

Gameplay

PC • X360 • PS3 • PS2 • PSP • Wii • DS
www.journal-plaza.net

Моя
семья

Mafia II

Heavy Rain

Убийца не шофер!

Метро 2033

Осторожно, двери
закрываются

Сенсация

ПРОЕКТ exBOX
PC-ЭКСКЛЮЗИВЫ НА
ОРИГИНАЛЬНОЙ СИСТЕМЕ

Хит

GOD OF WAR III
ВОЗВРАЩЕНИЕ
БЛУДНОГО СЫНА

gameplay.com.ua

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 **Gamerplay**, № 4 (56), апрель 2010

Подписной индекс
в Каталоге изданий Украины

Gamerplay без DVD-диска 92494

Gamerplay с DVD-диском 92493

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

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

Выходит 1 раз в месяц
Издается с сентября 2005 г.

Учредитель – ООО «ИТС Паблішінг»
Издатель – «Видавничий Дім ІТС»,
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 необ-
ходимых ссылок, предусмотренных законодательством.
Передачей материалов рекламодатель подтверждает
передачу Издательству прав на их изготовление, тиражи-
рование и распространение.

Редакция не использует в материалах стандартные знаки
для обозначения зарегистрированных прав на объекты
любого рода собственности. Все указанные в публикациях
торговые марки являются собственностью их владельцев.
Мнения, высказываемые авторами, не всегда совпадают
с точкой зрения редакции.

Полная или частичная перепечатка материалов журнала
допускается только по согласованию с редакцией.

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
..... (044) 496-3469
отдел рекламы (044) 496-3462
отдел распространения (044) 331-0401
..... (044) 331-0409
Факс (044) 496-3464
E-mail editor@gamerplay.com.ua
Сайт www.itcpublishing.com

© ООО «Видавничий Дім ІТС», 2010 г.

Все права защищены



Девичьи хлопоты

Дорогие читатели, учитывая то, что особо громких событий, за исключением старта беты StarCraft II (нам удалось раздобыть аж четыре ключа!), не было, я хотела бы поговорить о вашей увлеченности играми, от которой нередко страдают жены или девушки. То и дело на женских форумах всплывают обсуждения на тему «Муж и игры – нужна помощь!», где представительницы прекрасной половины сетуют на непонятное пристрастие любимых и изобретают способы оторвать их от экрана. Есть случаи, когда свежак от Victoria's Secret уже не работает. Дамы искренне недоумевают, ну что он в этом такого нашел, расстраиваются и даже ревнуют. И, знаете, они не так уж неправы.

Посудите сами, всякие обязательные праздники вроде Дня святого Валентина, 8 Марта, годовщины знакомства, первого поцелуя и ее дня рождения – раз в году. Форс-мажорные события а-ля премьера очередной части «Сумерек» тоже (парни, осталось только две серии, потерпите). А играть можно каждый день, что большинство и делает. Индустрия ежемесячно выпускает отменные продукты, я уже не говорю о страшных для девичьего уха словах World of Warcraft или

Lineage II – геймеру практически всегда есть чем заняться. Увы, игры прекрасная половина человечества пока не признала традиционно мужским хобби наравне с охотой, рыбалкой, футболом и т. д. Вы не поверите, но они рассматривают его как признак затянувшегося детства. Как с этим бороться? К сожалению, универсального рецепта нет. Пожалуй, самый простой способ – в системе координат вашей милой поместить игры в разряд приятных чудачеств, но для этого придется неукоснительно соблюдать все обязательные праздники, помнить дату ее рождения, цвет глаз, любимые цветы и сходить-таки на премьеру третьего фильма «Сумерек».

P.S. Рекомендации справедливы, если вы не ГМ или рейд-лидер топовой гильдии. В этом случае спутница жизни должна стать боевой подружкой в полном смысле слова. Как Надежда Константиновна Крупская, например.

Приятного чтения.

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

СОДЕРЖАНИЕ

№ 4 (56)
апрель 2010



»ПРЕВЬЮ

Семьсот пятьдесят страниц потребовалось для того, чтобы изложить на бумаге историю Вито Скалетты – обычного парня, в попытках добиться успеха избравшего карьеру гангстера. Ее начало вполне хрестоматийное, а вот окончание будет напрямую зависеть от действий игрока.

с. 14

Mafia II



»ПРЕВЬЮ

Lost Planet 2

Корни настоящей old-skool-аркады плюс главная новомодная фишка современности – кооперативный режим. Неплохой фундамент для действительно интересного боевика, которым Lost Planet 2 вполне может оказаться.

с. 20



»ТЕМА

Мы изгнали в StarCraft II

Те редкие счастливики, которым досталось приглашение в закрытое бета-тестирование StarCraft II, могли почувствовать себя одними из наиболее значимых людей в мире. Еще бы – такая честь! Своими впечатлениями от увиденного делитесь с вами наши стратеги.

с. 26

Новости

- 6 Кратко
- 10 Новости киберспорта

Превью

- 14 Mafia II
- 20 Lost Planet 2
- 24 DeathSpank

Тема

- 26 Мы играли в StarCraft II
- 34 «Наши игры»: апрельская ревизия

Рецензии

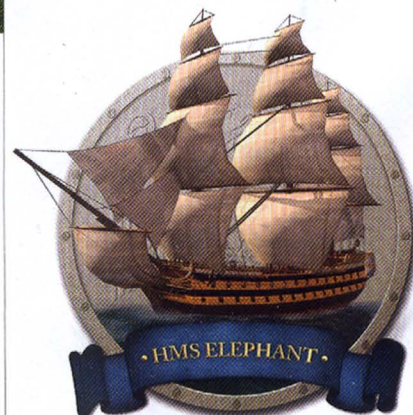
- 40 God of War III
- 44 Napoleon: Total War
- 46 Метро 2033
- 50 Battlefield: Bad Company 2
- 54 Supreme Commander 2
- 56 Heavy Rain
- 60 Dark Void
- 62 No More Heroes 2
- 64 White Knight Chronicles
- 66 Star Trek Online

- 68 Обратная связь

Гид покупателя

- 70 Gameplay PC
- 74 Проект exBOX. Вложить душу
- 76 Razer Naga
- 76 Transcend MP860
- 76 OCZ Alchemy Series Elixir
- 77 GOODDRIVE ECO 16GB
- 77 SanDisk Sansa Clip+
- 77 BenQ E2420HD
- 78 Игры марта: покупаем в Украине

- 80 Top 5 апреля



»РЕЦЕНЗИИ

God of War III

с. 40

Рубя и полоса противников в мелкий винегрет, Кратос рвется на вершину Олимпа, сопровождаемый восторженными криками игровых журналистов. Кажется, вопрос о выборе лучшего action 2010 года можно считать решенным.

»РЕЦЕНЗИИ

с. 46

»РЕЦЕНЗИИ

с. 50

Метро 2033

Мы тут у себя привыкли, что путь от одной конечной станции метро до другой занимает от силы час. А вот в суровом постапокалиптическом мире, описанном Дмитрием Глуховским, такое путешествие может растянуться на недели и месяцы. И не факт, что вообще завершится успехом...

Battlefield: Bad Company 2

Дурашливые похождения четверки героев в однопользовательской компании - это лишь бонус к роскошному сетевому режиму Bad Company 2. Именно он заставит долго обсуждать игру с друзьями и засиживаться за экраном до утра.

Игры в номере

Battlefield: Bad Company 2	50
Dark Void	60
DeathSpank	24
God of War III	40
Heavy Rain	56
Lost Planet 2	20
Mafia II	14
Napoleon: Total War	44
No More Heroes 2	62
StarCraft II	26
Star Trek Online	66
Supreme Commander 2	54
White Knight Chronicles	64
Метро 2033	46





DVD

№ 4 (56)
апрель 2010



Игры

Freeware-игры

Хаус-квест

Shareware-игры

Секретная экспедиция.
Амазонка
Забутые секреты
Youda Суши шеф
Путешествие в
глубины океана
Паранормальное
агентство
Жанго
Ферма Айрис.
Цветок стихий

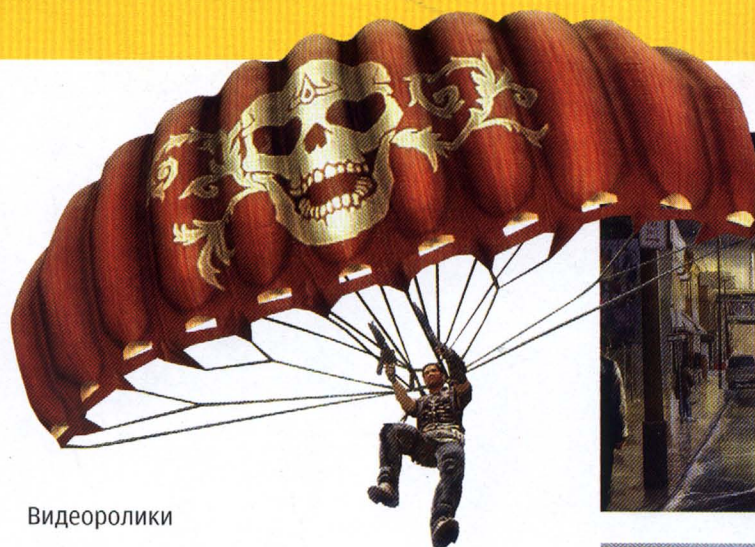
Демонстрационные версии

Just Cause 2
Order of War: Challenge

Патчи

Международные версии

Assassin's Creed 2 v 1.01



Видеоролики

Мультиплатформа

Alpha Protocol
Assassin's Creed 2:
Bonfire of the Vanities
Battlefield: Bad
Company 2
Blacklight: Tango Down
Blur
CryEngine 3
Deadly Premonition
Dragon Age:
Origins - Awakening
Tom Clancy's Ghost
Recon: Future Soldier
Just Cause 2
Mafia II
Metro 2033
Miner Wars
Prince of Persia: The
Forgotten Sands
Red Dead Redemption
Splinter Cell: Conviction
Supreme Commander 2

PC

Amnesia: The Dark
Descent
Sid Meier's Civilization 5
Command & Conquer 4:
Tiberian Twilight
Forsaken World
Napoleon: Total War
Natural Selection 2

Order of War: Challenge
Star Trek Online
Silent Hunter 5

PS3

God of War III
Yakuza 3

PSP

Dead or Alive: Paradise

X360

Alan Wake

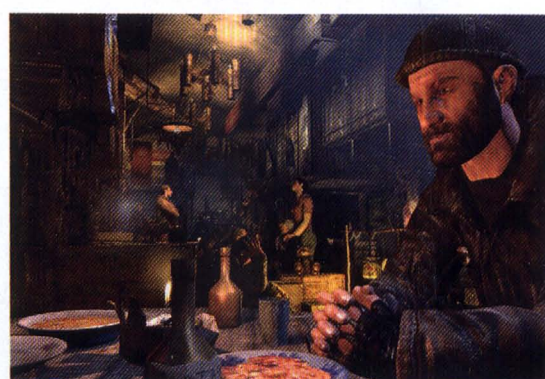
Wii

All Star Karate
Gormiti: The Lords
of Nature!
Metroid: Other M
Red Steel 2

DS

Again
Alice in Wonderland
Shin Megami Tensei:
Strange Journey
WarioWare: D.I.Y.

Коллекция обоев из
популярных игр
Утилиты и программы
на все
случаи жизни



«Издательский Дом ИТС», 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 ИТС» 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-

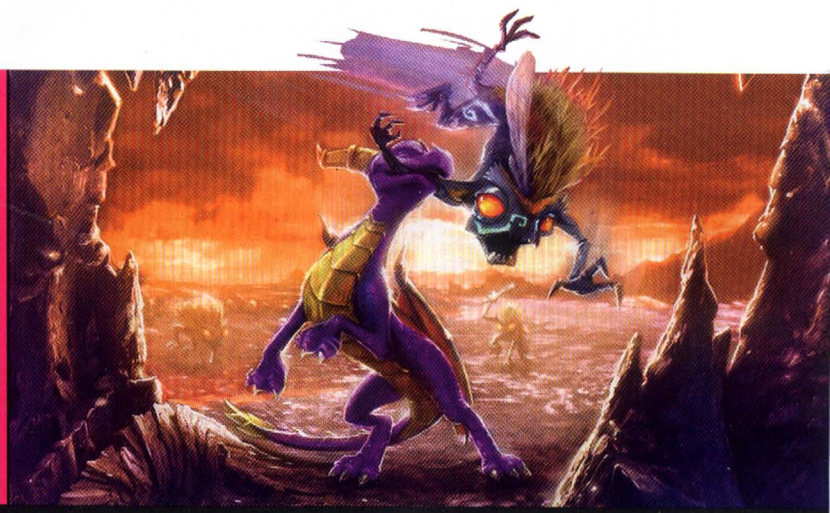
производителей этого ПО. Все программы, помещенные на диск, проверены антивирусным ПО. «Gameplay-DVD, апрель 2010» является неотъемлемой составляющей журнала Gameplay, № 4 (56), 2010 и продаже отдельно от журнала не подлежит.

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

Kings and Castles

Gas Powered Games, совсем недавно выпустившая Supreme Commander 2, анонсировала стратегию реального времени Kings and Castles. Сеттинг обещают фэнтезийный, масштаб событий – невероятный (в сражениях помимо прочего примут участие огромные драконы), а графику – сногшибательную. При этом официальный пресс-релиз не содержит никакой конкретики касательно геймплея. Впрочем, есть предположение, что игровой процесс будет не слишком мудреным, так как Kings and Castles выйдет не только на PC, но и на консолях.



Европейский рейтинг продаж игр

Wii

№	Название	Издатель	Разработчик
1	New Super Mario Bros. Wii	Nintendo	Nintendo
2	Sonic & SEGA All-Stars Racing	SEGA	Sumo Digital
3	Mario Kart Wii	Nintendo	Nintendo
4	Mario & Sonic at the Olympic Winter Games	SEGA	SEGA
5	Silent Hill: Shattered Memories	Konami	Climax Group
6	F1 2009	Codemasters	Sumo Digital
7	FIFA 10	Electronic Arts	EA Canada
8	James Cameron's Avatar: The Game	Ubisoft	Ubisoft Montreal
9	Call of Duty 4: Modern Warfare	Activision Blizzard	Treyarch
10	Rabbids Go Home	Ubisoft	Ubisoft France

DS

№	Название	Издатель	Разработчик
1	Sonic & SEGA All-Stars Racing	SEGA	Sumo Digital
2	New Super Mario Bros.	Nintendo	Nintendo
3	The Legend of Zelda: Spirit Tracks	Nintendo	Nintendo
4	Mario Kart DS	Nintendo	Nintendo
5	Mario & Sonic at the Olympic Winter Games	SEGA	SEGA
6	Professor Layton and Pandora's Box	Nintendo	Level 5
7	Dr. Kawashima's Brain Training	Nintendo	Nintendo
8	Style Boutique	Nintendo	Syn Sophia
9	Mario and Luigi: Bowser's Inside Story	Nintendo	Alphadream
10	Professor Layton and the Curious Village	Nintendo	Level 5

X360

№	Название	Издатель	Разработчик
1	Battlefield: Bad Company 2	Electronic Arts	Digital Illusions CE
2	Aliens vs. Predator	SEGA	Rebellion
3	Call of Duty: Modern Warfare 2	Activision Blizzard	Infinity Ward
4	Forza Motorsport 3	Microsoft	Turn 10 Studios
5	BioShock 2	Take-Two	2K Marin
6	Sonic & SEGA All-Stars Racing	SEGA	Sumo Digital
7	FIFA 10	Electronic Arts	EA Canada
8	Mass Effect 2	Electronic Arts	BioWare
9	LEGO Batman: The Videogame	Warner Bros. Interactive	Traveller's Tales
10	Grand Theft Auto: Episodes from Liberty City	Take-Two	Rockstar North

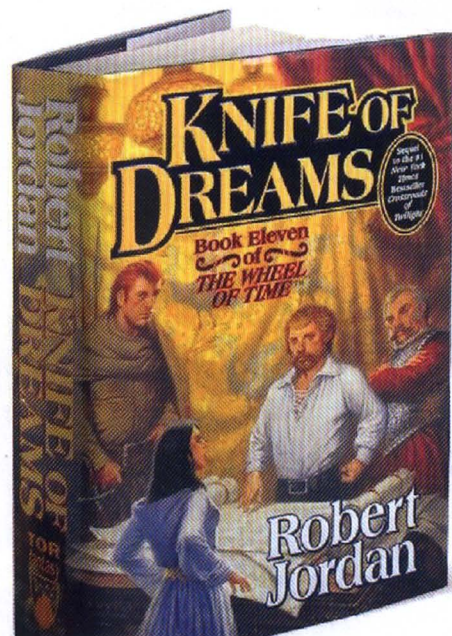
PS3

№	Название	Издатель	Разработчик
1	Battlefield: Bad Company 2	Electronic Arts	Digital Illusions CE
2	Heavy Rain	Sony	Quantic Dream
3	Aliens vs. Predator	SEGA	Rebellion
4	Call of Duty: Modern Warfare 2	Activision Blizzard	Infinity Ward
5	Uncharted 2: Among Thieves	Sony	Naughty Dog
6	Sonic & SEGA All-Stars Racing	SEGA	Sumo Digital
7	FIFA 10	Electronic Arts	EA Canada
8	BioShock 2	Take-Two	2K Marin
9	MAG	Sony	Zipper Interactive
10	Batman: Arkham Asylum	Square Enix Europe	Rocksteady Studios

Чарты предоставлены Chart Track, ©2010 ELSA Ltd (www.elsa.com)

«Колесо времени» в играх

Популярная фэнтези-сага «Колесо времени», продолжающаяся даже после смерти ее автора Роберта Джордана, скоро получит дополнение в виде игр. Заниматься их разработкой будет Obsidian Entertainment (Neverwinter Nights 2, Star Wars: Knights of the Old Republic II, Alpha Protocol) совместно со студией Red Eagle Games. Проекты планируют делать мультиплатформенные – для PC, PS3 и X360. Жанр не называется, но вполне логично предположить, что мы увидим RPG.



Battlestar Galactica MMOG

Случилось то, о чем мечтали многие поклонники сериала Battlestar Galactica – анонсирована MMOG по его мотивам. Только не спешите радоваться: права на разработку получила специализирующаяся на браузерных играх немецкая компания Bigpoint. Соответственно, точный жанр проекта угадать несложно. Нам тем не менее обещают эпический конфликт между людьми и сайлонами (играть разрешат и за тех, и за других), тактические бои, линейки драматических миссий и 3D-графику. Громко заявляется, что Battlestar Galactica установит новые стандарты для «браузерок». Посмотрим-посмотрим...



Стартап Лорда Бритиша

Ричард Гэрриотт (Richard Garriott) – отец легендарного ролевого сериала Ultima и автор оказавшейся не слишком удачной MMORPG Tabula Rasa решил вернуться в игровую индустрию. Потратив немало времени и средств на космическую программу (да, Гэрриотт действительно побывал на околоземной орбите) знаменитый разработчик взялся за проект под названием Portalarium. Это такое себе универсальное middleware, позволяющее запускать браузерные игры на самых разных платформах и (что главное) в любых социальных сетях. Первой ласточкой для Portalarium станет Sweet@S! Poker. Конечно, мы были бы рады услышать более интересные новости о какой-нибудь Ultima Reunion или что-то вроде этого. Но увы.



Еще раз о Jagged Alliance 3

Третью часть серии Jagged Alliance компания Strategy First пробовала сделать два раза и оба неудачно. Первый – совместно с фирмой MIST Land South, второй – с «Акеллой» и F3 Games. Окончательно разочаровавшись в затее, Strategy First продала права на создание триквела немецкой компании bitComposer Games. Правда, та известна в основном как скромный издатель (она, например, помогает распространять в Европе «S.T.A.L.K.E.R.: Зов Припяти»), а не как разработчик. Поэтому заявления о том, что Jagged Alliance 3 будет выполнен в лучших традициях предыдущих частей, серьезно не воспринимаются. Тем не менее bitComposer Games настроена серьезно и обещает выпустить проект в 2011 году.

Пятая цивилизация

Сид Мейер не мудрствуя лукаво анонсировал пятую часть своего сериала Civilization. Никаких революций в геймплее ждать не приходится – да они и не нужны (игровая механика давно отлажена). Мэтр просто пообещал больше доступных рас (восемнадцать), новые пути достижения победы, более функциональный редактор для сценариев и модов и улучшенную многопользовательскую часть. Достаточно? Вполне. Civilization V появится этой осенью только на PC.



ПЕРЕМОГА ПОНАД УСЕ



steelseries
professional gaming gear

steelseries
SIBERIA V2
FULL-SIZE HEADSET

eletek.UA
ексклюзивний дистриб'ютор в Україні

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

Европейский рейтинг продаж игр

PSP

№	Название	Издатель	Разработчик
1	FIFA 10	Electronic Arts	EA GAMES
2	LittleBigPlanet	Sony	Media Molecule / SCE Cambridge Studio
3	Gran Turismo	Sony	Polyphony Digital
4	James Cameron's Avatar: The Game	Ubisoft	Ubisoft Montreal
5	Assassin's Creed: Bloodlines	Ubisoft	Amaze Entertainment
6	Grand Theft Auto: Chinatown Wars	Take-Two	Rockstar Leeds
7	Silent Hill: Shattered Memories	Konami	Climax Group
8	Football Manager 2010	SEGA	Sports Interactive
9	Dissidia: Final Fantasy	Square Enix	Square Enix
10	LEGO Batman: The Videogame	Warner Bros. Interactive	Traveller's Tales

PC

№	Название	Издатель	Разработчик
1	Battlefield: Bad Company 2	Electronic Arts	Digital Illusions CE
2	Napoleon: Total War	SEGA	Creative Assembly
3	Supreme Commander 2	Square Enix	Gas Powered Games
4	Football Manager 2010	SEGA	Sports Interactive
5	Assassin's Creed II	Ubisoft	Ubisoft Montreal
6	The Sims 3	Electronic Arts	The Sims Studio
7	Aliens vs. Predator	SEGA	Rebellion
8	Silent Hunter 5: Battle of the Atlantic	Ubisoft	Ubisoft Romania
9	The Sims 3: World Adventures	Electronic Arts	The Sims Studio
10	Left 4 Dead 2	Valve	Valve

Чарты предоставлены Chart Track, ©2010 ELSA Ltd (www.elsa.com)

Рейтинг продаж Yakaboo.ua

PC

№	Название	Издатель	Разработчик
1	Call of Duty: Modern Warfare 2	«TC»	Infinity Ward
2	«Arma 2: Тактика современной войны»	«Акелла»	Bohemia Interactive Studios
3	Counter-Strike: Source	«Бука»	Valve
4	Far Cry 2	«Бука»	Ubisoft Montreal
5	Team Fortress 2	«Бука»	Valve
6	Left 4 Dead 2	«Акелла»	Valve
7	Left 4 Dead Game of the Year Edition	«Акелла»	Valve
8	Call of Duty 4: Modern Warfare	«Новый Диск»	Infinity Ward
9	«Дальнобойщики 3: Покорение Америки»	«TC»	Softlab-Nsk
10	Navy Field Premium	GFI / «Руссобит-М»	SD EnterNET

PS3

№	Название	Издатель	Разработчик
1	Call of Duty 4: Modern Warfare 2	Activision Blizzard	Infinity Ward
3	Assassin's Creed II	Ubisoft	Ubisoft Montreal
2	Bayonetta	SEGA	PlatinumGames
4	Uncharted 2: Among Thieves	Sony	Naughty Dog Software
5	Grand Theft Auto IV	Take-Two	Rockstar North
6	Dead Space	Electronic Arts	EA Redwood Shores
7	Mirror's Edge	Electronic Arts	Digital Illusions CE
8	Valkyria Chronicles	SEGA	SEGA
9	Overlord: Raising Hell	Codemasters	Triumph Studios
10	The Darkness	Take-Two	Starbreeze Studios

PSP

№	Название	Издатель	Разработчик
1	Need for Speed Shift	Electronic Arts	EA Bright Light / Slightly Mad Studios
2	Brothers in Arms D-Day	Ubisoft	Gearbox Software / Ubisoft Shanghai
3	Killzone: Liberation	Sony Computer Entertainment	Guerilla Games
4	FIFA 10	Electronic Arts	EA Canada
5	Iron Man	SEGA	Artificial Mind and Movement
6	M.A.C.H.	Vivendi Games	Kuju Entertainment
7	Grand Theft Auto: Vice City Stories	Rockstar Games	Rockstar Leeds / Rockstar North
8	SoulCalibur: Broken Destiny	Namco Bandal	Project Soul
9	WipEout Pure	Sony	SCE Studio Liverpool
10	Alien Syndrome	SEGA	Totally Games

www.yakaboo.ua



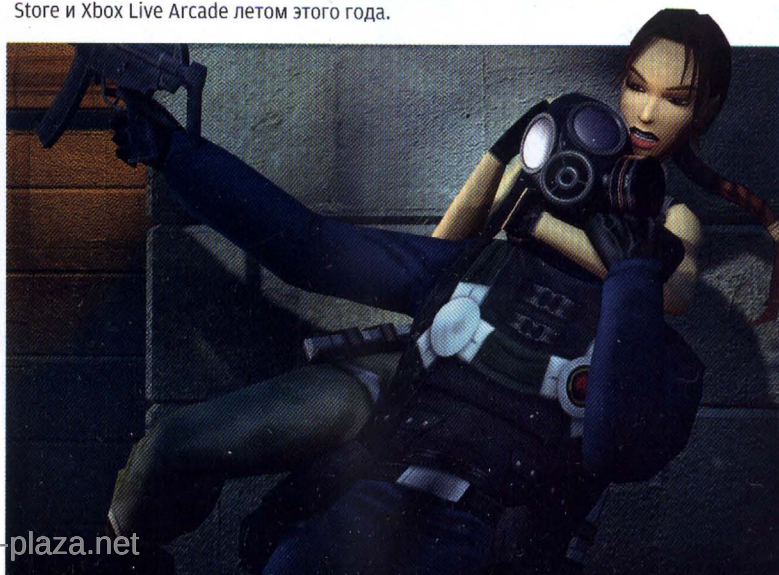
Portal 2

Valve до сих пор молчит на счет Half-Life 2: Episode 3, зато официально объявила о разработке продолжения культовой Portal. Анонсу предшествовала увлекательная ARG (Alternative Reality Game), в которой комьюнити по крохам собирала информацию о проекте, еще несколько интересных подробностей раскрыло превью, опубликованное в журнале Game Informer. Сиквел сделают ощутимо длиннее

и масштабнее оригинала. Конечно же, будут новые типы головоломок – в частности с использованием особой краски (неудивительно, потому что Valve переманила к себе известную indie-команду DigiPen). Также обещают отдельный кооперативный режим для двоих игроков. Ориентировочная дата выхода Portal 2 – четвертый квартал этого года. Проект появится в версиях для PC и Xbox 360.

Новое приключение Лары

Lara Croft and the Guardian of Light – проект, совсем не похожий на предыдущие игры серии Tomb Raider (магическое словосочетание даже не упоминается в названии). Он будет выполнен в изометрической проекции и сделает акцент на очень популярный сегодня кооперативный режим. Лара Крофт и Тотек (Totec), храбрый воин племени майя, отправятся на поиски могучего артефакта Mirror of Smoke. Без взаимовыручки в столь опасном мероприятии не обойтись: скажем, воткнутые в стены копыя Тотека акробатка Лара сможет использовать как ступени. Звучит интересно, посмотрим, что получится на практике. Игра появится на PC, в PlayStation Store и Xbox Live Arcade летом этого года.





Назад на Гавайи!

Компании Atari и Eden Games довольно скромно сообщили о Test Drive Unlimited 2 – продолжении одного из самых своеобразных автосимуляторов последних лет. Сиквел вновь перенесет нас на Гавайи (только остров в этот раз будет другим) и порадует большим объемом игрового контента: автопарк расширят, ассортимент виртуальных магазинов пополнят и так далее. Разработчики сообщают об улучшенной физической модели, динамической смене дня, ночи и погодных условий, а также неплохой системе повреждений. Главное, чтобы в погоне за красотами не забыли исправить недостатки многопользовательского режима, на который в оригинальной Test Drive Unlimited была масса нареканий. Игра выйдет уже этой осенью на PC, PS3 и X360.

Uncharted 2 лучшая по всем статьям

На конференции разработчиков DICE Summit представители Академии интерактивных наук и искусств (AIAS) отметили призами лучшие игры минувшего года. Uncharted 2: Among Thieves победила аж в десяти номинациях. Проект студии Naughty Dog – лучшая adventure, а еще у нее лучшие режиссура, сюжет, арт, анимация, звук и прочие составляющие. И вообще Among Thieves – наилучшая игра 2009-го. Но при этом, что примечательно, приз за геймдизайн достался Batman: Arkham Asylum.

PlayStation Move

Sony наконец-то определилась с названием для своего motion-контроллера, дав ему имя Move. Устройство в целом напоминает знаменитый тандем Wiimote+нунчак, только без связывающих проводов и не требующее батареек (встроенный аккумулятор подзарядается от USB). По отзывам тех, кто уже успел опробовать Move в деле на GDC 2010, контроллер действительно намного точнее своего Wii-конкурента. Вдобавок он умеет отслеживать перемещения по оси Z – то есть ваши движения к экрану или от него. Sony также представила несколько соот-

ветствующих игр: рельсовый шутер The Shoot, развлечения для вечеринок The Party Moves, файтинг Motion Fighter и Sports Champions – более реалистичный аналог Wii Sports. А еще на примере SOCOM 4 продемонстрировали, что с помощью Move можно играть и в хардкорные проекты (хотя, конечно, традиционный геймпад для них куда удобнее). Кстати, устройство не работает без фирменной камеры Sony. А комплект из PlayStation Eye и PlayStation Move будет стоить порядка \$100.



Казуал 2.0

На проходившей в Сан-Франциско Game Developers Conference компания Big Fish Games презентовала новую часть своего популярного сериала Mystery Case Files, которая будет выполнена в так называемой концепции Casual 2.0. Если вы не в курсе, геймплей Mystery Case Files основан на поиске спрятанных на игровых экранах предметов, но теперь домохозяйкам не придется утомлять руку, постоянно двигая мышкой. Курсор станет снова по экрану самостоятельно, а геймерам останется только щелкать в нужные моменты кнопкой. Минимум фрустрации, максимум результата! По слухам, интеллектуальная система, ответственная за перемещения курсора, также не даст раньше установленного времени нажать на кнопку *Выход из игры*. Спасительной комбинации *Alt+F4* дамы, конечно, не знают, а банально перезагружать/выключать компьютер побоятся – чтобы не перепроходить локацию заново. Ловкое решение, не находите?



Парой строк

Alan Wake останется эксклюзивом для Xbox 360. Как заявила Microsoft, на PC эта игра не появится никогда. По неофициальным данным причина заключается в нехватке денег на создание PC-порта.

Red Dead Redemption, роскошный вестерн от Rockstar, задерживается. Правда, ненадолго – всего на месяц. Проект выпустят в Европе 21 мая.

PSP Phone вновь обещают поставить на прилавки в обозримом будущем. Информацию о выпуске устройства распространил Wall Street Journal. Как сообщается, это будет смартфон с возможностью загружать и запускать PSP-игры.

Warner Bros. Pictures получила права на съемку фильма по мотивам... Space Invaders. Очень интересно было бы взглянуть на сценарий подобной картины.

SOCOM 4 выпустит компания Zipper Interactive, совсем недавно отметившаяся своеобразным онлайн-шутером MAG. Нам готовят масштабную сюжетную кампанию и, конечно же, многопользовательский режим.

Компания Gearbox возобновила работу над многообещающим кооперативным шутером Aliens: Colonial Marines. Ура!

Mafia II, увы, появится не раньше августа этого года.

Heavy Rain может быть экранизирована компанией New Line Cinema (которая снимала последнюю версию «Властелина Колец»). Соответствующие права уже куплены, только о начале работ пока молчат.

Работа над ошибками. В февральском Gameplay за 2010 год не указан автор фотографий на страницах 68 – 71. Редакция приносит свои извинения. Сергея Григоровича и его Ferrari запечатлел Павел Маркевич.

» EM World Finals:
Zeus целует кубок



Виктор Анохин



» EM World Finals:
Na'Vi сделали это!

