаровывает. Bayonetta берет сразу всем: и продуманным до мелочей дизайном игрового мира, уровней и персонажей, и множеством деталей, и спецэффектами во время боя, когда наша ведьма превращается в фурию и разит врагов направо и налево, используя пистолеты и магию. Наблюдать за ней сплошное удовольствие. Что немаловажно, управление в игре также выполнено на отлично. Не расстраивает даже невозможность переназначить кнопки, настолько все продумано. Двигается героиня плавно, на указания реагирует без задержек. Камера ведет себя превосходно, а в тех случаях, когда нельзя самому выбрать ракурс, показывает именно то, что надо.

Жаль, англоязычная версия поступила в продажу в начале января, выйди Bayonetta несколькими днями раньше, и звание «Лучший action 2009» ей было бы обеспечено. А в 2010-м ее ждет соперничество с God of War III. Однако на данный момент Bayonetta, несомненно, королева action-игр. Обязательно попробуйте, разумеется, если вам уже исполнилось 18.

ОЦЕНКА

Идея Devil May Cry с сексапильной брюнеткой в главной роли

Графика В версии для X360 – отличная, а на PS3 несколько подтормаживает

Звук Никаких претензий. Музыкальное сопровождение на высоте

Игра Лучший action за последнее время

ИТОГ

5

www.journal-plaza.net ®

Demon's Souls

Оставь надежду всяк сюда входящий

«В королевстве Болетария противники превосходят вас числом. Противники намного крупнее вас. Противники сильнее вас. Хватит ли у вас сил добиться невозможного?»

Иван Титов

» Боевая стоматология

» Ну что, принес квестовую фенечку?

Редкий случай: пафосные слова из трейлера игры не просто красивая выдумка работника рекламного отдела, а действительно довольно точное описание сути Demon's Souls. У врагов здесь по меньшей мере такой же запас здоровья, силы и возможностей, как и у вашего героя. А зачастую они в самом деле больше и сильнее протагониста. Современного игрока, только что одолевшего целые армии беспомощных солдат-болванчиков в Uncharted 2 или Modern Warfare 2, это потрясает. Победа в Demon's Souls зависит от личных умений, выдержки и готовности учиться на собственных ошибках – в общем, всех тех качеств, которые сегодня в однопользовательских играх не востребованы.

» Мир игры сер и уныл

Впечатления от первого знакомства с Demon's Souls можно сравнить с прыжком в ледяную воду. «Так же нельзя!» – шепчет шокированный геймер, когда ему с десятого раза не удается пройти даже начальный уровень. Когда понимает, что чекпоинт в локации лишь один (причем находится в самом ее начале). Когда теряет все тяжело заработанные души из-за единственного неудачного действия. Demon's Souls не прощает ошибок – вам остается только сцепить зубы покрепче и продолжать идти вперед. Или попросту умыть руки – ведь дальше будет только сложнее.

Но тех, кто выстоит, ждет настоящее откровение. Ошибка следует за ошибкой, смерть за смертью, но вы постепенно оттачиваете свои навыки до совершенства. Руки вцепились в геймпад, все внимание сконцентрировано на экране, в голове, как метроном, тикает «удар-блок-удар-увернуться»... Лишь максимальное напряжение приведет к победе. Но усилия стоят того – впечатления от успешно завершенного поединка с каждым из местных боссов намного больше, чем от прохождения целых игр.

Demon's Souls – не только action, но еще и RPG. За определенное количество собранных в боях душ демонов можно увеличить один из восьми параметров героя – интеллект, ловкость, удачу и т. п. Каждая такая прокачка повышает общий уровень героя на единицу. Но не стоит надеяться, что пара лишних цифр в графе «Выносливость» окажутся решающими в очередном сражении с опасным монстром. Это лишь небольшое подспорье, главное, как уже говорилось, – ваше умение.

Души демонов к тому же служат и местной валютой, кроме улучшения навыков за них покупают припасы, ремонтируют и усовершенствуют оружие, а также учат разнообразные заклинания. При этом есть один серьезный нюанс: стоит вам случайно сложить буйную головушку – и все собранные души утрачены. Хорошо, что игра предоставляет последний шанс: магические сферы будут лежать на месте гибели героя. Но бежать к нему придется от самого начала уровня, а убитые монстры, как один, вновь окажутся на своих местах. Если вам не повезло в схватке с финальным боссом этапа, то быстро вернуть сокровище не получится. Если же не справитесь и вас убьют еще раз – потерянного больше не возвратить.

Со смертью связана еще одна интересная особенность Demon's Souls. Стоит герою пасть в бою, и он попадет в Nexus – небольшой храм на перекрестке пяти игровых миров. Единственное безопасное место, где можно обратиться к торговцам и прокачать своего персонажа. Но после гибели протагонист превращается в призрака. Сила ударов тогда возрастает, а вот запас здоровья уменьшается вдвое (совет: обязательно найдите

> Впечатления от Demon's Souls можно сравнить с прыжком в ледяную воду

www.journal-plaza.net ®

> Большую часть времени вам придется играть именно мертвецом

ПАСПОРТ

Жанр action / RPG
Разработчик FromSoftware
Издатель Atlus
Сайт www.demons-souls.com
Возраст 18+

FromSoftware Эта японская компания в последнее время не балует нас хорошими играми. Тем приятнее видеть великолепную Demon's Souls.
Игры Enchanted Arms, Chromehounds, Ninja Blade, серия Armored Core
Сайт www.fromsoftware.jp

» По пузику гладить не буду, не надейся

» Это называется «Я в домике!»

на первом же уровне Cling Ring, которое частично исправит этот недостаток). Чтобы ожить и вернуть свою душу, нужно победить босса уровня или воспользоваться редким камнем. Учитывая то, что надпись «You died» будет появляться на экране намного чаще, чем поверженный главарь, большую часть времени вам придется играть именно мертвецом.

Если жизнь уж слишком запестрит неудачами, задумайтесь о смене класса героя. Всего их десять, и различия между ними существенны. Даже у схожих специалистов каждое новое приобретенное оружие кардинально меняет тактику. Самая простая схема ведения боя – пассивная. Выбираем хорошо защищенного воина, прячемся за щитом и выжидаем момент, чтобы рубануть врага мечом, когда тот не сможет уклониться. Если же решитесь на более агрессивную тактику, будьте готовы к плачевным последствиям, ведь к ним ведет каждая ваша ошибка. Напрячься тут заставляют даже драки с рядовыми противниками, а поединки с боссами и вовсе вселяют животный страх. Боссы, как правило, огромные и невероятно сильные. Перед встречей с ними стоит насобирать мешок лечебных трав и запастись действительно мощным оружием.

Demon's Souls – первая за последние годы не MMOG-игра, которая заставляет читать тематические ресурсы и спрашивать советов. В частности, где можно достать хороший меч и куда не стоит соваться раньше времени. Подсказок от самой игры не добьешься, она скорее издевательски сведет вас с заведомо более сильным противником, чем поможет советом. Хотя некоторые полезные намеки обнаруживаются в сетевом режиме. Блуждая по коридорам разнообразных башен, вы постоянно находите кровавые следы – места, где умерли другие игроки. Если изучить их внимательнее, можно увидеть своеобразную запись последних секунд жизни несчастных – благодаря чему удается, например, определить, какие твари поджидают за следующим углом.

В мультиплеере также разрешено писать другим игрокам короткие послания в стиле «Поверни направо – найдешь полезную вещь». Таких надписей в каждой локации полно, и это здорово облегчает жизнь. Хотя всегда нужно быть начеку – некоторые подсказки предательски отправляют вас прямиком в пропасть.

Интересно реализовано и непосредственное взаимодействие с другими игроками – использовав специальный камень, вы можете призвать напарника для помощи в следующем бою (в особо сложных местах обойтись без компаньона очень трудно). В то же время, если консоль подключена к Сети, будьте начеку – в любой момент ждите появления черного призрака (black phantom) – всякий желающий способен зайти в ваш мир, убить вас и забрать себе все души. Это делает и без того хардкорную игру совсем уж непредсказуемой – вам противостоят не только монстры, но и живой человек, который куда хитрее и изощреннее, чем они.

Еще одно изобретение сотрудников FromSoftware – так называемые мировые тенденции (world tendency). В зависимости от поведения игрока они меняются. Если вы будете убивать дружеских NPC или часто умирать – тенденции становятся все темнее, а монстры – все сильнее (но каждый из них оценивается в большее количество душ, и лут с них интереснее). А если побеждать боссов и черных призраков, тенденции будут светлеть. В таком случае сражаться проще, хотя менее выгодно. Но самое важное то, что многие персонажи и вещи доступны только при определенных значениях мировых тенденций, потому сохранить нейтралитет не удастся.

Если вы готовы к тому, что абсолютно все в Demon's Souls будет испытывать вашу стойкость и терпение, что каждый поединок может окончиться смертью героя, эту игру определенно стоит попробовать. Ведь за невероятно сложной боевой системой, а также угрюмой, отталкивающей картинкой кроется самобытный, оригинальный, не имеющий аналогов проект.

ОЦЕНКА

Идея Мучить игрока, пока ему не начнет нравиться
Графика Мрачная
Звук Хороший
Игра Уникальный опыт

ИТОГ

5/5

> Всякий желающий способен зайти в ваш мир, убить вас и забрать все души

www.journal-plaza.net ®

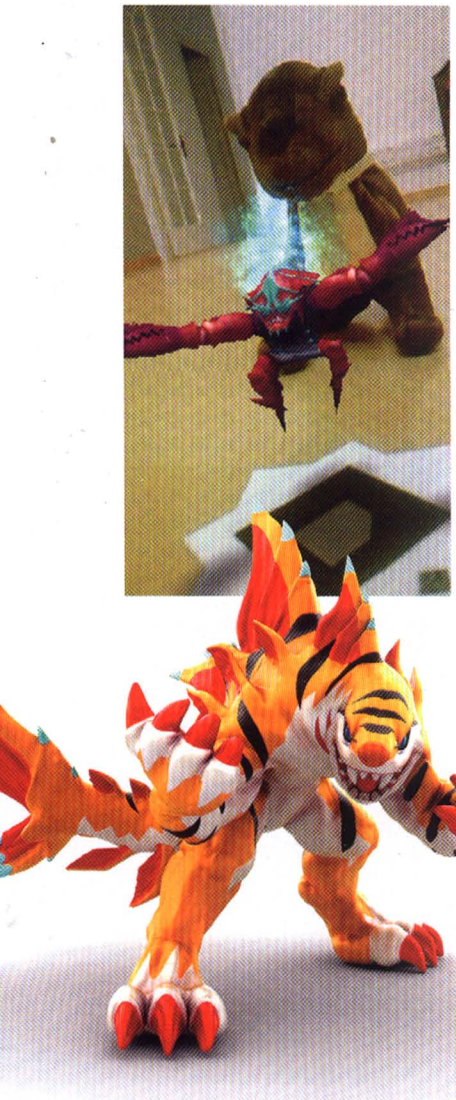
Invizimals

Покемоны-невидимки Все, наверное, знают, кто такие покемоны, и, надо полагать, помнят лозунг «Собери их всех!» Разработчики из Novarama решили адаптировать проверенную временем золотоносную идею, добавить технологических изысков и в идеале – выйти в дамки.

Богдан Афанасьев

• **Жанр** arcade • **Разработчик** Novarama • **Издатель** Sony • **Дистрибьютор в Украине** GameStop
• **Сайт** www.invizimals.com • **Возраст** 7+

> Invizimals рекомендована для детей старше семи лет. Ну а верхняя граница, как мне кажется, – лет 12



По сути своей Invizimals проста, как пять копеек, – ищем монстров, приручаем их, развиваем и выставляем на арену против зверушек, пойманных и взрощенных другими игроками. Конец цикла. Особую изюминку процессу придают задействованная впервые в истории PSP камера и специальная «ловушка». Последняя представляет собой небольшую конструкцию, позволяющую распознавать монстров и при этом правильно располагать их в пространстве. Похожий принцип используется в игре The Eye of Judgment для PlayStation 3, но в случае с Invizimals все происходит куда динамичнее.

Итак, мы бродим по квартире с PSP в руках, уставившись в экран, на который камера транслирует изображения родных интерьеров, и высматриваем участки с определенной окраской и освещенностью. После того как игра засекла место, где скрывается невидимый пока монстр, необходимо положить туда «ловушку» и выполнить некие действия (зависит от вида монстра), тогда зверушка считается пойманной и добавляется в коллекцию. Обитателей вашего личного монстрятника можно растить до 12 уровня и обучать новым вариантам атак. Кстати, инвизимонов в игре насчитывается больше сотни.

Рано или поздно вы захотите выяснить, чьи танки быстрее, не зря же столько времени потратили на дрессуру и воспитание. Бои проходят достаточно просто: у монстров есть атаки двух видов (послабее и посильнее) и защита, а на все действия тратится энергия. Комбинируя приемы, нужно опустить индикатор здоровья монстра противника до нуля, прежде чем тот проделает аналогичный фокус с вашим подопечным. Зверушки, разумеется, отличаются: у одной здоровья побольше, вторая помощнее, у третьей шкурка толще, а четвертая быстрее восстанавливает энергию или обладает завидным ее запасом. Так что, как в легендарной игре «Камень, ножницы, бумага, ящерица, Спок», необходимо тщательно продумывать свои действия: внимательно подбирать монстров для каждого поединка и развивать нужные параметры. Сражаться с друзьями предлагают по сети (хоть напрямую, хоть через Интернет), а если вы скорее коллекционер, чем дрессировщик бойцовских шушпанчиков, разрешено просто обмениваться найденышами.

Кстати, на официальном сайте есть мини-игра, выиграв в которой можно получить еще одного монстра в свою коллекцию. Разработчики решили использовать технологию на всю катушку, поэтому вместо привычного кода победителю необходимо распечатать специальную страничку, оттуда в PSP и мигрирует новый персонаж.

Если верить рейтингу, Invizimals рекомендована для детей старше семи лет. Ну а верхняя граница, как мне кажется, – лет 12. Взрослых подобное развлечение вряд ли заинтересует. Не будете же вы носиться с консолью по всей квартире, разыскивая монстров, а если жизнь заставит-таки, то, вероятно, просто переберете перед камерой несколько листков цветной бумаги (метод работает и сильно упрощает процесс отлова). Да и магическая формула «Собери их всех» на взрослых не всегда действует. Зато ребенка обозначенной возрастной категории Invizimals наверняка займет. На это, собственно говоря, и был расчет.

P.S. По сравнению со стандартной камерой PSPgo, та, что идет в комплекте с игрой, характеризуется разрешением всего лишь в 0,3 мегапиксела, поэтому для фотографирования практически не пригодна. Зато снимаемое с ее помощью видео получается вполне удобоваримого качества. Кстати, если у вас PSP версий 200x или 300x, камеру можно использовать и для разговоров по Skype.

ОЦЕНКА

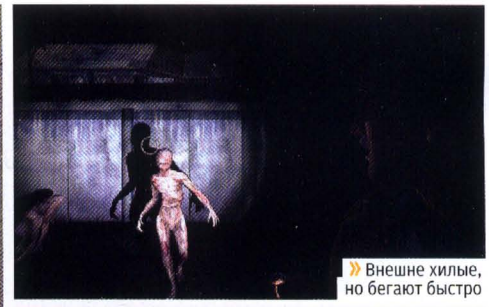
Идея Виртуальные питомцы, теперь портативные
Графика Достаточно простая
Звук Ничего особенного
Игра Неплохая забава с камерой на несколько вечеров

ИТОГ

3.5/5

www.journal-plaza.net ®

» В этот раз видимость ограничивает не туман, а буран



» Внешне хилые, но бегают быстро

» Я понимаю, что безумно красив, но, пожалуйста, смотрите на дорогу

Silent Hill: Shattered Memories

Дмитрий Веселов

• **Жанр** horror / survival • **Разработчик** Climax Group • **Издатель** Konami • **Сайт** www.konami.com/shsm • **Возраст** 18+

Холодный дом Похоже, это последний проект серии Silent Hill, в титрах которого можно обнаружить Акиру Ямаоку (Akira Yamaoka). Буквально за неделю до выхода игры известный композитор (а по совместительству еще и продюсер) объявил, что увольняется из Konami.

Акиры, который писал музыку для всех главных частей сериала, будет крайне не хватать. Его царапающие душу сентиментальные и грубые индустриальные аккорды создавали уникальную музыкальную среду. Ямаока выстраивал акустический собор меланхолии с башенками из сожаления и ностальгии, с томящей и холодной атмосферой. И именно таким настроением и ценна новая Silent Hill, пусть даже музыка Акиры в ней не очень заметна.

Эта игра была заявлена как своеобразный ремикс самой первой части, уже отметившей свое десятилетие. Формально Climax Group сохранила концепцию оригинального проекта - флегматичный отец Гарри Мейсон (Harry Mason) все так же ищет в странном городе дочь. Сценарий, персонажи, обстановка в Shattered Memories постоянно перекликаются с предшественницей ностальгическими нотками. Собственно же игра держится на нарративном повествовании, которое делает ее похожей на книгу или фильм. История изящно разбита на главы с прелюдиями: в начале каждой из них Гарри обнаруживает себя в кабинете психолога. Сумрачный доктор спрашивает, что случилось с Мейсоном в Silent Hill и попутно подсовывает психологические тесты. Наши ответы влияют на ход событий.

Гарри начинает вспоминать, и действие перемещается в прошлое, в город. Silent Hill занесен бураном, Гарри ищет дочь. Это пока еще вполне обычный мир, где можно встретить людей и в котором нет монстров. Не очень сложные головоломки и масса интересных мелочей создают атмосферу. Затем сюжет подталкивает героя к точке психологического напряжения и Silent Hill изменяется.

Улицы зарастают льдом, пространство изгибается и рвется, а в переулках появляются странные агрессивные существа. Убить их Гарри не может, и каждая глава заканчивается нервным спринтом по темным лабиринтам. Если нам удастся ускользнуть, протагонист вновь перенесется в офис психиатра, а тот лишь покачает головой и подсунет еще один тест. Чувствуется, что сценарий писал знаток современной драматургии. Игра действительно кинематографична. Она периодически подбрасывает намеки и дразнит сложными характерами персонажей.

Но еще увлекательнее эту историю делает ее мультивариантность. Авторы набили проект бездной маленьких сценарных развилок: от ответов на психологические тесты, от того, в какие комнаты мы зайдем, зависит развитие сюжета. На этих развилках геймплей не меняется круто, игрок все равно познакомится со всеми персонажами и пробежит каждый кошмар от начала до конца, но они добавляют к истории дополнительный смысловой слой. Переигрывать интересно.

Shattered Memories целиком и полностью опирается на сюжет и холодную сентиментальную атмосферу. В соответствии с традициями серии геймплей скорее мешает знакомиться с историей, чем наоборот. Хорошо хотя бы, что большинство головоломок вполне логичны (правда, слишком незатейливы). А спринтерские этапы, где нужно ускользнуть от монстров, попросту сделаны плохо. В них нет ничего страшного, и фрустрируют они так же, как бег с препятствиями в темноте, - значительную часть времени игрок мечется по большим темным уровням, бьется в стены и слушает нарастающее пыхтение за спиной. Тут не бояться - ругаться хочется. Беспомощно выглядят и схематичные стелс-элементы. Да, в игре появились укрытия, но прятаться бесполезно. Все равно найдут, достанут и убьют.

Тем не менее Shattered Memories - лучший проект серии Silent Hill за последние восемь лет. Его главный козырь в том, что в отличие от предшественников он не пытается быть похожим на знаменитую вторую часть. И именно по этой причине стоит к ней ближе всего. Как и Silent Hill 2, Shattered Memories в меньшей степени игра и в большей - хорошая грустная притча.

ОЦЕНКА

Идея Реформировать серию

Графика Учитывая скромные возможности консоли, отличная

Звук Атмосферный, пугающий

Игра Интерактивное кино с психологическими заморочками

ИТОГ

4.5/5

www.journal-plaza.net ®

The Legend of Zelda: Spirit Tracks

Похитители тел

С серией The Legend of Zelda можно начинать знакомиться практически с любой части, без страха застрять между сюжетными изломами.

• **Жанр** action / adventure / RPG • **Разработчик** Nintendo • **Издатель** Nintendo • **Сайт** zelda.com/spirittracks • **Возраст** 7+

Алексей Пасак

ВЫБОР РЕДАКЦИИ Gameplay

Неважно, были ли вы в 98-м одним из немногих счастливых обладателей картриджа Ocarina of Time или же только вчера услышали про молодого человека с выдающимися ушами и спорным чувством вкуса в подборе цветовой гаммы гардероба. Главное, что в The Legend of Zelda обязательно находится обременная проблемами принцесса и герой, у которого судьба такая – все брать в свои руки.

> Линк попадает аккурат в центр государственного заговора

Королевство Хайрул (Hyrule) разваливается из-за транспортно-коммуникационных проблем – исчезают железные дороги, именуемые Spirit Tracks, помогающие к тому же сохранять в заточении под Башней Духа (Spirit Tower) демонического властелина Мэлладуса (Malladus). Игрок, как юный и только что дипломированный инженер Линк (Link), попадает аккурат в центр государственного заговора, из-за которого наследница Зельда (Zelda) формально погибает, а на деле – лишается своего тела. Принцесса и станет нашей постоянной напарницей, в прямом смысле превращаясь в призрака в доспехах. Возможно, для незнакомого с The Legend of Zelda человека в этом факте нет ничего удивительного. Но для серии такой ход – все равно что Пич (Peach) из Super Mario вдруг вместе с братьями-сантехниками начала бы раскидывать пинками по уровню хищных черепах и плотоядные фикусы.

В Spirit Tracks, подобно Phantom Hourglass, все управление завязано на стилус, а геймплей стал по-настоящему командным. Пока принцесса строит из себя сурового охранника, Линк, словно в настоящем stealth action, крадется за спинами конвоиров (на верхнем экране услужливо высвечиваются углы их зрения). Стелс-эпизоды умело перемежаются поединками, решением занятных головоломок, путешествием на паровозе и даже усердным выдуванием нужных звуков из флейты (при этом используется встроенный в консоль микрофон). С последним, кстати, здесь связаны чудесные мини-игры и возможность общаться с каменными болванчиками.

Хронологически Spirit Tracks продолжается через сто лет после событий Phantom Hourglass, а оформлен проект в таком же дурашливом стиле утренника на выезде – после Wind Waker на GameCube уже тяжело удивить кого-то детсадовской инкарнацией главного героя. Но при этом надо понимать, что The Legend of Zelda с 1986 года в значительной мере определяет уровень достижений и пути развития индустрии в целом. Она давно отошла от линейной структуры прохождения и ловко сплела элементы нескольких жанров в одну крепкую нить. По «Зельде» геймеры судят другие аналогичные игры, на «Зельду» же часто ориентируются разработчики. И максимальные оценки ей ставят не за выслугу лет, а за неизменное соответствие очень высоко установленной планке качества. Впрочем, от внутренней студии Nintendo во главе с Шигеру Миямото других результатов и не ожидаем.

Spirit Tracks не претендует на роль волнующего эпика, вспенивающего кровь зарядом адреналина. Это приключение драматично настолько, насколько драматичен спор младших братьев – все вроде бы предельно серьезно, но хочется незаметно улыбнуться. И вы удивитесь, как легко увлекут вас новые испытания Линка и история возвращения принцессе ее королевства вместе с украденным телом.

ОЦЕНКА

Идея Zelda!

Графика Все тот же милый cel-shading

Звук Бравурные нотки и всамделишная игра на флейте

Игра Изменившаяся, но по-прежнему ожидаемая с нетерпением

ИТОГ

4.5/5

www.journal-plaza.net ®

» Даже в LEGO-ипостаси Инди не теряет своей харизмы

» Покатушки удались не очень

» Сейчас мы вас разберем на запчасти!

LEGO Indiana Jones 2: The Adventure Continues

• **Жанр** action / adventure • **Разработчик** Traveller's Tales
• **Издатель** LucasArts • **Издатель в СНГ** «1С»
• **Сайт** www.lucasarts.com/games/legoindianajones2 • **Возраст** 7+

Кирилл Токарев

Инди навсегда! Фильмы о приключениях Индианы Джонса давно считаются недостижимым идеалом жанра – даже не самая удачная четвертая часть не смогла поколебать культовый статус серии. В свою очередь, Traveller's Tales попыталась во второй раз войти в одну и ту же реку, выпустив LEGO Indiana Jones 2: The Adventure Continues.

Продолжение вышедшей в 2008 году LEGO Indiana Jones: The Original Adventures отличается от предшественницы прежде всего дополнительным контентом, посвященным блокбастеру «Индиана Джонс и Королевство хрустального черепа». Кроме того, разработчики сделали новые уровни по мотивам классической трилогии. В придачу вы также получаете редактор уровней, с помощью которого можно создавать собственные локации и персонажей. Конструктор оказался многофункциональным, позволяющим воплощать в жизнь самые смелые приключенческие сценарии.

Сюжетные этапы сделаны с особенным размахом и, естественно, повторяют знаменитые киносцены. Как правило, действо открывается пантомимой с участием пластиковых человечков всех мастей и сортов, после чего вас ждет головоломка с разгадыванием секретов, боевик с обилием драк и перестрелок или покатушки на различных машинках. Наиболее интересны именно уровни с пазлами, где необходимо попеременно использовать уникальные способности главных героев. Например, Инди умеет преодолевать серьезные препятствия с помощью своего хлыста, его спутницы высоко прыгают, а Салла (Sallah) отлично копает.

Гоночные этапы, где надо догонять оппонентов и пытаться разбить их машины, реализованы не слишком удачно. Управлять автомобилями и мотоциклами не очень удобно, да и камера шалит. Но в целом эти эпизоды органично вплетены в игру, как и классные баталии с боссами. Разработчики не поскупились на средства и создали запоминающиеся сражения с ожившими каменными идолами, живыми ураганами и гигантом, собранным из тысячи пластиковых муравьев.

Впрочем, главная прелесть игры заключается не в сценарных приключениях, которые, к слову, иногда очень сильно отходят от киношного первоисточника, а в изучении больших sandbox-локаций. Они создают ощущение, будто вы действительно играете в LEGO. Авторы оживили картинки из каталогов датской компании, подарив всем владельцам LEGO Indiana Jones 2 удивительное чувство давно забытого детского праздника.

Внимательно исследовав окружение, вы сможете найти массу бонусов, включая доступ на секретные уровни, где часто спрятаны сундуки с сокровищами. Если соберете определенное количество таких золотых ларцов, вас ждет большой сюрприз. Обнаруженные ресурсы разрешается потратить также на покупку новых персонажей или дополнительных транспортных средств. Список последних, кстати, пополнили дирижабли, самолеты, странные комбайны для нарезки пальм и другая техника.

А теперь о недостатках, поскольку новое творение Traveller's Tales, увы, далеко от идеала. Управление здесь очень неточное, что особенно сильно ощущается во время решения пазлов. Есть излишне затянутые баталии. Геймплей грешит монотонностью. Нелепая несерьезность некоторых заставок не соответствует тонким, практически каноническим эпизодам «Последнего Крестового похода».

Тем не менее юным поклонникам Индианы Джонса эта игра должна понравиться. Именно юным, потому что немало фанатов данного персонажа давно перешагнули возрастной рубеж в 20 лет и вошли в тот период, когда играть с кубиками уже не хочется.

ОЦЕНКА

Идея Кино из кубиков

Графика Очень милая и симпатичная

Звук Много музыки и приятного шуршания деталей

Игра Море удовольствия для фанатов Индианы Джонса

ИТОГ

3.5/5

www.journal-plaza.net ®

www.journal-plaza.net

Предтечи

Николай Ильченко

Сиквел Его Величества

Новая игра Deep Shadows очень серьезно задержалась на пути в магазины. «Предтечи» должны были выйти сразу после второго Xenus, но начавшийся кризис поставил на этих планах крест. Игра как-то совсем тихо появилась на прилавках лишь в декабре прошлого года. Что ж, давайте посмотрим, каков он, «Xenus в космосе».