Новости киберспорта

ТРИУМФ NA'VI

Пожалуй, наиболее громким событием последнего месяца стали мировые финалы четвертого сезона Extreme Masters. В Ганновере в рамках выставки CeBIT на специально построенной арене сразились лучшие кибератлеты современности. Игры выбрали по-настоящему народные: Counter-Strike 1.6, World of Warcraft и Quake Live. Системой проведения большой финал не отличался от региональных соревнований: две группы по шесть команд или игроков, если дисциплина одиночная. Победители проходили сразу в плей-офф, получившие вторые и третьи места играли стыковые матчи.

Наверное, самым зрелищным событием стал турнир по Counter-Strike. В погоне за немалыми барышами и возможностью взойти на пьедестал перед лицом ликующей толпы – а зритель собралось предостаточно (по официальным данным, игровую зону посетили более 220 тысяч человек) – многие киберспортсмены продемонстрировали воистину фантастическую игру. Headshot сквозь стену, triple kill посредством стрельбы на упреждение, попадания в прыжке, ориентируясь на звук, – лишь малая толика того, что увидели потрясенные зрители. Ослепленные, оглушенные, по уши в дыму от smoke grenades, мировые гранды выдали по-настоящему запоминающиеся матчи.

По результатам жеребьевки украинской команде Na'Vi, нашей главной надежде на турнире, досталась группа В. Соседи попались

очень своеобразные. Помимо безусловных фаворитов из SK Gaming, ребятам предстояло сразиться с датчанами из Ravens, шведами из mYm, американцами из complexity и корейцами из WeMadeFox. Если попытаться охарактеризовать все эти коллективы одним словом, лучше всего подойдет прилагательное «непредсказуемые». Украинские игроки знали, что будет не просто, а посему на предтурнирном кемпинге придерживались небывалой для отечественного киберспорта дисциплины: сухой закон, правильный режим питания, максимум тренировок и концентрации. Кто-то из участников команды охарактеризовал такие условия подготовки как армейские.

Результат не заставил себя ждать. Natus Vincere (таково полное название украинского коллектива) на протяжении всего группового турнира показывал высочайший класс. Вышеперечисленные соперники были повергнуты, и лишь в матче против шведов SK y Na'Vi не получилось взять три очка. Впрочем, основной цели они достигли – выход в плей-офф стал реальностью.

Стыковый матч предстояло сыграть против mousesports. Немецкая команда сразу дала понять, что так просто наших в полуфинал не пустит. Победив на de_dust2 и уступив на de_inferno, решающий бой украинцы дали на tuscan. Игра шла фраг в фраг, раунд в раунд. Итоговый счет 16:14 – тяжелейшая победа Na'Vi и радость их болельщиков. В полуфинале предстояло сразиться

с американской командой Team EG. Na'Vi свою задачу выполнила. Довела обе карты до победного конца.

И вот финал против Fnatic. Болельщики, наблюдавшие за игрой своих любимцев через Интернет, сжав кулаки, прильнули к экранам мониторов. Неужели Na'Vi смогут стать чемпионами мира? Победа над шведами, до этого казавшаяся такой нереальной, сейчас была близка как никогда. Тяжело пересказать уникальные моменты, которыми пестрил финальный матч. Каждый игрок Na'Vi выложился на 120%, и, несмотря на отчаянное сопротивление шведов, наши разгромили их на обеих картах. Счет 16:13 на de_train и 16:14 на inferno говорит о многом. Радости ребят не было предела – ведь они стали золотыми призерами четвертого сезона Extreme Masters! На данный момент эта победа – высшее достижение отечественных Counter-Strike-профи за всю историю киберспорта (до сих пор наибольшим успехом считалась бронза A-Gaming на World Cyber Games 2007).

Тем временем любители MMORPG обступили игровую зону World of Warcraft. Первые места в обеих группах заняли именитые корейские госу – Button Bashers (они же победители прошлогодних Extreme Masters) и SK Korea.

EXTREME MASTERS WORLD CHAMPIONSHIP		
Место	Команда/игрок	Приз, долл.
Counter-Strike 1.6		
1	Na'Vi	50 000
2	Fnatic	20 000
3	SK Gaming	8000
4	Evil Geniuses	4000
World of Warcraft		
1	Evil Geniuses	25 000
2	Dignitas	10 000
3	Button Bashers	4000
4	SK Korea	2000
Quake Live		
1	rapha	10 000
2	Cooler	4000
3	av3k	1600
4	Cypher	800

Однако несмотря на уверенный старт, в первых же турах плей-офф оба азиатских коллектива уступили. Англичане из Team Dignitas и американцы из Evil Geniuses взяли реванш за поражения в групповых поединках, после чего вышли в финал, где тройка американцев снова доказала свое превосходство.

Номинация Quake Live также запомнилась нешуточными баталиями. В игровой зоне нельзя было и шагу ступить, чтобы не натолкнуться на какую-нибудь живую легенду. Все восемь участников финала отлично знакомы публике, и вопрос оставался лишь один: у кого в решающий момент не дрогнет рейлган?

Группу А без единого поражение

На предтурнирном кемпинге наши придерживались небывалой дисциплины

ния преодолел россиянин Cooler. Со второго места в плей-офф отправились американец garpa и поляк av3k, оставив не у дел именитого итальянца stermu. В то же время из группы В успешно вышли белорус Cypher, швед fox и американец DaNaNG.

Далее garpa разгромил своего соотечественника на zntourney1 и отправился на полуфинал соревнований, где и встретился с Cypher. Звездный американец снова оказался белорусу не по зубам. В другом матче турнирной сетки мастерство прыжков через лаву продемонстрировал именитый Cooler. Таким образом, в финале встретились представители американской и славянской Quake-школ. После серии красивых киллов на Qzdm6 победу одержал Шейн «garpa» Хендриксон (Shane Hendrixson).

ЗВЕЗДНОЕ РЕМЕСЛО – В МАССЫ!

Старт открытого бета-тестирования StarCraft II устроил хорошую встряску мировому сообществу кибератлетов. Заполучив в руки заветные ключи для игры в Battle.net, практически все профессиональные стратеги современности объявили о смене профессии. Особенно много подобных заявлений поступило от мастеров оригинального StarCraft и Warcraft III. Для первых это вполне логичный шаг, а для вторых – возможность продолжить киберспортивную карьеру, ведь турниры по Warcraft III становятся все большей и большей редкостью.

Не отстают и киберспортивные организации. Несмотря на статус игры «бета», чемпионаты по ней в самом разгаре. Да что там чемпионаты, уже появилось несколько независимых рейтингов! К слову, высшую строчку европейского долго удерживал знаменитый одесский прогеймер White-Ra.

По сути, StarCraft II – первая стратегия, заточенная под киберспортивные состязания. Организаторы World Cyber Games уже сейчас зарезервировали ей место в списке официальных дисциплин турнира (и это задолго до выхода полной версии игры), а еженедельный Zotac Cup специально закрыл свою серию турниров по Warcraft III и направил все силы на проведение матчей по StarCraft II.

Многочисленные киберспортивные кланы активно набирают прогеймеров, желающих выступать в этой дисциплине. Если

вы давно хотели приобщиться к электронному спорту, а тратить годы на оттачивание мастерства не намерены – вот ваш шанс! StarCraft II – практически идеальная игра для начала киберспортивной карьеры. Да, конкуренция высока, но все стартуют с примерно одинаковых позиций. Проблема лишь одна – достать пресловутое приглашение в бету.

ASUS WINTER 2010

В Москве состоялся очередной турнир серии ASUS Cup. Украину на мероприятии представляли коллективы Stay Alive, DTS.Chatrix (включая состав по Dota Allstars) и PinG. KerchNET не попала на соревнования из-за проблем с таможней, а Na'Vi решила пропустить их ради усиленной подготовки к финалам Extreme Masters.

Начало турнира выдалось довольно неплохим. Групповую стадию преодолели две украинские команды (не повезло Stay Alive). Счета матчей оказались достаточно убедительными, и сомнений по поводу присутствия наших ребят в тройке лидеров не оставалось. Далее уверенно был пройден первый тур игры на вылет, однако уже в четвертьфинале сошла с дистанции DTS.Chatrix. В соперники днепропетровцам попали москвичи из forZe, взявшие верх на de_nuke со счетом 5:16. Зато в следующем туре PinG добила мини-реванша над обидчиками: счет 16:13, 16:8 на de_dust2 и inferno. И наши ребята в финале соревнований!

Там их уже ждали. Команда UNITED, сформированная из лучших игроков России и Казахстана, дала жаркий бой украинской пятерке. К сожалению, ни de_nuke, ни train взять не получилось, так что пришлось нашим довольствоваться лишь вторым местом.

В турнире по FIFA 10 сильнейшим оказался россиянин Pika, а в Pro Evolution Soccer лучше других играет соотечественник sunrise. В номинации Dota Allstars, удивив всех, выстрелила воронежская команда TOM, обыгравшая даже таких грандов, как Int-ExL и RoX.Kis. Украинцы из DTS.Chatrix неожиданно вылетели с турнира на стадии 1/8.

Кроме того, в рамках мероприятия прошел небольшой турнир по Counter-Strike среди женских команд, которых заявилось целых восемь. По традиции самым ярким моментом оказался процесс переодевания кибератлетов в фирменные футболки. Все остальное – неважно.

30HA51

NO TRESSPASSING

Logos at the bottom include: RAZER, steelseries, ROCCAT, SPEEDLINK, 3RSYSTEM, SIRTEC, ZALMAN, Thermaltake, Thermalright, Gigabyte, Plan Li, ACASE, AC, Aero Cool, sigma, OCZ, Team, and mushkin enhanced.

www.30HA51.com

ПРЕВЬЮ

» Путешествия в будущее и материализация духов

» Lost Planet 2

с. 20



В этом разделе

14	Mafia II
20	Lost Planet 2
24	DeathSpank

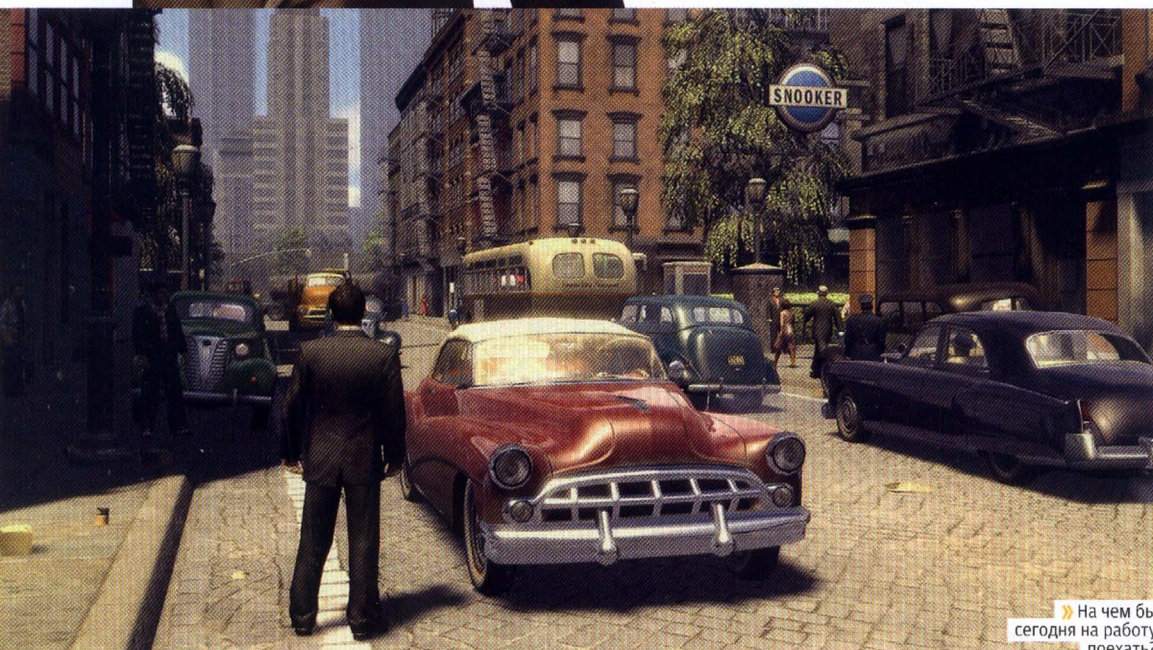


Mafia II

Александр Пушкарь

Мы бандито, гангстерито...

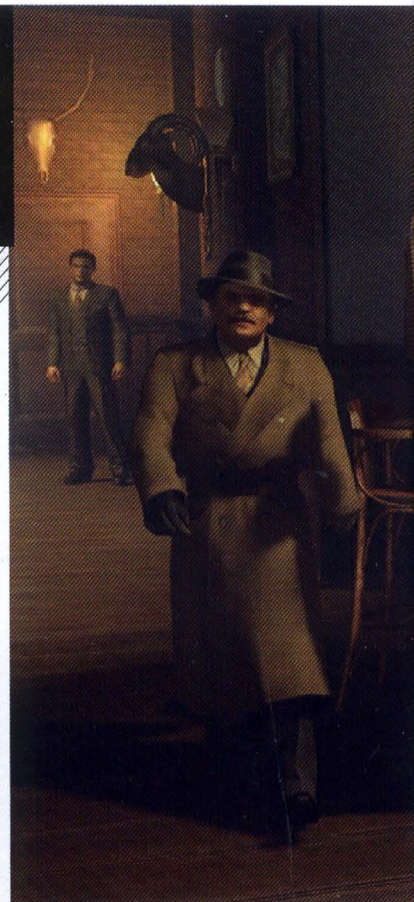
Восемь лет назад, когда балом трехмерных игр с открытым миром и машинками правила третья часть Grand Theft Auto, как-то очень тихо и незаметно на полках магазинов появилась скромная игра Mafia. Многие не глядя окрестили ее клоном GTA, и, отпустив несколько нелестных эпитетов, продолжили гонять молчаливого Клода по просторам Либерти-сити. Боже, как же они ошибались...



» На чем бы сегодня на работу поехать?



» Хорошая штучка. А покручнее не найдется?



Бкратце объяснить, чем была так бесконечно крута Mafia, едва ли получится. Обычные, вроде, определения: большой город, множество транспортных средств, интересный сюжет, разнообразие миссий, глубокая атмосфера, фотореалистичная графика. Подобными достоинствами козыряет изрядное число игр, хотя и не везде они встречаются одновременно. Помнится, ощущения были совершенно феерическими, с которыми мало что могло сравниться. Ведь мы не просто следили за тем, как рядовой таксист постепенно превращается в законченного ублюдка, а потом начинает раскаиваться, теряет друзей и близких, приобретает врагов и постоянно круто меняет собственную жизнь – мы переживали все это вместе с ним.

Такого эффекта добиться очень непросто, надо тонко чувствовать душевный настрой игрока (или вернее будет сказать зрителя?) и суметь ни разу его не разочаровать. Что чешским разработчикам в полной мере удалось – игра цепляла за душу с первых же кадров головокружительной погони и не отпускала до самого финала, а эффектная концовка только добавляла восторга, надолго оставляя под впечатлением.

Естественно, мы ждали продолжения, хотя и понимали – задача



При попытке ограбления банка Вито арестовали и поставили перед выбором: загреметь в тюрьму или пополнить взвод штрафников

эта практически непосильна. Одно дело сотворить шедевр, и совсем другое – ухитриться его превзойти или на худой конец повторить. Но разработчики все же рискнули попробовать.

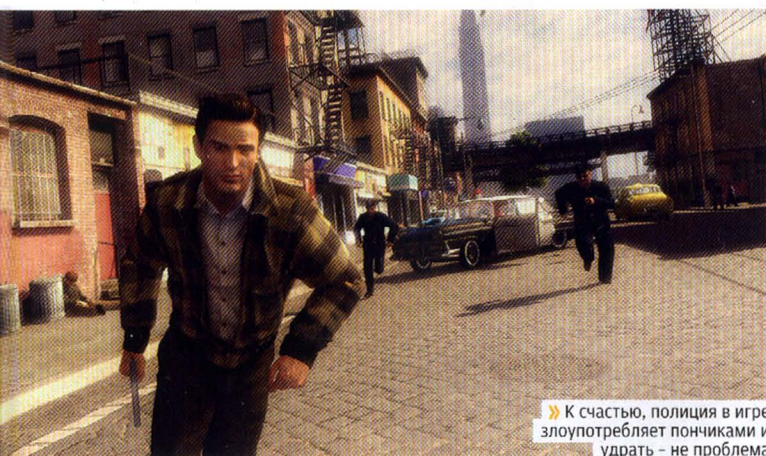
Нового главного героя игры зовут Вито Скалетта, и в отличие от Томми Анджео из первой части он вовсе не «простой парень, оказавшийся не в то время не в том месте», история его скорее похожа на фильм «Славные парни». О карьере бандита Вито помышлял с

детства, в открытую завидуя богатству и уважению, которыми пользовались гангстеры. И однажды, объединив силы со своим старинным другом Джо Барбаро, рискнул воплотить мечты в жизнь. Но увы, госпожа удача была не на его стороне – при попытке ограбления банка Вито арестовали и поставили перед выбором: загреметь в тюрьму или пополнить взвод штрафников и поучаствовать во Второй мировой войне во славу Соединенных Штатов. Оказаться за

решеткой хотелось все же чуточку меньше, и таким образом Вито покинул родной город, отправившись набираться боевого опыта на фронте. А спустя какое-то время вернулся – заматеревший, злой и неблагоустроенный.

По счастью, его закадычный друг Джо (которому удалось избежать ареста) не сидел сложа руки и по-прежнему общался с местными криминальными авторитетами. Вито буквально сразу предложили первую грязную работенку, заключающуюся в угоне дорогого автомобиля. Потом следующую, и пошло-поехало...

Закружилась обычная канитель – большие деньги породили тягу к еще большим деньгам, Вито захотелось власти, развлечений и веса в обществе, он постепенно начал погружаться в пучину нелегального бизнеса, насилия и гангстерской романтики. И это будет происходить прямо у нас на глазах – согласно сценарию игры нам предстоит прожить десять лет жизни Вито, с 1945-го по 1955-й, пройдя последовательно все периоды становления нового мафиози.



» К счастью, полиция в игре злоупотребляет пончиками и удирать – не проблема

ПАСПОРТ

Жанр first person shooter
Разработчик 2K Czech
Издатель Take-Two
Издатель в СНГ «1С»
Дата выхода III квартал 2010
Сайт www.2kgames.com/mafia2

2K Czech Чешская студия, ранее именуемая Illusion Softworks, умеет удивлять. Каждая из ее игр может похвастаться любопытнейшими инновациями, которые впоследствии берут на вооружение многие другие разработчики. В 2002 году она подарила нам лучшую игру на тему криминальной Америки и сейчас полна решимости повторить этот подвиг.
Игры Mafia: The City of Lost Heaven, серии Vietkong, Hidden & Dangerous
Сайт www.2kczech.com

» Хорошая машинка. Чуть побитая, но стильная



» Это называется «сверлить взглядом»



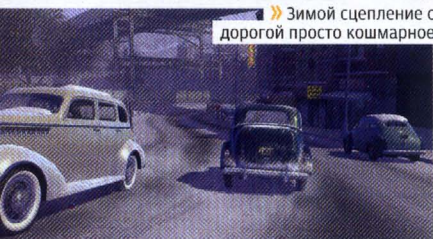
» Деньги, роскошь, женщины! Если б все было так просто...

Не правда ли, несколько напоминает историю Генри Хилла из вышеупомянутой киноленты? Разработчики с удовольствием подтверждают догадку и добавляют, что не только этот фильм оказал влияние на их творчество. Вспоминают они и о «Крестном отце», откуда позаимствована архитектура

Согласно сценарию игры нам предстоит прожить десять лет жизни Вито



Есть шанс подстрелить водителя прямо за рулем



Зимой сцепление с дорогой просто кошмарное



Томми-ганом можно выкосить целую толпу

ра зданий, и о «Проклятом пути» с любопытными деталями быта гангстеров. Диалоги же писались с оглядкой на сериал «Клан Сопрано», герои которого щеголяют очень колоритным говором. Вероятно, именно потому большинство видеороликов из игры беспощадно «запиканы» цензором, иначе их не допустили бы к показу в общественных местах.

На этом аллюзии не заканчиваются. Многие персонажи внешне очень смахивают на знаменитых актеров. К примеру, один из работодателей Вито – Дон Делука, как две капли воды похож на Джеффри Раша (Geoffrey Rush). Пусть он и не был замечен в гангстерских боеви-



Невежливо принимать гостей лежа на полу



Куда ж без погонь на ярких сверкающих авто?

ках и запомнился зрителям скорее в образе капитана Барбосса из «Пиратов Карибского моря», но зато главный герой – вылитый Марлон Брандо (Marlon Brando) в молодые годы. Тот самый, исполнивший роль крестного отца в одноименном киношедевре, даже имя персонажа совпадает.

А вот у нового места действия – города Empire Bay – реального прототипа нет, это сборный микс из Нью-Йорка и Сан-Франциско. Его площадь составляет примерно двадцать шесть квадратных миль, что вдвое превышает размеры Lost Heaven из пер-

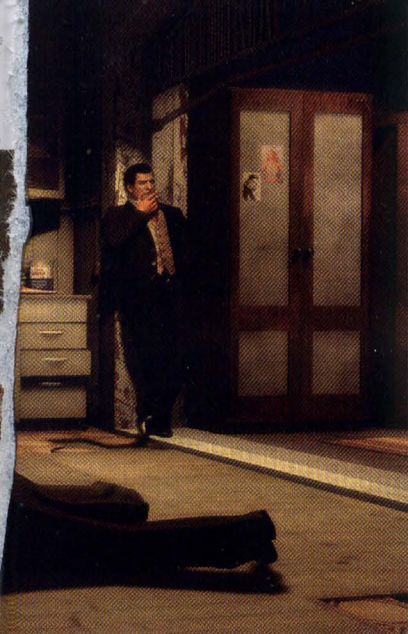
вой части, и, что особенно приятно, открыт для перемещения он будет сразу и целиком.

Понятное дело, пешком такую громадину не обойти и за несколько часов, но Mafia всегда славилась обилием и разнообразием транспортных средств. Нам пообещали около пятидесяти базовых автомобилей, не считая различных модификаций той или иной модели. Покататься разрешат на чем угодно – от тяжелой бронированной машины для самых важных персон до юрких обтекаемых болидов, с которыми тоже предстоит столкнуться. Вы все еще помните гоночную миссию из оригинальной игры?

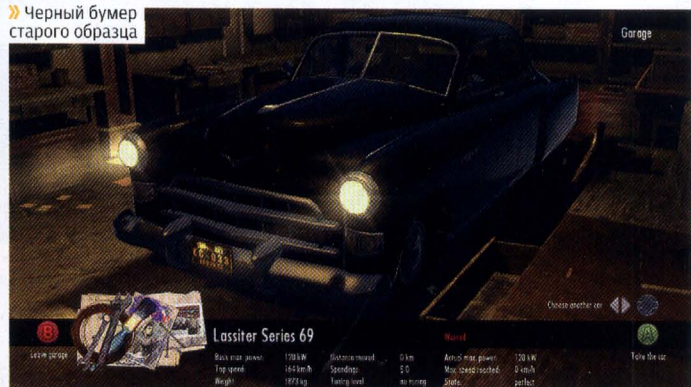
Физической моделью транспорта разработчики озаботились всерьез, обещая детализацию на уровне серии Burnout. Управление автомобилем будет очень сильно отличаться в зависимости от того, на чем игрок катается в настоящий момент, а также, разумеется, от текущих погодных условий. Вдобавок каждую машину можно деформировать уймой способов – от легких царапин на бампере до превращения в груды металла. Шины разрешено прокалывать, выстрел в бензобак может привести к возгоранию и взрыву. Периодически придется пополнять запасы топлива, а если на капот налипнет слишком много грязи –

Нам пообещали около пятидесяти базовых моделей автомобилей





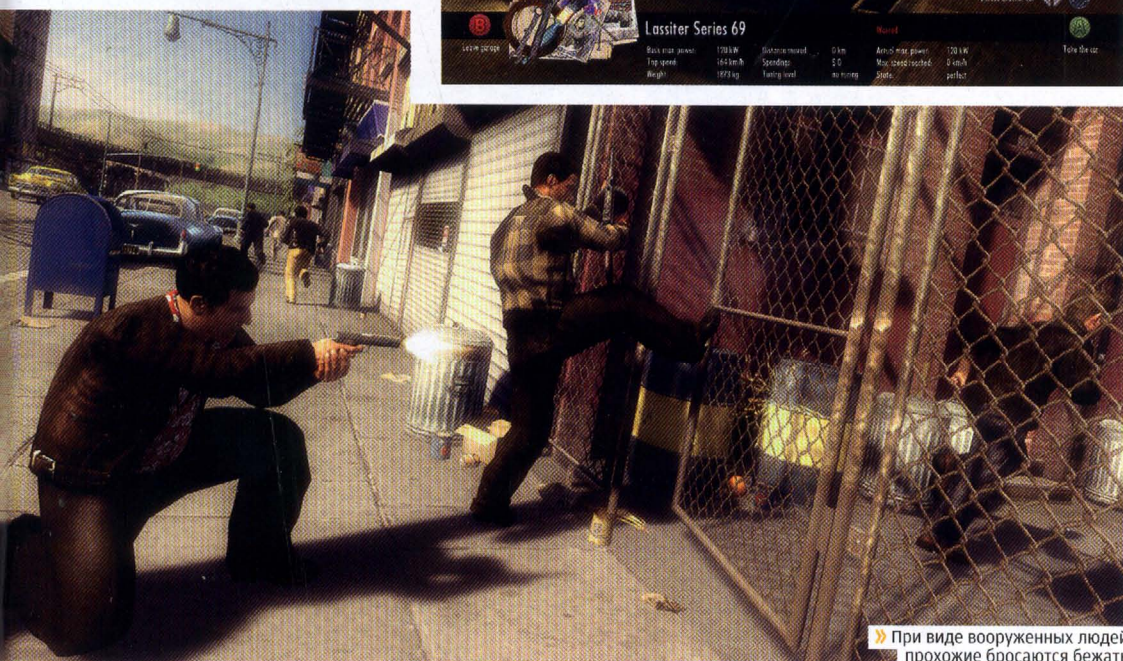
» Черный бумер старого образца



» Гангстер никогда не покажется на публике в грязных туфлях



» Услуги такси позволят сэкономить время



» При виде вооруженных людей прохожие бросаются бежать



» Местный оружейник с радостью подберет что-нибудь по руке

❖❖ Диалоги писались с оглядкой на сериал «Клан Сопрано», герои которого щеголяют очень колоритным говором ❖❖

стоит заехать на автомойку, дабы вернуть машине первозданный вид.

Раздобыть новое средство передвижения очень просто – во-первых, нас всегда будет что-нибудь ждать

в гараже, во-вторых, мы вольны купить или даже угнать понравившуюся тачку. Но это может привлечь внимание полиции, равно как и любое другое противоправное

действие. Например расчехленное оружие посреди улицы – придется показывать разрешение на его ношение, платить штраф, убегать либо стрелять. Последний вариант разработчики решительно не рекомендуют – после убийства полицейского за Вито примутся всерьез. Оторваться тогда будет очень не просто, потому от копа лучше попробовать удрать. Собственно, обычной смены гардероба в ближайшем магазине одежды должно быть достаточно, дабы сбить его с толку.

Кроме служителей закона на улицах города полно и других персонажей, которыми можно взаимодействовать. Разработчики ввели в игру так называемую систему моментальных квестов – то есть неких ситуаций, в которые при желании

» Хороший взрыв всегда способствовал решению проблем



» Стильный прикид – это тоже очень важно



» Мини-карта поможет сориентироваться в городе



» Редкие часы досуга



Структура геймплея в общем останется прежней

Знакомые все лица

Дабы не быть голословными, мы подобрали несколько кадров из игры и фильмов для сравнения. Что скажете, похожи?



Джеффри Раш (сверху) и дон Делука (снизу)



Марлон Брандо (сверху) и Вито Скалетта (снизу)

тивями), люди торопятся по своим делам или неспешно следуют от дома в ближайшее кафе. Вот чего в игре не будет, так это циклической смены времени суток и погодных условий, ведь каждая миссия представляет собой один день. А уж окажется он солнечным, пасмурным или снежным – зависит от сценария. Впрочем, текущая дата определяет еще и внешний вид города, как-никак за игру проходит целых десять лет. И Empire Bay образца 1945 года в послевоенной разрухе и депрессии – это отнюдь не то же самое, что в начале пятидесятых, когда жизнь понемногу стала налаживаться.

Структура геймплея в общем останется прежней – игра разделена на миссии, которые должны разворачиваться в установленном порядке. Но элемент нелинейности все же предполагается – порой в ходе задания нужно будет сделать некий нравственный выбор, и в зависимости от принятых решений откроется одна из четырех концовок.

Боевая система также переделана под современные стандарты и как следует отполирована. И это очень хорошо, ведь в оригинале временами приходилось бороться



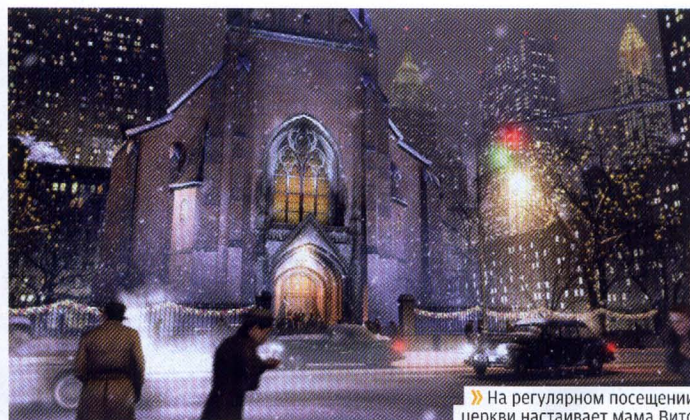
» Снег и ночь полностью преобразают город

не с врагами, а с непослушным управлением. Теперь за каждым уступом можно прятаться, герой передвигается заметно мягче и плавнее, целиться стало удобнее. Здоровье традиционно восстанавливается, если немного подождать в укрытии, но следует иметь в виду, что огнестрельные раны затягиваются гораздо дольше, чем механические повреждения. В ближнем бою, кстати, Вито чувствует себя вполне уверенно – в игре предусмотрена несложная, но эффективная боевая система из пары ударов, блоков и уклонений. Не забыты и stealth-

элементы, позволяющие передвигаться за спинами врагов без привлечения излишнего внимания, что может облегчить прохождение некоторых заданий.

На вопрос, будет ли сюжет как-то пересекаться с событиями оригинальной Mafia, разработчики однозначного ответа не дают. Но глаза у них при этом такие хитрые, что впору ожидать сюрпризов. Ведь и время действия частично совпадает, и Джо подозрительно похож на одного из бандитов, «передававших привет» от мистера Сальери, и среди списка действующих лиц фигурирует некто Томму, пусть и на третьих ролях...

Дата выхода Mafia II в очередной раз перенесена на неопределенный срок, в настоящий момент застыв на отметке III квартал 2010 года. Разработчики оправдываются необходимостью шлифовки, так как обнародовать сырой продукт они решительно отказываются. Подход на редкость здравый, поэтому придется запастись терпением. В конце концов репутация у компании практически безупречная, да и выпуском первой Mafia чехи на деле показали, на что они действительно способны.



» На регулярном посещении церкви настаивает мама Вито

ПАСПОРТ

Жанр action
Разработчик Capcom
Издатель Capcom
Дата выхода 21 мая 2010
Сайт www.lostplanet2game.com

Capcom Японская компания Capcom считается одним из крупнейших издателей и разработчиков интерактивных развлечений в мире. Она создала внушительное количество знаковых для индустрии сериалов, включая Resident Evil и Street Fighter. **Игры** Bionic Commando, Dead Rising, Lost Planet: Extreme Condition, серии Breath of Fire, Resident Evil, Devil May Cry, Street Fighter, Mega Men
Сайт www.capcom.com

www.journal-plaza.net



» Суровые боевые акалангисты



» Я в домике, причем неплохо защищенном

Lost Planet 2

Глобальное потепление

Боевик Lost Planet: Extreme Condition дебютировал на Xbox 360 в начале 2007 года. Проект вышел в то время, когда каждая новая игра для консоли Microsoft воспринималась как большое событие, поэтому ее с энтузиазмом встретили и геймеры, и журналисты.