» Что ж это за фантастика без таинственных обелисков?

Сила «Предтеч» – в огромных красивых мирах, живущих по законам Дикого Запада

» Космосим аркадный – ничего выдающегося

С легкой руки Тимура Бекмамбетова в нашем фантастическом масскульте прочно прижился какой-то новый, особый стиль - рваное повествование, напоминающее сумбурный предрассветный сон. По крайней мере после кинодилогии «Дозоров» на бескрайних постсоветских просторах стало модно делать фантастику со странными акцентами и деталями, зато выглядящую пафосно и ярко.

Дело тут, видимо, в том, что такой постмодернистский подход позволяет замаскировать любую халтуру и нелепицу, выдав ее за часть творческого замысла. Резкий и четкий трафаретный герой движется по странноватому сюжету, сражается и общается с безумными персонажами, пытающимися своими выходками скрыть более чем шаблонную сущность. Зрелище на все времена!

Вряд ли работавшие над «Предтечами» сценаристы Deep Shadows копировали данный стиль сознательно, но подобная схема построения сюжета здесь угадывается сразу. Ибо присутствуют: а) абсолютно бредовое вступление (хотя не исключено, что так и задумано - радость, вспыхивающую, когда понимаешь, что это еще не сама игра, трудно передать словами); б) предсказуемый сюжет, с серьезной миной обыгрывающий штампы заурядной космической оперы и старательно обходящий все возможности соригинальничать; в) совершенно обезличенный наш герой с раз и навсегда застывшим выражением лица; г) сюжетные персонажи с непонятной мотивацией, изредка пытающиеся продемонстрировать хоть какие-то эмоции (за чем без слез наблюдать невозможно - видали бы вы встречу протагониста с девушкой!)...

Главное - не пытайтесь относиться к этому серьезно. Просто расслабьтесь и... получайте удовольствие!

Прелесть «Предтеч» вовсе не в очередной эпической сказке про древние сверхцивилизации и спасение галактики. Игра начинает вызывать симпатию, когда сумасшедший пролог уже позади (свят-свят) и герой делает первые шаги по песчаной планете Гольдин. Весь накопившийся скепсис потихоньку куда-то выветривается в кажущуюся бескрайней пустыню. Глаз радуют действительно прекрасные инопланетные пейзажи, а встречающиеся порой опасные хищники и островки обыденной жизни создают какой-то свой, самоценный колорит. А уж когда герой раздобудет машину, на которой можно

www.journal-plaza.net ®

» Несмотря на пошатнувшееся здоровье героя, у этого молодца нет шансов

носиться по пустыне и давить местных обитателей...

Сила «Предтеч» в огромных, фантастически красивых мирах, живущих по законам Дикого Запада и позволяющих нам примерить образ безликого и бесэмоционального наемника. Никто не относится к нам как к Избранному и Спасителю вселенной (хотя это, конечно, зря). Для простых обывателей игрок – лишь еще один опасный смутьян, которых они навидались предостаточно. От такого стоит держаться подальше, нечего ему делать в спокойном и уравновешенном мире разговоров о выросших ценах и дальних родственниках. Вот разве что ребенок в пустыне потеряется или нужно пару свирепых хищников подстрелить – тут он, пожалуй, и пригодится.

Не ждите хоть сколько-нибудь эмоционального отзыва в ответ на свои действия. Наемника, расправившегося с опасными бандитами, конечно, поблагодарят и даже денег заплатят. Но любить все равно не будут, пресекая дежурной фразой первую же попытку заговорить. Мир «Предтеч» очень сух и сдержан, никто не питает к герою никаких чувств, помимо практичной заинтересованности. Это можно считать проколом сценаристов, но скорее – одной из фич игры. Выбирайте уж сами, но второй вариант выглядит симпатичнее.

Герой носится сквозь космическую тьму – для этих целей в игру встроен простой аркадный космический симулятор, не имеющий, впрочем, никакой самостоятельной ценности и служащий разве что хорошим связующим звеном между мирами, – исследует действительно красивые и разнообразные планеты, выполняет задания местного населения и игровых фракций...

Все в общем-то очень и очень неплохо. Но есть ряд нюансов, заставляющих серьезно снизить итоговую оценку.

Во-первых, подкачала боевая часть. Спустя несколько часов игры понимаешь, что, как это ни странно, перестрелки в «Предтечах» элементарно скучны, несмотря на разнообразие противников и оригинального оружия. Уложить три десятка имперских десантников для главного героя не вызов, а повседневная рутина. Все, что делает компьютерный противник, обнаружив игрока, – останавливается и начинает очень-очень неточно стрелять в его сторону, совершая иногда бестолковые перебежки. Сражаться с такими врагами просто неинтересно, и ничего тут не поделаешь. Конечно, мы помним, что «Предтечи» не совсем боевик, но ведь и RPG-элементов тут кот наплакал. По достижении очередного уровня можно выбрать один из доступных перков, типа «герой дальше бросает гранату», причем часть из них совершенно бесполезна. Об отыгрыше вообще речь не идет, если не считать таковым встающую периодически проблему, какую из фракций поддержать. Но и от этого зависит лишь цепочка заданий, позволяющая продвинуться по сюжету.

Во второй половине игры все несколько надоедает, а примелькавшийся инопланетный колорит перестает радовать и начинает утомлять. Но самая большая проблема «Предтеч» даже не здесь.

Кризис сыграл с Deep Shadows злую шутку. Проект серьезно опоздал. Появись эта игра хотя бы год назад, она пришлась бы ко двору. Но сейчас... Кого теперь удивишь очередной песочницей, да еще и обрывающейся на середине? «Предтечи» планировались в качестве дилогии, но с приходом кризиса разговоры о второй части как-то сами собой смолкли. То есть мы имеем, конечно, не равные нулю шансы увидеть продолжение... когда-нибудь. Но сегодня перед нами игра, заканчивающаяся абсолютно ничем, ровным местом. Согласитесь, это весьма и весьма обидно.

> Не ждите хоть сколько-нибудь эмоционального отзыва в ответ на ваши действия

ПАСПОРТ

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

Deep Shadows Киевская компания, всю свою довольно продолжительную (с 2001 года) историю пытающаяся соорудить идеальный боевик с элементами RPG и свободным миром.
Игры «Xenus: Точка кипения», «Xenus 2: Белое золото»
Сайт www.deep-shadows.com

ОЦЕНКА

Идея Боевик со встроенным космосимом и ролевыми элементами

Графика Несколько устаревшая, но пейзажи других миров, несомненно, удались

Звук Ничем не выдающаяся музыка, традиционно слабая озвучка

Игра Сумбурна и местами бестолкова, но подкупает своеобразной атмосферой

ИТОГ

3.5

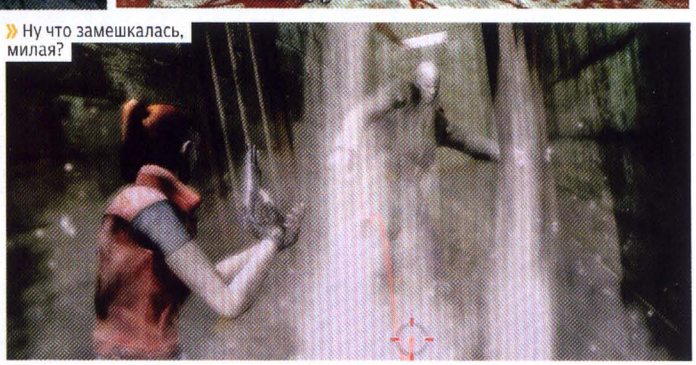
www.journal-plaza.net ®

» А почему у вас такая накачанная рука?

Resident Evil: The Darkside Chronicles

Алексей Пасак

• **Жанр** shooter • **Разработчик** Cavia Inc. • **Издатель** Capcom
• **Сайт** residentevil.com/darkside • **Возраст** 18+



» Ну что замешкалась, милая?

Семейство зонтичных Для человека, который не проходил Resident Evil 2 во всех четырех сценариях или не старался разобрать генеалогию семейства Эшфордов (Ashford), сюжетные повороты The Darkside Chronicles могут показаться слегка эксцентричными.

Не стоит настраиваться на хоррор про страшные вирусы и корпорации. Саспенс продлится ровно до появления гигантских острозубых слизняков, которые оказываются чьими-то мутировавшими родственниками. Ну или до встречи с трехметровым гуманоидом, способным остановить ракету. Однако на лицах ветеранов сериала, уже 14 лет радующего фанатов зомби и печатных машинок, ни тени сомнения - все на своих местах. К тому же то и дело показывают знакомые локации: вот сторожка в тюрьме острова Рокфорт (Rockfort) со зловеще раскачивающейся под потолком лампой, узкий коридор в полицейском участке Ракун-Сити (Raccoon City) - зомби пытаются протиснуться в заколоченные досками окна, подземный бункер-лаборатория корпорации Umbrella с предупреждающими сигналами биологической угрозы. Конечно, помимо знаковых интерьеров из Code Veronica и RE2 тут есть и новые.

Как ни странно, но главный минус проектов жанра «рельсовый шутер» заключается в излишней схожести с тиром. Камера сама едет по коридорам, а нам только остается отстреливать выскакивающих врагов - какая скука! The Darkside Chronicles пытается исправить положение. В кадре то и дело мелькает напарник, герои постоянно о чем-то переговариваются. Выбрать дальнейший маршрут предлагают нечасто, но «ходьба» по локациям претендует на реалистичность. С покачиванием и резкими поворотами головы, с перебежками, когда прицелиться просто невозможно. С одной стороны это погружает в атмосферу, с другой - ради максимального правдоподобия невидимый оператор при каждом удобном случае бьется в припадке, имитируя полноценный «вид из глаз». Но в результате теперь очень трудно сосредоточиться при схватках с боссом. Хотя у местной боевой системы есть один важный нюанс: отчаянно стрелять в противника не всегда обязательно - зачастую надо выждать момент и нанести удар в нужное время и в нужное место. А всю беготню и панику героев можно переждать, не растрачивая патроны.

Жаль, но практика упреждающих выстрелов в рядовых монстров прекращена, к тому же стало больше заранее прописанных сцен. Вот, например, мы видим в камере несколько заключенных-зомби, но уложить их не удается - пули звонко чиркают по металлической решетке. Спустя минуту герои отвлекаются на какую-то царапину в стене - в этот момент радостно мычащая толпа мясоедов вываливается из камеры и направляется в нашу сторону... Комично выглядит и вскочивший с пола зомби, которому перед тем на всякий случай в голову всадили десяток пуль - теперь ему понадобилась еще одна.

За удачные попадания мы получаем бонусы - дополнительные очки за хедшоты или средства на апгрейд оружия. Кстати, практически все примечательные предметы интерьера подлежат расстрелу (для поиска денежных единиц). После прохождения арсенал сохраняется, можно смело по-новому зачищать уровни, добывая бонусные костюмы, ролики и оружие. Есть тут и особенный режим, в котором вместо зомби на нас будут нападать огромные куски тофу. Очень психоделическое зрелище.

В общем и целом продукт получился добротный, хотя по достоинству его смогут оценить только настоящие фаны сериала Resident Evil. Если же вы ищете аналогичную игру, но для более широкой аудитории, обратите внимание на Resident Evil: Umbrella Chronicles или House of the Dead: Overkill.

ОЦЕНКА

Идея Зомби-тир с камерой а-ля «Монстро»

Графика Кровавая

Звук Оркестровые аранжировки и хористы, исполняющие оды вирусной профилактике

Игра Ретроспектива ярких моментов Resident Evil

ИТОГ

4/5

www.journal-plaza.net ®

» Радикальный метод разгона демонстраций

» Они не передали за проезд...

Zombie Driver

• **Жанр** action / racing • **Разработчик** Exor Studios • **Издатель** Exor Studios • **Издатель в СНГ** «Акелла»
• **Сайт** www.zombiedriver.com • **Возраст** нет данных

Водитель для зомби Наверное, сейчас лишь вампиры могут перещеголять зомби по популярности. Ожившие мертвецы переползли из survival horror в кооперативные боевики, стратегии и даже MMOG. Zombie Driver – еще одна эксплуатация тренда.

Кирилл Токарев

Игра предлагает роль водителя, взявшегося за поиск и спасение редких выживших в захваченном зомби городе. Геймплей предсказуемо сводится к постоянным метаниям (таймер-то тикает) от одного пункта к другому, нервным маневрам между разрушенными зданиями и взрывоопасными автомобилями, а также непрекращающейся зачистке улиц и скверов от мертвецов.

Приехав на очередную точку эвакуации, вам необходимо сначала освободить территорию от зомби, после чего из осажденного дома вырвется отряд NPC. Обстановка в городе со временем ухудшается: противники становятся агрессивнее и мощнее, в толпе нападающих появляются огромные мутанты, не желающие беспрекословно наматываться на колеса.

Автомобиль, выдаваемый на старте, быстро заменяют другие машины: такси, «скорая», лимузин и прочие транспортные средства. Зомби много, и просто давить их неэффективно, в ход идут размещаемые на вашем авто пулеметы, огнеметы, ракетные установки. Имеется система апгрейдов: можно и нужно добавить лишние слои брони, увеличить мощность двигателя, усилить бампер-таран, подключить ускорение, позволяющее разогнаться до максимальной скорости за несколько секунд. Все эти манипуляции обойдутся в копеечку, а зарабатываются деньги транспортировкой пассажиров и умерщвлением ходячих трупов.