Впоследствии Capcom портировала Lost Planet на PC и PS3, а затем выпустила дополнение Lost Planet: Colonies с акцентом на многопользовательские поединки. Учитывая объем усилий и количество денег, вложенных в разработку, совершенно неудивительным стал анонс сиквела со скромным названием Lost Planet 2.

Продолжение постарались сделать максимально непохожим на оригинал. Первое, что бросается в глаза, — абсолютно новые локации. Хотя действие разворачивается на все той же фантастической планете E.D.N. III, ее ландшафт кардинально преобразился. Еще в Extreme Condition колонизаторы запустили в работу специальные механизмы по изменению климата, позволившие растопить лед и избавиться от обилия снега. Спустя десять лет на планете сформировалось несколько климатических зон, включая густые тропические леса и жаркие пустыни. К несчастью, планы человечества жить весело и беззаботно в обновленном мире не увенчались успехом. Мало того, что местные громадные инсектоиды акриды (akrid) продолжают терроризировать поселенцев, поедая целые

поезда и нападая на военные базы, так еще и среди людей начались разброд и шатания. Причина все та же — борьба за ценную термальную энергию.

Однопользовательский режим разделит на шесть самостоятельных эпизодов с собственными героями и сюжетными линиями. Причем кон-

цовка каждого из них повлияет на общий финал Lost Planet 2. Мини-кампании должны существенно отличаться друг от друга. Если сражения на стороне NEVEC (Neo-Venus Construction), занимающейся колонизацией планеты, больше всего напоминают сцены из фильма «Аватар», то перестрелки с участием храбрых пиратов скорее походят на антивоенную ленту «Морпехи». Авторы пренебрежительно намекают, мол, конфликт, связанный с фантастической термальной энергией, — это отражение проблем, возникающих в

» Продолжение постарались сделать максимально непохожим на оригинал «

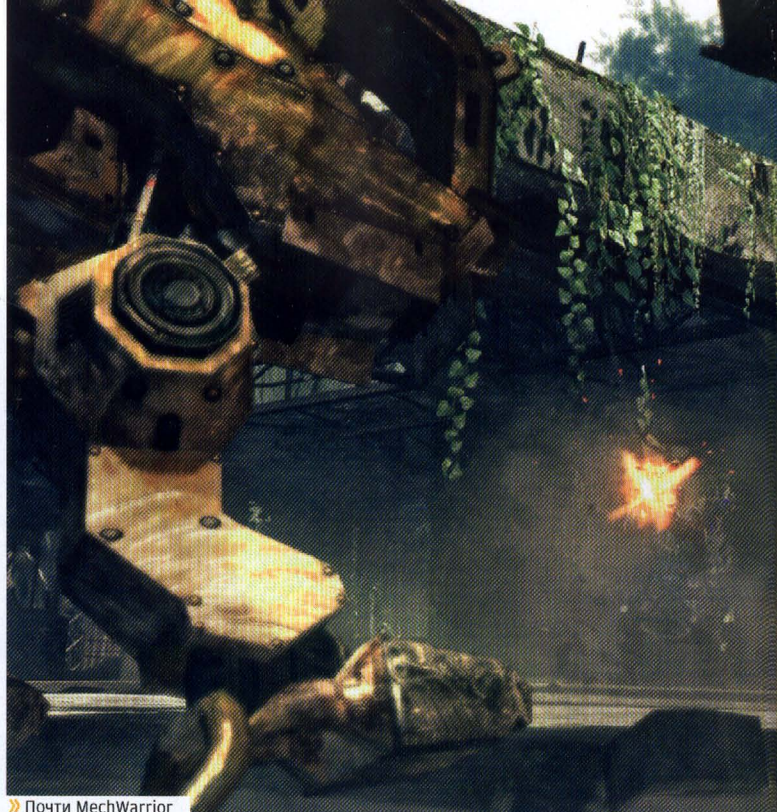
» Вопреки законам аэродинамики оно летает



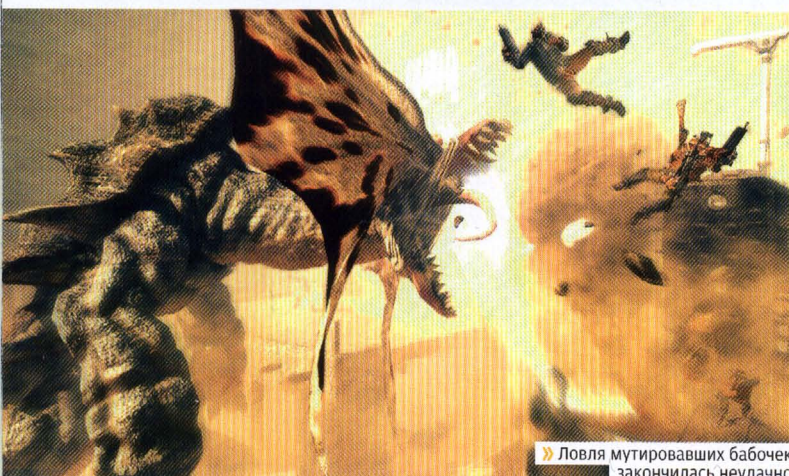
Lost Planet 2, как сейчас модно говорить, заставит задуматься



» Дави клопа!



» Почти MechWarrior



» Ловля мутировавших бабочек закончилась неудачно

современном мире из-за нефти. Сарсом не вдаётся в нюансы геополитики, но уверяет, что Lost Planet 2, как сейчас модно говорить, заставит задуматься.

Наличие нескольких эпизодов предполагает целую компанию главных героев. Так и будет. Единственного протагониста первой части игры – Уэйна (Wayne), срисован-

ного с корейского артиста Бен Хон Ли (Byung-hun Lee), заменят персонажи, самостоятельно созданные вами в редакторе. Вариантов настройки внешнего вида обещают достаточно: от дамочек в бикини до моделей Маркуса и Доминика из Gears of War – бонус покупателям версии Lost Planet для Xbox 360 (к слову, для поклонников Resident

Evil тоже припасли небольшой сюрприз). Оригинальные наряды нужны здесь вовсе не для защиты от атак противника, а для лучшей идентификации героев на поле боя – это особенно важно при наличии совместного режима прохождения.

Кооператив на четырех человек стал главной отличительной чертой Lost Planet 2. Именно под него заточены многочисленные изменения в геймплее (вроде специальных точек возрождения) и в структуре миссий. Например, игра попытается учитывать ваш стиль ведения боя и снабжать соответствующими бонусами. Арсенал, кстати, разрешат комплектовать самостоятельно, выбирая из десятка различных вариантов стволов, включающих пулеметы и гранатометы. Как и раньше, крупнокалиберные орудия можно отрывать с островов Vital Suits – местных боевых мехов.

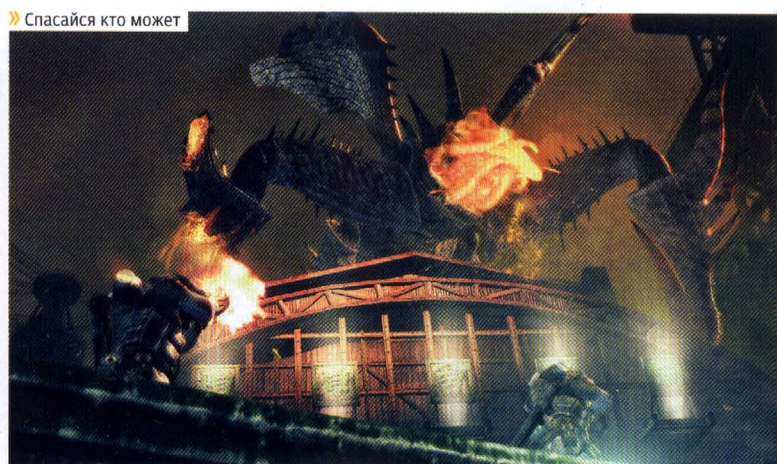
Никто не возбраняет пройти игру до финала в гордом одиночестве, но в таком случае управление партнерами ложится на плечи искусст-

венного интеллекта. Не знаю, насколько глупым он окажется, однако применять в бою всевозможные тактические хитрости AI наверняка будет не под силу – а они как никогда понадобятся в сражениях с боссами. Можно, конечно, банально наворачивать круги вокруг очередной гигантской твари, поливая ту свинцом, хотя куда интереснее попробовать запрыгнуть на колосса или (это вообще шик) ринуться в пасть к акриду и изрезать его изнутри. Да, бои с коренными жителями E.D.N. III останутся одной из самых зрелищных составляющих игры. Только без поддержки соратников осуществить описанные трюки будет куда сложнее. Вдобавок кое-какие мехи стали двухместными – пока пилот дергает рычаги, напарник должен давить на гашетку.

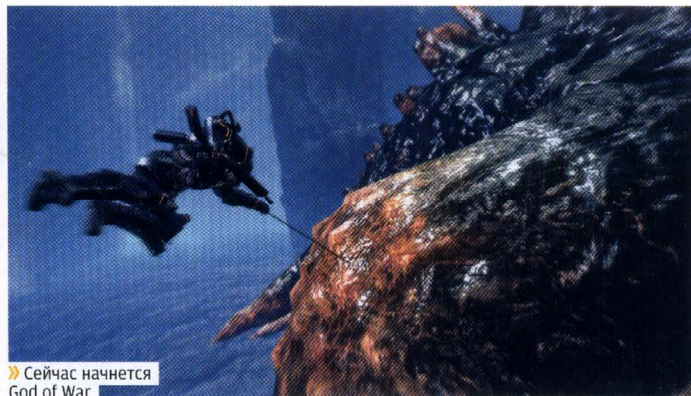
Изменения климата также внесут свои коррективы. Скажем, термическая энергия теперь активнее расходуется на некоторые функции Vital Suits вроде полета или усиления наносимых повреждений. Ею



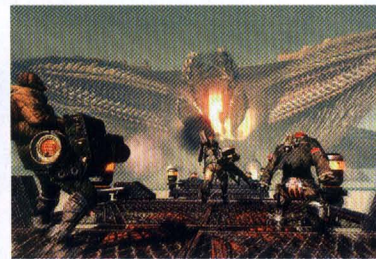
» Войки Gears of War будут доступны в качестве героев



» Спасайся кто может



» Сейчас начнется
God of War



разрешается делиться друг с другом – еще одно преимущество кооперативного прохождения. Кроме того, по ходу дела вы будете получать и очки опыта, начисляемые за убийство противников и выполнение дополнительных заданий. За экспу приобретается оружие и специальное оборудование для увеличения мощности и/или улучшения защиты вашего отряда.

При этом базовые принципы геймплея не слишком изменились. Lost Planet 2 – такое же переосмысление классического хардкорного боевика, каким была первая часть. Бежим вперед, отстреливая многочисленных врагов, – акридов и людей. Используем крюк, чтобы забираться на верхотуры и быстро притягивать полезные предметы. И обязательно сражаемся с большими боссами в конце уровней. Стоит отметить, что системы автоматических укрытий здесь нет (вот так фокус!), и прятаться вам придется самостоятельно, скажем, за элементы «декораций» или специальный энергетический щит.

Выглядеть это все должно куда более эффектно, чем раньше. Разнообразие игровых эпизодов позволяет резко менять тематику оформления и, судя по всему, особенно удалось дизайнерам локации с буйной флорой, освободившейся от ледяных оков. Параметр «Зрелищность» не подкачает: после перестрелок хлипкие здания превращаются в обломки, громадных насекомых охватывают клубы красивого дыма, пальмы гнутся от взрывной волны, столбы огня возникают на месте покореженных топливных резервуаров и т. д. Продюсеры

признаются: они пытаются создать своеобразный аналог Modern Warfare (вот он – новый эталон). Очень может быть, что получится.

Ну и традиционно кроме однопользовательской и кооперативной кампаний в Lost Planet 2 имеется и многопользовательский режим на 16 человек. Учитывая столь универсальную «комплектацию», а также олд-скульные корни этого проекта, можно с уверенностью занести его в список наиболее интересных релизов нынешней весны. Игра ориентируется на современные сетевые тенденции, привлекает внимание симпатичной графикой и захватывающей динамикой. Вполне вероятно, сиквел станет не менее приятным откровением, чем в свое время оказался оригинал. Остается только дождаться мая и выяснить, соответствовали наши ожидания реальности или нет.

» Френк Герберт одобряет!



» Кооператив на четырех человек стал отличительной чертой Lost Planet 2



» Пехота слишком самоуверенна, не находите?

DeathSpank

Михаил Половко

Назад к истокам

Что будет, если скрестить Monkey Island и Diablo? Герой-идиот, призыв куриц заклинаниями, смешные диалоги и много безумного action. Все это – DeathSpank, крохотная идея, разросшаяся в полноценный проект.

ПАСПОРТ

Жанр adventure / RPG

Разработчик Hothead Games

Издатель Hothead Games

Дата выхода 2010

Сайт www.deathspank.com

Hothead Games Канадская студия, основанная в 2006-м в Ванкувере. На втором году существования выпустила свой дебютный проект Penny Arcade Adventures. В настоящее время пост креативного директора компании занимает легендарный Рон Гилберт, создавший такие хиты, как Monkey Island и Maniac Mansion.

Игры Penny Arcade Adventures
Сайт www.hotheadgames.com

...то началось в далеком 2004 году, когда у Рона Гилберта появилась идея создания онлайн-роликов, высмеивающих недостатки игровой индустрии. Для одного из выпусков понадобился шаблонный герой без страха и упрека, который бы рубил всех налево и направо и вел себя как полный идиот. Славному рыцарю в сверкающих доспехах дали имя DeathSpank. Спустя пару-тройку лет образ паладина-фанатика решили развить и анонсировали полноценную игру, вот с ней-то мы сегодня и познакомимся.

DeathSpank – это смесь классической компьютерной adventure с diablo-подобной RPG. Как ни парадоксально, но смешиваются столь непохожие жанры легко и просто, ведь в них много общего: поиск предметов, раскрытие характеров персонажей, развитие сюжета. Но теперь, чтобы найти ведро, дохлую мышь и говорящий череп, придется не лазить по чужим домам, а убивать монстров в подземельях. Разработчики пообещали избавить игроков от недостатков каждого жанра – нудного разыскивания ключей и однообразного заклинания противников.

Протагониста зовут, как несложно догадаться, DeathSpank. Это сборный образ из всех пафосных героических игр и книг. Он одержим собственной отвагой, слегка придурковат и носит доспехи не по размеру. Подобно пирату-неудачнику Гайбрашу Трипвуду, наш протезе больше заинтересован в убеждении окружающих, что он – герой, чем в выполнении своих священных обязанностей.

История игры повествует о приключениях DeathSpank уже после завершения его главного жизненного квеста – нахождения Артефакта. Едва наш персонаж достиг цели, как местный злодей украл реликвию, захватив по пути еще и отряд беззащитных сирот. Естественно, герой не в силах вынести такого хамства

и с рвением Дон Кихота отправляет-ся восстанавливать справедливость.

Нам предстоит познакомиться с уймой колоритных персонажей и всеми правдами и неправдами заставить их помочь себе, как в лучших классических квестах. Так, чтобы раздобыть меч, нужно приготовить особенное лакомство для оружейника. А вот ингредиенты для этого угощения мы сможем достать с трупов определенных монстров, блуждающих по лесам.

Action-часть игры будет выполнена по всем канонам hack'n'slash. Герой прорубает свой путь сквозь орды скелетов, пауков и монашек при помощи огромного арсенала колюще-режущих приспособлений. Среди которых, помимо прочего, встречаются совершенно дикие агрегаты вроде алебарды с ботинком вместо лезвия. А любители бесшумного прохождения обрадуются арбалету с усыпляющими болтами.

Для тех, кому и этого мало, разработчики предоставят набор оригинальных заклинаний, например вызов выводка кур. Пернатые создания в мгновение ока обглодают орду противников до костей. Однако если неправильно рассчитать количество птиц, они могут наброситься и на героя...

С системой накопления опыта и уровней долго разбираться не придется. Убил монстра – получи опыт. Повысил уровень – возьми оружие получше. Будет ли уровень персонажа влиять не только на доступную экипировку, но и, скажем, на возможность выполнить тот или иной квест – пока неизвестно.

Разговоры здесь выдержаны в стиле старых adventure – с большим долей юмора и огромным выбором тем для беседы. Популярных нынче диалогов, когда от каждой реплики зависит мировоззрение персонажа, разработчики стараются избегать, зато от собеседника можно, во-пер-

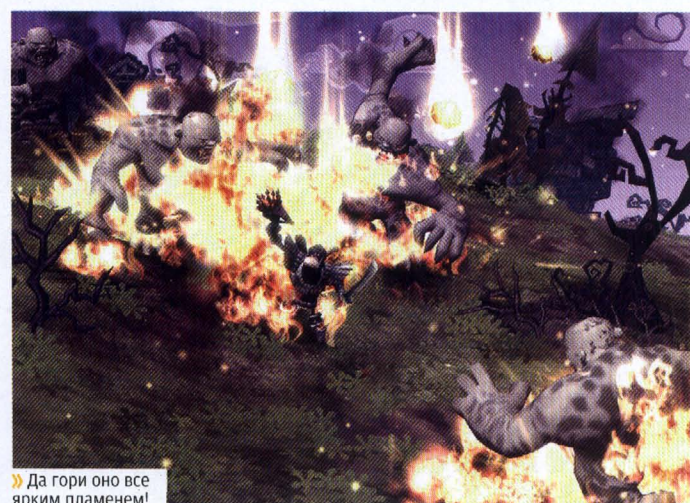
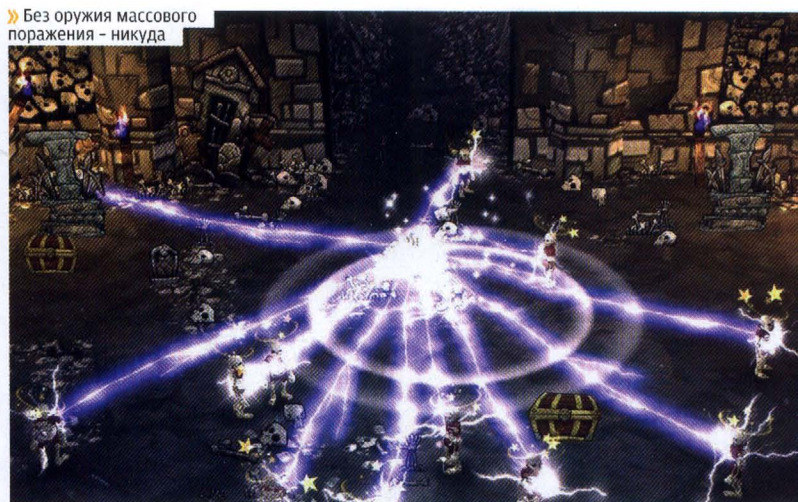
Пернатые создания в мгновение ока обглодают орду противников до костей





Герой прорубает свой путь сквозь орды скелетов, пауков и монашек при помощи огромного арсенала колюще-режущих приспособлений

» Без оружия массового поражения – никуда



» Да гори оно все ярким пламенем!

вых, получить поручение, во-вторых, просто поговорить на общие темы.

Геймплей не станет ограничиваться одним лишь уничтожением монстров и общением – будут и головоломки, над которыми предстоит крепко подумать. Рон весьма неслезно отзывается о загадках, если к их решению невозможно прийти логическим путем и приходится использовать метод научного тыка. В DeathSpank, по заверению автора, головоломки сложны, но очень логичны. А для тех, кому лень посидеть и подумать, предусмотрена удобная система подсказок вроде той, что мы видели в квестах от LucasArts.

Выглядит игра в высшей степени оригинально и своеобразно. Весь ландшафт и персонажи выполнены в честном 3D, а многие второстепенные объекты, скажем, деревья и сундуки, плоские, как будто их вырезали из бумаги. Нечто подобное мы наблюдали, например, в Paper Mario. Такой подход объясняется любовью разработчиков к двумерной анимации, она-де более правильно отображает комичный стиль игры. При перемещении героя перед ним из-за горизонта вырастают деревья, здания и горы, на глазах у игрока развивается картина, напоминающая

книжку-панораму. И приправлено все оригинальной музыкой в стиле surf, которая звучит очень свежо на фоне эпических саундтреков большинства ролевых игр.

Кстати, здесь встретится и маленький пиратский поселок по имени Scurvyville. «Это же не игра-без-пиратов», – улыбается Рон Гилберт. В поселении герой подберет себе пиратские доспехи, шляпу, двух попугаев и взойдет на палубу насто-

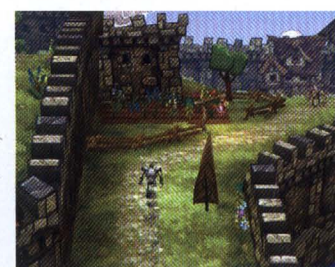
ящего пиратского корабля. А с его помощью он сможет плавать по морям и достигать ранее недоступных участков карты. Конечно же, среди них обнаружатся и острова сокровищ, охраняемые скелетами.

Изначально DeathSpank задумывалась как эпизодическая игра, но когда появилась концепция мира, проект решили не разбивать на куски, а предоставить геймерам сразу всю вселенную. Помимо обя-

зательной сюжетной линии планируется также уйма побочных заданий, к которым можно будет вернуться после конца игры.

И пусть проект выглядит не слишком современно, он все же внушает надежду на успех благодаря обилию юмора и необычному смешению жанров. Да и в биографии Рона Гилберта значится немало хитовых игр, потому вполне вероятно, что DeathSpank удачно дополнит этот список.

» Традиционная пиратская деревушка





Мир не без добрых людей, и именно благодаря им удалось раздобыть приглашения на бета-тест для нескольких проверенных экспертов. Учитывая грандиозность и неоднозначность проекта, мы решили представить вам сразу четыре точки зрения на, пожалуй, самую ожидаемую PC-игру этого года.

Николай Ильченко,
автор Gameplay

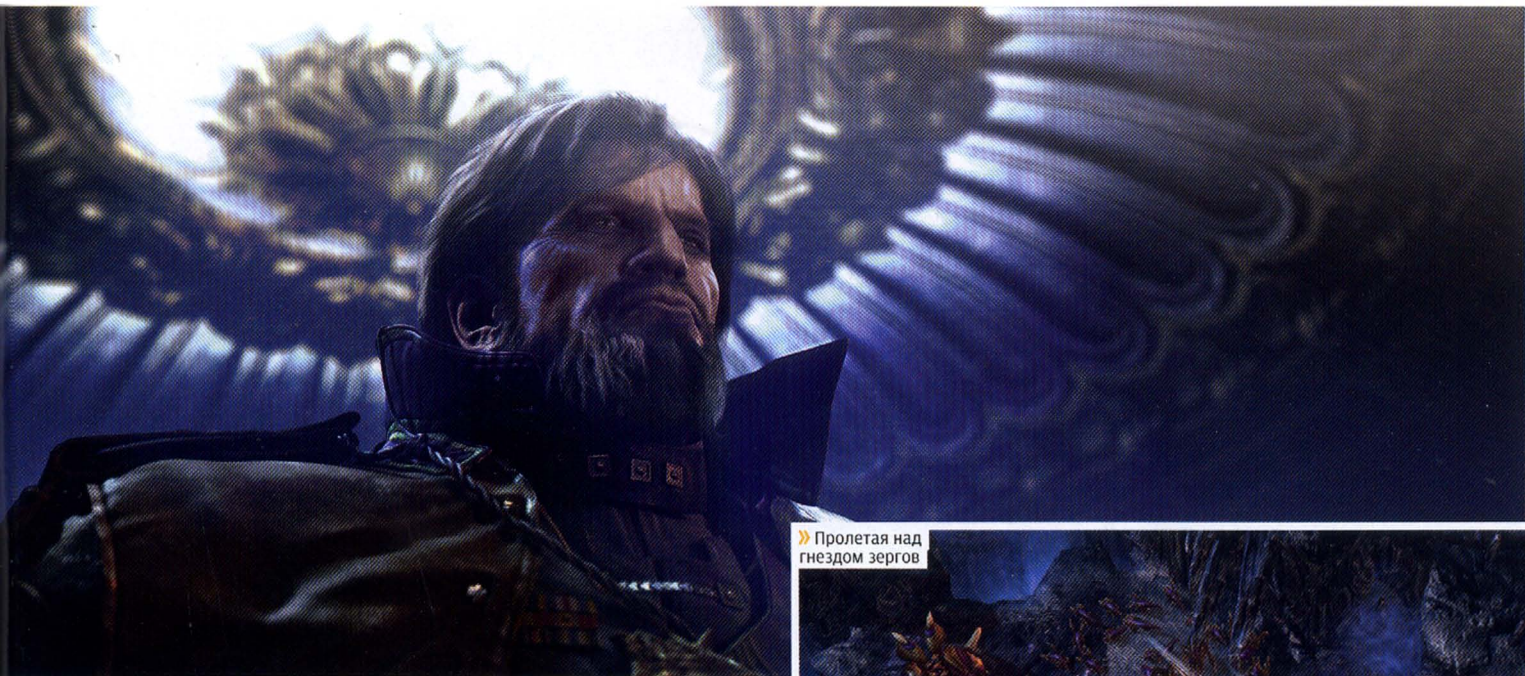
Скажу вам прямо – это какая-то магия. Нет, серьезно. Живет себе жанр, и все в нем как везде: кризис, стагнация и печаль. И тут приходит Blizzard с бетой сиквела игры, вышедшей (подумайте только!) двенадцать лет назад, и не ощущаешь больше кризиса, и печаль ушла. Осталось лишь лихорадочное ожидание StarCraft II: Wings of Liberty, ведь ничего круче я не видел очень и очень давно.

И главное, невозможно объяснить, почему. В чем магия. Если попробовать посмотреть беспристрастно, сама игра весьма старомодна, что впрочем ни капли не чувствуется и не мешает испытывать от нее детский восторг. Во многом StarCraft II похожа на великую предшественницу. Ну так мало ли их было в свое время – «убийц StarCraft», сделанных практически один в один, но с очень важным отличием – они не цепляли.

А сиквел цепляет, да еще как! Возможно, секрет в том, что StarCraft II, подобно всем произведениям Blizzard, поражает удивительным вниманием к деталям и каким-то совершенно запредельным перфекционизмом. Там, где у других ни к чему не обязывающая фоновая картинка, здесь поданное с подкупающей небреж-

Мы играли в StarCraft II





» Пролетая над гнездом зергов



Во многом StarCraft II похожа на великую предшественницу

ностью полотна, которое можно рассматривать хоть час. Вместо заурядной «героической» музыки, добавленной по принципу «шоб було», у Blizzard – маленькие музыкальные шедевры, идеально

ложющиеся на геймплей, формирующие нужный настрой, и, когда надо, вышибающие скучную ностальгическую слезу. А все благодаря искусному вплетению в основную мелодию тех самых музыкальных тем, под которые (подумать страшно!) двенадцать лет назад...

Мелочей не бывает. Каждый штрих, каждая деталь должны работать и работают на воплощение идеи и создание атмосферы игры. Любой, пусть и самый незначительный элемент – камешек в мозаичной картине мира, создаваемой калифорнийскими демиургами. Так стоит ли удивляться, что StarCraft II даже на уровне беты выглядит лучше всякой стратегии, вышедшей за последние лет пять? Подобного баланса игровых сторон в современных RTS достигают спустя эдак полгода после выхода и патча с шестеркой в номере (а в запущенных случаях не достига-



» Цветовая дифференциация штанов налицо



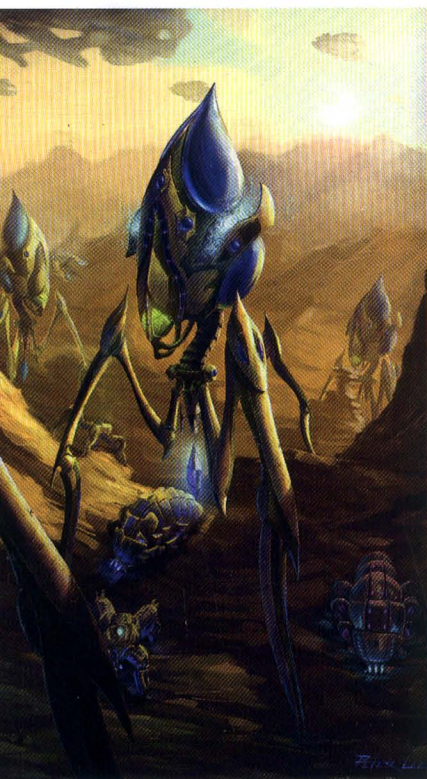
ют никогда). Работа дизайнеров и художников настолько хороша, что, любуясь юнитами, строениями и просто полями будущих сражений, проникаешься историей каждого из них.

И ничего удивительного в том нет. Волшебники из Blizzard уже не раз и не два доказали – они умеют творить чудеса. А как работает магия, почему именно вот этот оттенок брони заставляет верить, что перед тобой могучая машина, и именно вот эта анимация убеждает – стоит не юнит, а солдат.

Почему именно их историю мы хотим услышать больше всего?

Сонмы подражателей тринадцать лет и три года (как раз со времени издания WarCraft: Orcs & Humans) пытались разгадать секрет. Некоторые сделали определенные успехи, но главные сказочники все равно по известному адресу прописаны.

Думаю, после выхода Wings of Liberty конец света (вполне закономерное после потрясения таких масштабов событие) будет мне в целом не страшен.



Ростислав Панчук,
автор Gameplay

Так уж получилось, что StarCraft оказался второй после Master of Orion II: Battle at Antares игрой, попавшей на мой домашний PC, и именно со StarCraft началось близкое знакомство с жанром RTS. Тем не менее ни в 1999-м, ни 11 лет спустя я не испытывал особого пиетета по отношению к игре и ее создателям. История вокруг StarCraft меня миновала.

Конечно, отточенный баланс и захватывающий геймплей дорого стоят, но делать из этого культ? Увольте.

Неудивительно, что анонс StarCraft II три года назад я воспринял с весьма умеренным энтузиазмом: хм, и чем же Blizzard планирует удивить разбалованных стратегов на сей раз? Открытое бета-тестирование позволило получить пусть и неполный, но все-таки ответ.

Первые мои впечатления от StarCraft II: «Позвольте, а как Blizzard аргументирует циферку "2" в названии?» Невероятной 3D-графикой? Да нет, после пугающе реалистичной World in Conflict нас уже ничем не удивишь. Или, может, разработчики планируют покорить геймеров принципиально новой концепцией? И снова нет. Улучшения в механике тут скорее косметические. Остается геймплей. И здесь Blizzard вновь не оставила никого равнодушным.

Изменений в арсенале трех известных противников – терран, зергов и протоссов – не так уж и много, но они заслуживают самого пристального внимания. Видно, что каждый новый юнит продуман до мелочей и тщательно вписан в классическую схему «камень-ножницы-бумага».

Например, у терран наряду со старыми добрыми осадными танками (показавшимися мне чересчур хлипкими) появился новый супертяжелый наземный юнит – thor, эдакий голиаф на стероидах. Мощная боевая меха, с равным

Blizzard рискует быть обвиненной в самокопировании

» Используйте силу, Люки!



успехом уничтожающая объекты и на земле, и в воздухе, более чем соответствует имиджу своего тезки – скандинавского бога грома. Вопрос лечения пехоты окончательно снят с повестки дня – летающая «скорая помощь» medivac оперативно исцеляет пехотинцев на ходу, по совместительству выполняя функцию транспорта. Ну а элитные крейсеры после усовершенствования в два счета расправятся с аванпостом врага благодаря пушкам «ямато».

Кстати, об апгрейдах. Бараки и фабрику можно модернизировать двумя путями: либо, установив дополнительный конвейер, удвоить выпуск юнитов начальных уровней, либо достроить научную лабораторию, открывающую доступ к hi-tech боевым единицам. Следовательно, учтены интересы и поклонников раша, и любителей обрушить на противника всю мощь высоких технологий.

Зерги изменились, но не так сильно, как можно было ожидать. Единственное принципиальное отличие – теперь сгееер (субстанция, на которой возводятся все их здания) генерируется оверлордами, а не самими строениями. Королева зергов потеряла способность летать и переквалифицировалась в наземный защитный юнит. Зато ультралиски стали еще опаснее, ведь у них уже четыре клыка, и они научились закапываться в землю.