Город, в котором разворачивается действие Zombie Driver, – эдакий образцовый постапокалипсис. Такой могла бы быть Fallout 3, если бы ее решились сделать в изометрии. А вот что совсем не радует – камера (у многих даже вызывает натуральный приступ морской болезни) и недоработки в интерфейсе. Очень не хватает нормальной карты с GPS – используемые маркеры не слишком способствуют нахождению правильного пути и вносят дополнительную сумятицу, когда нужно эвакуировать сразу три-четыре дома. Кому-то не понравятся ограничения боевой системы, которые не разрешают устанавливать несколько видов оружия одновременно. Расстреляв, например, все пулеметные ленты, приходится срочно гнать за новым оружейным бонусом, потому что машина остается беззащитной. Смущает и тотальная одинаковость миссий.

> Exor Studios попробовала соорудить автомобильный аналог Serious Sam

Бессмысленно ждать от Zombie Driver каких-то особых впечатлений. Exor Studios попробовала соорудить безумный автомобильный аналог Serious Sam, но получилось не слишком удачно. Недоработки, отсутствие второго дна и общая примитивность, конечно, не прибавляют игре дополнительных баллов, хотя фанатам зомби-тематики она, пожалуй, сможет доставить истинное guilty pleasure. Тем более что разработчики уже выпустили патч и обещают обеспечить поддержку пользовательских модов.

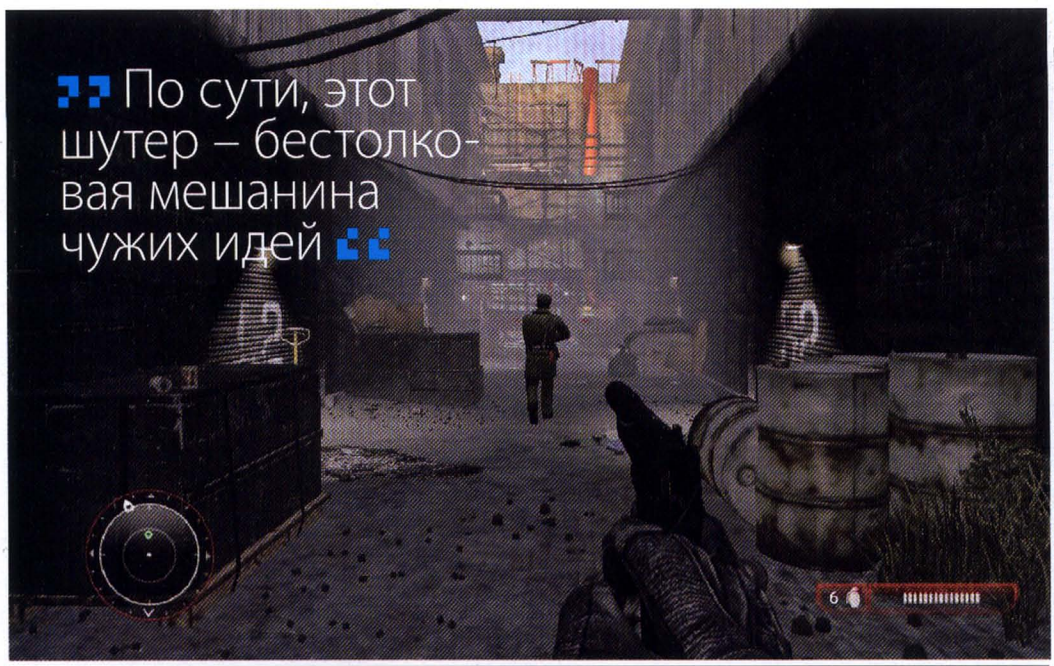
ОЦЕНКА

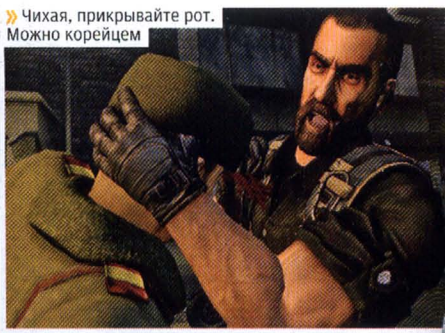
Идея Покатушки с отстрелом зомби
Графика Детализированная
Звук Много стонов и взрывов
Игра Не пытается быть чем-то большим, чем есть на самом деле

ИТОГ

3/5

www.journal-plaza.net ®




» Чихая, прикрывайте рот. Можно корейцем

» Самое умное, на что способны враги, это спрятаться

Rogue Warrior

• **Жанр** shooter • **Разработчик** Rebellion Development • **Издатель** Bethesda Softworks • **Издатель в СНГ** «1С»
• **Сайт** www.roguewarrior.com • **Возраст** 18+

Дмитрий Веселов

Самая отвратительная роль Микки Рурка Ричард Марцинко (Richard Marcinko), известный сослуживцам под кличкой Demo Dick (приблизительно переводится как Взрывной козел) когда-то служил морским котиком, воевал во Вьетнаме, командовал антитеррористическим подразделением, а сейчас ведет свое радиошоу и консультирует сериал «24».

У нас Марцинко почти никто не знает, зато на Западе Ричард – эдакий божок мужественности и героизма. Автор популярной документальной книги Rogue Warrior, рассказывающей истории о спецназе. New York Times даже написала, мол, Мацинко настолько крут, что в сравнении с ним Арнольд Шварценеггер напоминает маленького лорда Фаунтлероя.

Объект этой рецензии, как вы поняли, представляет редкий случай игроизации литературного произведения. Правда, и сюжет, и герои, за исключением самого Ричарда (одолжившего внешность протагонисту), тут совершенно иные. Rebellion бесстрашно отправила исходный текст в корзину и вместо реальных операций предложила выдуманную историю.

На дворе зима 1986 года. Злобная полигональная копия Марцинко сражается с ядерной программой Северной Кореи, которая к тому же состоит в тайном заговоре с СССР. Государства озверевшего социализма хотят победить в холодной войне, для чего меняются опасными технологиями. Чтобы помешать им, США забрасывает Марцинко в Корею, где в антураже заводов и складов он моментально начинает расстреливать и взрывать местное население. И если в сюжете еще можно обнаружить приятный ностальгический флер боевиков 80-х, то остальные составляющие протухли напрочь.

По сути, этот шутер – бестолковая мешанина чужих идей. За исключением эпизодов со стелсом, он больше всего напоминает любительскую копию Rainbow Six: Vegas. Марцинко точно так же поливает свинцом орды врагов (с видом от первого лица) и прячется за различные укрытия (вид «сбоку»). Хоть это и странно, однако последней возможностью лучше не пользоваться вообще: система укрытий работает неладно, как старый советский троллейбус. В нужный момент герой может спрятаться, может не спрятаться, а может начать кататься по комнате, будто раздумывая, к какой стене прислониться.

Багов очень много. Например, переключение раскладки клавиатуры выключает клавиши в игре, а кое-где протагонист и сквозь карту проваливается. Но даже когда игра работает без проблем, никакого удовольствия от нее не получаешь. Все сделано слишком топорно и схематично. Скажем, тот же стелс. В начале уровней дизайнеры поставили по нескольку охранников. Враги мнутся и деликатно покашливают, старательно не глядя в сторону протагониста. Но подкрадываться к этим спинам просто бессмысленно – в любом случае через пару минут скрипт включит сирену, и корейцы станут выскакивать из-за каждого угла.

А драться с социалистами так же скучно, как и убивать их исподтишка. Они не пользуются гранатами и ментально наводятся на цель, больше всего напоминая автоматические турели с ногами. Радует лишь возможность уничтожить их одним ударом: подобравшись к противнику поближе, Марцинко способен быстро расправиться с ним с помощью ножа и кулаков. Анимаций для таких сценок заготовлена масса, смотрится интересно.

Казалось бы, светлым моментом должен был стать голос Микки Рурка, который озвучил героя. Но даже самый хороший актер надоест, если будет бубнить каждые двадцать секунд: «fuckthisgoddamshit» или «motherfuckerbitch». Вообще мата удивительно много. Demo Dick буквально общается руганью, изредка вставляя в нее слова.

По-хорошему Rogue Warrior надо было закрыть еще после того, как с ней не справились разработчики из Zombie Studios. Но Bethesda зачем-то перепоручила проект Rebellion, а та вместо полноценной игры выдала торопливый набросок. Этот проект способен разочаровать абсолютно всех. Он не стоит ни ваших денег, ни вашего внимания.

ОЦЕНКА

Идея Боевик в стиле 80-х
Графика Уныние и деградация
Звук Много мата
Игра Игнорируйте

ИТОГ **1.5**/5

www.journal-plaza.net ®

» Он знает кунг-фу!

Алина Жигунова

The Sims 3: Мир приключений

» Полный фэн-шуй

• **Жанр** симулятор жизни • **Разработчик** The Sims Studio
• **Издатель** Electronic Arts • **Дистрибьютор в Украине** «Софтпром»
• **Сайт** www.thesims3.com/game/ep1 • **Возраст** 12+

Mummy included Небольшой отпуск и поездка – это, конечно, именно то, о чем мечтает каждая среднестатистическая домохозяйка-симсовод. В Китай, Египет, во Францию – куда, в принципе неважно.

Скажу по секрету: некоторая часть целевой аудитории The Sims 3 согласилась бы даже на «Квітку Закарпаття», лишь бы ненадолго сменить обстановку и отдохнуть. И вот утомленный работой симсик, скопив необходимую для трехдневной турпоездки пару тысяч симолеонов, собирает чемодан и отправляется на каникулы, рассчитывая, конечно, расслабиться и поправить здоровье. Но нет, покой ему только снится! Аддон-то называется «Мир приключений», что означает походный лагерь вместо отеля, огненные ловушки вместо спа и мумии в роли аниматоров. Зато, во-первых, тут можно найти/раскопать/получить в награду/купить у местных торговцев кучу замечательных предметов и даже подзаработать на этом. Ну а во-вторых, «время, проведенное в чайхане, не входит в счет вашей жизни, оно даруется Всевышним», то есть в поездке симс не стареет (и, соответственно, не взрослеет). Равно как и члены его семьи, включая и тех, которые, услышав о прелестях портативных душей и консервах низкого качества, покрутили пальцем у виска и остались дома.

Кстати, хотя у туриста всегда есть выбор – поехать в китайский городок Шанг Симла, французский Шам Ле Сим или египетский Аль-Симара, начинать советую с первого варианта. Эта локация лучше продумана, она красивее и интереснее остальных, да и местные жители выглядят особенно колоритно. Кроме того, именно здесь, в академии «Феникс», симс может обучиться боевым искусствам (новый навык) и, достигнув в них определенного уровня, овладеть техникой медитации, позволяющей мгновенно телепортироваться в любое место в пределах локации. Ну и наконец, только в Шанг Симла ваш подопечный получит в награду легендарный топор Пангу, способный разрушить огромные валуны, загораживающие проходы в подземельях всех трех городов. Ах, как обидно романтикам, решившим сперва съездить во Францию, стоять за ним вожделенный недосягаемый сундук с сокровищами!

Шам Ле Сим выглядит совсем не так экзотично, но зато тут вас научат делать нектар (ни в коем случае не вино, помните о возрастном рейтинге!) из винограда и других фруктов. Аль-Симара же напоминает настоящий Египет – жара, пустыня и ничего интересного, кроме пирамид. Зато именно тут мой подопечный впервые встретил мумию и, не будь дураком, быстро от нее удрал; благодаря чему, собственно, и жив остался. В общем, когда этот симс заработает достаточно баллов, чтобы достичь наивысшего уровня визы, в Шанг Симла, и только в Шанг Симла, неподалеку от Драконьих Источников, купит он себе дачу.

Итак, хороший на самом деле аддон, достаточно большой и с новым видом нежити (фишка, запомнившаяся нам еще по The Sims 2), но до оценки «отлично» все же не дотягивает. Проблема в том, что гробницы/сокровищницы/лабиринты проходятся слишком уж легко, буквально автоматически. Поочередное выполнение нескольких действий: перетащить скульптуру, встать на плитку, обезвредить ловушку, изучить тайник или колодец – вот, собственно, и все, чем предстоит развлекать себя в подземельях. Ну разве что изредка обнаружатся в стене потайные двери или порадует взор скелет коллеги-приключенца, лежащий под табличкой «Главное – не забыть консервы». А значит, если целевая домохозяйка прошла хотя бы парочку адвентюр, в местных склепах она может и заскучать.

ОЦЕНКА

Идея Аддоны forever
Графика Отличная
Звук Интересные мелодии, особенно в гробницах
Игра Качественный аддон, доводящий до слез любителей адвентюр

ИТОГ

4's

www.journal-plaza.net ®

Король Артур

Николай Ильченко

Герои Круглого стола

«Король Артур» – настоящая машина времени. Сев за нее, ощущаешь, что попал в девяностые. И речь не о технологиях, а о некоторых решениях в гейм-дизайне, интерфейсе, организации и подаче материала, подходе к игроку и тому подобным сложным вещам. Все вместе производит впечатление какой-то старомодности – теперь так не делают. И это отнюдь не комплимент.

» Я и друзья

> "Король Артур" представляет собой интересный микс из тактики, глобальной стратегии и RPG

На словах все интересно. На плечи игрока ложится мантия короля Артура, и он управляет королевством в пошаговом режиме. Экономикой и прочими государственными проблемами заниматься, однако, почти не придется, властителю легендарной эпохи это не к лицу. Главные проводники воли монарха – рыцари Круглого стола, которые путешествуют по карте Британии подобно героям из серии HoMM, ведут за собой армии в сражения с соседними королевствами и совершают всяческие рыцарские подвиги в появляющихся тут и там сюжетных и случайных заданиях. Задания эти выполнены в виде текстовых квестов вроде тех, что мы видели в «Космических рейнджерах», и здорово оживляют игровой мир. В зависимости от того, какие действия предпринимал герой, кому помогал, кого угнетал, как поступал в сложной ситуации, меняется моральный облик короля. Этика же здешняя весьма проста и вычисляется ровно по двум осям «тирания – праведность» и «христианство – язычество». Моральный облик влияет на то, какие войска и заклинания получит правитель, а значит, по сути, есть четыре линейки развития – «добрые язычники», «добрые христиане» и, соответственно, «злые язычники», «злые христиане» – каждый тип со своими особенностями и нюансами развития сюжета. Когда приходит время для боя, игрок волен довериться автобитве или же попробовать свои силы в управлении армией по законам RTS на экране тактического сражения.