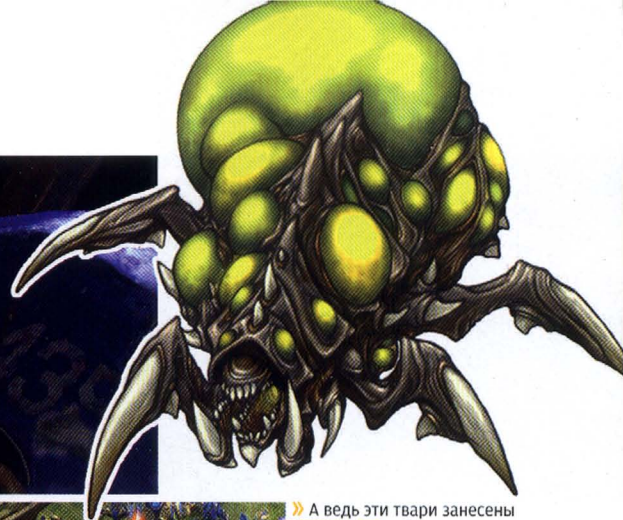
Однако больше всего поразили протоссы. Помните видеоролик из ранней версии игры, где их неизвестные юниты выжигали лазерами все на своем пути? Итак, встречайте

» Где тут у вас можно приземлиться?



» О чем вы вообще здесь говорите?





» А ведь эти твари занесены в Красную книгу

колоссов. Соберите штуки 3-4, обеспечьте надежное прикрытие с земли и воздуха, и они действительно испепелят вражескую базу на счет раз. Увы, стоят колоссы безумно дорого и легко разбираются на запчасти кучкой юнитов ближнего боя. Функции драгуна (dragoon) теперь возложены сразу на две боевые единицы – сталкера (лупит и по авиации, и по танкам) и бессмертного (только по танкам, зато больше, да и броня у него крепче). Ну а место скаута занял не менее эффектный истребитель void гау, поджаривающий врага потоком энергии. И конечно же, куда не делся авианосец – ультимативное оружие на любой случай (при условии, что в сетевой схватке вам позволят дожить до его внедрения в производство).

Акцент на мультиплеер в StarCraft II выражен куда сильнее, чем в оригинале. Дабы обеспечить киберспортсменам максимальное удобство миграции, разработчики свели к минимуму изменения в интерфейсе – в сиквеле осваиваешься буквально за считанные минуты. Этим же, наверное, и объясняется сохранение масштаба при переводе серии в 3D: пропорции и внешность старых юнитов остались прежними, потому и выглядят они мультяшными и несерьезными. Но не графикой единой живы фана-



» Материнское начало ожидает печальный конец

ты сетевых схваток, для них главное – отполированный до блеска баланс, и здесь к Blizzard никаких претензий нет. Даже поиграв в бета-версию, получаешь впечатление, что он близок к идеалу: ни один супертяжелый танк или крейсер не выдержит атаки десятка low-level юнитов, а ковать стратегию победы придется путем проб и ошибок, комбинируя ударный отряд из боевых единиц по меньшей мере 3-4 различных классов. Да здравствует воспетый в легендах микроменеджмент, от которого мы успели отвыкнуть за последние пару лет. Неприятно удивляет отсутствие каких-либо нововведений

в процессе добычи ресурсов. SCV/дроны/зонды активно собирают кристаллы и газ, методично осваивая одно месторождение за другим. Разработчики не разрешают задавать очередность постройки юнитов «в кредит» (при дефиците денег на счете), вынуждая постоянно отвлекаться от игрового процесса и мучительно вспоминать, а что же ты планировал выпустить из ворот фабрики пару минут назад. Кстати, на дворе уже 2010 год, и естественен вопрос – зачем нужно создавать игрокам дополнительные препятствия? Я-то понимаю, при таких раскладах корейские киберспортсмены не смогут похвастаться сотней с лишком полезных кликов мышкой в минуту, но ведь ими одними аудитория не ограничивается, верно?

В результате, если не принимать во внимание все эти новые юниты и

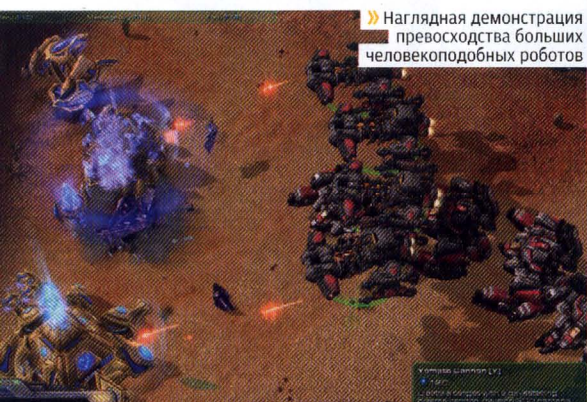


» Срочно вызывайте Нео

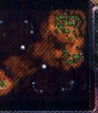
сопутствующие им изменения в балансе, становится очевидно, что перед нами никак не StarCraft II, а, скажем, StarCraft 1.5. Несомненно, у Blizzard снова получилась отличная игра, но для меня это скорее взгляд на оригинал с другой стороны, нежели полноценный сиквел. Сравнив бета-версии C&C4 и StarCraft II, сразу замечаешь, насколько остальные RTS развились за последние 12 лет. Первая предлагает тактический контроль над территорией в режиме non-stop, сложенную работу на поле боя по защите ключевых точек, вторая – все тот же сбор кристаллов, отсиживание на хорошо укрепленных базах, марш-броски по освоению новых месторождений ресурсов, закрепление на них и опять по кругу.

Забавно, но теперь Blizzard рискует быть обвиненной в самокопировании и отсутствии свежих идей, которые преданная армия ее фанатов высказывала в адрес игр Westwood/EA LA. Спустя 12 лет бренд StarCraft, на мой взгляд, так и не сумел выбраться из уютной и теплой колыбели old skool...

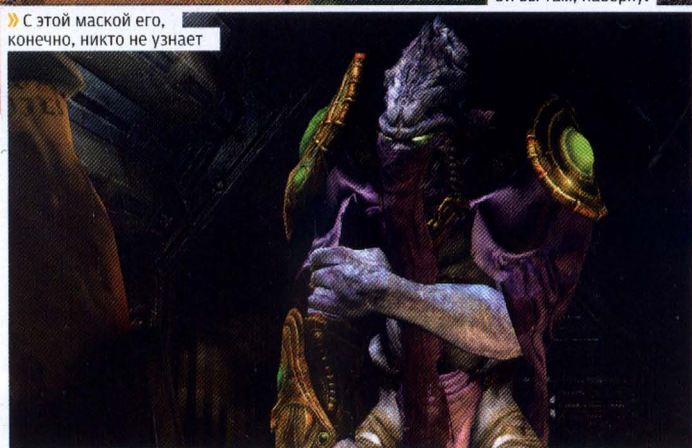
» Акцент на мультиплеер в StarCraft II выражен куда сильнее, чем в оригинале «



Наглядная демонстрация превосходства больших человекоподобных роботов



С этой маской его, конечно, никто не узнает



Эй вы там, наверху!

Михаил Зинченко,
автор Gameplay

Можете бросать в меня тапками, но сейчас я буду проповедовать ересь. На дворе 2010 год, и StarCraft II - это пыльный доисторический динозавр. Нет, никто ничего не сломал: зилоты все так же бодро размахивают тем, чем размахивали раньше, а гидралиски не обзавелись пушистыми хвостами. Вся беда в том, что в процессе эволюции жанра RTS нас приучили к следующему: игры в солдатики для тех, кто уже вышел из подрост-

кового возраста, становятся все зрелищнее, все киношнее, все интерактивнее. Эти самые солдатики наловчились прятаться в дома, отбирать у противника полевые орудия, окапываться или же в панике покидать поле боя. Получили пусть и незначительную, но индивидуальность, научились плавать и бегать. Приспособились выживать в крохотном мире с погодой, доминирующими высотами и поддерживаемой авиацией. Порой усилиями кудесников закулисья RTS-сцены, казалось бы, банальные события превращались в настоящую драму, которой действительно хотелось сопереживать.

А вот нет. Получите обратно песочницу, пластмассовых буратин (красивых, технологичных и с модными шарнирами) и давайте, вперед, бандерлоги. Нас ждет APM и зубрежка вариантов build order. Ведь это же весело. Правда, весело. Стойте! Куда же вы убегаете?

Никак не могу избавиться от впечатления, что меня забросили назад на десять с лишним лет и усадили не за StarCraft или тем паче Homeworld либо Ground Control, а за какую-нибудь Gene Wars, а то и вовсе Life or Death 2: Legend of Doomsday или Star Trek: Starfleet Command Volume 2 - Empires at War. Знаете, а я пас.



При попытке пересечения границы была уничтожена группа корхальских гастарбайтеров



Результаты рентгена

С первого взгляда становится понятно: игра делается с прицелом на киберспорт

Максим Капинус,
заместитель главного
редактора «Домашний ПК»

Серия StarCraft – легенда без каких-либо оговорок. Знание кодовых фраз наподобие En taro Adun и биографии Джима Рейнора автоматически причисляет вас к некоей группе посвященных. Игра давно и бесповоротно превратилась в культ. Наверное, потому мы до сих пор не видим на прилавках сиквела – Blizzard просто не имеет права выпустить проходной продукт под этой маркой.

Так уж вышло, что долгих многопользовательских баталий в StarCraft я не вел. Пройдя с удовольствием одиночные кампании, редко садился играть против живых соперников, да и в паспорте у тех, с кем довелось сталкиваться, не было отметки о корейском гражданстве. Каждая подобная схватка доставляла радость, и потому никаких молниеносных рашей и тактических приемов: мы по часу мутизи-

ли друг друга, испытывая различные юниты и связки, порой доходя до патовой ситуации, когда у обоих не хватало ресурсов на разгром противника. Именно поэтому первые увиденные ролики с официальных чемпионатов повергли меня в шок. Использование зданий для блокирования доступа на респ и параметр CPM вызывали смешанное чувство обиды и отвращения. Скоростная игра с применением механики StarCraft в чисто утилитарных целях воспринималась как святотатство, а выбор правильного build order и подсчет урона от юнитов, казалось, губили геймплей эпической саги.

Наверное, по этой причине, когда стали появляться первые записи матчей разработчиков StarCraft II, я оценивал лишь интерфейс, графическую составляющую и дизайн самих юнитов. Уже тогда возникало ощущение, что влияние Warcraft на вселенную своего «космического» собрата слишком велико. Особенно нервировали красочные аляповатые протоссы, больше напоминающие каких-нибудь дренеев. Но с выходом бета-версии подобные переживания отошли на второй план. Привыкнуть к новому виду старых юнитов оказалось проще, да и отличный дизайн зергов и терранов немного сгладил впечатление.

С первого взгляда на StarCraft II становится понятно: игра делается с прицелом на киберспортивную арену. Уже само разделение кампании на три части, последовательный их выпуск и мультиплеерная бета-версия намекают нам, что особых радостей любителям однопользовательских баталий ожидать не стоит. Кстати, у Blizzard можно и нужно поучиться привязывать игры к сетевым сервисам, ни единой претензии к работе Battle.net не было. Все работает как часы.

Регистрация, выбор аватара – и мы готовы. Поначалу, конечно, предлагают провести несколько офлайн-боев против компьютерного AI. И тут возникло первое непонимание. Спешка и акцент на сетевые сражения привели к



RAZER

Imperator™

ERGONOMIC LASER GAMING MOUSE



КОНТРОЛЬ. КОМФОРТ. ПЕРСОНАЛІЗАЦІЯ.



ЕРГОНОМІЧНА ІГРОВА ЛАЗЕРНА МИША

POWERED BY 3.5G LASER
5600dpi

eletek.ua

ЕКСКЛЮЗИВНИЙ ДИСТРИБ'ЮТОР В УКРАЇНІ

Київ, вул. В. Гетьмана, 27,
тел: (044) 495-29-11, 495-29-14
www.eletek.ua



тому, что в бете присутствует лишь самый легкий AI, не особо сопротивляющийся игроку. Вернее, совсем не сопротивляющийся. Фактически этот режим позволяет только ознакомиться с юнитами и изучить карты. На большее рассчитывать не стоит, и потому оценить

собственные силы перед выходом на арену невозможно. А ведь далее идут 10 отборочных игр, по итогам которых геймера определяют в один из дивизионов для дальнейшей борьбы.

Естественно, результат был предсказуем. Из шести схваток 1x1

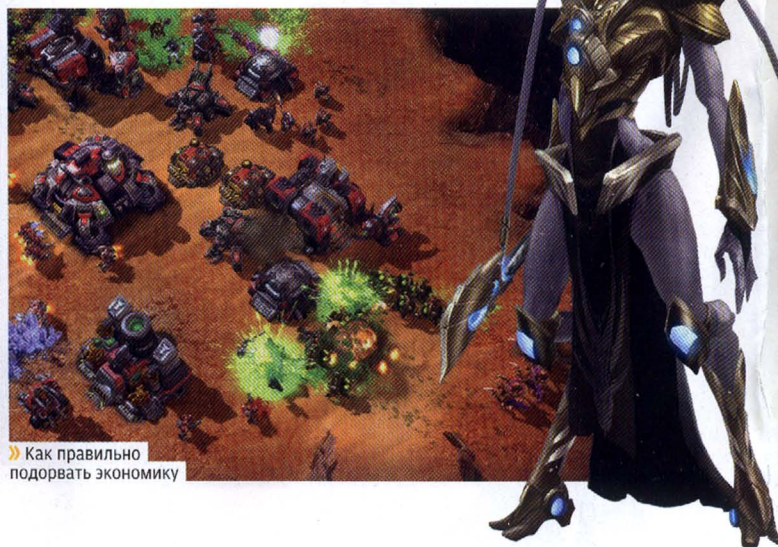
мне удалось выиграть лишь единожды, причем эта последняя битва длилась около 50 минут. Все предыдущие дуэли заканчивались в первые 10-15 минут, когда я погибал от раша зерглингами или пехотинцами. Нелюбовь к использованию готовых тактик и выверенной очередности постройки приводит именно к такому итогу, потому новичкам и любителям неторопливого возведения огородов сейчас в StarCraft II делать нечего.

Вдохновляет отличная оптимизация и отсутствие лагов. И если учесть, что это пока лишь бета-версия, отношение к геймерам тоже радует. Однако перед нами явно законченная игра, и Blizzard

хочет потратить еще несколько месяцев на доведение баланса до идеала. О чем красноречиво свидетельствуют опросы среди игроков («как вы считаете, какая раса наименее сбалансирована?») и мелкие патчи, изменяющие длительность строительства и скорость проведения улучшений, а также полирующие характеристики юнитов. Идет доводка киберспортивного снаряда, который сразу же после выхода должен стать стандартом де-факто, поэтому просто придется ждать того момента, когда Blizzard решит, что работа сделана.

Еще один важный вопрос. Какова доля новаторства в StarCraft II? Свежий движок и перерисованные юниты не способны скрыть изнанки — перед нами старый добрый StarCraft, хотя и с новыми персонажами. Геймплей и тактические приемы практически не изменились, даже расположение уже известных построек в меню осталось тем же. Голиафы преобразовали в массивные thor, медики объединены с транспортными самолетами в medivac, а защитные колонии зергов теперь могут передвигаться. Мобильные базы и гигантские колоссы уже не являются убероружием, способным переломить ход боя. Более того, по бета-версии видно, что игроки стараются не углубляться в производство большого числа дорогостоящей техники, предпочитая давить кучей мелких юнитов.

Уже сейчас понятно: StarCraft II будет хитом. Фактически невидимой для игроков остается лишь одиночная кампания, но и она даже при самом неудачном раскладе не повлияет на популярность проекта, основная направленность которого — сетевые сражения.





Топ 10 будущих украинских игр

Новые украинцы

Кризис, как говорят, прошел, и отечественная игровая индустрия медленно встает с колен. Смелые анонсы повалили один за другим. Встречайте Топ 10 «Наших игр» будущего.

«Мистецтво Війни 40 000»

» «Мистецтво
Війни 40 000»

Разработчик GSC Game World

Дата выхода сразу после
S.T.A.L.K.E.R. 3

Руководство GSC Game World решило стряхнуть пыль с клавиатур, столов, мониторов отдела стратегий и порадовать поклонников своего таланта настоящей 100-процентно украинской игрой. Опыт в использовании лучших мировых наработок для создания RTS с национальным колоритом у этой студии имеется, красочные и, главное, дорогие CGI-заставки с эффектными женщинами тоже делать наловчились, а локализации на языке Тараса Шевченко и Леся Подеревянского, кроме них, вообще никто не выпускал. Да и кому, как не GSC Game World, братья за рискованные проекты? Вспомним дерзкий микс RTS/RPG. Нам обещают замечательную игру, сочетающую в себе лучшие элементы RTS-мастодонтов (это из маркетинговых соображений отражено в названии) с роскошной графикой, до последнего полигона трехмерной картинкой, реалистичной анимацией, великолепным балансом и отменным сетевым режимом. Серверы будут свои с круглосуточной поддержкой и максимальным набором популярных сейчас социальных функций. Точную дату выхода этой надежды украинской RTS-сцены, увы, не сообщают.



» «Мистецтво
Війни 40 000»



» «Мистецтво
Війни 40 000»



Отель «У погибшего альпиниста»: Возвращение

Разработчик Electronic Paradise
Дата выхода нет данных

Киевская Electronic Paradise желает на практике доказать, что не только Quantic Dream способна делать сложные интерактивные истории. Компания анонсировала интерактивный детектив «Отель "У погибшего альпиниста": Возвращение» – одновременно и ремейк оригинальной игры, и переосмысление знаменитого произведения братьев Стругацких. События, разумеется, будут происходить во все той же небольшой гостинице, расположенной в живописном горном ущелье с единственным выходом, сейчас перекрытым сошедшей с гор лавиной. Нам обещают действительно нелинейный сценарий, заканчивающийся одной из множества концовок. В отличие от Fahrenheit и Heavy Rain, которые, собственно, и играми-то в привычном значении этого слова назвать нельзя, никаких упрощений в геймплее не предусматривают. Все будет согласно канонам жанра: сбор и анализ улик, исследование и комбинирование предметов в инвентаре, диалоги с массой реплик и головоломки. Но вдобавок проект хотят выполнить в формате интерактивного кино а-ля Heavy Rain. Для съемок игры Electronic Paradise использует свою студию motion capture. А на роль виртуальных актеров пригласили несколько знаменитостей.

» «Отель "У погибшего альпиниста": Возвращение»



» «Отель "У погибшего альпиниста": Возвращение»

» «Отель "У погибшего альпиниста": Возвращение»



» «Виола Тараканова против Мориарти»

Виола Тараканова против Мориарти

Разработчик Frogwares
Дата выхода скоро

Студия, известная своими качественными приключениями по мотивам популярных литературных произведений, решила завоевать женскую аудиторию не только в Европе, но и на русскоговорящих просторах. В стремлении подобрать максимально казуальный литературный базис сотрудники намерены обратиться к детективному наследию Дарьи Донцовой. Итак, знаменитая сыщица Виола Тараканова, с которой постоянно приключаются какие-то казусы, попадает в... книгу. А именно в небезызвестные «Записки о Шерлоке Холмсе» авторства сэра Артура Конан-Дойля. Разумеется, деятельная Вилка не может сидеть сложа руки и решает помочь еще более знаменитому сыщику с Бейкер-стрит распутать пару-тройку сложнейших преступлений и поймать легендарного злодея профессора Мориарти. Игру обещают выпустить достаточно быстро – виртуальный Лондон, окрестности, а также классические английские имения в принципе готовы. Дело за малым – уговорить госпожу Донцову на этот несомненно прибыльный проект.

Чукча в Стране чудес

Разработчик AeroHills
Дата выхода 2012

Наблюдая успех новейшей экранизации приключений Алисы, снятой Тимом Бертоном (Tim Burton), Тимур Бекмамбетов решил на своеобразный фильм-ответ. По задумке режиссера «Дозоров» и «Черной молнии» картина обязательно должна отличаться особым колоритом, поэтому главным героем решено было сделать... чукчу. Отличная идея, ведь известная абстрактность восприятия окружающего мира таким персонажем позволит по-новому взглянуть и на саму Страну чудес, и на ее обитателей. Как водится, выход фильма в прокат предзнаменует появление на прилавках одноименной игры. Опека чукчу будет киевская компания AeroHills, которая, во-первых, уже имеет опыт работы с подобными натурами (в 2007-м выпущена приключения «Чукча в Большом Городе»), во-вторых, о Стране чудес сотрудники студии знают не понаслышке. Их долгострой «Алиса: Следуй за Белым Кроликом!», основанный на произведении Льюиса Кэрролла, заморожен, но прошлые наработки точно пригодятся при создании нового проекта.



» «Чукча в Стране чудес»



» «Воздушные девочки»

Воздушные девочки

Разработчик RRG Studios
Дата выхода нет данных

Новая игра RRG Studios, долгое время сотрудничавшей с «1C:Maddox Games» в разработке авиасимуляторов, хоть и выдержана в любимой «лётной» тематике, но выполнена в несколько вольном формате. Вместо обязанностей боевого пилота нам хотят предложить роль... бортпроводницы. Режим карьеры начнется с рейсов на простеньком винтовом самолетике, мотающемся из одного пыльного городка в другой. Придется не только бегать по салону с чаем, а и помогать загружать тюки с почтой и чемоданы, а также следить за тем, чтобы бортмеханик не слишком сильно закладывал за воротник. Но проявите терпение и энтузиазм, и скоро перед вами забрезжит надежда перевода в большую гражданскую авиацию, а потом – переход на международные трансатлантические рейсы. Клиенты там, конечно, пореспектабельнее, а громадные авиалайнеры поражают своими интерьерами. Однако обязанностей прибавится: придется вовремя разносить напитки и обеды, подкладывать подушки под нежные места VIP-персон, укрывать бизнес-леди теплыми клетчатými пледами и даже разбавлять спиртное водой, чтобы русские пассажиры напивались не так сильно. Рабочие будни должны скрасить забеги по зарубежным бутикам и рейды по Duty Free, которым в промежутках между рейсами с увлечением отдаются главные героини. Ну и, конечно, не будем забывать про возможность любовных интриг с пилотами – удачный служебный роман способен позитивно повлиять на продвижение по карьерной лестнице.



» «Воздушные девочки»

» Арт проекта Unicorn Games



» Арт проекта Unicorn Games

Игровое приложение к новейшему учебнику по истории Украины

Разработчик Unicorn Games
Дата выхода совпадает с датой вступления Украины в ЕС

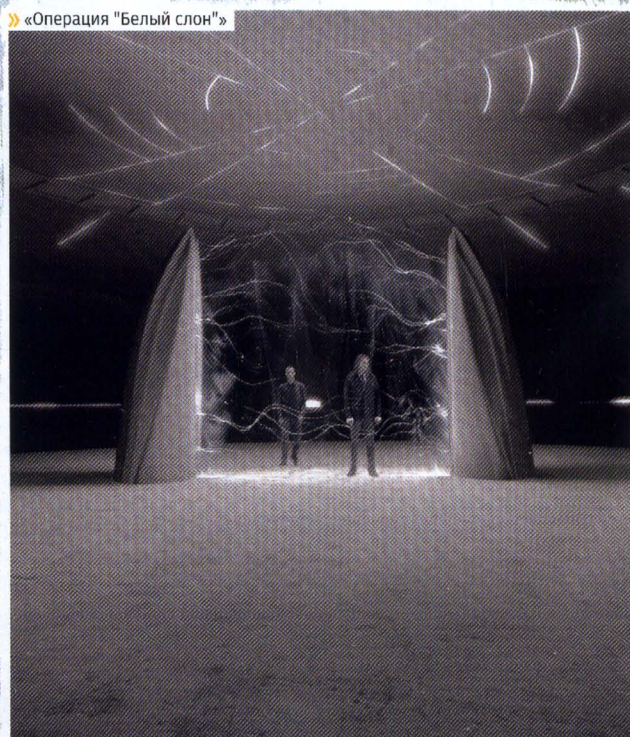
Unicorn Games специализируется на серьезных исторических стратегиях. Сотрудники киевской студии не ленятся перерывать горы архивных документов в поисках информации о том, сколько застежек-застежек было у кирасы каких-нибудь польских гусар. Не удивительно, что именно им доверили важную миссию создания игрового приложения к будущему учебнику по истории нашей страны. Проект охватит впечатляющий временной период начиная от конфликтов древних племен, живших на территории современной Украины, и заканчивая лихими казацкими походами (вплоть до разгона Сечи указом Екатерины II). При этом нам разрешат разыграть альтернативные сценарии, позволяющие предположить, что случилось бы, если бы колесо истории покатило по иному пути.

Операция «Белый слон»

Разработчик Deep Shadows
Дата выхода when it's done

Киевская студия, известная своей любовью к деталям и вниманием к мелочам, а также тягой к максимально масштабным играм, анонсировала новый проект под весьма необычным названием, впрочем, это уже традиция. Здесь нам расскажут о простом парне, который случайно становится участником сверхсекретного правительственного эксперимента. Прорыв в компьютерных технологиях обеспечил возможность разработать систему, позволяющую в любой момент захватывать тело любого жителя города N, а протагониста приглашают эту самую систему тестировать. Создатели игры утверждают, что каждое воплощение, а их обещают больше тысячи, будет очень тщательно продумано: геймер сможет окунуться в будни и президента транснациональной корпорации, и дворника, и сотрудницы элитного эскорт-агентства и многих других. Естественно, герой узнает страшную тайну, после чего за ним начнут охотиться. Дальнейшее развитие сюжета держат в строжайшем секрете. В игре будет все, то есть буквально все и максимально реалистично, рейтинг, разумеется, 18+. Она выйдет на каждой из представленных на рынке платформах.

» «Операция "Белый слон"»



«Сало в шоколаде»

Разработчик CrazyHouse

Дата выхода Рождество 2012

Харьковская компания CrazyHouse решила потрянуть стариной и вспомнить о технологии Full Motion Video. Помните «квесты с видео» Gabriel Knight: A Beast Within, Phantasmagoria, Under A Killing Moon и прочие? По таким же лекалам был сделан и «Вий: История, рассказанная заново», выпущенный харьковчанами в 2004-м. На фоне рисованных задников играли настоящие снятые на видео актеры, излагающие знаменитую гоголевскую повесть. Новый аналогичный проект «Сало в шоколаде» сплел в традициях столь популярных в последнее время новогодних мюзиклов. Продюсером «Сала...» готов выступить сам Филипп Бедросович Киркоров, а на главные роли хотят пригласить Хабенского, Боярского и Боярскую.



» «Сало в шоколаде»



» Telladar Chronicles: Resurrection



» Telladar Chronicles: Resurrection



» Telladar Chronicles: Resurrection

Telladar Chronicles: Resurrection

Разработчик MindLink Studio

Дата выхода нет данных

Как показал опыт King Arthur – The Role-playing Wargame специфический сплав RPG и стратегии вполне может привлечь внимание публики. Воодушевившись примером венгерской Neocore Games, сотрудники уже было почившей в бозе студии MindLink решили взяться за работу с новыми силами и идеями. К их так и не выпущенному варгейму Telladar Chronicles: Decline в данный момент срочно прикручиваются текстовые квесты, возможность облачения юнитов-генералов в эпические волшебные шмотки и прочие ролевые штучки. Проект уже переименован в Telladar Chronicles: Resurrection, но точную дату выхода разработчики пока не сообщают. Говорят, что новости появятся после того, как будет достигнута договоренность об издании игры в популярных сервисах цифровой дистрибуции.

MoneyCraft

Разработчик Vogster Entertainment

Дата выхода когда закончится бюджет на разработку

Vogster Entertainment вновь захотела удивить всех размахом. Согласно новомодной тенденции, компания решила разрабатывать игру для социальных сетей, но отличать ее от конкурентов должен, во-первых, впечатляющий масштаб, во-вторых, геймплей, представляющий собой зажигательную смесь из нескольких жанров. MoneyCraft можно охарактеризовать как Social MMO-Match-3-Shooter с RPG-элементами, а также постройкой и защитой собственных ферм. Смеха ради разрешат грабить курсирующие между фермами и городом караваны. По предварительным прогнозам проект должен побить рекорды прибыльности за счет использования всех доступных средств монетизации. Поговаривают, что рассчитаться за покупки в MoneyCraft можно будет даже с помощью отдельной графы в квитанциях на оплату коммунальных услуг.

» MoneyCraft



РЕЦЕНЗИИ

» Потому что не все игры одинаково полезны

В этом разделе

- 40 God of War III
- 44 Napoleon:
Total War
- 46 Метро 2033
- 50 Battlefield:
Bad Company 2
- 54 Supreme
Commander 2
- 56 Heavy Rain
- 60 Dark Void
- 62 No More
Heroes 2
- 64 White Knight
Chronicles
- 66 Star Trek Online

» Battlefield: Bad Company 2

с. 50





Начальник Олимпа

Не хотелось бы мне оказаться на месте разработчиков God of War III. От них требовалось не просто соорудить еще одну часть серии, а сделать красивый финал трилогии, который был бы не хуже предыдущих игр (а их в свое время признали лучшими в жанре action). Задача еще та.



» Аид, у вас есть право молчать...

ПАСПОРТ

Жанр action
Разработчик SCE Santa Monica
Издатель Sony
Дистрибьютор в Украине GameStop
Сайт www.godofwar.com
Возраст 18+

SCE Santa Monica Одна из самых известных внутренних студий Sony не только ведет разработку собственных проектов, но и активно помогает другим командам в доводке их начинаний до успешного финала.

Игры Kinetica, серия God of War
Сайт www.worldwidestudios.net/santamonica

Если вы посмотрите документальный фильм о создании God of War III (ищите его на диске с игрой), то легко заметите, что работа над проектом началась нелегко. Студию оставил Кори Барлог (Cory Barlog), занимавший пост game director и помогавший в постановке боев. Этот момент запечатлен видеокамерой: общее собрание в холле, Кори прячет глаза, сотрудники SCE Santa Monica ошарашены. Серил God of War лишился двух своих главных идеологов: Дэвид Джафф (David Jaffe) покинул команду еще раньше, а теперь пришла пора Кори менять прописку. Судя по лицам разработчиков, уверенности в успехе триквела у них сразу поубавилось.

Но тот факт, что игра должна была поставить точку в истории спартанца Кратоса и его мести небожителям за нанесенные обиды, сыграл SCE Santa Monica на руку. Сценаристы и дизайнеры, уверен, ошарашены от открывшихся перспектив: больше не надо было заботиться о том, чтобы придерживаться интересных локаций или кого-то из персонажей «на потом» — ведь запас популярных героев и достопримечательностей, позаимствованных из мифов и легенд Древней Греции, не бесконечен. В итоге путь Кратоса к вершине Олимпа оказался просто-таки устлан телами знаковых персон. Под нож пошли и боги, и их отпрыски, и даже титаны. Полный список жертв я приводить не буду — иначе меня аналогичным образом растерзают за спойлерство. Но масштаб впечатляющий, поверьте. Иногда временной промежуток между гибелью мифологических личностей первой величины не превышает и пяти минут.

Помните ваши эмоции при просмотре какого-нибудь боевика, когда настигший злодея герой вдруг принимался читать тому мораль? Или когда сам злодей, вместо того чтобы привести в действие свой коварный план, принимался петь оду себе любимому — хитрейшему и умнейшему среди живущих? Такие эпизоды хочется пропустить, прикрыв лицо ладонью. Кратос подобных глупос-

тей не делает, этим и подкупает. Говорит он редко и по существу, целеустремлен, как бык, пытающийся пронзить рогами красную тряпку. В качестве тряпки в данном случае выступает сам Зевс Громовержец (если вы не знали — папаша протагониста). Оторвать тому бороду вместе с головой — вот единственное желание спартанца. Персонажи, не способные помочь в этом нелегком деле или опрометчиво норвящие помешать осуществлению дерзкой цели, долго не протянут. Мир на глазах рушится и падает в пучину хаоса, но ведомого местью Кратоса нисколько не смущает устроенный им армагеддон.