В общем все просто и теоретически даже занятно. Но, увы, воплощение этой неплохой задумки в жизнь вышло весьма неоднозначным. Получившаяся в конце концов у венгров из Neocore Games игра

» Почти Total War

ИНОЕ МНЕНИЕ

Поначалу «Король Артур» напоминает камерную версию Total War: вместо огромного континента – компактная карта Британии, масштаб событий в целом гораздо скромнее, а забот об экономике считайте что и нет. Возглавляемые рыцарями-генералами армии не очень многочисленны, зато в бою (сражения проходят в отдельном тактическом режиме на трехмерных картах) немаловажную роль играет магия.

Но чем дальше вы продвигаетесь в кампании, тем сильнее

www.journal-plaza.net ®

» Из-за крайне неудобной камеры сражения обычно выглядят вот так

монотонна и капризна. По сути, единственный вызов, который она бросает геймеру, – это жуткий произвол искусственного интеллекта и скриптов. На глобальной карте противники прут безумными ордами невероятно прокачанного «мяса», у жалкого государства в полторы провинции хватает денег на содержание армии, вчетверо превосходящей войска игрока, контролирующего пол-Британии, и всегда есть герои, чтобы ее возглавить. Перебив эту орду и занявшись чем-нибудь другим, например выполнением одного из квестов, вы рискуете через четыре хода обнаружить, что противник вновь отстроил свои вооруженные силы в былой красе и спешит к вам... Какие уж тут приключения рыцарей Круглого стола – только успевай истреблять все напирающие орды, и, поверьте мне, ничего интересного здесь нет.

Тактика здесь на первый взгляд неплоха, для победы нужно использовать свойства местности (скажем, конница и тяжелая пехота плохо себя чувствуют в болотах, а вот легкая пехота – отлично), варианты боевых построений, магию и маневры с захватом контрольных точек. Но по сути, ничего действительно нового и незаурядного тут не предлагают. Да и предсказуемо все очень – если армия противника примерно на четверть сильней вашей, никакие уловки уже не спасут.

Поэтому сражения временами занятны, но нет в них ничего настолько выдающегося, что могло бы остановить руку, тянущуюся к кнопке автобитвы (благо она здесь весьма адекватна). Да, бывает интересно расписать с компьютером положенное по квесту побоище, но желания лично возглавлять каждую, пусть даже крупную и важную битву не возникает. А ведь бой – это чуть ли не главное средство взаимодействия игрока с миром игры.

С отыгрышем роли благородного/злого монарха тоже не получилось. Просто потому, что игра поощряет тех, кто придерживается одного из путей, давая ему все более мощные отряды и заклинания, без которых на поздних этапах приходится очень туго. Колебания невыгодны, и даже вредны, а значит, выбор делается ровно один раз.

Словом, вполне занятно, но местами бестолково. Определенное очарование «Королю Артуру» все-таки присуще, но это заслуга исходного мифологического материала, трогательного арта и возможности переписать легенду. Непосредственно геймплей с его бесконечными сражениями и подготовкой армий здесь – дело десятое.

выделяется RPG-составляющая. Все юниты получают опыт, развивают характеристики, а рыцарей можно еще и обучать различным умениям и экипировать полезными артефактами. Баталиям с противником уделяется не больше (а то и меньше) внимания, чем выполнению разнообразных квестов. То вы пытаетесь снять проклятие с волшебного меча, то отправляетесь в полный тайн заколдованный лес... Зачастую задания неразрывно связаны с легендами о Короле Артуре. А приятные арты и музыка отлично работают на атмосферу, создавая ощущение «мифического» приключения.

С другой стороны, сюжетная часть целиком и полностью основана на разветвленной системе скриптов, поэтому появляется впечатление, что вы просто катитесь вперед по невидимым рельсам (хотя развилок на пути достаточно). Не понравилось присутствие на полях сражений так называемых victory locations – захватывая их, можно выиграть бой без прямой конфронтации с противником. И наоборот, если в начале боя victory locations в руках врага, приходится бросать армию в самоубийственную атаку (иначе мораль войск упадет, и вы потерпите поражение). Баланс вообще вызывает много вопросов, правда, разработчики оперативно реагируют на замечания комьюнити, выпуская патчи.

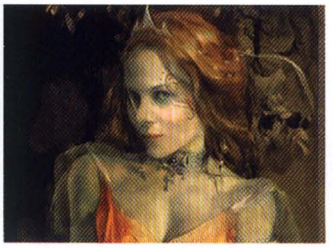
Тем не менее «Король Артур» представляет собой интересный микс из тактики, глобальной стратегии и RPG. Причем наиболее привлекательным он окажется как раз для поклонников ролевого жанра.

Ярослав Сингаевский

ПАСПОРТ

Жанр TBS / RTS
Разработчик Neocore Games
Издатель Neocore Games
Издатели в СНГ
GFI / «Руссобит-М»
Сайт www.kingarthurthewargame.com
Возраст нет данных

Neocore Games
Молодая венгерская команда, пробующая свои силы в жанре тактических RTS. Пока особых успехов не достигла, хотя в сравнении с их первым проектом прогресс разработчиков очевиден.
Игры «Крестоносцы: во имя короны»
Сайт www.neocoregames.com



ОЦЕНКА

Идея Почувствуйте себя королем Артуром
Графика Посредственная
Звук Приятные мелодии, ничем не примечательная озвучка
Игра Занятная, но однообразная

ИТОГ

3'5

www.journal-plaza.net ®

Сергей Григорович:
«S.T.A.L.K.E.R. 2 также будет трилогией»

При подготовке интервью мы всегда стараемся задавать именно те вопросы, которые, как нам кажется, интересны читателям. Однако сейчас решили действовать наверняка. На форуме Gameplay читатели спрашивали у Сергея то, что им особенно хотелось узнать, а он лично ответил на некоторые вопросы (выбирал сам). Процесс несколько затянулся, но оно того стоило.

Надеемся, этот материал вам понравится, так как мы планируем сделать рубрику «Наши читатели спрашивают» регулярной.

toha91 А правда, что следующий S.T.A.L.K.E.R. будет на движке CryEngine?

Сергей Григорович Нет. Мы рассматривали эту идею, чтобы получить возможность быстрого и дешевого перехода на консоли, экономя на собственном портировании. Но сейчас реализовали все сами на базе X-Ray Engine.

dyadyaBOB Когда введут дополнительный контент, загружаемый за деньги?

Сергей Григорович Не знаю. А нужно ли вообще? Должны же существовать игры, которые не впаривают геймерам кучу хлама, спекулируя на желании померяться достижениями.

mXs_MaestRO31 В будущем собираетесь открывать филиалы компании в других странах?

Сергей Григорович Издательского направления - собирались, но кризис все отодвинул на неопределенный срок. Студии разработки - нет.

dyadyaBOB Планируете ли вы развивать комьюнити сталкеров и продвигать S.T.A.L.K.E.R. в топы мировых социальных сетей?

Сергей Григорович Развитие комьюнити игроков - да, а бороться за топ мировых социальных сетей - нет.

Happyness Сергей, сейчас серия S.T.A.L.K.E.R. насчитывает три проекта. После выпуска S.T.A.L.K.E.R. 2 каковы дальнейшие планы в отношении серии?

Сергей Григорович S.T.A.L.K.E.R. 2 также будет трилогией. Параллельно выпустим еще кое-что по миру S.T.A.L.K.E.R. Это я для интриги сказал. Мы видим большую перспективу в развитии бренда.

Vanadium Прикасались ли вы к своей Ferrari после того, как с ней сфотографировались? Какова она на наших дорогах?

Сергей Григорович Прикасаюсь несколько раз в месяц *(улыбается)*. Обычно по выходным. Если чаще, то исчезнет ощущение восторга - ко всему можно привыкнуть. На подобных машинах нельзя ездить на работу каждый день. Что касается дорог, то все нормально. Я мастер спорта по шоссейно-кольцевым мотогонкам. В этом году выиграл гонки на Lada «Калина» (восемь первых мест и одно второе). Регулярно выезжаю с Ferrari на тренировки на европейские треки. Управляю машиной если не виртуозно, то по меньшей мере профессионально. Она очень похожа на спортивный картинг. Немного мягче. То, что Ferrari не подходит к нашим дорогам - миф. Да, стирается бампер, да, чиркает днищем, но ее для этого и создавали. Я и в Швейцарии чиркаю и стираю бампер. Ferrari - машина, о которой можно и нужно мечтать, в том числе и в Украине *(улыбается)*.

Sinapsi Планируете ли вы разрабатывать игры других жанров, кроме стратегий и FPS?

Сергей Григорович Да. У Вуди Аллена есть и драмы, и комедии. Жанр не важен, важна идея.

M477 Во многих сюжетах современных игр наличествуют романтические линии. В Dragon Age: Origins, например, даже гомосексуальные. Почему в S.T.A.L.K.E.R. нет романтической линии? Хотя бы гомосексуальной.

Сергей Григорович Это первый вопрос, прочитав который я очень смеялся, а когда отпустило, понял, что ответа у меня нет.

> Я уверен: S.T.A.L.K.E.R. 2 однозначно побьет рекорды S.T.A.L.K.E.R. за счет консольных версий

Vanadium S.T.A.L.K.E.R. знают и любят за рубежом. Чем можно объяснить этот феномен?

Сергей Григорович Мы им тоже интересны, как самураи или ниндзя.

Vanadium Почему вы не выпускаете демоверсии своих игр?

Сергей Григорович Выпускаем, но для FPS это дорого и, по-моему, не нужно. Демо важны для игр уникаль-

www.journal-plaza.net ®

ных новых жанров. Когда хочешь показать, что до тебя такого никто не делал в принципе.

deni92 Многие люди очень негативно относятся к S.T.A.L.K.E.R. Не всегда оправданно. Что вы думаете об этом?

Сергей Григорович Нет такого, что могло бы всем понравиться, пожалуй, кроме героя фильма «Парфюмер» *(смеется)*.

E_Unknown Насколько я понимаю, GSC World Publishing сейчас занимается распространением игр только в Украине (может быть, еще в СНГ). Не планируете расширение издательской деятельности?

Сергей Григорович GSC World Publishing выпускает «S.T.A.L.K.E.R.: Зов Припяти» в СНГ. А, например, «Героев уничтоженных империй» – по всему миру. Решение о самостоятельном издании продукта на той или иной территории принимается исключительно из соображений выгодности схемы работы. Бывает, сотрудничать со сторонним издателем рентабельнее.

Just a Donetsk Boy Как обстоят дела с продвижением бренда на Западе? Ожидаются ли вливания средств в проект от иностранных инвесторов?

Сергей Григорович Думаю, нет. Както так получилось, что у нас ресурсов больше, чем мы можем применить разумно.

Soiler Вы планируете завоевать портативные консоли проектами под названием S.T.A.L.K.E.R. или «Казаки»?

Сергей Григорович У нас есть некоторые наработки по S.T.A.L.K.E.R. для PSP, но выход такого проекта будет зависеть от желания западных партнеров. «Казаки» в этом ключе пред-

www.journal-plaza.net ®

ставляю себе слабо. Считаю, что RTS - удел PC.

Soiler Как вы видите свои проекты в контексте мировой и украинской игровых индустрий?

Сергей Григорович «Казаки» и S.T.A.L.K.E.R. занимают в отечественной индустрии первое и второе места соответственно. Что до западной, мы - всего лишь хит с первых мест в чартах продаж. Таких игр обычно несколько в год.

Клауд Не повлиял ли кризис и не самые лучшие продажи «Чистого неба» и «Зова Припяти» на компанию в целом? Не увольняли ли людей, готовы ли делать вторую часть, есть ли на нее деньги?

Сергей Григорович Суммарная реализация «Чистого неба» и «Зова Припяти» такая же, как и оригинальной S.T.A.L.K.E.R., и их все продолжают покупать, тогда как продажи первой игры уже остановились. Норма продаж для аддонов 15-30%. У «Чистого неба» этот показатель составил 60%, что беспрецедентный случай в индустрии. Цифры для аддонов к «Казакам» составили 24% и 19% соответственно, что вписывается в стандарт. Мало того, я уверен: S.T.A.L.K.E.R. 2 однозначно побьет рекорды S.T.A.L.K.E.R. за счет консольных версий и благодаря возрастающему весу самого бренда. Спешу напомнить, что книг по миру S.T.A.L.K.E.R. на сегодняшний день продано 3,5 млн копий.

Теперь ко второй части вопроса: после окончания проекта людей, конечно, увольняли. В два этапа. Остались только отделы исследований, тестирования, программисты, отдел по консолям. Но мы каждый раз увольняем большую группу специалистов после выхода проекта. Так функционирует бизнес - сотрудники, необходимые для завершения проекта, не востребованы на старте разработки следующего. Потому всегда остаются ключевые специалисты, а остальные набираются по мере продвижения работы. Это как в строительстве: сегодня выравниваем полы, значит паркетчики еще не нужны. Мы нанимаем людей на протяжении всего цикла разработки, а увольняем порционно. Например, в кинематографе и нанимают, и увольняют группами, то есть после того как сделаны сценарий и pre-production, нанимается коллектив на один-шесть месяцев, потом всех увольняют.

Znahar12 На S.T.A.L.K.E.R.-Fest вы рассказывали, что хотите создать рай для разработчиков игр в нашей стране. И мне интересно, каковы более точные планы на этот счет. Что именно собираетесь делать?

Сергей Григорович Идея объединения в любой области не нова. Для разработки компьютерных игр важна современная база профессионалов. Надо, чтобы специалист эффективно сотрудничал с разными студиями. Тогда он не станет сидеть без дела и будет повышать свою квалификацию, а с ней вырастет и зарплата. Кроме того, огромное количество служб, необходимых для разработки компьютерных игр, не могут существовать в одной компании. Речь о подразделении в технопарке, которое осуществляет, например, motion capture или стартовый PR проекта, или услуги по издательству, продюсированию, дофинансированию проекта. Пока достижениями похвастаться не можем. Это, скорее, мечта.