God of War III подкупает общим размахом да восхитительной наглостью и самоуверенностью ее главного героя. Титаны крошат в порошок когда-то чудесный город Олимпию, жалкие людишки бесильно мечутся между развалинами и пожарами, а посреди этого бедлама Кратос сосредоточен-



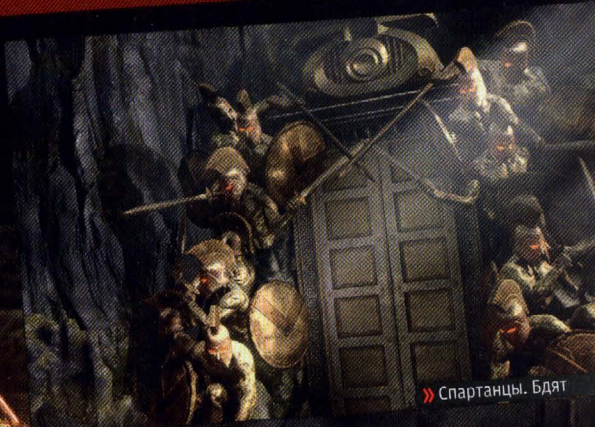
» Афина вернулась в образе призрака

» у Гелиоса бывали деньги и получше



God of War III

Ярослав Сингаевский



» Спартанцы. Бдят



ГОЛОС БОГА ВОЙНЫ

Если вы заметите, что в триквеле Кратос говорит со вполне ощутимым «черным» акцентом, – не удивляйтесь. Как и раньше, озвучивал главного героя афроамериканский певец и актер Тэрренс Карсон (Terrence Carson), который к тому же успел подарить свой голос персонажам нескольких игр и телесериалов, включая Star Wars: The Clone Wars и Afro Samurai. Просто в God of War III специфические интонации Кратоса почему-то слышатся особенно четко, что создает забавный контраст с внешностью бледнокожего спартанца и с сеттингом в целом.

но вырезает богов одного за другим. В игре даже появилась камера, от первого лица показывающая, как спартанец с остервенением припечатывает чей-то подбородок ногой или выдавливает очередному противнику глаза. Брутальность иногда зашкаливает, но в целом мясник-Кратос смотрится уместно. Натянутости, свойственной рыцарю с печальными глазами из Dante's Inferno – недавнего безуспешного клона God of War, – нет и в помине. Да и потом, это же мифы древности. А мир в те времена был куда чест-

нее и опаснее современного общества потребления. Не удивительно, что кетчуп с экрана льется рекой.

Впрочем, с ходу устроить противникам кровавую баню не получится. После стремительной завязки игры протагонист оказывается привычно низвергнут. Попав в гости к Аиду, он теряет и свои богатырские силы, и мощное оружие. Приходится выбираться из царства мертвых и вновь начинать восхождение на олимпийскую вершину. Схема знакомая, правда? Дело в том, что в God of War III вообще не так-то много нового. Кажется, без Джаффы и Барлога студия попросту не отважилась на эксперименты. Лучше меньше, да лучше, решили там и построили геймплей по проверенному принципу. В триквеле все так же чередуются арены с противниками, элементы платформера (когда надо карабкаться по стенам, ползать по потолкам и прыгать туда-сюда) и головоломки. Последние оформлены и поданы просто отлично, впрочем, как всегда. Особенно понравился момент, когда Кратос пробирается через хитроумный лабиринт, воспользовавшись искажением перспективы, – мосты и лестницы, на самом деле стоящие порознь, оказываются соединенными вместе и выводят героя к выходу.

Игровые локации здорово продуманы и удачно соединены друг с другом. Так уж получается, что в триквеле вы с той или иной целью неоднократно будете возвращаться в посещенные ранее места. Подобные переходы вовсе не доставляют проблем, и скучно не становятся. То прокатились на титане, то прыгнули в портал, потискав между делом развратницу Афродиту. Перемещения же на значительные расстояния представляют собой полеты по «трубе» с препятствиями. Заново исследовать уже знакомые локации интересно, поскольку

Дело в том, что в God of War III вообще не так-то много нового

» Зацените фонарик



в распоряжении Кратоса постепенно оказывается все больше полезных артефактов. С их помощью можно найти спрятанные сундуки, хранящие в себе не только души (местный аналог очков опыта), но и бонусные предметы, позволяющие увеличить запас здоровья, маны или волшебные свойства вещей. Да и испытать на противниках только добытое оружие тоже не помешает.

Арсенал, правда, мог бы быть разнообразнее. По сути, он состоит из клинков трех разновидностей (у каждой свой магический эффект), громадных металлических перчаток-кулаков и лука. Фавориты, безо всяких сомнений, – Blades of Exile, привычные огненные тесаки на цепях, просто получившие другое название. Все комбо для них вы наверняка помните наизусть. После того как потратите на усовершенствование этого оружия десяток-другой тысяч красных сфер, Кратос превратится в пламенный вихрь, относительно легко сметающий любое количество противников. Если возникли проблемы, можно пустить в ход пресловутые артефакты. Например, голова бога солнца Гелиоса не только заменяет фонарик (оригинальная находка!), но и ослепляет нападающих.

В боевую систему внесли несколько интересных нюансов. Оружие разрешено менять на лету – немного сноровки и вы научитесь проводить особо эффектные комбинации. Понравилась возможность взять попавший под горячую руку скелет в доспехах, перехватить его поудобнее и использовать в качестве тарана, сшибая стоящих на пути врагов, как кегли. Очень, к слову, уместное нововведение, потому что количество мелких противников возросло многократно,

но, порой вы быстро и без затруднений набиваете комбо, состоящие из более чем сотни ударов.

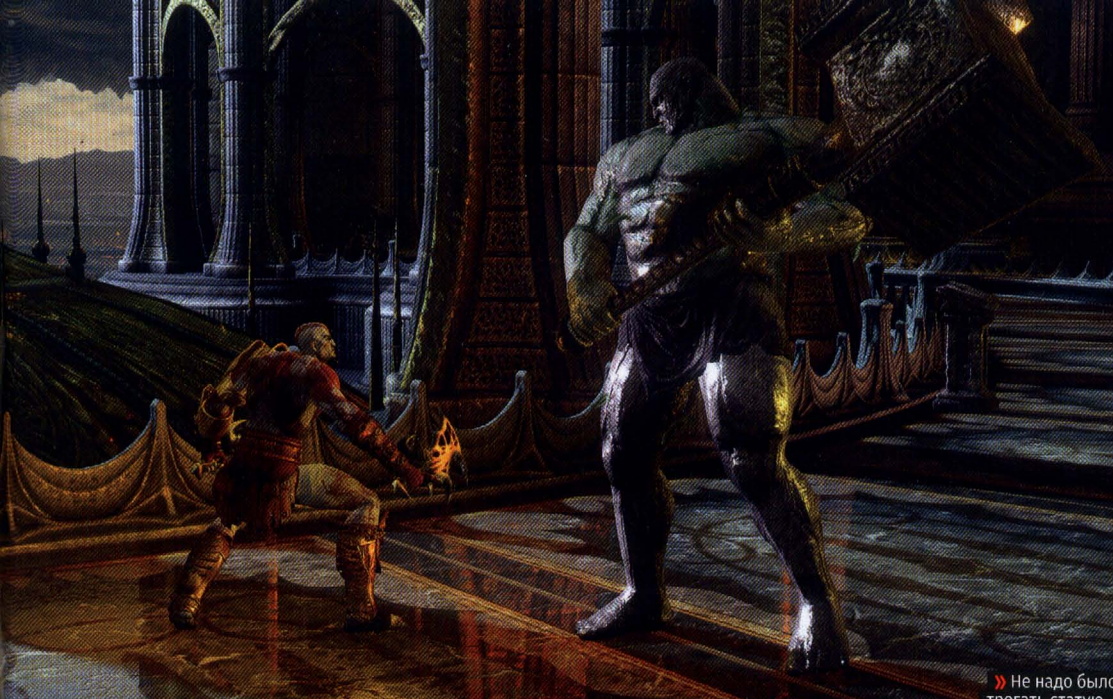
Оперативно расправиться с разномастной мелюзгой, копошащейся вокруг могучего Кратоса, помогут некоторые более крупные мифические твари. Скажем, можно оседлать Циклопа и заставить того хорошенько поработать увесистой дубиной, а после – в благодарность – вырвать ему единственный глаз. Но встречаются и гады, которых просто так не одолеть. Например, сирены умеют переходить в эдакое эфирное состояние – их надо сперва нейтрализовать светом, а с химерами предстоит целых три раза сыграть в мини-игру на добивание. Сначала вы отсекаете змеиный хвост, потом полосуете гадину клинком, а в финале протыкаете ее оторванным у нее же рогом.

Ну и конечно, триквел не обошелся без привычных для серии WTF-моментов. Помните зловещую башню с лезвиями в финале первой части? Или головоломки на время с выскакивающими из пола шипами в God of War II? В зависимости от благосклонности фортуны, расположенная звезд на небе, а также выдержки и хладнокровия вы могли или проскочить эти препятствия с первого же раза, или застрять на несколько часов. Вот и в новой игре есть подобные эпизоды, требующие отточенных действий и способные довести в случае нескольких неудач до белого каления. Хотя в целом God of War III проще своих предшественниц – казуальные тенденции, что поделать. Поклонникам сериала из доступных уровней сложности советую сразу выбирать максимальный.

А еще расстраивает то, что игра коротковата. Развязка наступает быстрее, чем стоило бы – дойти до финала можно за пару вечеров.



» Посейдон страшен только поначалу



» Не надо было трогать статую...

ОЦЕНКА

Идея Олимп должен быть уничтожен!

Графика Менее эффектная, чем в трейлерах

Звук Уместный пафос и симфонические аранжировки

Игра По сути, ничего нового, но увлекает так же легко, как и раньше

ИТОГ

4.5's

Этo же мифы древности. Не удивительно, что кетчуп с экрана льется рекой

После титров сразу же хочется продолжения: какого-нибудь уже привычного сегодня DLC или многопользовательского режима. Последнего, увы, нет. Хотя если вы не поскупились на Collector's Edition, то сможете скачать из PSN

так называемую God of War Combat Arena и пройти семь дополнительных испытаний (challenges, их базовый набор есть и в обычной версии). Но вы же понимаете, одно дело - сражаться с простыми противниками

на аренах, и совсем другое - устроить бедлам на Олимпе, вышвырнув из божественных хором на вершине священной горы всех обитателей.

Нет, не подумайте, God of War III - отличный боевик. Масштаб и зрелищность в полном порядке (кстати, переходы между анимационными вставками и собственно игрой почти не чувствуются - это к вопросу о графике). А циничный подонек Кратос, разговаривающий сквозь зубы и то и дело строящий

ужасные рожи, все так же неотразим в своем первобытном гневе. Скорее даже не герой, а антигерой, презирующий любые авторитеты, он в конце истории неожиданно дарит погибшему из-за него миру надежду (а нам - намек на уже обещанное продолжение серии). Но для звания лучшей части трилогии не хватило геймплейных инноваций. Все-таки третий (или четвертый, считая Chains of Olympus) раз играть, по сути, в ту же игру... Хочешь не хочешь, а наскучивает.



www.heroeslands.meta.ua

Napoleon: Total War

Дмитрий Веселов

Кусочек империи

Сериал Total War еще с самой первой игры - Shogun: Total War - пытался объединить в себе два не слишком-то хорошо сочетающихся элемента: экономический симулятор управления страной и динамичную стратегию реального времени. Это была попытка породить гибрид Civilization и StarCraft.



» Первый батальон кинем против дураков, второй - на дорогах...

Все составляющие игры дрались за внимание игрока, как хостессы в стрип-баре, и традиционно побеждал StarCraft. Вероятно потому, что Creative Assembly, выбирая эпоху, ориентировалась ну максимум на позднее средневековье. А где там необходимая для экономического симулятора глубина? Все сводилось к обычному менеджменту городов, разные же интересные нюансы вроде колониальных империй проклюнулись только в Empire: Total War.

И именно в Empire: Total War хлопоты с экономикой потеснили веселые военные марши. Появились торговые пути, удобная система дипломатии, древо развития технологий и десятки других, не только приятных, но и полез-

Стратегический режим заиграл новыми красками. Но большинства его достоинств в аддоне вы не увидите

ных мелочей. В результате глобальный стратегический режим заиграл новыми красками. Но большинства его достоинств в аддоне вы не увидите. Creative Assembly, образно выражаясь, нанесла империи ответный удар.

Дополнение целиком и полностью посвящено приключениям Наполеона: от ранних этапов его военной карьеры до последних дней на службе Родине. Три кампании и десяток битв (каждая с разной степенью исторической достоверности). Знаатоки наверняка будут скрипеть зубами. Скажем, итальянский поход показывает военные эскапады Наполеона на севере Италии, но не заканчивается известным маршем на Рим. Вместо этого игра ставит точку в австрийском Кла-

генфурте. В египетской кампании, которая мучает пустыней и набегами бедуинов, Наполеон может и должен захватить неприступный Дамаск (на самом деле он до него не добрался). А завоевания Европы и вовсе, как в старые добрые времена, представляют собой такую себе возню в песочнице - очень похоже на Empire: Total War, только покороче.

Глобальный стратегический режим по сравнению с предыдущей игрой в Napoleon серьезно упрощен. Даже в пресловутой масштабной европейской кампании нет колоний и почти не нужно бороться за морское влияние. Города уже не появляются на карте, а значит, не так важно развитие экономики провинций. К тому же действие ограничено

историческими событиями – дипломатам здесь не развернуться. Еще хуже дела обстоят с походами в Италию и Египет. Тут из всех возможностей в наличии только банальный менеджмент городов. Зато сражения в Napoleon: Total War куда увлекательнее.

Будь это серьезная симуляция Бородинской битвы или стычка двух случайных генералов посреди чистого поля – вы сразу заметите следующее: во-первых, ландшафт стал сложнее и часто

Но с этим можно смириться и, потренировавшись, задрать ползунок сложности вверх. Рост морали и силы врага отчасти компенсирует кретинизм его офицеров. А еще наконец-то нам предлагают в полной мере насладиться радостями мультиплеера. Перед каждой битвой (заметьте, даже в одиночной кампании), если на то есть желание, кликните в выпадающем меню по соответствующей кнопке, и игра поищет в Сети партнеров, гото-

вых выступить на стороне противника. Не факт, конечно, что таковые найдутся, но, к счастью, можно позвать друга из Steam-комьюнити. Кроме того, в многопользовательском режиме разрешают разыграть вдвоем целую глобальную кампанию.

А еще в список достоинств Napoleon добавьте похорошевшую картинку: карта здесь выглядит как никогда привлекательно. Осенью ее горы застилает туман, ближе к зиме она постепенно и



» Морские баталии прочно утвердились в серии



» Зима. Немцы опять репетируют блицкриг



» Лошади в игре – совершенно inferнальные твари



» А любопытно было бы увидеть Total War про Вьетнамскую войну

предполагает интересные тактические маневры, во-вторых, искусственный интеллект, пусть и несильно, но поумнел. А еще Creative Assembly поправила баланс армий. В Napoleon разница между ополчением, фузилерами и гренадерами чувствуется моментально.

Правда, это совсем не означает, что Total War лишилась своих фирменных глюков. Неправильно поставленные пушки точно так же могут долго расстреливать грунт перед собой, а вражеские генералы под руководством AI порой выглядят абсолютными идиотами. Ваши подчиненные тоже иногда чудят: скажем, они способны бесконечно перестраиваться, целясь в скачущий кругами отряд конницы.

Глобальный стратегический режим по сравнению с предыдущей игрой в Napoleon серьезно упрощен

плавно покрывается снегом, а с приближением весны – зеленью. Битвы тоже стали симпатичнее. Игра отлично оптимизирована – Napoleon резво бежит даже на системах средних (по стандартам Empire: Total War) конфигураций.

В результате имеем хороший аддон, но только для тех, кто любит сражения больше, чем менеджмент. Да, можно сказать, что Napoleon: Total War потеряла, отказавшись от торговых войн, доступа к Азии и заокеанским колониям. Но с другой стороны, в наличии Ватерлоо, Аустерлиц, Трафальгарская битва и Бородинское сражение. Безусловно, масштаб впечатляет далеко не так, как в Empire. Однако все, что есть в этой игре, сделано намного лучше, чем в предшественнице.

ПАСПОРТ

Жанр strategy
Разработчик Creative Assembly
Издатель SEGA
Дистрибьютор в Украине «Софтпро»
Сайт www.totalwar.com
Возраст 16+

Creative Assembly Английская студия, долго возившаяся со скучными спортивными играми, пока наконец не взялась за Total War. Эксперименты с другими жанрами доказали, что именно стратегии у Creative Assembly получаются лучше всего.

Игры Spartan: Total Warrior, Viking: Battle for Asgard, Stormrise, сериал Total War
Сайт www.creative-assembly.co.uk

Карта выглядит как никогда привлекательно

ОЦЕНКА

Идея Дежурный аддон к Total War

Графика Кукольный блокбастер

Звук Как обычно, великолепная музыка

Игра Для фанатов Наполеона и тактического (а не стратегического) режима Total War

ИТОГ

4/5



» Сцена чаепития из книги – Хантер рассказывает о своих похождениях



» Монстры периодически нападают друг на друга



Метро 2033

Этот мир еще мертв Началось все, как водится, с книги. В сущности, из того что в метрополитене и впрямь можно пережить атомную войну, большого секрета не делают. Вы обращали внимание на металлические «прожилки» в полу и стенах сразу за эскалаторами на глубоких станциях? Именно под ними и прячутся толстые свинцовые ворота, готовые захлопнуться в случае ядерной угрозы. Тем, кто в этот момент окажется внутри, в некотором роде повезло, от немедленной гибели они наверняка спасены. Другой вопрос – что же делать дальше?



Большинство крупных городов мира были стерты с лица Земли

Александр Пушкарь

Интернет-роман Дмитрия Глуховского «Метро 2033» как раз и посвящен этой проблеме. Китай что-то не поделил с Тайванем, вмешались Штаты, подтянулась Россия. Слово за слово – и большинство крупных городов мира были стерты с лица Земли, а на ее поверхности воцарилась ядерная зима. Выжившие распределились по норам, утратили связь друг с другом и продолжают влачить жалкое существование в надежде на хоть какое-нибудь будущее.

В частности, московский метрополитен сумел уберечь около семидесяти тысяч жизней. Впрочем, к началу описываемых событий их численность уменьшилась примерно на треть, зато люди уже немного обжились и попривыкли к отсутствию неба над головой. Научились разводить грибы и свиней, вырастили целое поколение ни разу не видевших солнца и, разумеется, перегрызлись между собой при переделе сфер влияния. Вдобавок чрезмерный радиационный





Открытых пространств в игре предостаточно

Каждый этап чем-то отличается от предыдущего



фон привел к появлению всякого рода жутких монстров и аномалий, мешающих свободно передвигаться по тоннелям метро. И нет ничего удивительного в том, что основной валютой в этом мире служат патроны для автомата Калашникова, а отойти от своей станции более чем на пятьсот метров или же, о ужас, высунуть нос на зараженную поверхность решаются только

самые дерзкие и безрассудные, гордо именуемые сталкерами.

Картина мрачная, что и говорить, особенно если прибавить к этому постепенно истощающиеся запасы, а также появление принципиально новой угрозы. Некие Черные начали терроризировать станцию ВДНХ – родной дом Артема, главного героя повествования. Они не разрывают людей в клочья

и не похищают детей, предпочитая воздействовать на обитателей подземки ментально. Когда случаи затяжной депрессии и приступы беспричинного страха среди населения слишком уж участились, стало ясно – пора что-то делать. И Артем, собрав необходимый минимум снаряжения, отправляется в далекую экспедицию в Полис – крупное объединение станций, где им могут оказать посильную помощь.

Сюжет игры почти полностью повторяет события книги с той лишь разницей, что размышлений и диалогов тут поменьше, зато вот экшена, наоборот, прибавилось. Впрочем, игрок сам задает темп прохождения. Хотите – мчитесь вперед стремительным домкратом, снося все на своем пути и не отвлекаясь на разговоры и созерцание окрестностей. Но зачем, если можно передвигаться неторопливо, рассматривая убранство станций и наблюдая за суетливой жизнью маленького социума.

К этому вопросу разработчики подошли очень тщательно, и внимательный игрок обнаружит сотни мелочей, оживляющих картину мира. Где-то обеспокоенная мама ищет пропавшего ребенка, в торговом квартале восточного вида продавцы рекламируют ковры и балалайки, в местном баре шушукуются завсегдатаи, обсуждая последние слухи. Роль Артема при этом достаточно пассивна – сам заговаривать он практически ни с кем не может, но стоя рядом, смотреть, слушать и замечать – сколько угодно.

Наиболее внимательных к тому же ждет награда – альтернативная концовка. Читавшие книгу наверняка помнят, что проблему с Черными главный герой решил очень уж радикально, и с таким развитием событий был согласен не каждый. Однако у нас есть шанс все

ПАСПОРТ

Жанр first person shooter
Разработчик 4A Games
Издатель THQ
Издатель в СНГ «Акелла»
Сайт metro2033game.com
Возраст 17+

4A Games

Киевская студия, собравшая немало ветеранов украинской игровой индустрии. Долгое время трудилась над самостоятельным дебютным проектом и наконец выпустила его в свет, причем не только для PC, но и для Xbox 360.

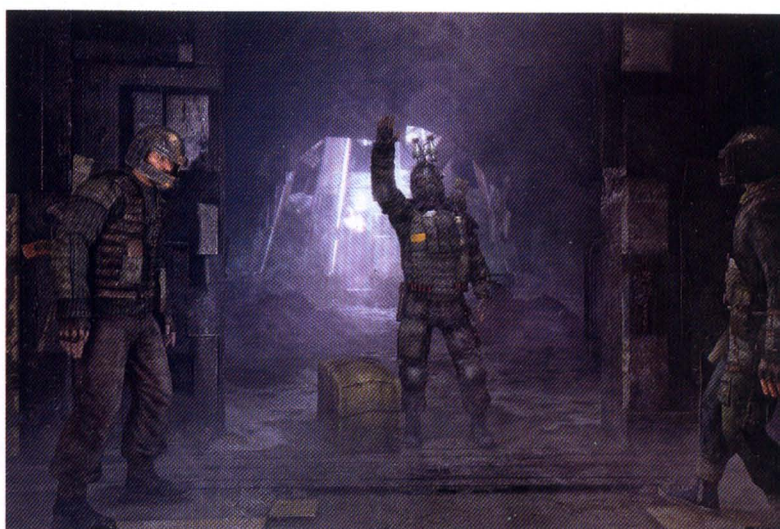
Игры нет

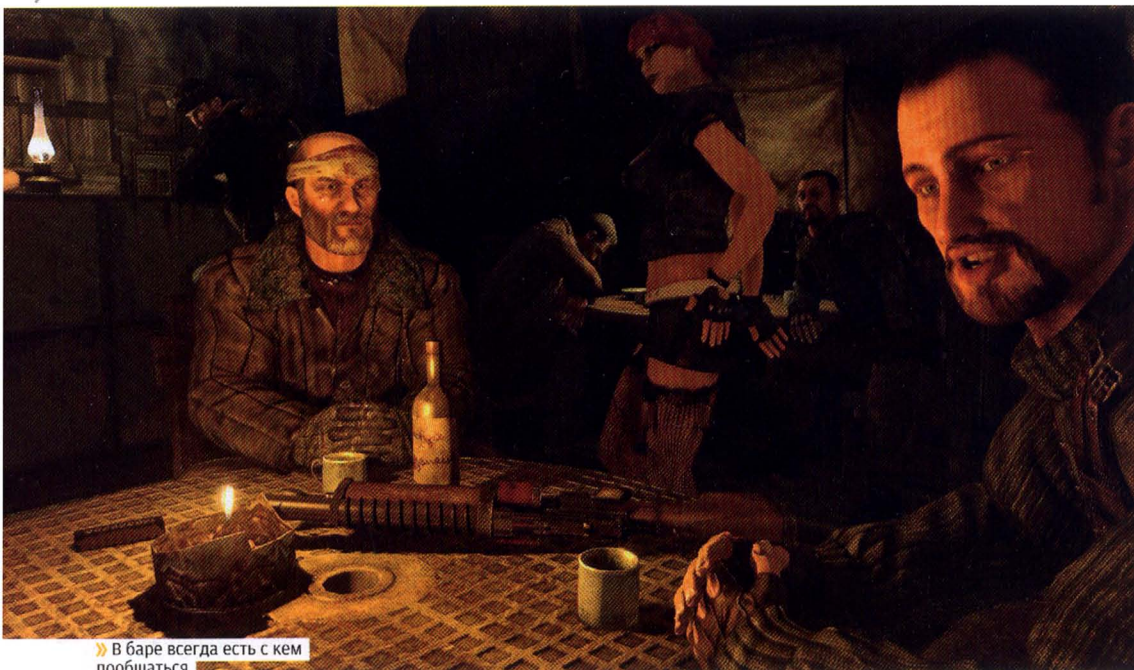
Сайт www.4a-games.com

изменить, хотя это будет и непросто – право посмотреть другой ролик в конце придется зарабатывать на протяжении всего прохождения.

Что касается собственно игрового процесса, то он умудряется напоминать все и сразу. Максимум сходства, пожалуй, с серией Call of Duty – погони, перестрелки, различные события, наблюдаемые от первого лица. Вот мы удираем от монстров на дрезине, защищая напарников и отстреливая самых шустрых. И тут вдруг один из упырей таки цепляет Артема, тот падает с транспортного средства, вскакивает на ноги и бежит догонять остальных, а они тем временем останавливаются и прикрывают его огнем. А вот прыгаем по развалинам города вслед за опытным сталкером, но неожиданно проваливаемся вниз, и напарник, хоть и успевает поймать Артема за руку, все же его не удерживает, и теперь предстоит долгий обходной путь через руины.

Игра постоянно меняется, каждый этап чем-то да отличается от предыдущего. Скажем, при пере-





» В баре всегда есть с кем пообщаться

При желании часть этапов можно пройти, не поднимая лишнего шума

мещении по поверхности необходимо обязательно носить противогаз. А фильтров хватает ой как ненадолго, так что приходится либо передвигаться очень быстро, либо разыскивать по потайным местам схроны с хабаром или просто тела менее удачливых сталкеров. Вдобавок стекло на противогазе может потрескаться от ударов, сильно ограничивая видимость, а новый раздобыть будет посложнее, чем фильтр.

Или, к примеру, небольшое препятствие в лице заблудившегося маленького мальчика, который однажды попадет на пути. Не бросать же его – и Артем сажает спиногорыза себе на плечи, существенно теряя подвижность, зато



» Фермерский труд – залог здорового питания

приобретая персональную радиоточку над самым ухом, комментирующую все события. В таких условиях отбиваться от постоянных атак ой как сложно. Однако мальчик может дать пару наводок на ценные тайники.

Имеются тут и классические перестрелки в стиле F.E.A.R. – когда на некоем густо уставленном препятствиями пространстве появляется группа врагов и рассредотачивается, активно маневрируя и пытаясь зайти герою в тыл. Не обошлось и без покатух на транспортных средствах за гашеткой пулемета или огнемета, только в силу специфики сеттинга ездить придется не на джипах и БТРах, а на бронедрезинах. В наличии и этапы в духе Half-Life, когда необходимо своевременно нажимать кнопки по команде свыше. А вот последние уровни наверняка напомнят о еще одной украинской разработке – «Анабиозе».



» Ку-ку!

» Дрезина тут – основной вид транспорта

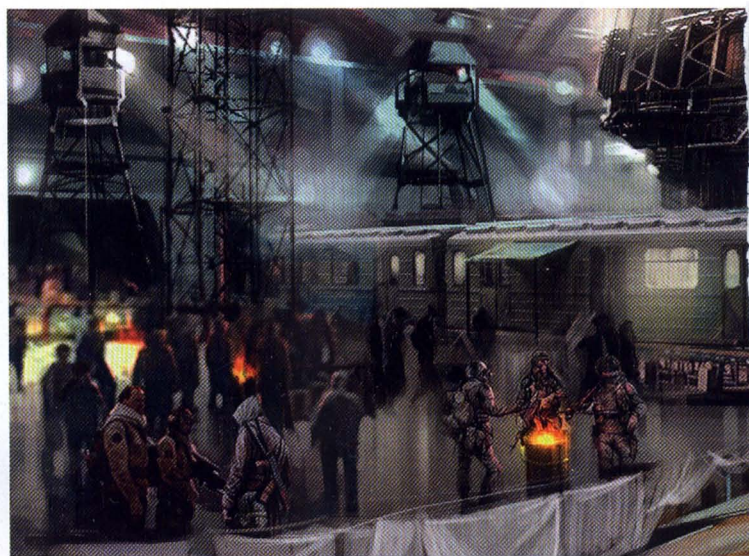


лий и призраков, не столь опасная, сколь жуткая и атмосферная.

При желании, кстати, часть этапов можно пройти, не поднимая лишнего шума. В конце концов мы же в метро, и темень там стоит непроглядная. Погасите налобный фонарик, ликвидируйте источники освещения в тоннелях и прокрадитесь мимо патрулей и постов, поглядывая на индикатор видимости. Обилие бесшумного оружия – от метательных ножей до пневматических арбалетов позволит незаметно вырезать целый лагерь и спокойно прошествовать дальше, сэкономив кучу бесценных боеприпасов.

Таскать на себе богатый арсенал нам, конечно же, не позволят – пистолет, автомат, какой-нибудь самодельный агрегат типа дробовика или пневматики, ножи да кустарные гранаты. Торговцы участливо подскажут, имеет ли смысл менять оружие на то, что они предлагают, потому особо проблемой выбора вам мучиться не придется. Разве что захотите поберечь валюту – армейские патроны, которые раза в два с половиной мощнее самопальных. Соблазн заряжать оружие именно ими очень велик, ведь тогда, и правда, на каждого врага потребуются по паре попаданий от силы, но в игре их очень немного.

С ориентированием на местности проблем быть не должно – сюжет тут линейен, события последовательны, а стрелка компаса любезно укажет направление движения. Единственное – почаще заглядывайте в журнал на предмет выяснения, что именно от вас требуется в данный момент. Ведь внимание игрока никак не концентрируется даже на важных моментах, диалоги происходят без отрыва от игрового процесса, и вы вполне можете ненароком усвистать вдаль, пока персонаж подробно объясняет задание.



Не пожалеете времени на исследования – найдете немало интересного

Именно поэтому, кстати, здесь не так просто проследить сюжет – если вы не будете вслушиваться в диалоги, подоплека событий рискует остаться для вас тайной. Куда бежим? В кого стреляем? Зачем все это? Надо было подождать, пока собеседники договорят, а не обшаривать углы в поисках тайников со вкусняшками. Впрочем, за разъяснением непонятку всегда можно обратиться к литературному первоисточнику.

Смотрится игра более чем прилично и современно. Местами есть к чему придраться, но в целом впечатление исключительно положительное – особенно если вы можете причислить себя к гордым обладателям мощного компьютера, способного вытянуть спецэффекты одиннадцатого DirectX. А если еще и 3D-очки имеются, то полное погружение в атмосферу мертвого мира гарантировано. Особенно в локациях, где водится объемный дым или разгуливают привидения. Впрочем, и на более слабых настройках игра смотрится хорошо.

Но многое портят, например, лица персонажей. Раз на раз не приходится, и, скажем, отчим Артема Сухой более чем правдоподобен. Однако это скорее исключение, и, подозреваю, во всем виноваты глаза. В большинстве случаев они совершенно безжизненные и напоминают наклеенные на лицо бумажки с нарисованными зрачками – в результате люди похожи на кукол, что сильно мешает верить в их одушевленность.

С другой стороны, на правильность восприятия работает огромное количество мелких деталей и анимаций. Скажем, носимый с собой фонарик имеет свойство понемногу разряжаться – не до конца, но со временем он начинает светить гораздо тусклее. Зажимая кнопку F, и герой достанет из-за спины устрашающего вида агрегат, служащий для генерации электричества на мускульной силе. Несколько нажатий на *Выстрел* – Артем исправно давит на рычаг и фонарик вновь озаряет тьму тоннеля ярким светом. А если убрать руки с управления и ничего не трогать, герой начнет играть с оружием и всячески развлекаться.

О том, что по жилым станциям следует ходить медленно, внимательно рассматривая каждый угол, уже упоминалось. Не пожалеете времени на исследования – найдете немало интересного.

Наконец, очень недурственно смотрятся кинематографические сценки со *slo-mo* и внезапными поворотами сюжета. Они вносят приятное разнообразие в процесс, а иногда бывают даже интерактивными.

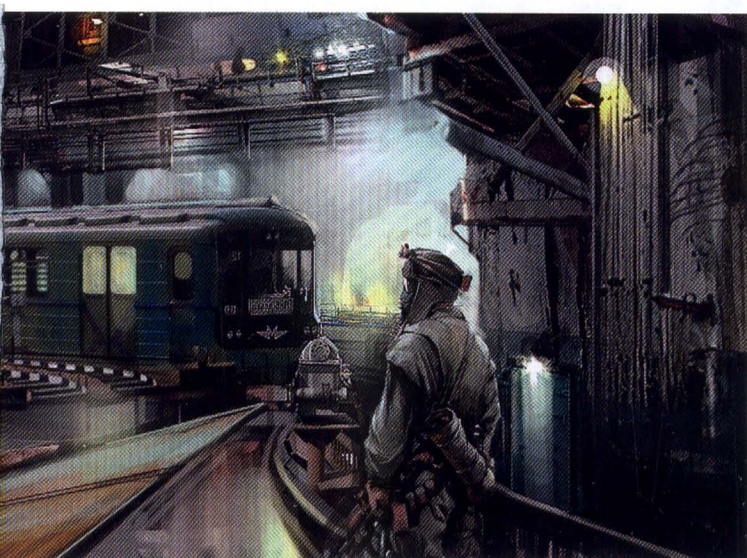
В целом же получилась на удивление добротная игра, к тому же по мотивам стремительно набирающего обороты сеттинга. Сходство со S.T.A.L.K.E.R. у нее, безусловно, имеется, но исключительно внешнее – в конце концов костяк 4A Games когда-то именно над ним и трудился. А вот механика и основные принципы тут совершенно иные, да и мир изрядно отличается. На «Метро 2033» оп-



ределенно стоит потратить семь часов досуга (или же гораздо больше, если не пытаться установить рекорд скорости, а действительно обращать внимание на детали). Вдобавок, все еще только начинается. Разработчики уже корпят над первым downloadable content, который будет включать в себя экстремальный режим про-

хождения с максимальным реализмом, убирающий, например, все индикаторы с экрана. Ну а заодно понемногу колдуют над полноценным продолжением, в то время как Дмитрий Глуховский развивает книжную серию и задумывается об экранизации. Жаль только, метро у них тут московское. Но, быть может, однажды разработчики все же решатся разрушить Киев.

» Повсюду кипит жизнь, надо только научиться это замечать



ОЦЕНКА

Идея Лично сходить в Полис за подмогой

Графика Изрядно хороша, но есть нюансы

Звук Замечательно поддерживает атмосферу

Игра Отличная во многих отношениях игра в любопытном сеттинге и с интересными находками

ИТОГ

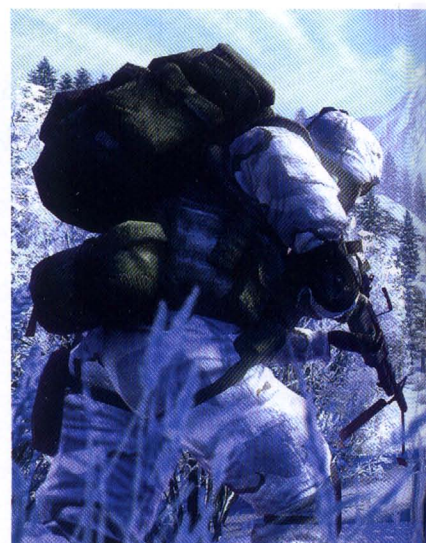
4.5/5

» От летучих «демонов» надо прятаться в узких щелях



» С убитого stalkera можно снять ценное снаряжение





Такие поездки никогда не заканчиваются хорошо

Battlefield: Bad Company 2

Саид, поджигай!

Эта статья не предназначена для завсегдатаев серверов Battlefield. Уверен, всю интересующую информацию они давно получили в своем уютном комьюнити на форумах за обсуждением геймплейных роликов с закрытых бета-тестов и лично участвуя в недавнем открытом. И практически не сомневаюсь, многие из них игру уже купили по предзаказу.

Богдан Афанасьев

Новая часть изначально сугубо консольного шутера от D.I.C.E. в этот раз ориентирована также на владельцев PC, что не может не радовать адептов клавиатуры и мышки. Никакими отсылками к первой серии нас не нагружают, впрочем и в 2008-м в прошлое главного героя и его соратников особо не углублялись. А любопытствующим неопитам рекомендую зайти на сайт оригинальной игры, там

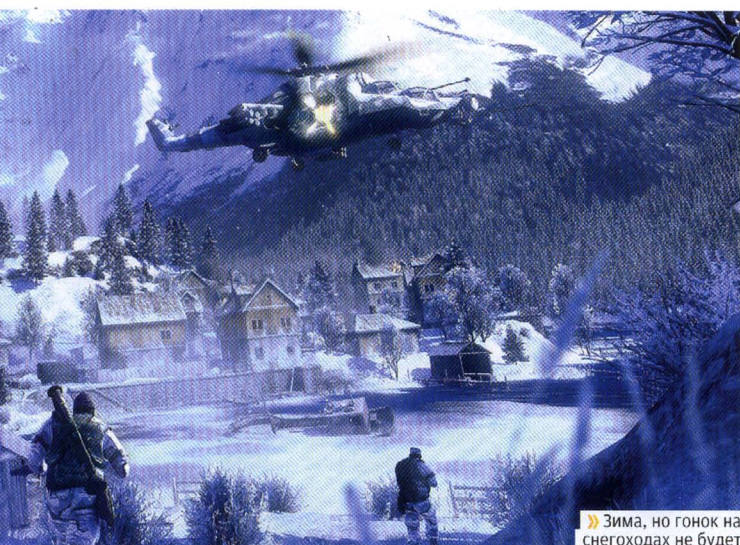
есть краткая биография каждого персонажа.

В Battlefield: Bad Company мы боролись с чокнутым диктатором и гонялись за золотом, теперь же нам противостоят плохие русские и их союзники, которых, судя по ролику, демонстрируемому после первой миссии, почти полмира. Сюжет, как обычно, когда дело касается борьбы сверхдержав, наполнен развесистой клюквой: команда «Б» во время выполнения

задания натывается на новый вид оружия массового поражения. Его еще в 1945-м изобрели японцы, а сейчас эстафету подхватили те самые плохие русские. Ну и пошло-поехало... Однопользовательский режим сиквела по сравнению с кампанией оригинала поскучнее: то ли солдатского юмора всыпали меньше, то ли сами шутки стали несмешными. Похоже, герои осознали, что война это уже не так весело, как они считали ранее. Но да-

же теперь Battlefield: Bad Company 2 все равно забавнее любой своей конкурентки.

Основной фишкой первой части была разрушаемость объектов. В сиквеле же разработчики возвели данный параметр в абсолют: при должном старании сровнять с землей можно практически весь уровень. Построек в стиле «туалет деревянный бронебойный», во множестве наличествующих в оригинале, здесь почти не встретишь. К сожалению, сами уровни стали еще более прямолинейными и коридорными. Территории, по которым можно просто пошляться, не выполняя какое-то определенное задание, практически отсутствуют. Понятно, разработчики пошли на это для того, чтобы геймеры не сильно отклонялись от составленного для них сценария, но те-



» Зима, но гонок на снегоходах не будет

перь у нас нет резона и интереса перепроходить игру.

Упростили и процедуру оказания нашему протее первой и любой другой медицинской помощи. Его поставит на ноги не шприц с чудо-веществом, полностью восстанавливающим силы, как раньше, а модная нынче система автоматической регенерации здоровья. Следует лишь отсидеться в тихом месте некоторое время, и ваш солдат снова в строю. Хотя по большому счету отсиживаться особо негде. Фирменный движок Frostbite позволяет разрушить практически все объекты и, казалось бы, монолитная бетонная стена на ура разлетается после пары вражеских гранат. Так что укрытиями можно и нужно пользоваться, пока они есть. Но если нам не повезло и наш альтер эго погиб, не стоит расстраиваться, он возродится возле последнего чекпойнта (здесь же происходит и автоматическое сохранение). И хотя некоторые жалуются на недостаточное их количество, мне хватало. Кстати, stealth-мис-

сий в игре нет – разве что придется пару раз тихо снять часовых и срывать несколько растяжек, продвигаясь к базе противника.

В сиквеле, как и в предыдущую часть, разработчики внедрили систему коллекционирования оружия – его тут просто невероятно много. Новые образцы мы можем найти в тайниках или позаимствовать у убитых врагов. Имеются и модификации автоматического оружия с оптическим прицелом и без. Трофейные единицы пригодятся в последующих миссиях и при перепрохождении игры. А вот ультимативные средства урегулирования споров, виденные в первой части (артиллерийская подготовка и авиаудар), позволено использовать не так часто, как раньше. Их выдают только в определенных ситуациях и на фиксированное время: выполнил текущее задание – положи пирожок на место. По-прежнему радует разнообразие боевой техники: танки, багги, автомобили, лодки, вертолеты – любители покатайся/полетать/попла-

» Велик и могуч!



вать будут довольны. Однако их использование также намертво приклеено к перипетиям сюжета. Развлечения ради залезть, например, в танк, стоящий на обочине, и покатайся нам не дадут.

Разработчики уделили особо пристальное внимание сетевым боям, судя по всему, даже в ущерб кампании. Многопользователь-

ПАСПОРТ

Жанр first person shooter
Разработчик Digital Illusions CE
Издатель Electronic Arts
Дистрибьютор в Украине
 «Софтпро»
Сайт badcompany2.ea.com
Возраст 16+

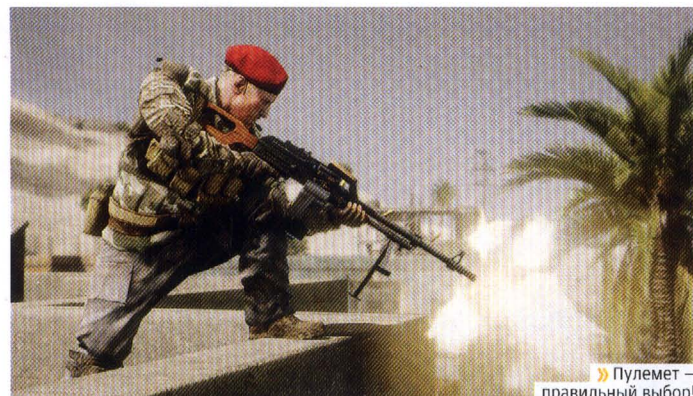
Digital Illusions CE

Студия основана в 1992 году в Стокгольме (Швеция). Разрабатывала игры под множество платформ. В определенный момент, так же как Criterion и Pandemic Studios, променяла свободу на золотые горы Electronic Arts, но в отличие от Pandemic чувствует себя неплохо.

Игры Midtown Madness 3, Rallisport Challenge, Mirror's Edge, серия Battlefield
Сайт www.dice.se

ский режим здесь просто отличный, хотя нельзя ждать многого от игры из серии Battlefield. Наверное, еще ни в одном сетевом шутере не использовалась настолько современная модель разрушений. И это отражается на геймплее. Ведь, как правило, карты, на которых разворачиваются сражения в Сети, остаются неизменными:

Battlefield: Bad Company 2 все равно забавнее любой своей конкурентки



» Пулемет – правильный выбор!



» Случайно на Спуск нажал



Разработчики уделили особое пристальное внимание сетевым боям



объекты монолитны и непоколебимы. У многих игроков появляются любимые маршруты, укромные места и прочее, что вносит в игру элемент предсказуемости. Здесь же все иначе, любой матч неповторим, обстоятельства каждый раз складываются по-новому. Карты практически идеально сбалансированы – одинаково важны и техника, и солдаты. Да и в поисках противника особо блуждать не придется.

Вместимость многопользовательских карт – до 32 участников для PC-версии и до 24 для консольных. Жаждающие сразиться разбиваются на группы по четыре человека. Сыгранность является основополагающим фактором – медик в команде может вылечить подстреленного игрока, ну а если тот успеет окончательно умереть, то оживет не на точке респауна, а за спиной у товарищей из отряда.

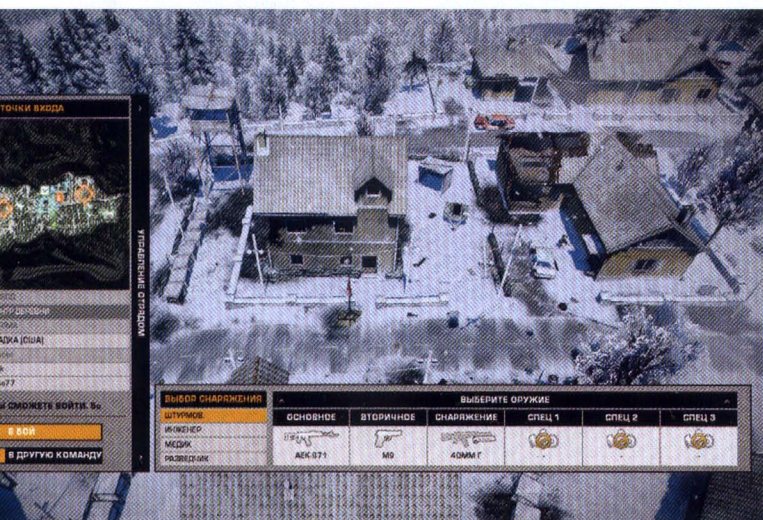
Игра по Сети на PC имеет очевидные преимущества – клавиатура и мышь, а также возможность добиться 60 кадров в секунду. И хотя управление в версии Battlefield: Bad Company 2 для консолей я считаю одним из лучших в жанре, для динамичного многопользовательского шутера традиционная связка остается идеальной. Однако наличие сыгранной команды на консольных серверах полностью перевешивает удобства управления в PC-версии. Времяпрепровождение с незнакомыми людьми, которые играют не ради результата, а ради рейтинга kill/death, на корню убивает все удовольствие от мультиплеера. Нередка ситуация, когда ты в составе атакующего отряда в одиночку героически идешь к вражеской базе, а толпа соратников кемперит по кустам. Естественно, раунд остается не за вами.



По терминологии таких вот надписей давно пора составить юмористический толковый словарь

Но даже несмотря на ворох очевидных плюсов, мультиплеер кое-кому может не понравиться. Например, любителям сидеть в засаде со снайперской винтовкой: тут нельзя залечь и практически безнаказанно отстреливать противника. Ищущие легкой жизни также останутся недовольны, ведь здесь убивают и сквозь стену, которая буквально пару секунд назад стояла вот на этом самом месте. А еще тут есть сложные гаджеты. Радует, что большинство геймеров находит сетевые баталии в Bad Company 2 весьма увлекательными. Первые дни серверы EA не справлялись с наплывом желающих, а на PC были определенные проблемы с PunkBuster. Ситуацию исправили, но не до конца.

Battlefield: Bad Company 2 хороша, как и подобает проекту текущего поколения. Версии для X360 и PS3 визуально практически идентичны, зато цвета здесь ярче, чем в версии для PC. Ну и, разумеется, на PC можно привычно менять качество выводимой графики. Причем и на не очень современной системе удастся получить неплохой fps на средних настройках и HD-разрешении. Кстати, игра будет выглядеть фактически так же или даже лучше консольных вариаций. Если же у вас четырехъядерный процессор и видеокарта из новейших серий ATI или NVIDIA, смело двигайте все ползунки на максимум и задавайте Full-HD-разрешение. Главное, удовольствие от игры вы получите независимо от выбранной платформы.



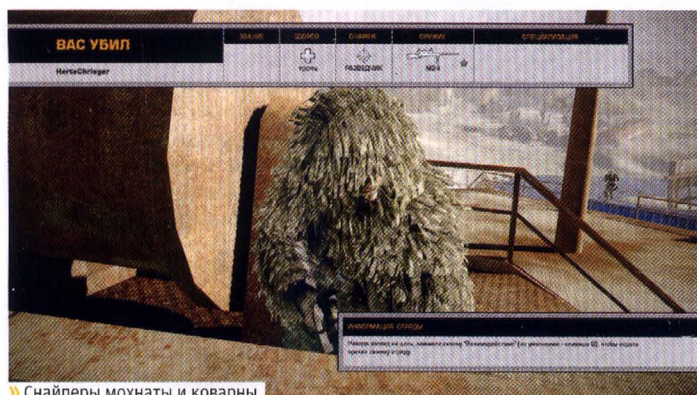
Игра берет многопользовательским режимом



Звуковые эффекты традиционно на высоте: отличное позиционирование и изменение в зависимости от окружающей обстановки. А вот саундтрек, как и в оригинале, ничем особо не запомнился. Battlefield: Bad Company 2 доступна в локализованной версии и, что радует, можно установить практически любую комбинацию озвучка/субтитры. Сама локализация выполнена более чем хорошо. Однако курьезы все равно попадаются: это и бочки, украшенные серпом и молотом, с надписями «русский масло», и огнетушители с мало-

понятной инструкцией. А в остальном претензий никаких. Хотя нет, неизменный позывной русских «серебро» утомляет уже к середине игры.

Несмотря на прямолинейную и не особо захватывающую кампанию (если сравнивать с оригиналом), игра берет свое великолепным сбалансированным многопользовательским режимом. Который можно даже охарактеризовать как, не побоюсь этого слова, идеальный. Новое детище D.I.C.E. получает заслуженный «Выбор редакции» и наилучшие рекомендации баттлефилдодов!



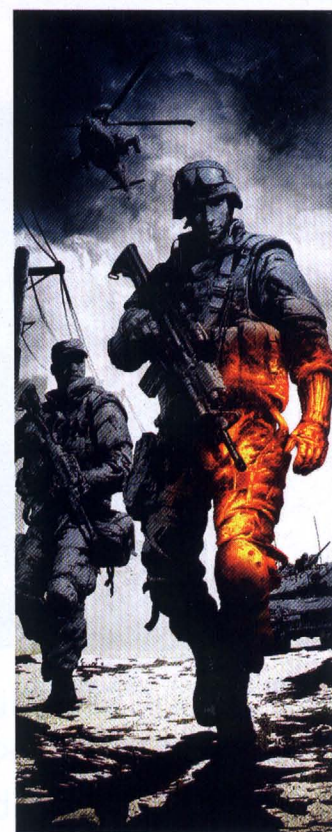
Иное мнение

Если вы собирались купить Battlefield: Bad Company 2 ради однопользовательской кампании — не стоит попусту тратить деньги. Single тут проходной, незапоминающийся и ничем не примечательный. Порадует лишь пара смешных моментов с участием четверки главных героев, а в остальном — блекло. Ну и, конечно же, режиссура и постановка по сравнению с лихой Modern Warfare 2 абсолютно не впечатляют.

Зато мультиплеер — совсем иное дело. Сетевые бои могут заставить засидеться за экраном до утра. Процесс прокачки затягивает. Игра ловко скармливает вам один пряник за другим. Вот вы открыли доступ к новой штурмовой винтовке, а еще чуть-чуть — и получите улучшенный снайперский прицел, потом какой-нибудь полезный гаджет и так далее... Баланс оружия поначалу непривычен, но тем-то игра и интересна. А полностью разрушаемые строения и вовсе можно назвать одной из главных инноваций в жанре за последнее время. Если после Bad Company 2 запускаешь MAG или ту же Modern Warfare 2, то искренне удивляешься невозможности пробить выстрелом из подствольного гранатомета стену, заодно размазав прячущегося за ней снайпера.

Правда, многопользовательские радости на PC сперва оказались омрачены проблемами с серверами (консольные версии работают стабильно). Но их уже решили. В общем, эта игра — отличный выбор для фанатов сетевых шутеров.

Ярослав Сингаевский



Оценена

Идея Продолжение Bad Company, теперь и на PC

Графика Достойная. Не Crysis, конечно, но довольно близко

Звук Просто отличнейшие звуковые эффекты

Игра Замечательный сиквел одного из наиболее веселых шутеров. К сожалению, юмора поубавилось, зато мультиплеер один из лучших в жанре

ИТОГ

4.5/5

Supreme Commander 2

Битвы роботов в марсианском аду

Крис Тейлор – геймдизайнер из разряда талантливых, игры его компании Gas Powered Games оригинальны и интересны. И тем обиднее наблюдать, как всяческие мелкие и не очень просчеты не дают им достичь успеха.

Николай Ильченко

Возьмем, к примеру, Demigod, весьма любопытную и очень занятную вариацию на тему Defence of the Ancients. Хорошая ведь во всех отношениях игра, но сырой сетевой код и просто ужасная онлайн-поддержка в первые полтора месяца могли бы вызвать приступы ярости и человеконенавистничества даже у Махатмы Ганди. Часть проблем не решена и по сию пору, а для игры, ориентированной на мультиплеер, согласитесь, это в некотором роде критично.

С Supreme Commander 2 все еще сложнее. Чтобы объяснить, почему оригинальная, динамичная и на самом деле весьма интересная RTS вызывает поначалу жуткое раздражение, нужно отдельную статью писать. Аналитическую. Где будут рассматриваться, например, такие вопросы: «как неудачный графический стиль может настроить геймеров против игры?», «за что игроки не любят неинтересные кампании?» и «отчего несоответствие названия и содержимого может повредить проекту?»

Собственно, последний вопрос – самый актуальный. Главная проблема Supreme Commander 2 в том, что совершенно непонятно, почему эта игра так называется. С оригиналом вторую часть роднит только общая стилистика (гигантские роботы радостно плодят и истребляют себе подобных) и великолепный стратегический зум – одна из лучших находок в жанре со времен Dune 2. Во всем остальном это абсолютно другая игра, ничего общего с предшественником не имеющая.

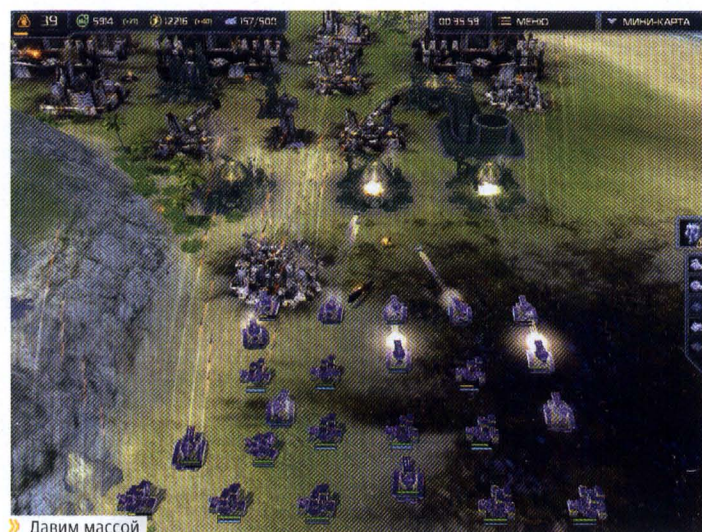
Разработчиков, конечно, можно понять. Supreme Commander, несмотря на свою революционность и гениальность (а может быть, именно из-за них), была принята PC-геймерами довольно холодно. Игра собрала отличную прессу (за некоторыми, впрочем, исключениями), но продаться не ахти как. И Тейлор, обидевшись, заявил, что во всем виноваты пираты и ориентироваться сейчас стоит только на консоли.

По сути своей Supreme Commander 2 – консольная стратегия со всеми вытекающими отсюда концептуальными изменениями. К примеру, уникальная экономическая система Supreme Commander заменена на вполне классическую и

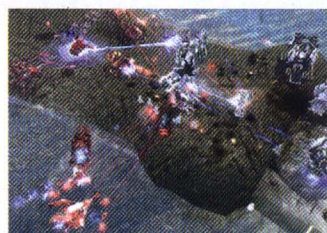


Большой шкаф громче падает

Это консольная стратегия со всеми вытекающими отсюда концептуальными изменениями



Давим массой





И почему при виде таких скриншотов сразу вспоминаются Вольtron и трансформеры?

банальную, с удержанием контрольных точек а-ля Dawn of War. Ушли в прошлое длинные цепочки команд, очередность строительства стала совершенно бессмысленной, а масштаб, глубина и управляемость сражения в целом серьезно снизились. Доступных зданий и юнитов весьма немного, что очень контрастирует с богатством первой части, а экономическая и производственная войны заменены научной гонкой, суть которой состоит в возведении довольно дорогих научных станций. Последние генерируют очки исследований – новый тип ресурсов. Они позволяют разрабатывать передовые технологии, повышать характеристики подразделений, давать им дополнительные способности или получать доступ к недостижимым ранее отрядам и строениям. Если вы в этот момент вспомнили про Sins of a Solar Empire, то не так уж и ошиблись...

Подобные пертурбации не вызывают ничего, кроме синдрома обманутых ожиданий и обилия всяческих бурлений на форумах. Назови они игру как-нибудь по-другому, хоть бы и подзаголовком этой статьи, проблема бы никогда не воз-

После краткого затишья в дебюте сражение здесь идет почти безостановочно

никла. И можно было бы оценивать проект без привязки к чему-либо, тем более что сам по себе он весьма самобытен и неплох.

Здесь есть свои существенные недостатки вроде скучнейшего синглплеера с совершенно нелепым сюжетом или весьма спорного дизайна, из-за которого грозные боевые машины выглядят как набор игрушек дошкольника (дышащий огнем роботизированный динозавр – мечта детства!). Но стоит сыграть несколько матчей с живыми людьми, и все становится на свои места. Сетевые сражения в Supreme Commander 2 очень динамичны, схватки 1x1 или 2x2 с равными противниками увлекают и держат в постоянном напряжении, а стратегические пути достижения победы и тактические приемы бывают весьма интересными и неожиданными. Этим Supreme Commander 2 напоминает недавнюю Order of War,

изданную той же Square Enix, – там тоже за скучнейшим однопользовательским режимом и не самым вдохновляющим сеттингом скрывалась чертовски увлекательная сетевая игра.

После краткого затишья в дебюте сражение здесь идет почти безостановочно: постоянные схватки на земле, налеты авиации, обстрел врага ракетами и дальнобойной артиллерией, флот, громадные суперюниты (они сильно сдали по части эффективности, но зато стали куда более доступными). Добавьте к этому постоянную гонку технологий и огромный выбор улучшений и модификаций (телепортация, реактивные прыжки, персональный щит, атомное вооружение) и получите приблизительную картину происходящего.

Без досадных промахов, впрочем, не обошлось. В настоящий момент, к примеру, некорректно работает противоракетная оборона, и для нормальной игры приходится отключать возможность применения ядерного оружия. Хроает на обе ноги организация многопользовательских сражений – нет ни ранговых игр, ни общего чата, ни

ПАСПОРТ

Жанр real time strategy
Разработчик Gas Powered Games
Издатель Square Enix
Издатель в СНГ «Новый Диск»
Сайт
www.supremecommander2.com
Возраст 7+

Gas Powered Games – американская компания-разработчик, основанная Крисом Тейлором в 1998-м после большого успеха его стратегии Total Annihilation. Нередко выпускает оригинальные и интересные проекты. **Игры** Supreme Commander, Space Siege, Demigod, серия Dungeon Siege
Сайт www.gaspowered.com



видимых достижений... Впрочем, это обещают поправить патчами.

Как ни крути, а Supreme Commander 2 – сложная для ранжирования игра. Она изрядно слабее своей предшественницы, растеряла былую оригинальность и глубину, но вместе с тем стала проще в освоении и гораздо динамичнее. В качестве стратегии для PC смотрится, пожалуй, все-таки заурядно – хорошая игра, но не заслуживающая некоего особого отношения. Однако как проект для X360 она выглядит очень многообещающе и имеет все шансы оказаться одной из лучших RTS на этой платформе.

ОЦЕНКА

Идея Реформировать серию в более коммерчески успешный формат

Графика Юниты в стиле LEGO – весьма спорное решение

Звук Заурядный

Игра Очень неплохая стратегия, но при чем тут Supreme Commander?

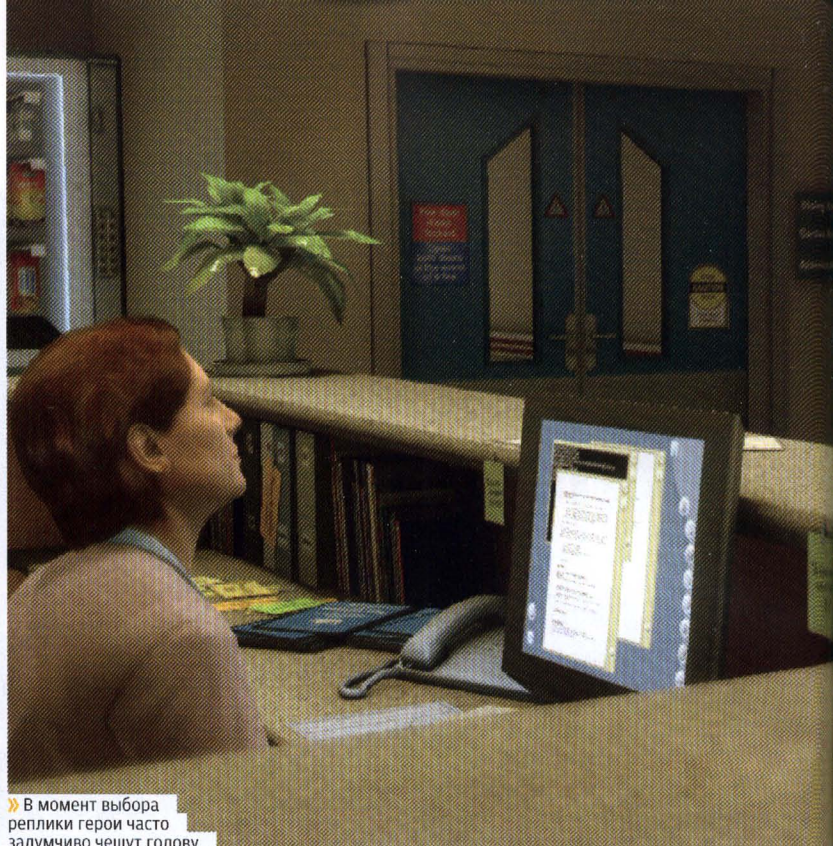
ИТОГ

3.5/5

Грозные боевые машины выглядят как набор игрушек дошкольника



» Папа, купи лошадку!

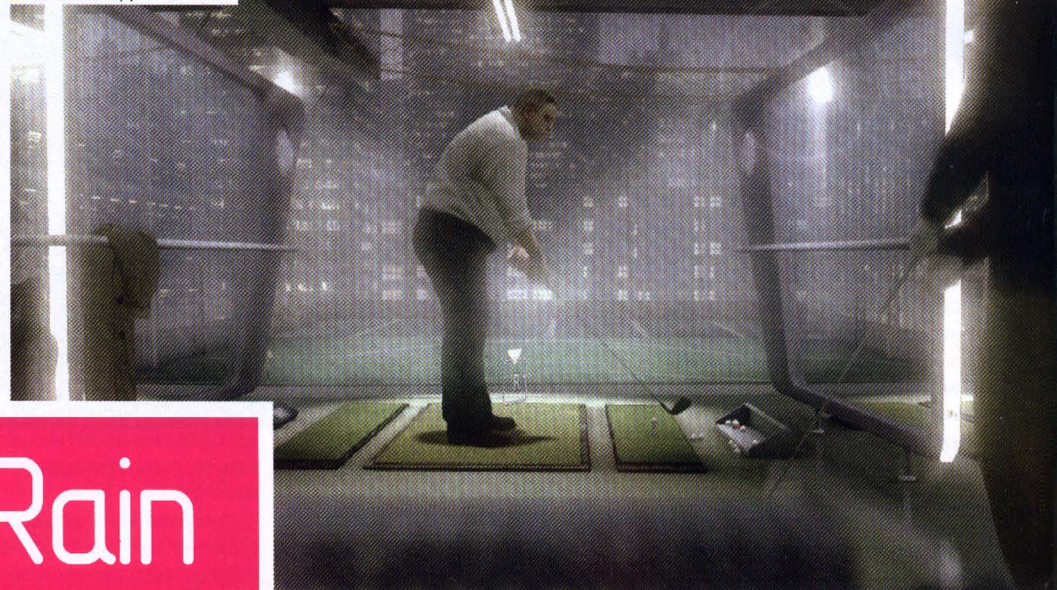


» В момент выбора реплики герои часто задумчиво чешут голову



» Есть контакт!

» Живот гольфу не помеха



Heavy Rain

Сложная роль

Дэвид Кейдж (David Cage), глава Quantic Dream, называет Heavy Rain интерактивной драмой. И попробуй пойми, что он имеет в виду.