Znahar12 На какого разработчика игр вы ориентируетесь?

Сергей Григорович Уже давно ни на кого, нашли свое место под солнцем. До этого на Blizzard.

Znahar12 Сценарий S.T.A.L.K.E.R., как по мне, хромает. Многие вещи были понятны с самого начала. Не думаете ли вы в дальнейшем приглашать профессионального сценариста?

Сергей Григорович Люди разные. И на каждый сценарий есть свой покупатель. Этот нам показался подходящим для максимально широкой аудитории. Даже литературное произведение, расходящееся огромными тиражами, в пух и прах разбивается критиками. Бывает, критики благосклонны, а произведение вообще не продается. К примеру, большинство людей считают фильм «Сталкер» скучным. А профессионального сценариста мы всегда привлекаем.

Aleksandras Почему в мире S.T.A.L.K.E.R. напрочь отсутствуют женщины?

Сергей Григорович В ходе наших неоднократных посещений Чернобыльской зоны мы убедились, насколько это суровое и опасное место. А в мире S.T.A.L.K.E.R. есть еще частые выбросы и мутанты. Поэтому при проектировании проекта вопрос о внедрении героев-женщин отпал сам собой. Однако не будучи сторонниками межполовых конфликтов и предубеждений на сексуальной почве, мы планируем добавить женщин в последующие игры. Аниматоры уже хватаются за голову от объема предстоящей работы, 3D-моделлеры радуются *(смеется)*.

Aleksandras Следите ли вы за разработкой модов для S.T.A.L.K.E.R.?

Сергей Григорович Встречал на раскладках моды в пиратских сборниках вместе со S.T.A.L.K.E.R. Что меня, конечно, не радует *(улыбается)*. В остальном я только «за». В перспективе хотелось бы увидеть действительно оригинальный мод, достойный коммерческого выхода. Однако это и от нас потребует дополнительной работы, что не всегда можем себе позволить.

Aleksandras Назовите игру вашей мечты.

Сергей Григорович В 2001-м это был S.T.A.L.K.E.R. Сейчас «Казаки 3».

inozerg Сергей, я помню, что вы ездили в Припять. Ну и как оно? Страшно не было?

Сергей Григорович В первый раз показалось страшновато, оттого что опасность может быть повсюду и она невидима. Я перестраховался и после поездки одежду сжег. Потом умные люди подсказали, что самая большая опасность - глотнуть тяжелую частицу, и лучше всего ездить в маске, закрывающей нос и рот. В остальном в Чернобыле во многих местах чище, чем в Киеве *(смеется)*.

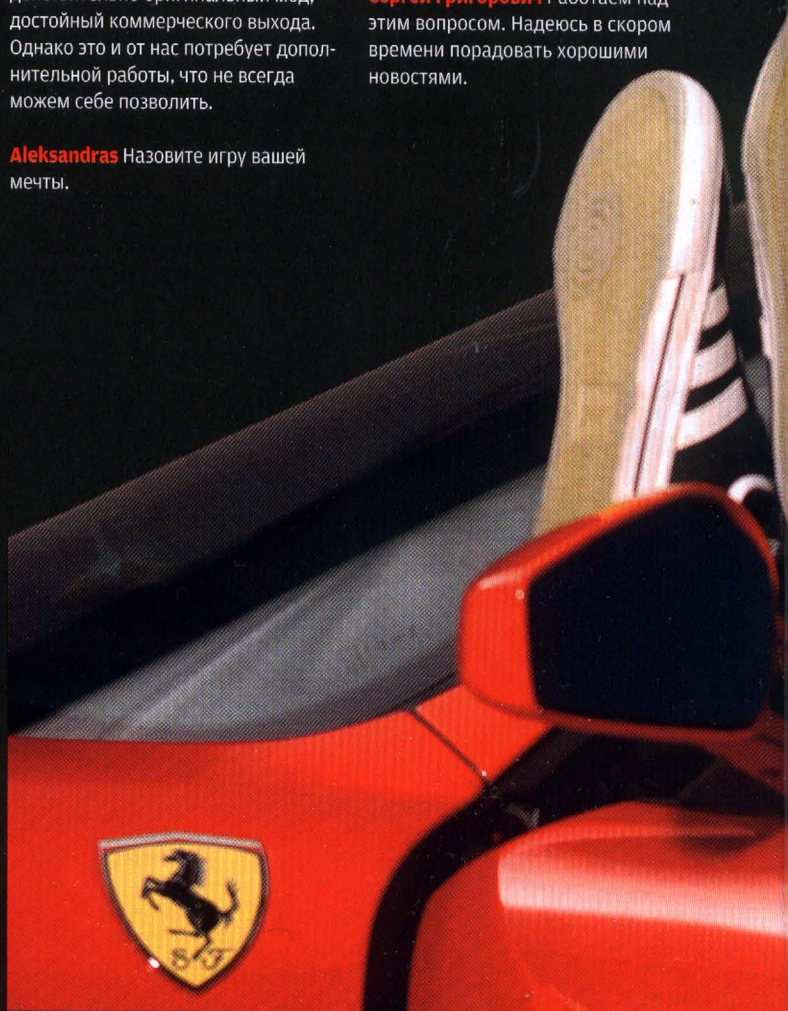
Aleksandras Планируете ли вы отойти от создания проектов по игровому миру S.T.A.L.K.E.R. и заняться чем-нибудь новым?

Сергей Григорович Идей, как всегда, много. Но до реализации, знаю по опыту, доживают единицы. Будем обязательно информировать обо всех новостях через сайт.

INVADER Уважаемый Сергей, как обстоит дело с экранизацией S.T.A.L.K.E.R.?

Сергей Григорович Работаем над этим вопросом. Надеюсь в скором времени порадовать хорошими новостями.

> Мы любим работать с профессионалами – это главный принцип



www.journal-plaza.net ®

INVADER Как вы относитесь к идее финансирования некоммерческих фильмов на тему S.T.A.L.K.E.R. для поддержки интереса масс до выхода следующей игры? ТО «Киносталкер» заявляет о готовности создать сериал при минимальных затратах.

Сергей Григорович Мне больше по душе создание качественных продуктов, которые достойны выхода на коммерческий уровень. Это было бы более целесообразным вложением средств.

jacky Как главный герой, выпивая бутылку водки, остается на ногах?

Сергей Григорович Душа нашего человека - потемки *(смеется)*.

ligove GSC World Publishing планирует издавать игры других компаний?

Сергей Григорович На данном этапе нет.

Quad Damage Хочу Venom 2! Будет?

Сергей Григорович Боюсь, наши с вами мечты на ближайшие несколько лет не совпадают *(улыбается)*.

truХидео Що найголовніше для того, щоб потрапити на роботу в GSC? Чи часто до вас приходять люди з оригінальними ідеями та проектами, ви взагалі цінуєте таких працівників чи намагаєтесь орієнтуватись на власні проекти?

Сергей Григорович Мы любим работать с профессионалами - это главный принцип. Людей с идеями обращается очень много. И хотя мы им благодарны, все же большинство имеет отдаленное представление о специфике создания компьютерных игр, поэтому ценности в таких идеях, как правило, мало. Тем не менее мы всегда готовы к диалогу по поводу нововведений.

truХидео Чому головний герой S.T.A.L.K.E.R. виглядає саме так? Вам ніколи не здавалося, що він не такий красень, як, наприклад, Данте, та не такий брутальний, як Кратос, і своєю зовнішністю відвертає від себе гравців?

Сергей Григорович Если честно, я тоже не фанат суровых небритых мужчин *(смеется)*. Но здесь этот образ нам кажется уместным.

truХидео Чи часто GSC Game World користується послугами аутсорсинг-компаній?

Сергей Григорович Вся основная разработка ведется в стенах студии.

> Книг по миру S.T.A.L.K.E.R. на сегодняшний день продано 3,5 млн копий

Лишь некоторые составляющие, такие как motion capture, видеозаставки, музыкальные треки, дополнительное тестирование, могут отдаваться на аутсорс.

truХидео Чому ви робите українські локалізації ваших ігор?

Сергей Григорович Это сугубо вопрос престижа. Приятно осознавать себя национальным разработчиком и делать вещи уникальные в своем роде.

truХидео Що сталося з «Героями знищених імперій»? Чи планується друга частина?

Сергей Григорович Проект заморожен. Пока нет.

truХидео Як ви ставитесь до флеш-технологій? На вашу думку, флеш-ігри мають потенціал?

Сергей Григорович Считаю флеш-технологии весьма перспективными. Недавно мы даже привлекли несколько специалистов, готовим и свои наработки в этом направлении.

DEAZHARMONICA Сделают ли игру про постъядерный Днепропетровск?

Сергей Григорович Надеюсь, постъядерного Днепропетровска мы не увидим.

DEAZHARMONICA Будет ли создана коллекция индивидуальной защиты зима-лето 2010?

Сергей Григорович А то! Образцы свинцового белья уже заготовили *(смеется)*. Что же касается одежды в стиле S.T.A.L.K.E.R., мне это кажется вполне логичным и интересным направлением для развития.

DEAZHARMONICA Почему в S.T.A.L.K.E.R. нет сала?

Сергей Григорович Мы всегда были против тяжелых наркотиков *(смеется)*.

www.journal-plaza.net ®

Голосования

ИГРА ДЕКАБРЯ

1.	Colin McRae: DiRT 2 (PC)	51%
2.	The Saboteur	38%
3.	Silent Hill: Shattered Memories	15%
4.	Borderlands: Mad Moxxi's Underdome Riot	13%
5.	James Cameron's Avatar: The Game	12%
6.	«Крылатые хищники»	9%
7.	The Lord of the Rings Online: Siege of Mirkwood	6%
8.	Europa Universalis III: Heir to the Throne	5%
9.	The Legend of Zelda: Spirit Tracks	5%
10.	MX vs. ATV Reflex	4%
11.	Final Fantasy Crystal Chronicles: The Crystal Bearers	3%
12.	Guitar Hero: Van Halen	3%
13.	Buzz! Quiz World	2%
14.	Might and Magic: Clash of Heroes	2%
15.	Konami Classics Vol.1 & 2	2%
16.	0 Day Attack on Earth	0%

Всего в опросе приняли участие 229 человек. Можно было выбрать три игры.

НАРУЖНАЯ РЕКЛАМА И DOOM

Немецкие художники посвятили шутеру id Software небольшую акцию. Они прилепили к нескольким бигбордам в Берлине HUD'ы из DOOM.

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

Наши читатели пишут

BLIZZARD ДЕЛАЕТ МУЛЬТИПЛЕЕРНЫЙ ШУТЕР

Помните слухи о новой MMOG от Blizzard? Полгода назад нам сказали, что новая игра будет сильно отличаться от World of WarCraft. Сегодня французы из NoFrag пытаются пояснить, чем именно.

Если им верить, новая MMOG Blizzard окажется «частично» шутером от первого лица.

Ее поделят на две части. Одну сделают социальным хабом, где игроки будут общаться между собой. Другая (по их терминологии «вторая жизнь») окажется боевой зоной.

Не проверено, но вероятно, что технологии наконец доросли. Сейчас готовят Huxley, делают Dust 514, Activision работает над соответствующей Call of Duty; в ближайшие год-два MMOFPS займут свою долю рынка. В картине нового мира MMOFPS от Blizzard выглядит совершенно естественно.

Пока компания не расскажет, что они там делают, это так и останется гаданием на кофейной гуще.

neverlol

Кто-нибудь, кроме меня, смотрел фильм «Геймер»?

Там тоже были и социальный хаб, и боевая зона...

Arthas

А я сразу вспомнил об EVE Online и Dust 514.

Dorrien

Мне кажется, это и есть тот самый Call of Duty, о котором недавно говорили, других предположений не имеется, ну и славно. Blizzard делает исключительно бомбы, разве что кроме нелепого аддона к WoW (еще не вышедшего). Надеемся на скорый анонс и первые подробности.

DenNumberOne

Опять будут семь лет делать свою игру. Тем более что еще непонятно, действительно ли шутер. Про Cataclysm тоже говорили, что это новая MMOG в постапокалиптическом мире. А оказался просто WoW.

Gepalt_The_Max

Ну, значит, не про «Катаклизм» говорили)). Я вот думаю, что они как раз про этот проект говорили. Просто по-прежнему нет информации. Но уверен, что те новости не относились к WoW.

DenNumberOne

INFINITY WARD: ПОРА ПРИНИМАТЬСЯ ЗА WARFARE ONLINE

Судя по всему, «абсолютно новым» проектом Infinity Ward может оказаться MMOG, слухи о которой ходят уже с год. Об этом говорит Destructoid, ссылаясь на свои индустриальные источники, он сообщает, что в Infinity Ward нанимают людей из Sony Online Entertainment, один из них может быть lead-дизайнером EverQuest II. Кроме того, есть данные, что им могут помогать спецы из Blizzard (не забываем - владельцем Infinity Ward является Activision Blizzard).

Сама серия Call of Duty будет развиваться в прежнем формате параллельно возможной MMOG Infinity Ward.

Blizzard владеет Activision и WoW -> Activision владеет Infinity Ward и Call of Duty -> ??? -> Profit!

.mikl

Теперь я понял, о чем говорила Blizzard, когда намекала на «более казуального наследника WoW».

Uncle_Sam

«ВЗРОСЛЫЕ» ИГРЫ И WII НЕСОВМЕСТИМЫ

В том, что игры с рейтингом «М» (или 18+, если по-нашему) не нужны аудитории Wii (а что ей вообще надо, кроме Wii Sports и Wii Fit?), стало понятно после их провала в рознице. По-своему очень неплохие MadWorld, Dead Space Extraction и отличная House of the Dead: Overkill разошлись мизерными тиражами. Теперь издатели открещиваются от «взрослых» игр официально. Представитель SEGA в подкасте для сайта 1UP официально объявил, что его компания, возможно, полностью откажется от выпуска подобных продуктов для Wii. Решающим фактором для SEGA как раз стала неудача Dead Space Extraction. Мол, если сама Electronic Arts с ее армией маркетологов не смогла зацепить клиентов, то другим и подавно не стоит этим заниматься.