» Шопинг выходного дня обернется трагедией



Ярослав Сингаевский

Heavy Rain, появившаяся на стыке видеоигр и кино, крайне неохотно укладывается в прокрустово ложе жанровых ограничений. Часто встречается такая ее характеристика - интерактивное кино. Но в подобном качестве новое творение Дэвида Кейджа смотрится, прямо скажем, не ахти. Интерактивным кино можно назвать Modern Warfare 2, которая увлекает вас сильнее любого голливудского боевика. А вот сценарий и режиссуру Heavy Rain специалисты фабрики грез, скорее всего, забраковали бы. Завязка неинтересная, темп событий невысок, много бесполезной информации.



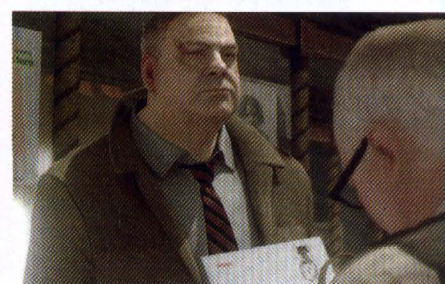
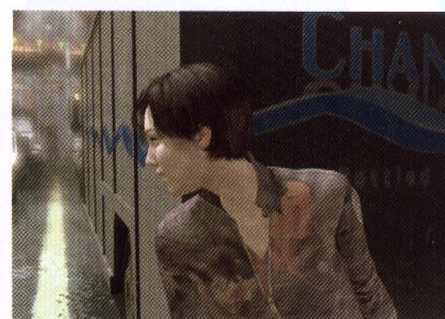
» Агент ФБР за работой



С точки зрения геймплея Heavy Rain похожа на Fahrenheit



» Увы, сцены с погоней на мотоцикле не будет



В общем, в качестве кино – ни к черту не годится.

И как игра Heavy Rain тоже не очень. С точки зрения геймплея она похожа на Fahrenheit, но с возросшим количеством quick time events. И не удастся избавиться от ощущения, что большинство совершаемых действий достаточно условны. В традиционных адвенчурах вам методично ставят палки в колеса: вы выбираетесь из сложных ситуаций, с кем-то договариваетесь, что-то ищете, возитесь с предметами в инвентаре и т. д. Вы постоянно преодолеваете какие-то барьеры и чувствуете, что переход на новый экран/локацию или очередная порция сюжетной информации дались не просто так – вы их заслужили.



Если рассматривать Heavy Rain как адвентуру, почти ничего из перечисленного в ней нет. Скажем, диалоги тут не играют ключевой роли, и ломать голову над хитрой задачей никогда не придется. Эпизоды, в которых вы в роли агента ФБР ищете и анализируете ули-



ки, лучше всего вписываются в стандарты жанра, однако и они довольно формальны. Никаких умозаключений от вас не требуют – просто полистайте папки с информацией, а выводы герой сделает самостоятельно. Иными словами, препятствия перед главными пер-

Не стоит сильно обольщаться насчет свободы выбора

ПАСПОРТ

Жанр interactive fiction
Разработчик Quantic Dream
Издатель Sony
Дистрибьютор в Украине GameStop
Сайт heavyrainps3.com
Возраст 18+

Quantic Dream Французская студия, пытающаяся делать приключенческие игры в собственном специфическом стиле. Не боится экспериментов, за что и уважаема коллегами и профильной прессой. А вот геймеры принимают проекты Quantic Dream совсем не так однозначно.
Игры Omikron: The Nomad Soul, Fahrenheit
Сайт www.quanticroom.com

» В городе постоянно идет дождь, но зонтиками герои пренебрегают



» Квартира-офис частного детектива

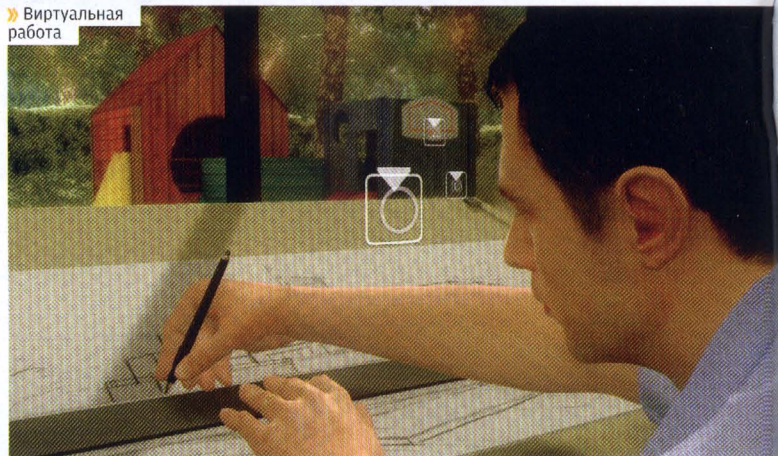
сонажами возникают постоянно, и вы будете всерьез переживать за своих подопечных, но все-таки для продвижения по истории тратится слишком мало усилий. Вы не вживаетесь в роль, а скорее оказываетесь сторонним наблюдателем, помогающим подтолкнуть конфликт к развязке. Или читателем, увлеченно перелистывающим страницы детективного романа в стремлении узнать, кто убийца.

Собственно, Heavy Rain очень напомнила именно interactive fiction с картинками. Только не стоит сильно обольщаться насчет свободы выбора, прочитав на коробке с диском мотто «Любое решение может изменить все». Центральная конструкция сюжета установлена жестко, персонажам не позволяют погибнуть раньше определенного момента, и личность преступника не меняется (эх, как тут не вспомнить Blade Runner, в которой список подозреваемых каждый раз был иным). Но структура сценария действительно ветвящаяся. Вне зависимости от принятых решений, удач или неудач в

расследовании или даже смерти одного или нескольких главных героев история продолжится и завершится какой-либо из множества концовок.

Сюжет крутится вокруг мастера оригами – серийного убийцы, похищающего маленьких мальчиков, которых потом находят на пустырях с бумажной фигуркой в руке. Длинное вступление показывает крах семейной идиллии архитектора Итана Марса. Красивый дом, любимая профессия, заботливая жена и двое детей. Но старшего сына по трагической случайности сбивает машина, и все идет наперекосяк. Вдохновения нет, с работой не клеится, супруга подает на развод, Шон (младший сынишка) замыкается в себе и рисует картинки гибели своего брата. Вдобавок еще и странная напасть, вызывающая провалы в памяти. Во время одного из таких приступов исчезает Шон – его, вероятно, похитил маньяк, и Итан от отчаянья, кажется, готов наложить на себя руки. Драматично? Да. Но толку?..

» Виртуальная работа



О чем талдычат авторы всех книг о сценарном мастерстве? Что в сценарии должна присутствовать некая угроза, заставляющая героя действовать. Например, протагонист может узнать, что на него охотится киллер (угроза жизни). Или его поставят перед фактом скорого увольнения (угроза профессии). Или родную планету захотят поработить разумные креветки из далекого космоса (угроза цивилизации). В Heavy Rain работает сочетание нескольких подобных факторов, вот только включаются они намного позже, чем хотелось бы.

А поначалу нам предлагают насладиться нормальной жизнью.

Умыться, побриться, почистить зубы, выпить кофе, поработать, поиграть с сыном и помочь ему сделать уроки... Обычные повседневные дела, выполнять которые в виртуальном мире еще скучнее, чем в реальном. Утомительно длинная завязка неинтересна, потому что в ней нет тех самых угроз, нет мотивации, а есть только «бытовуха», странная усталость и наваливающаяся со всех сторон меланхолия.

Ситуация усугубляется тем, что в Heavy Rain не один, а четыре главных героя. Сам Итан Марс, журналистка и фотограф Мэдисон Пейдж, агент ФБР Норман Джейден

Поворотов сюжета – преднамеренных либо случайных – много



ВИРТУАЛЬНЫЕ АКТЕРЫ

Heavy Rain основана на технологии motion capture, причем виртуальные персонажи очень похожи на игравших их актеров. На диске с игрой вы найдете небольшой документальный фильм, позволяющий убедиться, что, скажем, Мэдисон Пейдж – на самом деле немного «упрощенная версия» английской модели Джеки Эйнсли

(Jacqui Ainsley). А частный детектив Скотт Шелби и вовсе копия Сэма Дугласа (этого актера вы могли видеть в «Парфюмере»). Разумеется, схожесть героев и их прототипов не случайна – таким образом Quantic Dream пыталась обеспечить максимальное соответствие характеров. К слову, на кастинге для Heavy Rain побывало около 500 человек, а на съемки то-сар-сцен потратили в общей сложности 170 дней. Резуль-



» Оставь меня, старушка. Я в печали

и частный детектив Скотт Шелби – каждый со своей стороны старается подобраться к маньяку. Но чтобы познакомиться с персонажами, необходимо время. История раскручивается медленно, и общее напряжение достигает «нужного градуса» лишь к середине игры.

Зато вторая половина Heavy Rain увлекает похлеще романов Бориса Акунина (от которых, как известно, оторваться очень нелегко). Темп событий резко возрастает, сюжетные линии пересекаются и закручиваются, круг подозреваемых стремительно сужается. Вы мечетесь в догадках, видя маньяка то в одном, то в другом персонаже, а заодно предполагаете, что могло бы произойти, поступи вы в том или ином случае иначе.

Повороты сюжета – преднамеренных либо случайных – много. Принять или отвергнуть, сдать полиции или бежать, пощадить негодяя или добить, спастись самому или попытаться еще помочь и другу. Иногда выбор прост (примерно на уровне «Выпить хош?»), а иногда... Скажем, вот такая неоднозначная ситуация: в одной из сцен Итану в обмен на часть информации о местонахождении похищенного сына предложение отрубить себе палец. Вы вправе этого не делать, но не факт, что, про-

Quantic Dream продолжает создавать игры в его же придуманном жанре

явив малодушие, в итоге найдете ребенка. Однако и полной уверенности в том, что, да, рубить надо, – тоже нет. Может, обойдется, и Шон отыщется и без этого, а может, мальчик давно мертв, и маньяк просто издевается над Итаном. Не решитесь – не узнаете последствий до самой развязки.

Дэвид Кейдж не приплетает сюда ролевые элементы, заставляя вживаться в образ героя и представлять, что вы на самом деле занимаетесь членовредительством. Чуть! Как уже было сказано, игрок выступает лишь в качестве соперничающего наблюдателя. Но при этом оказываемое Heavy Rain психологическое давление выжимает из вас те или иные (и вполне искренние, что главное) эмоции: разочарование, сожаление, облегчение, удивление, растерянность, злость...

Вообще возникает подозрение, будто ради нескольких подобных моментов проект и задумывался. Они лучшее, что есть в нем. И эти эпизоды заставляют закрыть глаза на два серьезных недостатка

сценария. Первый – невидимые стены. Вы хоть и нечасто, но все же сталкиваетесь с обидными ограничениями, когда вполне логичный в игровых реалиях поступок оказывается невозможным. Потому что так решили разработчики. Вторая претензия связана с дешевым трюком, при помощи которого Кейджу удалось сохранить интригу до самого финала. Из одной сцены попросту вырезано ключевое действие, совершенное героем (каким именно, конечно, говорить не буду). Причем сцена построена так, что это самое действие пропустить вы ни в коем случае не могли. Тем не менее подобная «случайность» произошла, и в итоге все догадки, все попытки сопоставить улики и факты, все дедуктивные ухищрения изначально бессмысленны, потому как от вас умышленно утаили важную информацию. Согласитесь, неприятно, когда вас держат за дурака.

Heavy Rain мало того, что не похожа (в худшем смысле) на традиционные игры, но еще и состоит из противоречий. Ее удачные находки уравновешиваются минусами. А если вам, как и мне, повезет с первого же раза получить наиболее благополучную концовку из возможных, то смысл повторных прохождений теряется – все равно лучшего финала не будет, а привести историю к печальным развязкам довольно легко. Но вместе с тем Heavy Rain – как и Fahrenheit – сравнить просто не с чем. Quantic Dream продолжает создавать игры в его же придуманном жанре интерактивной драмы. Любить их или ненавидеть – дело ваше.

ИНОЕ МНЕНИЕ

Heavy Rain – это идеальная игра для людей, которые, собственно, в игры-то не играют. Чтобы заставить обычного человека взять в руки гитару для Rock Band, его нужно привести в веселую компанию и желательненько хорошененько напоить. Заинтересовать случайную девушку перестрелками в каком-нибудь Halo, похоже, и вовсе невозможно. А вот с Heavy Rain, наоборот. Проверено – даже те, у кого нет парочки тауренов 80-го уровня и кто никогда не держал геймпад, узнав про Heavy Rain, сами просят показать ее и дать поиграть. Секрет привлекательности заключается, наверное, в реалистичной подаче истории и в том, что у местных героев понятные каждому проблемы и мотивации. Вряд ли вы будете всерьез соперничать очередному звездному десантнику, уничтожающему орды демонов. А вот отцу в разводе, который пытается найти общий язык с сыном, хочется посочувствовать. С точки зрения возникающих эмоций Heavy Rain воздействует непрерывно, больше походив на кино, чем на игру – без отвлекающих вставок «попрыгай/постреляй». Потому что этот проект воспринимается именно как хороший триллер, а не игра с элементами хорошего триллера. Скорее всего, такое «интерактивное кино» заставит человека чаще включать приставку, чем Wii-теннис. По-моему, интересная альтернатива «казуальному» подходу Nintendo.

Иван Титов

ОЦЕНКА

Идея Интерактивная драма

Графика Нормальная, хотя местами удивляет всамделишной фотореалистичностью

Звук Не слишком удачный

Локализация На фоне блеклой оригинальной озвучки – неплоха

Игра Совсем не игра, а скорее interactive fiction с движущимися картинками

ИТОГ

4.5/5

тат, может, и не поражает воображение (сейчас Heavy Rain смотрится не так эффектно, как ее старые техно-демо), но определенно закрепляет «планку кинематографичности», ранее высоко поднятую Uncharted 2 и Modern Warfare 2. Скажем, тоже весьма «киношная» Silent Hill: Shattered Memories по сравнению с упомянутой тройкой выглядит грубо и бедно.

При этом непонятно другое: почему при таком внимании к визуальным деталям, к постановке и режиссуре в Heavy Rain настолько невыразительная озвучка? Голоса глухие, тихие, часто безэмоциональные. Советую включить русский вариант. Не потому что он хорош, а просто на фоне неудачной оригинальной дорожки локализация оказалась более чем приемлемой.

Dark Void

Дмитрий Веселов

Герой на реактивной тяге

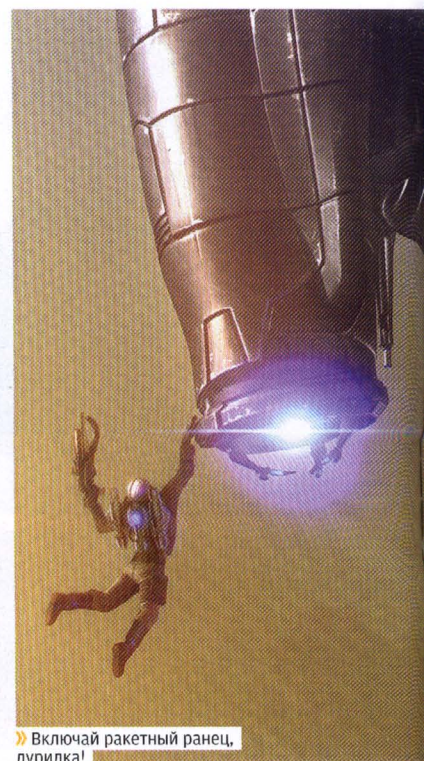
Маркетологи знают, что каждой игре нужна особенная фишка, чтобы выделяться среди себе подобных. На профессиональном языке она называется USP, это расшифровывается как Unique Selling Point. Необходим завлекающий текст на задней стороне коробки – эффектная строка, которая выманит деньги из вашего кошелька.



» Мыльные пузыри символизируют



» Боевой пепелац



» Включай ракетный ранец, дурилка!

❑❑ Airtight испортила хитовую формулу, выведенную Naughty Dog ❑❑



Похоже, нередко разработчики изобретают USP лишь для того, чтобы написать о ней на обложке, и тогда хорошие в общем-то игры обрастают бесполезными завитушками. Взять хотя бы исследование планет в Mass Effect.

С самого начала некоторые элементы Dark Void вызвали определенные сомнения. Ракетный ранец за спиной у героя выглядел круто, но насколько удачно этот гаджет вошли в геймплей? С одной стороны, в промо-роликах экипированный им персонаж был похож на машину смерти: он парил над скалами и ломал руками летающие тарелки. С другой – проект заявили как шутер, а не авиасимулятор. Скажите, вы когда-нибудь мечтали, чтобы Маркус Феникс на определенном этапе превратился в самолет? Наконец-то игра вышла, и мы знаем ответ на вопрос, нужен ли ранец протагонисту Dark Void? Если коротко – нет. Но буду дотошным.

Это история пилота Уилла Грея (William Grey), который прямо перед началом Второй мировой неосторожно залетел в воздушное пространство Бермудского треугольника. Сквозь энергетическую дыру герой попал в параллельное измерение Void, в мир, похожий на Перу, где уже не первую тысячу лет живет раса странных существ, именующих себя Хранителями. Они носят роботизированные костюмы, водят летающие тарелки и внешне напоминают разумных пиявок. А еще

Хранители хотят поработить человечество.

Кроме хозяев в Промежутке прижилась и колония людей (в основном это бывшие матросы и пилоты), также угодивших сюда через похожие аномалии. Местные stalkеры носят противогазы и называют свою организацию

Спротивлением. Они мечтают вернуться в свой мир, а здесь коротают время партизанской войной, отстреливая Хранителей. К какой группе присоединится Уилл, угадать несложно – довольно скоро Никола Тесла вручит ему ракетный ранец вместе с первым заданием.

❑❑ Продукт вторичен и неоригинален, как банальный бутерброд с колбасой ❑❑



» Зловещая штурмовая балка

Перед нами амбициозный, местами интересный, но категорически бестолковый проект

Надо заметить, что пока герой не взмывает в небеса, его приключения напоминают второсортный клон Uncharted. В своем детище сотрудники Airtight Games использовали основные элементы геймплея успешного боевика. Уилл привычным образом прячется за невысокие стены, отстреливается и утихомиривает врагов кулаками. Сходство только усиливается тем, что и Натан Дрейк, и Уилла Грея озвучивает Нолан Норт (Nolan North). Хотя Уилл далеко не так харизматичен, как Натан. Честно говоря, в этом

герое столько же индивидуальности, сколько в случайно выбранной на лесопилке деревянной балке.

С помощью ракетного ранца сотрудники Airtight реализовали в игре два элемента геймплея. Во-первых, Уилл может прыгать по стенам, цепляясь за карнизы и балконы. Авторы назвали это вертикальным боем. Герой обезьяной скачет по отвесной скале и, на секунды высываясь, пытается попасть в голову врагу (тот, кстати, занимается тем же). Надо заметить, вертикальный бой мало чем отличается от обычного, горизонтального. Ну разве что по стенкам побегаем. Во-вторых, Уилл может переключить ранец в режим полета, тот чихнет соплами, заработает на полную мощность – и игра превратится в аркадный авиасимулятор. Интересный, хотя очень короткий. Все прохождение занимает 8–9 часов, и иногда действительно попадаются хорошие воздушные бои, но Dark Void слишком быстро заканчивается. Не налетаешь.

А еще в игре сбоят скрипты, отвечающие за поведение и дейс-



И тут я очень быстро увернулся!

ствия друзей и противников. Бойцы обеих сторон непроходимо тупы: не раз и не два замечаешь, как злобный агент Хранителей, пытаясь попасть в протагониста, расстреливает камень прямо перед собой. В общем, если забыть о ракетном ранце за спиной у Уилла, Dark Void – самый обычный шутер от третьего лица. Из толпы второсортных он выделяется только занятыми мелочами, например интересным дизайном пришельцев. Даже вспомнив о джетпаке, приходишь к выводу, что он не вытягивает игру.

Dark Void – проект крайне серый во всех смыслах этого слова. Airtight испортила хитовую формулу, выведенную Naughty Dog, бестолковой режиссурой, шаблонными героями и бледной картинкой. Их мир Void – лишь набор каменных геометрических форм, зависших в бесконечном тумане, а персонажи словно сбежали сюда из малобюджетного сериала.

Перед нами амбициозный, местами интересный, но категоричес-

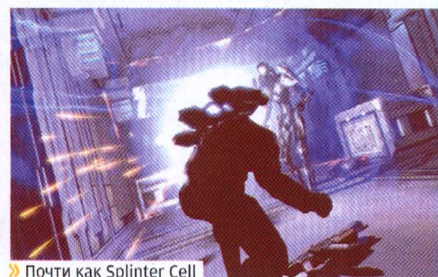
С самого начала некоторые элементы Dark Void вызвали определенные сомнения

ПАСПОРТ

Жанр action
Разработчик Airtight Games
Издатель Capcom
Издатель в СНГ «1С-СофтКлуб»
Сайт www.darkvoidgame.com
Возраст 16+

Airtight Games Команда профессионалов собралась под вывеской Airtight Games в 2004 году с благородной целью: делать игры исключительно AAA-класса. На их дебютный проект возлагались большие надежды – компания даже договорилась об экранизации Dark Void с Бредом Питтом. Но учитывая уровень игры, похоже, «кина не будет».
Игры нет
Сайт www.airtightgames.com

Вертикальный бой мало чем отличается от обычного, горизонтального



Почти как Splinter Cell

ки бестолковый проект. Это одна из тех игр, о которых вы вряд ли вспомните через пару дней после прохождения. Оригинальные идеи работают плохо, а заимствованные реализованы хуже, чем у конкурентов. Продукт вторичен и неоригинален, как банальный бутерброд с колбасой.

P.S. Если будете играть на PC, подключайте геймпад. Управление в воздушных боях с помощью клавиатуры и мышки совершенно невыносимо.

ОЦЕНКА

Идея Чтоб не хуже, чем Uncharted

Графика Угрюмая и квадратная, как боксер Валуев

Звук Этнические потуги композитора, участвовавшего в написании саундтрека к Battlestar Galactica

Игра Не из тех, что стоят своих денег

ИТОГ

2.5/5

No More Heroes 2: Desperate Struggle

Алексей Пасак

Пуля в голове

Вспомним события двухлетней давности. Фонтанирующая кровью, сатирой и сотней отсылок ко всем ценностям массовой культуры No More Heroes появилась на консоли, чья аудитория меньше всего ожидала увидеть эксцентричные истории города Санта Дестрой.

Игра прискорбно низким тиражом разошлась по домашним коллекциям на родине, зато в остальных частях света продается несколько лучше, попутно собрав восторженные отзывы прессы. Поразмыслив, создатель и главный режиссер Гоичи Суда (Goichi Suda) переработал игровую механику с прицелом на игроков постарше и личностей, неравнодушных к восьмидесятилетней теме. Причем дата выхода No More Heroes 2:

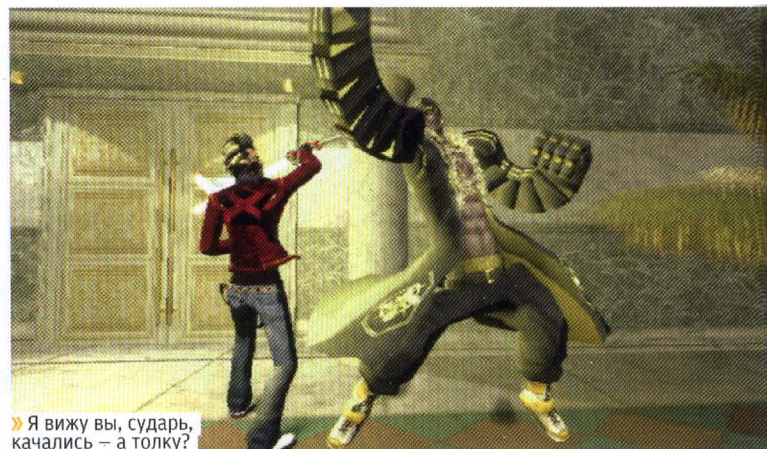
Desperate Struggle в Японии пока не объявлена.

В первой части мы познакомились с Трэвисом Тачдауном (Travis Touchdown), типичным отаку, то есть любителем «китайских порнографических мультфильмов», прозябающим над своей коллекцией рестлерских масок и страдающим от нехватки денег на видеоиг-

ры. Выход из финансового кризиса по обыкновению прост и очевиден: на интернет-аукционе покупается лучевая катана, после чего Трэвис поступает на службу в Ассоциацию наемных убийц (Ultimate Assassin Association). А если игроку этого сумасбродства было недостаточно, дальше на него вываливали историю с такими чудными персонажами, как femme fatale японо-украинского происхождения Сильвия Кристел (Sylvia Christel), злодей и фокусник по совместительству Харви Моисеевич Володарский (Harvey Moiseiwitsch Volodarskii), и прочими темными личностями с пулеметами на месте сосков. Любовь детства оказывалась сводной сестрой, а внезапно появившийся брат-близнец — уже десять лет женатым, логика и предсказуемость в развитии родственно-сюжетных связей героев отсутствовали напрочь. Но при всем при этом было исключительно весело.

Поднявшись-таки в конце концов на первую ступеньку хит-парада маньяков-убийц, Трэвис в зените славы исчезает на три года, автоматически перечеркнув все свои заслуги. В сиквеле на повторение былых подвигов нашего героя мотивируют если не откровенный флирт и недвусмысленные намеки со стороны женской части руководства УАА, то уж наверняка послание в виде отрубленной головы ближайшего друга, завернутой в бумажный пакет. Кстати, имя убийцы (о совпадении!) занимает акку-

Гоичи Суда переработал игровую механику с прицелом на игроков постарше



» Я вижу вы, сударь, качались — а толку?



рат верхнюю строчку рейтинга UAA. Масштабы всеобщего помешательства возрастают: боссы обстреливают нас ракетами из портативного бумбокса и превращаются в гигантских трансформеров. Герой, естественно, не отстает. А схватки на мотоциклах в лучших традициях Джона Ву! Или представьте себе визит в полыхающий огнем дом с обитающим там призраком-гидроцефалом, а то и сцену, в которой персонажи, похожие на пай-мальчиков из классических JRPG, производят пламенные речи и срывают со своих плеч уже до этого оторванные головы. Адская версия Капитана Америки, воплощенная в близнецах киборгах, гигантский мозг на колесиках, похотливые жертвы генетических экспериментов и сумасшедшие русские космонавты также присутствуют.

На самом деле единственное действующее лицо No More Heroes 2, заслуживающее эпитета «нормальный», – это разве что кот Трэвиса. Правда, он растолстел, но ничего, регулярная зарядка и разнообразное питание, реализованные в форме мини-игры, помогут скорректировать вес хвостатого. Кстати, большинство мини-игр теперь выглядят как Ghostbusters II для NES, и, поверьте, процесс полу-

▣▣ No More Heroes 2 приблизилась к классическим beat'em'up ▣▣

регулярные поездки на огромном мотоцикле Schpel Tiger. Перемещение завязано на систему контрольных точек. Теперь как никогда просто попасть на тренировку к Райану (Ryan), инструктору с не совсем традиционной сексуальной ориентацией, или заглянуть к доктору Наоми (Naomi), милой старушке 63 лет, и заодно прикупить у нее новую катану. Боевку свели к манипуляциям двумя кнопками – легко и эффектно. Избавившись от города и путешествий по нему, No More Heroes 2 приблизилась к классическим beat'em'up. С огоньком зачистили отряд безымянных якудз, получили доступ в другую часть уровня и так далее, до обязательной битвы с боссом. И будьте уверены, герой не просто вяло толкнет врага в грудную клетку, а вихрем пролетит через всю

очередной доходяга разваливается на две неровные части. Ну ужас какая прелесть.

Внеочередной приз в номинации за лучший стиль No More Heroes 2 получает авансом. Авторам удалось вставить в игру и сохранения в туалете, и камеру, постоянно демонстрирующую красотку Сильвию Кристел в интересных ракурсах, но при этом не сделать проект похожим на сальный анекдот, после которого становится неудобно за рассказавшего. Впечатление, как от экспресс-просмотра хорошего сериала на DVD: в голове сумбур, но ощущения строго положительные. Главное, не обращать внимания на мелочи, например непродуманную систему повторов side-миссий, и постараться не раздражаться из-за откровенных оплошностей (порой камера работает просто отвратно, да и управление при активном перемещении или прыжках не сахар).

Кстати, к вящей радости всех ценителей кроваво-прекрасного, история Трэвиса Тачдауна на Wii заканчивается. Держите ноги в тепле, а лучевую катану в исправности – Гоичи Суда недвусмысленно намекает, что No More Heroes 3 планируется к выходу на новой консоли Nintendo. В этом городе слишком мало места для старых героев – продюсер стоит на том, что повествование первых двух частей доведено до конца. Милый, милый Трэвис, он ушел, но не обещал вернуться.

▣▣ Внеочередной приз в номинации за лучший стиль No More Heroes 2 получает авансом ▣▣

чения денег за сбор пиксельных кокосов или жарку стейков затягивает не меньше, чем прохождение обязательных сюжетных уровней.

Из второй части убрали номинальный sandbox-мир, равно как и

толпу, оставляя за собой след из разорванных в клочья тел. Применение motion-контроллеров интуитивно понятно: махнули вбок – и вот чья-то голова взлетает под потолок, резкий взмах вверх – и

ПАСПОРТ

Жанр action
Разработчик Grasshopper Manufacture
Издатели Ubisoft / Rising Star Games
Сайт nomoreheroesgame.us.ubi.com
Возраст нет данных

Grasshopper Manufacture

Японская студия, основанная в 1998 году. Выпускает весьма необычные истинно арт-хаусные проекты. В начале февраля к команде примкнул ушедший из Konami Акира Ямаока (Akira Yamaoka).

Игры Shining Soul II, Killer 7, Contact, No More Heroes

Сайт www.grasshoppermanufacture.com



ОЦЕНКА

Идея Стильная экзекуция плохих парней

Графика Этому городу хватает ярких красок. Особенно красного

Звук От тяжелых риффов до джаза, но всегда к месту

Игра Ироничная. Сделана со вкусом

ИТОГ

4.5's

White Knight Chronicles

Рыцарь в сияющих доспехах

В последнее время поток интересных JRPG иссяк. Из прошлогодних вспоминается только бледная *Star Ocean: The Last Hope*. Зато в марте 2010-го жанр разразился сразу тремя новинками.

Иван Титов



Первым делом — к торговцу!



А мы пока постоим в сторонке

Герой, конечно же, влюбился с первого взгляда и вызывался спасти красавицу



Цербер обыкновенный

Из тройки *Final Fantasy XIII* (ищите подробную рецензию в следующем номере), *Resonance of Fate* и *White Knight Chronicles* первой вышла игра Level 5. О ней и поговорим. Завязка истории проста. Парень по имени Леонард (Leonard), который поначалу вызывает ассоциации с Вааном (Vaan) из *Final Fantasy XII*, должен доставить вино для праздника в королевском дворце. Справившись с работой, он и несколько его друзей решают заглянуть внутрь роскошной резиденции. Но знакомство с жизнью монархов прерывают новость откуда взявшиеся воины в черном. Они захватывают замок, убивают короля и похищают принцессу Цисну (Cisna).

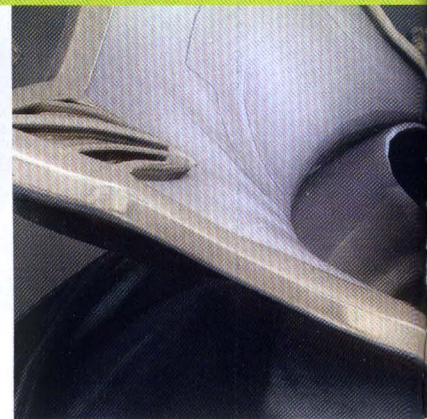
Наш герой, который, конечно же, влюбился с первого взгляда, вызывается спасти красавицу. Очевидному варианту — послать за наследницей трона армию — королевские советники и военачальники предпочитают альтернативный. Они доверяют сверхважную миссию подростку, паре его друзей и незнакомцу, напоминающему бомжа. Кроме того, никто и бровью не повел, когда Леонард реквизировал для такого сложного задания главное сокровище государства — огромного Белого Рыцаря (White Knight). Представьте фэнтези-вариант мехи *gundam* и не ошибетесь.