То есть намного интереснее проходить Марио сотый раз подряд.

pismennikita

Кому что.
Я, например, ни одного Марио со всеми секретами, монетами, бонусами не осилил и не собираюсь :)

Но Mario Kart Wii с момента выхода не надоела.

Cray

www.journal-plaza.net ®

Остается надежда, что MadWorld, Dead Space Extraction и House of the Dead: Overkill портируют на старшие платформы или на «соседку» в лице PS2.

Sinapsi

Очень жаль... в данный момент играю в MadWorld. Игрушка - бомба.

Goshentiy

Там же аудитория не та совершенно.

«Настоящий пацан», обожающий GTA-шные кровь, мордобой и жестокость в играх вообще, никогда Wii не купит, очевидно же.

Nintendo надо было еще на старте Wii забацать пару игр типа MadWorld для вышеописанных личностей...

Вполне возможно, что тогда консоль бы очень хорошо продалась, а сейчас плакаться уже поздно.

Happyness

3D REALMS ВСЕ ЕЩЕ ДЕРЖИТСЯ ЗА DUKE NUKEM FOREVER

До сих пор, несмотря на все эти годы. Судя по заявлению Скотта Миллера для GameSauce, 3D Realms перенесла, а, может быть, планирует перенести разработку игры в другую команду: «Мы никогда не утверждали, что Duke Nukem Forever закрыт. Да, мы разогнали всех, кто работал у нас, но это совсем не означает отказ от проекта».

Еще интересное: «У нас есть множество других игр на разных стадиях разработки, некоторые выходят уже в этом году, - наверное, Скотт имеет в виду 2010-й. - Мы хотим сделать игру про Дюка на казуальных площадках, к тому же разрабатываются еще несколько больших игр про Дюка».

О да. Анонсируйте Duke Nukem Forever 2, пожалуйста. Кстати, там же: «Экранизация продвигается своим чередом».

Тепер вони знову поміняють двіжок, випустять ще один коротенький ролик і скажуть «Чекайте!»

Assassin 47

А я в «Дюка» играл на Nintendo GameBoy Color xD

Но, впрочем, поиграть я поиграю.

Чисто из уважения к old-school-играм :)

SAMkillerUA

«Дюк» продолжает доставлять xD.

Даже комментировать уже трудно)))

ProVal

Самый длительный игрострой))

sosisochka

А как же первый «Сталкер»?

SAMkillerUA

А что «Сталкер»? Prey дольше делали, 13 лет вроде.

sashka8100

О чем вы? «Сталкер» делался всего ничего, его начали в 2001-м, а вот DNF в 1997-м начался и до сих пор не вышел. Prey, кстати, в 1995-м начали, но вышел-то он в 2006-м, а сейчас почти 2010-й, так что «Дюк» уже его обогнал. :)

PomidorOFF

Игра обречена на бесконечный перенос даты релиза, хотя бы благодаря своему названию (слово «FOREVER»). Вот когда-нибудь спросят у разработчиков: «Как долго будет продолжаться разработка игры?», а они и в ответ: «Forever!»

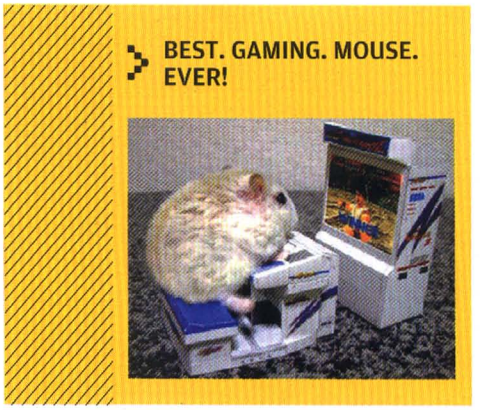
CrazyMax

Может, на какой-то PS4 или Xbox 1080 его выпустят, тогда и PC даже не будет.

Zaqq_the

Тогда PS4 и Xbox 1080 окончательно превратятся в PC.

Kazaru



www.journal-plaza.net ®

Gameplay PC

» Играйте с комфортом!

Gameplay РЕКОМЕНДУЕТ

Собираем бюджетную игровую систему

Олег Голубович

Высокая производительность компьютера и его низкая стоимость – две взаимно исключающие друг друга характеристики. Бескомпромиссные игровые решения могут позволить себе лишь немногие пользователи, большинство же подбирает оптимальный баланс, исходя из потребностей и имеющихся финансовых возможностей. Февральский Gameplay PC собран именно для таких людей, желающих получить сравнительно недорогую, но быструю систему. Судите сами – общий бюджет системного блока составляет всего $500.

Процессор AMD Athlon II X2 240 (2,8 ГГц) и материнская плата MSI 785GM-E51, на наш взгляд, обеспечивают лучшее соотношение цена/быстродействие в своем сегменте. Учитываем, что набор системной логики 785G имеет отличное интегрированное видеоядро, которое, возможно, пригодится при апгрейде графического адаптера. Платформа Socket AM3 – наиболее перспективное решение AMD на сегодняшний день. Мы установили один модуль памяти DDR3 объемом 2 ГБ, чтобы перестраховаться на случай частичной несовместимости ОЗУ. К тому же двухканальный режим дает мизерный прирост быстродействия, незаметный невооруженным глазом. Желающие сэкономить дополнительные ~$20 могут приобрести плату на том же чипсете в исполнении Socket AM2+ и память DDR2-800. Однако этот тип ОЗУ уже не переживет апгрейда PC даже через год-два. Видеоподсистема, представленная адаптером Palit GeForce GTS250 512 MB, обеспечит достойную производительность при цене около $120. От конкурирующего решения – Radeon HD 4850 – было решено отказаться ввиду возможности нештатного поведения в играх из-за проблем с драйверами. Впрочем, приверженцам «красного» лагеря ничто не мешает спокойно произвести соответствующую замену.

Корпус Xigmatek Asgard 500W (CPC-T45UB-U51) имеет мощный предустановленный БП, которого с лихвой хватит для питания текущей конфигурации. Из приятных мелочей выделим универсальный кардридер – эти устройства очень дешевы и в то же время востребованы, потому их лучше приобретать сразу при сборке PC.

Поскольку на материнской плате распаян южный мост SB710, активация функции *Advanced Clock Calibration* позволит разблокировать скрытые ядра процессоров. Из наиболее вероятных альтернативных кандидатов в эту систему отметим Sempron LE 140, которые превращаются в Athlon II X2 (Regor) с очень высокой вероятностью. По сравнению с Athlon II X2 240 удастся сэкономить еще $25. Боксового кулера достаточно для беспроблемного разгона обоих CPU до 3,3–3,6 ГГц, что ощутимо ускорит работу в игровых приложениях. Подобранные компоненты имеют весьма низкий уровень шума в режиме простоя и небольшой загрузки, что порадует любителей тишины.

Пожалуй, февральский Gameplay PC является оптимальным и наиболее компромиссным вариантом игрового компьютера в своей ценовой категории. Попробуйте, и, учитывая его стоимость менее $500, вы наверняка останетесь довольны.

> Общий бюджет системного блока составляет всего $500

	Конфигурация тестового стенда	Продукты предоставлены	Цена, $ (по данным hotline.ua)
Процессор	AMD Athlon II X2 240 (2,8 ГГц)	Asbis, www.asbis.ua	62
Кулер	AMD BOX (в комплекте с процессором)		
Материнская плата	MSI 785GM-E51 (AMD 785G)	Представительство MSI в Украине, www.msi-ua.com	80
Оперативная память	Kingston 2 ГБ DDR3-1333 (KHX1333C7D3/2G)	MTI, www.mti.ua	60
Видеокарта	Palit GeForce GTS250 512 MB	MTI, www.mti.ua	119
Жесткий диск	Western Digital WD5000AAKS, 500 ГБ	Western Digital, www.wdc.com	60
Привод	DVD±RW NEC AD-5240S	КТС, www.ktc.com.ua	30
Корпус	Xigmatek Asgard 500W (CPC-T45UB-U51)	«Рома», www.roma.ua	77
Блок питания	Предустановленный в корпус, 500 Вт		
Дополнительно	Кардридер ST-Lab 403B	КТС, www.ktc.com.ua	9
		Итого	497

www.journal-plaza.net ®

www.journal-plaza.net ®

Logitech Gaming Mouse G500

› Игровая мышь

$80

Продукт предоставлен представительством Logitech, logitech.ua

Logitech G500, как видно из ее индекса, – прямая наследница легендарной G5, ставшей одним из самых популярных игровых контроллеров последних лет. У мыши та же эргономичная форма, что и у предшественницы, но за счет площадки под большой палец она на 4 мм шире. Субъективно кажется, будто оторвать G500 от коврика труднее, однако масса манипулятора не изменилась. Отметим, что он комплектуется картриджем и грузиками-утяжелителями.

Колесо прокрутки G500 такое же, как у G9, и имеет скоростной режим работы. Переключатель размещен рядом с ним. А вот кнопки изменения чувствительности переехали вперед и находятся слева от основных клавиш – это действительно удобнее. Поменялась и форма кнопок управления браузером, они стали крупнее, и между ними появилась еще одна универсальная клавиша. К такому расположению надо привыкнуть. Мышь получила новую стильную окраску под червленую нержавеющую сталь.

Главные изменения коснулись сенсора. Разрешение поднялось до 5700 точек/дюйм, а скорость работы теперь составляет 12 Мп/с, что позволяет ему корректно функционировать при ускорении до 30 g и скорости перемещения до 4,2 м/с. Хочется обратить внимание игроков, привыкших управлять мышью движениями кисти, на то, что сенсор теперь находится не по центру, а в передней части манипулятора, и это влияет на угловую скорость. G500 работает с великолепным ПО Logitech SetPoint, которое обеспечивает настройку множества параметров, запись макросов и загрузку их во встроенную память.

Logitech G500 – достойная наследница легендарной G5. Расстраивает только цена, которая у нас в стране составляет около $80.

$130

Gameplay РЕКОМЕНДУЕТ

Kingston HyperX

KHX1600C8D3K2/4GX

› Оперативная память

Память серии HyperX благодаря характерным радиаторам, дизайн которых не меняется уже довольно давно, можно с легкостью узнать среди других модулей. Рассматриваемый продукт, принадлежащий к этой линейке, выделяется за счет оптимального сочетания частотных характеристик (номинальная частота – 1600 МГц при задержках 8-8-8).

Использование популярных в последнее время оверклокерских чипов Elpida BBSE позволяет ему демонстрировать великолепные результаты разгона. Демократичная стоимость конечного решения вкупе с отменным запасом прочности и неплохими базовыми показателями делают детище Kingston отличной покупкой.

Продукт предоставлен компанией MTI, www.mti.ua

Dell SX2210

› Монитор

$330

Продукт предоставлен компанией Trinitech, www.trinitech.com.ua

Интересное решение дизайнеров Dell: элегантная изогнутая серебристая металлическая подставка монитора SX2210 уместно контрастирует с черной рамкой экрана, его глянцевая поверхность тоже вписывается во внешний вид модели.

Во время работы гладкое стекло устройства может приводить к зеркальному отражению окружающей обстановки в экране при воспроизведении темной картинки, например мрачных коридоров в шутере. Однако в приложениях с белым фоном и в темной комнате такой эффект не возникает.

Управление монитором осуществляется с помощью встроенного меню клавишами на правой грани рамки экрана. Два пункта вызывают интерес – включение системы упреждающего импульса открытия/закрытия пикселов (overdrive) и повышение динамической контрастности. Заметим, что при попытке отказаться от использования любой из этих функций выводится предупреждение с достаточно грамотным объяснением на английском языке, как и на что она влияет.

Оптимальным стоит признать режим цветности *Пользовательский*, в нем обеспечиваются наибольший диапазон яркости, контрастность и равномерная цветовая температура. SX2210 имеет хорошую, но не отличную равномерность подсветки – около 81%. Динамические параметры монитора можно оценить как высокие, смазывания фронтов заметны, но абсолютно минимальны. Интересно, что включение overdrive практически не влияет на характер отклика при просмотре видео и в играх. Надо отметить, что при этом не возникают фантомы при прокрутке текста и электронных таблиц, что свидетельствует о корректной работе системы разгонного импульса.

www.journal-plaza.net ®

200 грн

A4Tech XL-747H

› Игровая мышь

A4Tech неспешно проводит усовершенствование мышей серии XL, а в их номерах и индексах уже легко запутаться. Новая фишка, появившаяся в самых удачных манипуляторах, – технология Anti-Vibrate, фиксирующая курсор при отрыве контроллера от поверхности.

Модель XL-747H – копия очень хорошей XL-740K. Отличаются устройства лишь раскраской – теперь это стилизованное изображение паука и оформление колеса прокрутки. Идентична даже их цена.

Функция Anti-Vibrate реализована весьма остроумно: на днище мыши появился небольшой штырек-прерыватель, свободно перемещающийся в гнезде и при отрыве манипулятора от стола отключающий сенсор. Все бы ничего, но края прерывателя острые и на матерчатых и текстурированных ковриках он цепляется за неровности. Данная технология также внедрена в лазерных мышах XL-760H и XL-750BH и оптических X-760H и X-710BH.

Продукт предоставлен компанией «Дако», www.dako.ua

ROCCAT Sota Granular Blue

› Коврик для мыши

Новая игровая поверхность ROCCAT Sota своим внешним видом явно перекликается с мышами производства ROCCAT – вместе, да еще в полутьме, да с включенной подсветкой манипулятора они выглядят действительно впечатляюще. Рекомендуем неоново-синий вариант Granular Blue, хотя и черный Granular Black тоже неплох.

Средних размеров коврик имеет уникальное металлизированное покрытие с очень низким коэффициентом трения – мыши на нем просто летают. Благодаря размещенной между рабочей пластиковой поверхностью и резиновым основанием металлической пленке он приобретает дополнительную жесткость, свойственную комбинированным моделям. Правда, именно из-за пленки Sota неидеально прилегает к столу. Потенциально это ведет к снижению цепкости и возможному загибанию краев.

ROCCAT Sota очень приятен в работе, имеет наиболее приемлемые для многих средние размеры и вполне умеренную цену.

200 грн

Продукт предоставлен компанией Eletek, www.eletek.ua

$195

Force3D HD5770 (F5770P-G5-390-FS)

› Видеокарта

Референсные Radeon HD 5770 получились стильными и быстрыми, однако их штатная турбина многим пользователям не дает покоя – в режиме нагрузки ее шум достаточно ощутим. Рассматриваемый продукт – вторая реинкарнация перспективного адаптера. Применяемая СО имеет конструкцию, аналогичную Zalman VF900, но тепловая трубка кулера значительно толще, а ребра выполнены из алюминия. Радиатор продувается вентилятором, также обеспечивающим снижение температуры чипов памяти и PCB в целом. Печатная плата графического адаптера не претерпела изменений.

Force3D HD5770 (F5770P-G5-390-FS) демонстрирует неплохой потенциал разгона: при штатных частотах 850/4800 МГц он может стабильно функционировать на 920/5200 МГц. С учетом того, что цены на видеокарты семейства HD 5770 постепенно снижаются, новинка выглядит очень привлекательно.

Продукт предоставлен компанией SerOl Distribution, www.serol.com.ua

ROCCAT Valo

› Игровая клавиатура

930 грн

Продукт предоставлен компанией Eletek, www.eletek.ua

ROCCAT Valo – прямой конкурент Logitech G15. Устройство тоже оснащается монохромным двустрочным алфавитно-цифровым дисплеем, клавиши подсвечиваются изнутри – для подключения клавиатуры требуется сразу два порта USB. ROCCAT не может похвастаться такой широкой поддержкой со стороны разработчиков игр, как Logitech, потому функциональность экрана ограничивается выводом служебной информации. Легкая синяя подсветка имеет значение лишь в ночном режиме и днем почти не видна.

Возможности по кастомизации ROCCAT Valo впечатляют. У этой модели 60 дополнительных клавиш, 41 из которых может быть использована для программирования команд длиною до 500 инструкций. Обеспечивается и запись макросов на лету. Настройки хранятся во встроенной памяти объемом 2 МБ, а переключение между профилями осуществляется буквально в одно касание. Из вспомогательных игровых функций поддерживаются деактивация служебных кнопок и подавление паразитных нажатий.

В комплекте с Valo идут фирменный всенаправленный микрофон, 45 сменных клавиш красного и синего цветов и инструмент для их замены. Клавиатура оснащена портом USB 1.1, что по нынешним меркам очень странно.

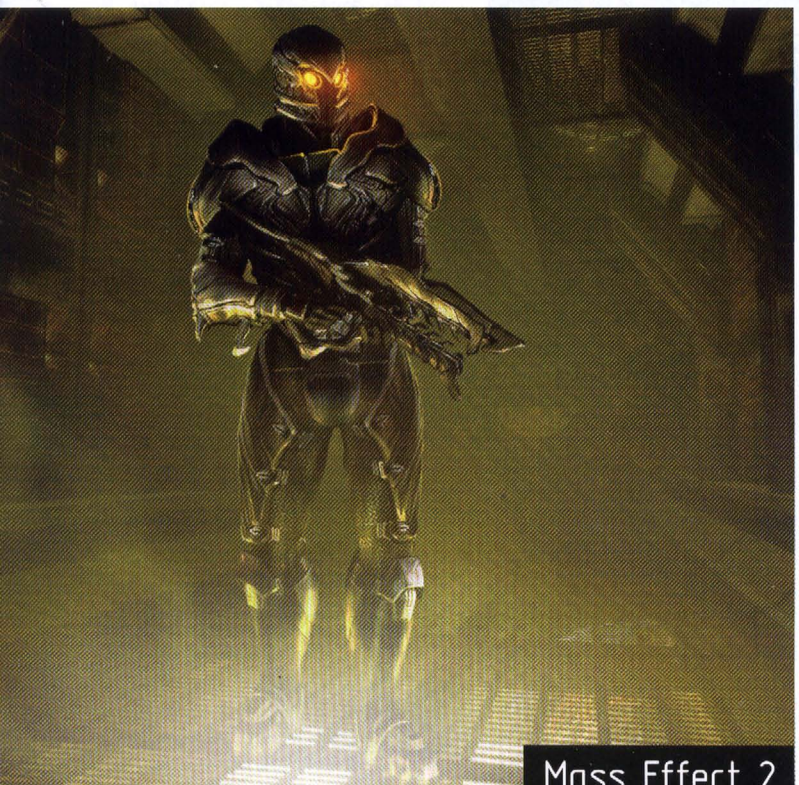
Смущает и эргономика устройства. Неудачное расположение дополнительных клавиш заставляет менять манеру игры, а в офисном режиме Valo и вовсе бесполезна. Нажатия вялые и малоинформативные, что, учитывая солидную цену устройства, непростительно.

www.journal-plaza.net ®

Новинки января

MAG

Онлайновый многопользовательский шутер должен быть по-настоящему масштабным! – решили в компании Sony. В MAG на поле боя может находиться одновременно до 256 игроков. Но у нас есть серьезные сомнения в том, что количество в данном случае перерастет в качество. В общем впечатления от бета-версии продукта оказались весьма обескураживающими. Долгий поиск напарников, часто полное отсутствие слаженных действий между игроками заставляют потенциальных MAG-бойцов вернуться к Modern Warfare 2 или дождаться выхода продолжения Battlefield: Bad Company. Но, конечно, все еще может измениться, поэтому списывать MAG со счетов не будем.

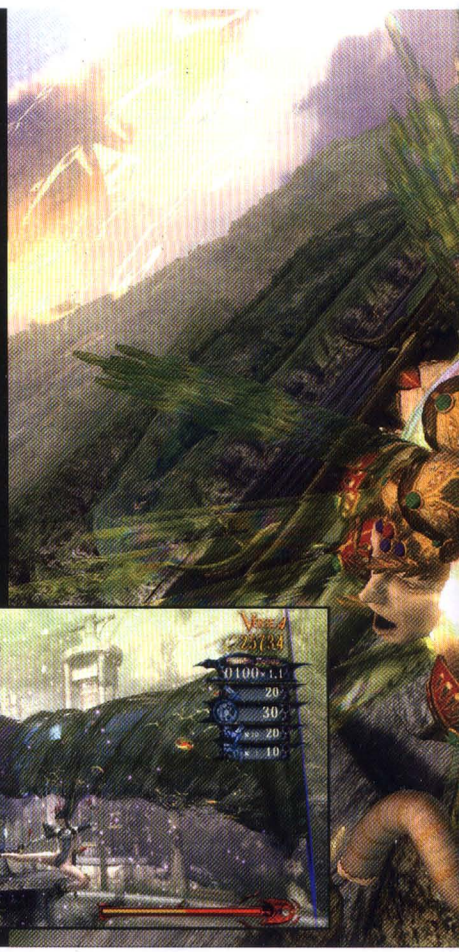


Mass Effect 2

Рэй Музика (Ray Muzyka), один из основателей BioWare, заявил, что Mass Effect 2 станет лучшей игрой компании за все время ее существования. RPG-составляющая, боевая система, графика, озвучка – все эти элементы, по словам Рэя, выполнены на принципиально новом уровне. Проверим?

Bayonetta

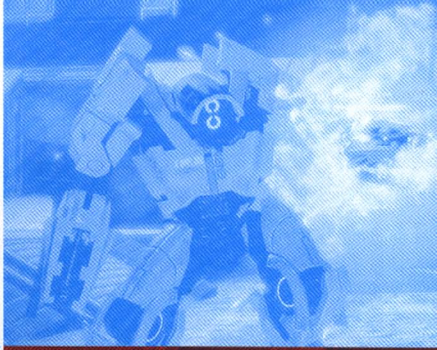
Мы поверили в этот проект с первых минут демонстрации на Games Convention 2008 и не ошиблись. Ведьмочка Байонетта даст форы всем девушкам из группы «ВИА Гра» вместе взятым: при ней и фигура, и отменные бойцовские навыки, и нарочитая сексапильность. Однако если отвести глаза (буквально на пару минут) от выдающихся внешних данных героини, вы заметите не менее приятный геймплей. Далее идет традиционный пассаж про долгие зимние вечера.



www.journal-plaza.net ®

DarkSiders

Главный герой игры ни много ни мало Война - один из четырех всадников Апокалипсиса, подозрительно похожий на проклятого принца Артаса. Его предали свои же, он расстроился и решил разобраться, кто виновать и наказать больно. Собственно этим мы и будем заниматься.



Ожидаем в Украине

PS3
Bayonetta
Жанр action
Сайт www.bayonetta.com
Возраст 18+
Оценка 5/5

PC
Mass Effect 2
Жанр role playing game
Сайт masseffect.bioware.com
Возраст 18+

PS3/PSP
Army of Two: The 40th Day
Жанр action
Сайт www.armyoftwo.com
Возраст 18+

PS3
DarkSiders
Жанр action
Сайт www.darksiders.com
Возраст 18+

PS3
MAG
Жанр first person shooter
Сайт www.mag.com
Возраст 16+

PC
F.E.A.R. 2: Project Origin
Дополненное издание
Жанр first person shooter
Сайт www.whatisfear.com
Возраст 18+
Оценка 4/5

Снижена цена на
Dragon Age: Origins,
FIFA 10,
Need for Speed Shift

www.journal-plaza.net ®

www.journal-plaza.net

Top 5

ждем в феврале

Глубинная антиутопия, настоящие слезы, виртуальный Спок, девять кругов ада и разгневанный отец, вооруженный по последнему слову техники.

Эксклюзивность игр для какой-либо платформы, вероятно, полезна для бизнеса. Однако, к сожалению, страдают от этого игроки. Если у вас нет X360 – не критично, новый Splinter Cell выйдет и для PC. Но вот если вы не принадлежите к числу гордых владельцев PS3, то Heavy Rain вам не видать.

01

BioShock 2

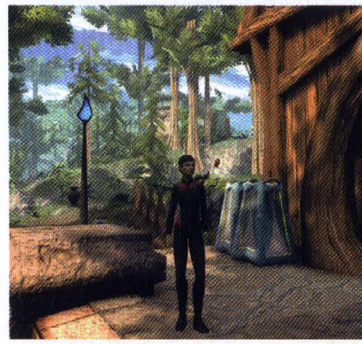
Спустя десять лет после визита Джека в подводный город Восторг там снова неспокойно. Власть захватила одна из бывших Маленьких Сестричек и, как это часто бывает с новоиспеченными правителями, стала творить беспредел. Чтобы совладать с ней, доктор Тененбаум извлекает из резерва самого первого, изначального Большого Папочку, роль которого и достанется игроку.

02

Heavy Rain

Когда компания Quantic Dream выкатила на суд общественности Fahrenheit, игроки в большинстве своем сходились во мнении, что хорош он всем, кроме графики. К следующему проекту студии такой претензии определенно не возникнет, уж больно красиво все смотрится. Сюжет пока держится в строжайшей тайне, но в том, что он будет брать за душу, можно не сомневаться.

03



Star Trek Online

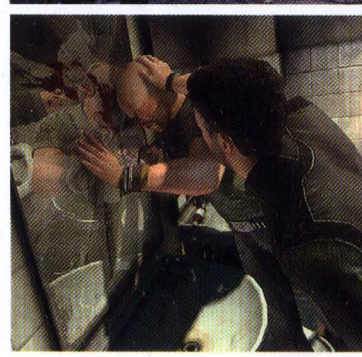
Рано или поздно каждая популярная вселенная обзаводится собственным виртуальным воплощением, чтобы позволить фанатам почувствовать себя одним из жителей выдуманного мира. В Star Trek Online можно будет пилотировать корабли, прогуливаться по поверхности планет и внутренностям звездолетов, воевать и общаться со знакомыми персонажами – а что еще для счастья надо?

04

Dante's Inferno

Неизвестно, как бы среагировал Данте Алигьери на столь вольную интерпретацию знаменитого произведения, но многих почитателей его творчества она повергла в шок. Главный герой с косой наперевес прорубается сквозь орды монстров к самому Люциферу, дабы учинить над ним кровавую расправу и освободить свою возлюбленную Беатрис. Что ж, по крайней мере ад в этой игре выглядит на редкость убедительно.

05



Tom Clancy's Splinter Cell: Conviction

Из Третьего Эшелона просто так не уходят. Сэм Фишер вот попытался, но прошлое настигло его катастрофически быстро. В процессе расследования смерти собственной дочери бывший агент узнает, что ее гибель не была случайной, и ему ничего не остается, кроме как снова взяться за оружие и выйти на тропу войны.

www.journal-plaza.net ®

www.journal-plaza.net

Gameplay

ПОДПИСКА 2010

ВСЁ о компьютерных и видеоиграх

Подпишись на журнал Gameplay и на каждом номере сэкономь до **30%**

Подписная стоимость одного номера через издательство

Gameplay	- **12,50** грн
Gameplay с DVD	- **18,50** грн

КАК ОФОРМИТЬ ПОДПИСКУ

1. Через наше издательство на веб-сайте: *www.itcpublishing.com/podpiska*
2. Через наше издательство, заказав счет на подписку по телефону или e-mail (044) 331-04-09, (044) 496-34-69 sveta@itc.ua, oksana@itc.ua
3. В любом отделении связи по «Каталогу изданий Украины»
4. Через специализированные службы курьерской доставки: *www.itcpublishing.com/dostavka*

Вы можете оплатить подписку в Интернете с помощью кредитной карты *www.itcpublishing.com/card*

VISA Electron · VISA · MasterCard

Или через системы интернет-платежей WebMoney и Portmone

WebMoney · portmone.com

www.journal-plaza.net ®