Закончив приготовления, спасители трогаются в путь. Причем упорно продолжают действовать вопреки здравому смыслу. Вас ждет немало ситуаций, когда они поступают совершенно не так, как сделал бы на их месте любой вменяемый человек. Скажем, компания приключенцев будет корчить неприятелям угрожающие рожи и махать руками, вместо того чтобы просто оттолкнуть единственного стражника (таких они уничтожают десятками) и освободить Цисну. Или герои могут в упор не замечать откровенно подозрительного поведения одного из персонажей. И тому подобное. Хотя, конечно,

до клинического идиотизма протагонистов последней части *Star Ocean* здешним приключенцам еще далеко.

Боевая система *White Knight Chronicles* напоминает *Active Time Battle* из старых *Final Fantasy*. На экране отображается шкала, которая заполняется с течением времени. После достижения максимума герой волен применить какую-нибудь способность, использовать предмет и т. п. При этом поединки происходят прямо на игровой карте, специальных боевых арен нет. *Random encounters* тоже отсутствуют — врагов можно увидеть издалека.

На все действия тратятся action points (AP). Поэтому теоретически нужно правильно комбинировать сильные, но дорогостоящие атаки и слабые, но «бесплатные». Почему теоретически? Потому что сложность игры слишком низкая. Даже если все время пользоваться самыми простыми приемами, вы вряд ли увидите экран с надписью *Game Over*. А для тех, кто решил нагло поиздеваться над

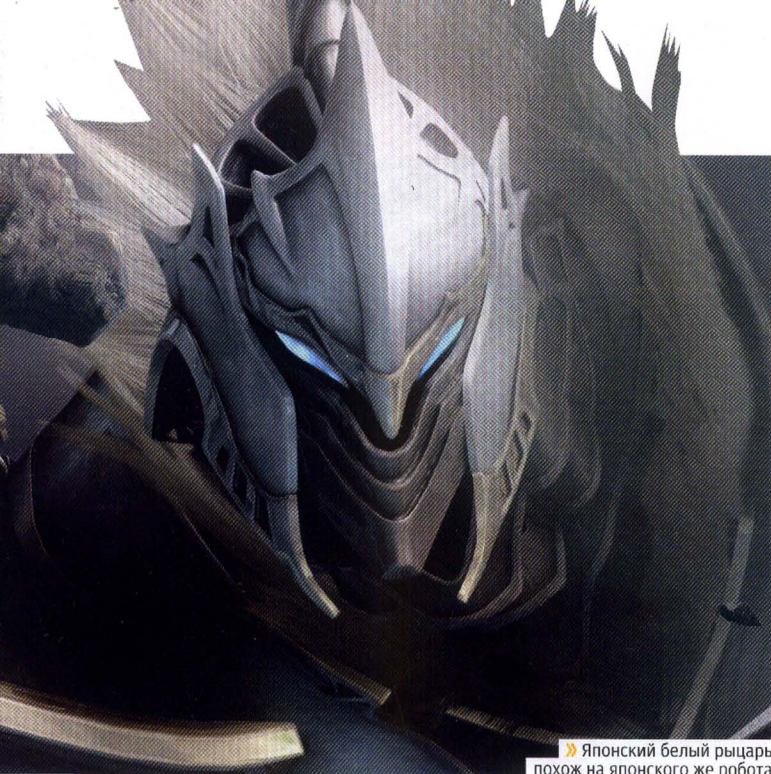


местными монстрами, предусмотрена возможность создать свои собственные разрушительные комбо-удары. Хорошо подобранная комбинация из нескольких специальных атак нанесет огромный урон противнику. Хотя, как уже замечено, ни малейшего стимула углубляться в нюансы боевки нет.

Ультимативным же средством уничтожения врагов выступает тот самый позаимствованный из замка Рыцарь. Накопив достаточное количество AP, вы можете вызвать огромного робота, который в кратчайшие сроки решит любые проблемы. Но чтобы сохранить хоть какой-то интерес, лучше пользоваться его услугами пореже (перед Рыцарем пасуют даже местные боссы) и пытаться одер-

JRPG-боевка: все сверкает и сияет





Японский белый рыцарь похож на японского же робота

ПАСПОРТ

Жанр JRPG
Разработчик Level 5
Издатель Sony
Дистрибьютор в Украине GameStop
Сайт www.jp.playstation.com/scei/title/shirokishi
Возраст 16+

Level 5 Сразу после дебюта – ролевой игры Dark Cloud – Level 5 завоевала признание игроков и прессы, а крупные компании вроде Square Enix и Sony начали предлагать студии разработку блокбастеров.
Игры Dragon Quest VIII: Journey of the Cursed King, Jeanne d'Arc, диалоги Dark Cloud, Professor Layton
Сайт www.level5.co.jp

White Knight Chronicles оказалась игрой довольно приятной



жать победу только собственными силами героев.

Персонажам, как правило, доступны восемь (иногда чуть меньше) веток развития – мечи, луки, магия и т. п. Однако прокачка здесь слишком стремительная, высшее мастерство в специальностях достигается быстро. Уже к середине игры каждый приключенец умеет делать все – и молнии метать, и лечить, и топором размахивать. Есть и изюминка: в White Knight Chronicles разрешено развивать не только действующих лиц, но и экипировку. Нам дана возможность комбинировать несколько предметов в один сильный гибрид.

Интересно еще и то, что создаваемый в редакторе персонаж отнюдь не главный герой истории.

Протагонист, которого вы лепили минут сорок, долго определяясь с размером переносицы и углом наклона ушей, ни разу в сюжетных видеороликах не скажет ни слова. Он или она будет просто скромно стоять рядом с другими приключенцами. Спрашивается, зачем тогда вообще нужен такой аватар?

А с ним связана главная особенность White Knight Chronicles – онлайн-режим. В меню каждой точки сохранения есть пункт GeoNet, позволяющий попасть в сетевую «гостиную». Здесь можно пообщаться с другими геймерами и, самое важное – найти себе напарников для командных квестов.

Больше всего последние напоминают зачистку подземелий в World of Warcraft (или аналогичной MMORPG). Несколько героев-игроков заходят в локацию, получают от нужного персонажа задание и бегут его выполнять, по пути сражаясь с множеством врагов. Как правило, квесты сводятся к убийству сильного монстра или решению несложных задач в стиле «соберите предметы и используйте их в определенных местах».

Особой координации действий в онлайне не требуется по причине опять же низкого уровня сложности. Главное, кто-то должен держать наготове заклинание лечения, дабы (если вдруг что-нибудь пойдет не так, пусть это и маловероятно) помочь соратникам. После победного возвраще-

ния с полей сражений герой награждается очками опыта и повышением Guild Rank – специального онлайн-звания. Постепенно открывается доступ к оружию по-сильнее, заданиям посложнее и так далее по аналогии, например, с Monster Hunter.

Несмотря на то что MMORPG – не самый привычный для консолей жанр, играть в онлайн довольно удобно. На экране отображается детальная информация о происходящем, скажем, сколько нанесено урона врагу, какие способности использованы и т. д. Все нужные команды доступны из меню. Частично решена даже проблема отсутствия клавиатуры для оперативного общения в чате. Нет, гарнитура в комплекте с White Knight Chronicles не поставляется, просто для вас заготовили целый набор популярных фраз, с помощью которых можно быстро ответить напарникам.

У многопользовательской части есть еще одна особенность – введенный вам виртуальный поселок Geogama. За игровую валюту в нем надо возводить разные здания, селить в них людей (жителей придется предварительно переманить из других городов) и вообще всячески обустраивать городишко. Схем его развития предусмотрено несколько – все зависит от того, в каких ресурсах вы заинтересованы. Так, воинам требуется оружие и тяжелая броня, потому

придется позаботиться о жителях-рудодокопах, построить кузницы и тому подобное. Правильно развивая свой город, можно в итоге получить доступ к уникальным предметам.

White Knight Chronicles оказалась игрой довольно приятной. Однако чувства вызывает противоречивые. С одной стороны, здесь удобная боевая система и интересный онлайн-режим, с другой – глупый сюжет и недостаточно высокая сложность. Претензии есть и к оформлению: великолепные пейзажи резко контрастируют с посредственными персонажами, дизайн монстров достаточно банален. Но в то же время тут можно увидеть редкие достопримечательности – скажем, город, построенный на спине огромного динозавра.

Обратите внимание на White Knight Chronicles, если вы цените в JRPG не историю, не картинку, а игровой процесс. Новый проект Level 5 способен понравиться как раз своим ненапрягающим геймплеем.

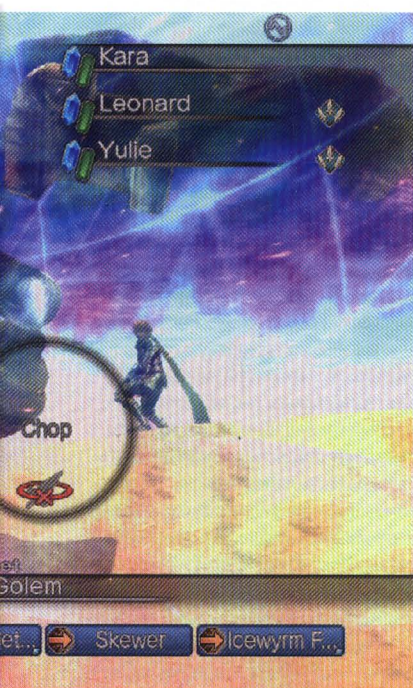
ОЦЕНКА

Идея Интернет спасет JRPG
Графика Симпатичные пейзажи, но простенькие персонажи
Звук Ничего, что бы запомнилось
Игра Неплохая и только

ИТОГ

3.5/5

Новый проект Level 5 способен понравиться как раз своим ненапрягающим геймплеем



Star Trek Online

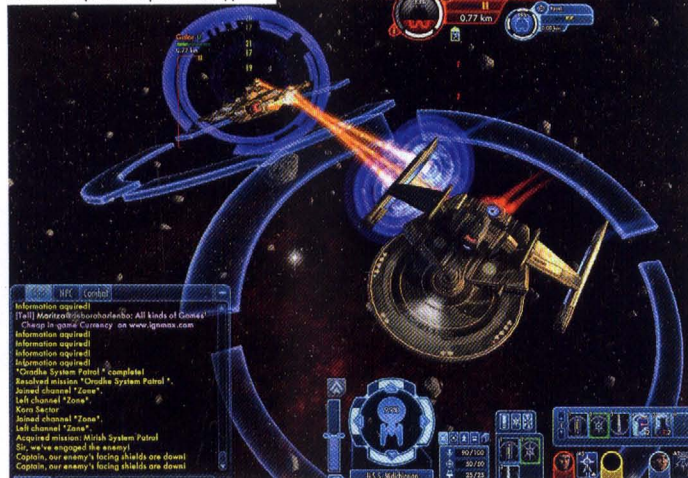
Сам себе Спок и Пикар

Совсем как братья Стругацкие в СССР, американский Star Trek сделал для фэндома важнейшую вещь. Он помог разрозненным любителям научной фантастики слиться в одно оперившееся пластиковыми ушами сообщество.

Совсем как Кирк, Спок, Пикар, вы одновременно воин, дипломат и исследователь



Самый классический бой. Мои фазеры сбивают щиты с корабля бандитов



Дмитрий Веселов

Star Trek, ставший патриархом sci-fi-брендов, сложно переоценить. Без него не было бы ежегодных гик-конференций вроде PAX или Comic-Con и совершенно точно никто не снял бы сериал Futurama. За полвека авторы «Звездного пути» успели навалять одиннадцать полнометражных лент и шесть сериалов, по мотивам которых выпущены четыре десятка игр и опубликованы сотни романов, и даже написаны учебники клингонского и вулканского языков. Сегодня после нового фильма Star Trek (и отчасти сериала Big Bang Theory) вселенная вновь вышла на пик популярности. Ряды фанатов пополнились, и, к радости треккеров, Cryptic наконец-то доделала тематическую MMOG.

С самого начала дают поиграть только за капитанов кораблей Федерации – государственного союза планет, сплотившегося вокруг Земли. Для аватара можно выбрать

почти любую из популярных рас: вулканца, трилл или, конечно, землянина. Подробный редактор даже разрешает придумать собственную инопланетную расу, скажем, лилипутку с выдающимися молочными железами или что-то напоминающее зеленого рогатого баскетболиста.

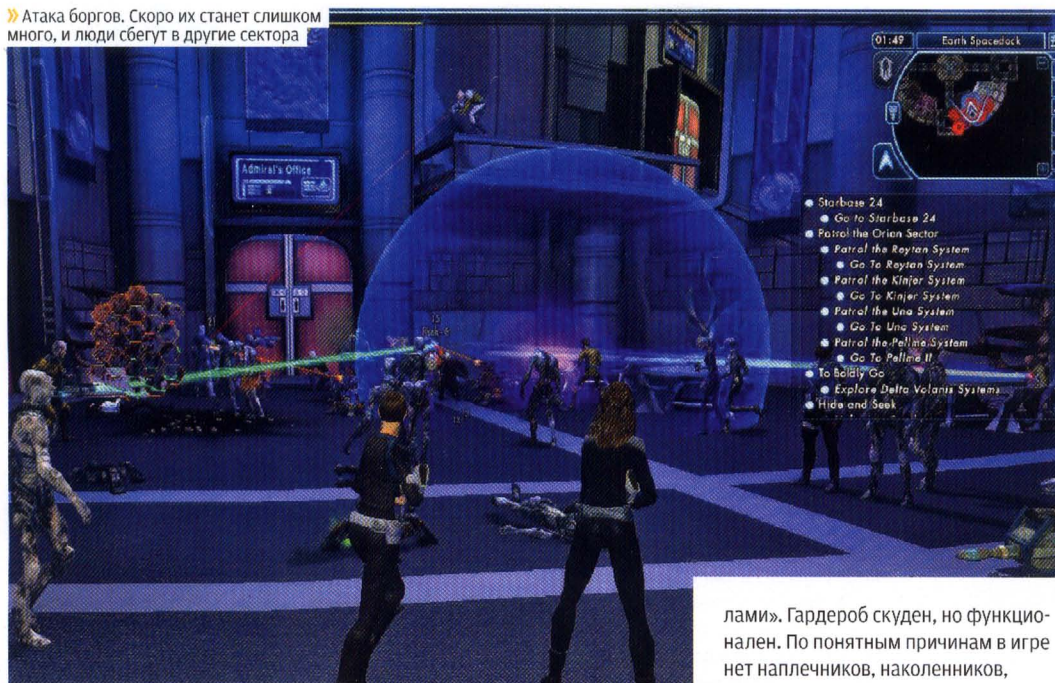
Специализаций всего три: ученый, солдат, инженер. От профессии зависят таланты: ученые лечат и накладывают баффы, инженеры практикуют особую техническую магию, солдаты сражаются в открытом бою или используют stealth. Тьюториал проходит во время масштабной атаки боргов. Сначала игрок отстреливает нападающих в коридорах корабля, потом делает то же самое, пилотируя собственную металлическую лоханку (в моем случае крейсер U.S.S. Midichlorian) в просторах космоса.

Да, здесь вы участвуете в сражениях за превосходство Федерации не только стоя на капитанском мостике, но и с оружием в руках в компании своих офицеров или друзей. Космические битвы перемежаются забегами в стиле Mass Effect. Конечно, с точки зрения геймплея эти составляющие сильно отличаются.

Бои в космосе неторопливы, отнестись к ним надо вдумчиво и медитативно. Мир Star Trek поделен на большие сектора, и, перед тем как затеять заварушку, корабли обязательно выходят из пространства варпа в нормальный космос: к орбите облюбованной планеты или терпящему бедствие судну.

Каждая боевая единица увешана каноничными пушками. Например, поначалу U.S.S. Midichlorian нес три орудия: два фазера (один впереди, другой сзади) и торпедную установку. Стрелять можно сколько угодно, боезапас не ограничен, но есть следующие нюансы: во-первых, у всякой пушки свой сектор обстрела, во-вторых, корабли защищены не только броней корпусов, но и энергетическими щитами. На практике поединки немного напоминают морские битвы эпохи Великих географических открытий. Сначала два соперника минуту-другую парят бортами друг к другу, сбивая щиты, а потом – когда в скорлупе противника появляется брешь – поворачиваются и бьют торпедами, чтобы уничтожить корпус. Причем все не так примитивно, как кажется на первый взгляд. Щита четыре, и это позволяет попробовать развернуться к врагу противоположным бортом. К тому же тут не олимпийские игры, сражения один на один – редкость. Обычно приходится бодаться с двумя-тремя врагами одновременно. Хотя вам может прийти на помощь ближайший корабль Федерации.

» Атака боргов. Скоро их станет слишком много, и люди сбегут в другие сектора



Чуть позже игра откроет доступ к судам других классов, и сражения станут интереснее. Кроме универсальных и удачно сбалансированных крейсеров здесь есть военные и научные корабли (первые хорошо вооружены, вторые выполняют роль «магов»). Космические битвы – изюминка Star Trek Online, правда, иногда они бывают чересчур монотонными. Зато в противовес им сухопутные операции ощутимо динамичнее.

Меньшая, но весомая доля квестов связана с высадкой десанта. Время от времени командование или сигнал бедствия заставят телепортироваться на поверхность планеты либо взять на бордаж чужой корабль. В большинстве рейдов участвуют пять героев. Если вы играете соло, то роль напарников берут на себя AI-офицеры, которые могут иметь уже знакомые специализации ученого/солдата/инженера. Боты действительно полезны. Каждый отличается двумя ветками талантов (один отвечает за действия в ходе боев в космосе, вторая – за трюки при непосредственной встрече с врагом). Интересно, что у представителей одинаковых классов встречаются разные умения. Например, один из моих боевых офицеров был мастером отвлекать стрельбу на себя, а второй отлично делал подсечки.

Дипломатических и исследовательских миссий (чем преимущественно и занимались герои фильмов и сериалов) относительно немного. Да, иногда, спустившись на планету, нужно будет просто поговорить или собрать образцы минералов, но чаще приходится драться. Обычно стычка выглядит так: игрок и четыре

бота достают оружие, подкрадываются на корточках к группе беспорядочных злодеев на горизонте и смело стреляют любому в спину. Следующие несколько минут напомнят грузинский праздник – все очень весело и суетно. Вашей команде придется быстро отбить набегающую толпу врагов. Наверняка кто-то из них постарается зарезать ваше эльтер эго клингоном клинком, а кто-то, применив stealth, попытается атаковать сзади (так наносится больше повреждений).

Как и в космических битвах, тут тоже есть некоторая тактика, но... Вы когда-нибудь пробовали тактически мыслить в разгар лезгинки? Все происходит так быстро, что думать некогда. Номинально здесь можно отдавать подопечным команды, но из-за высокого темпа и неудобного интерфейса эти затеи обречены на провал. Фрустрирующий интерфейс – одна из самых заметных недоработок игры. Бледно-синие квадратные панельки Star Trek Online напоминают интерфейс первой части Mass Effect, но в сравнении с его примитивистской логичностью выглядят захлмленной библиотекой опций, где трудно разобраться без опыта или проводника. Зато игра в хорошем смысле удивляет картинкой. Внимания к деталям, которым отличается та же Mass Effect, недостает, но графика все равно приятная. Star Trek Online – одна из самых красивых MMOG на данный момент.

Кого проект точно не порадует, так это любителей возиться с «кук-

лами». Гардероб скуден, но функционален. По понятным причинам в игре нет наплечников, наколенников, бронелифчиков, драгоценных камней в нос и уши, а также бронзовых гульфиков. Герои в традициях строгого оригинала носят офицерскую форму. Внешний вид кораблей не зависит от апгрейдов (разрешено менять оружие, движки, энергетические щиты и многое другое), хотя минимальный простор для кастомизации все-таки предусмотрен.

Как и в EVE Online, главнейшей на данный момент космической MMOG, сервер тут тоже лишь один. Но только формально. Cryptic Studios пошла по стопам ArenaNet с ее Guild Wars. Сервер разбит на «районы», копирующие друг друга и вмещающие определенное количество человек. Между «районами» разрешено перемещаться в любой момент, так что собрания кланов не станут проблемой.

Со временем каждый капитан Федерации сможет завести персонального клингона. Игрокам дают доступ к соседнему космическому государству, капитаны которого принимают активное участие в PvP. Убивать разрешено в нейтральных секторах, кроме того, Империя клингонов собирается иногда нападать на территорию Федерации. В таких случаях начнется полноценная война (у пацифистов всегда останется возможность отсидеться в вулканических секторах или нейтральном космосе).

Вдобавок Федерацию будут беспокоить другие враги. Скажем, в конце открытой беты Cryptic запустила в мирные сектора орду боргов. Зеленые геометрические фигуры кораблей в форме кубов и шаров заполнили Солнечную систему, а космическую станцию рядом с Землей атаковал многочисленный десант.

ПАСПОРТ

Жанр MMORPG
Разработчик Cryptic Studios
Издатель Atari
Сайт www.startrekonline.com
Возраст 12+

Cryptic Studios Независимая американская студия, которая специализируется на MMOG про супергероев. В свое время трудилась над Marvel Universe Online, которая в итоге превратилась в Champions Online. Сейчас, по слухам, занимается онлайн-версией Neverwinter Nights.

Игры City of Heroes, City of Villains, Champions Online
Сайт www.crypticstudios.com

Будто вооружившись девизом сериала «Смело иди туда, куда не ступала нога человека», Cryptic шагает в направлении, в котором никто не шагнул до нее. Star Trek Online – качественная фантастическая MMOG, и единственным ее конкурентом выступает великая и ужасная EVE Online. Здесь роли играющего полностью совпадают с архетипами главных героев Star Trek. Совсем как Кирк, Спок, Пикар, вы одновременно воин, дипломат и исследователь. И каждый вылет становится новым эпизодом вашего собственного сериала, наверняка способного понравиться не одним лишь прожженным фанатам «Звездного пути».

P.S. Отмечу, что выставленная оценка – 4/5, – скажем так, промежуточная и отражает впечатления от бета-версии игры. Star Trek Online хороша, но немного недоделана, немного забавована, а часть контента появится только после публичного релиза. Поэтому то, что вы заканчиваете читать, – не рецензия, а обзор без серьезных попыток подвести итог.

ОЦЕНКА

Идея Набор в капитаны Звездного флота

Графика По стандартам MMOG очень хорошая

Звук Невероятно удачный

Игра Отличная для фанатов, увлекательная для всех остальных

ИТОГ

4.5

Голосования

ИГРА ФЕВРАЛЯ

1.	BioShock 2	55%
2.	Heavy Rain	36%
3.	Aliens vs. Predator	31%
4.	Napoleon: Total War	20%
5.	Dante's Inferno	20%
6.	Anno 1404: Venice	6%
7.	SOCOM U.S. Navy SEALs: Fireteam Bravo 3	4%
8.	White Knight Chronicles	3%
9.	Metal Slug XX	3%
10.	Sonic & SEGA All-Stars Racing	2%
11.	Ragnarok Online DS	2%
12.	Star Ocean: The Last Hope International	2%
13.	Star Trek Online	2%
14.	Everquest II: Sentinel's Fate	2%
15.	Ace Attorney Investigations: Miles Edgeworth	1%
16.	Last Rebellion	1%
17.	Greed Corp	1%
18.	Data East Arcade Classics	1%
19.	Endless Ocean: Blue World	1%
20.	Super Monkey Ball: Step & Roll	1%

Всего в опросе приняли участие 307 человек. Можно было выбрать три игры.

BIOSHOCK: ВЯЖЕМ ДОМА

А вот смотрите, люди со спицами тоже играют в жестокие видеоигры. На Nerdigurumi подробная инструкция, как связать дома Большого Папу из BioShock.

Особенно понравились комментарии, если честно: «О, это замечательно. Мы с мужем как раз играем, и я свяжу ему такую штуку для офиса».



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

Наши читатели пишут

ЗАЩИТА ОТ UBISOFT ПРОДЕРЖАЛАСЬ ВСЕГО ОДИН ДЕНЬ

Релиз-группа Skidrow взломала Silent Hunter V на следующий день после выхода игры.

Любопытно то, что Avatar: The Game от того же Ubisoft продержалась месяц на старой защите.

ЛорД

Потому что он на фиг никому не нужен х)

_S_E_R_G_

Ну и смысл тратить деньги на защиту, если ее в любом случае взломают?

jericho

Это же кошмар как грустно на самом деле. С ужасом ожидаю реакции убиков на взлом их защиты, не отменят ли они теперь вообще выход Splinter Cell на PC. Зная паранойю западных разработчиков по поводу PC-пиратства, можно ожидать и этого. И чему вы радуетесь, собственно? Тратили бы хоть месяц на взлом этой защиты каждый раз, и всем было бы куче-ряво. ИМХО, конечно.

PomidorOFF

Нормальную игру купят и без защиты. Но прощайте ведь обвинить во всем пиратов, а не криво-руких разработчиков.

sashka8100

Многие действительно используют пиратство как отмазку, это не Valve, не Max и не Blizzard. Ну сами посудите – если суперзащиту, которая в теории создаст проблемы легальным пользователям, ломают в первый день, то не порочна ли сама идея рубить руки своим клиентам?

Ведь те, кто не захотят купить игру, ее и не купят, по другому и быть не может.

Kazagu

Я не в восторге от онлайн-защиты, так как сам побывал в ситуации, когда менял провайдера и не мог месяц играть в честно купленную игру на ПС3, – она не работала без доступа в Интернет. Но если разработчики идут на такие отчаянные меры, тратя деньги на защиту и рискуя потерять часть покупателей, то это лишь говорит о том, что проблемы с убытками от пиратства не выдумка «криво-руких разрабов». Не получится с защитой – уйдут на другие платформы, в другие ниши, но спонсировать разработку для платформы, с которой не могут получить нормальную отдачу, не будут. Уже сейчас получить у издателя денег на PC-only-синглплеер (если это не какой-нибудь мегабренд) – нечто из области ненаучной фантастики.

Bin70

Странно все это. Понятно же было, что защита ненадежная, особенно после того, как наш забаненный инсайдер проговорился, что возможность локальных сохранений в принципе существует. На что тогда рассчитывала юби? У меня лично два варианта: либо они действительно живут в стране эльфов, либо это такая тонкая многоходовая провокация, чтобы иметь официальную отмазку для отказа от PC как платформы. Хотя в таком случае довольно дорогая, надо сказать.

the10or

DUNGEONS & DRAGONS. И БОЛЬШОЕ КОЛИЧЕСТВО ДЕНЕГ

А вот хорошее: на gameindustry.biz пишут, что после того как Dungeons & Dragons Online перешла в США на free-2-play, количество подписчиков этой MMOG выросло ровно в два раза.

Но еще интереснее – «игра стала приносить в пять раз больше бабла». То есть пользователи гораздо активнее тратятся на шмот в цифровом магазине, чем на помесечный взнос.

Самое страшное будет, когда информация дойдет до других американских разработчиков MMOG. Пожалуй, можно готовиться к волне внезапно бесплатных проектов.

Только, боюсь, качество услуг ухудшится, мол, игра бесплатна – мы вам ничего не должны...

Simorg

Так у них даже разделение на сайте саппорта есть, кому какая техподдержка положена по категориям: «с абонплатой», «free-to-play, но платил месяц назад», «free-to-play и платил хоть раз». Для «free-to-play и не платил ни разу» – техподдержка только для восстановления пароля на аккаунт :)

А бутылочки маны за реал ОЧЕНЬ облегчают игру кастерам :)

Но с другой стороны, там нужно покупать квесты выше четвертого уровня... Есть парочка бесплатных на уровень, но платные гораздо веселее.

Denadan

Как вы в это играете вообще?

rf

Ну, во-первых, уровней там всего 20. Во-вторых, квест это не «пойди убей 10 кабанчиков», а приключение на несколько часов с кучей подзаданий, локаций, ловушек, секретов да и просто фана. Я на бете клериком с воином в группе проходил купленный контент около четырех часов... И мы жалели, что не взяли с собой вора, несколько сундуков остались не вскрыты :)

Denadan

И почему такая радость?

graygaw

250 очков. А тысяча очков – 10 долларов. Но этот небольшой – 5 локаций, а вообще там от 200 до 1500 очков стоят квест-паки. Покупается один раз на аккаунт, плюс по дешевке можно купить «пропуск» на два часа для друга.

Denadan

Хорошая модель, чо. Только это не free-2-play, по-моему...

graygaw

Aga

Это что-то из разряда эпизодности
Четыре инстанса в месяц = абонплата

rf

PS3 = ПК (В ХУДШЕМ СМЫСЛЕ)

Ночью первого марта огромное количество приставок PS3 столкнулось с серьезным багом. Очевидцы утверждают, что помимо невозможности выйти в PSN все игры с поддержкой «трофеев» отказываются запускаться (а это, например, Heavy Rain), равно как и скачанный из PSN контент. Ошибка 8001050F, так ее уже успели окрестить, предположительно связана с календарем приставки, который из-за недоработки не может корректно перевести дату на 1 марта 2010 года. Специалисты Sony работают над проблемой, ее решение обещают в ближайшее время (а в настоящий момент уже вроде как решили. – Прим. ред.). Справедливости ради – с ошибкой столкнулись не все PlayStation 3, а только старые «толстушки». Тем не менее многие не-

официальные источники рекомендуют пока воздержаться от визитов в PSN.

И раз уж мы вспомнили о Heavy Rain, недавний патч, который был создан для исправления багов игры, похоже, не помог. Более того, по мнению ревьюера VGChartz, патч 1.01 лишь усугубляет проблему, добавляя к глюкам анимации еще и рваный звук, и фризы. Он рекомендует патч пока не ставить. В комментариях к обоим новостям в основном утверждают, что глюков никаких нет, и жалуются на поиски фанов X360 и лично Билла Гейтса. Так что верить им или нет – дело ваше.

Невозможность корректно перевести дату на 1 марта 2010 года – это аппаратная проблема? Если да, то решать будут путем обмена «толстух» на слимки?

Bin70

А еще массаж ног сделают...

rf

Вообще точную причину еще выясняют, но я был тоже удивлен – слимки, похоже, уцелели.

Kazaru

Да какая она аппаратная? Или ты думаешь, что в середине приставки механические часы с календарем тикают?

zolton zim

Вообще-то если проблема с календарем, как утверждают источники, то это проблема программного характера. Неправильно написан календарь – он не знает, когда в феврале 28 дней, а когда нет. Но видать, кто-то был силь-

но занят, чтобы проверить календарик «на вшивость». А слимки не имеют сей проблемы ввиду более новой прошивки.

CrazyMax

ЕДИНСТВЕННЫЙ VAULT BOY, НЕ ПОПАВШИЙ В FALLOUT 2

На Hellforge забавный артефакт прошлого века. Брайан Мензе, который придумал мascota Vault Boy, показал единственную иллюстрацию, не вошедшую в Fallout 2. Картинка не попала в игру по очевидным причинам.

Художника просили изобразить перк Child killer. Сейчас Мензе пишет: «Как нарисовать такое? Почему-то мне показалось, что эта идея – самая нейтральная. Черт его знает, о чем я думал, когда рисовал».



BLOODY WORLD

* Кризавий Світ

Це не іграшка
Це цілий Світ

META

www.bloodyworld.meta.ua

Gameplay PC

» Играйте с комфортом!

Ультимативный игровой PC

Олег Голубович

Как вы считаете, что помимо собственно игр нужно заядлому геймеру? На первом месте, скорее всего, окажется система, способная обеспечить максимальное быстродействие в любых режимах загрузки ПК. Потому мы решили провести следственный эксперимент и представить в этом номере Gameplay бескомпромиссный по своим возможностям компьютер.

В качестве основы была выбрана платформа Intel LGA1366 – более быстрого «орудия» на сегодняшний момент попросту не существует. Материнская плата ASUS Rampage II Extreme, разработанная специально для энтузиастов – геймеров и оверклокеров, выделяется функциональностью и лучшими возможностями разгона процессоров. В качестве тестового CPU мы использовали Intel Core i7-950, охлаждаемый новейшим суперкулером Scythe YASYA. Шесть гигабайт быстрой оперативной памяти, SSD в качестве системного накопителя и традиционный HDD объемом 2 ТБ позволят подобрать оптимальный баланс емкости и скорости дисковой подсистемы.

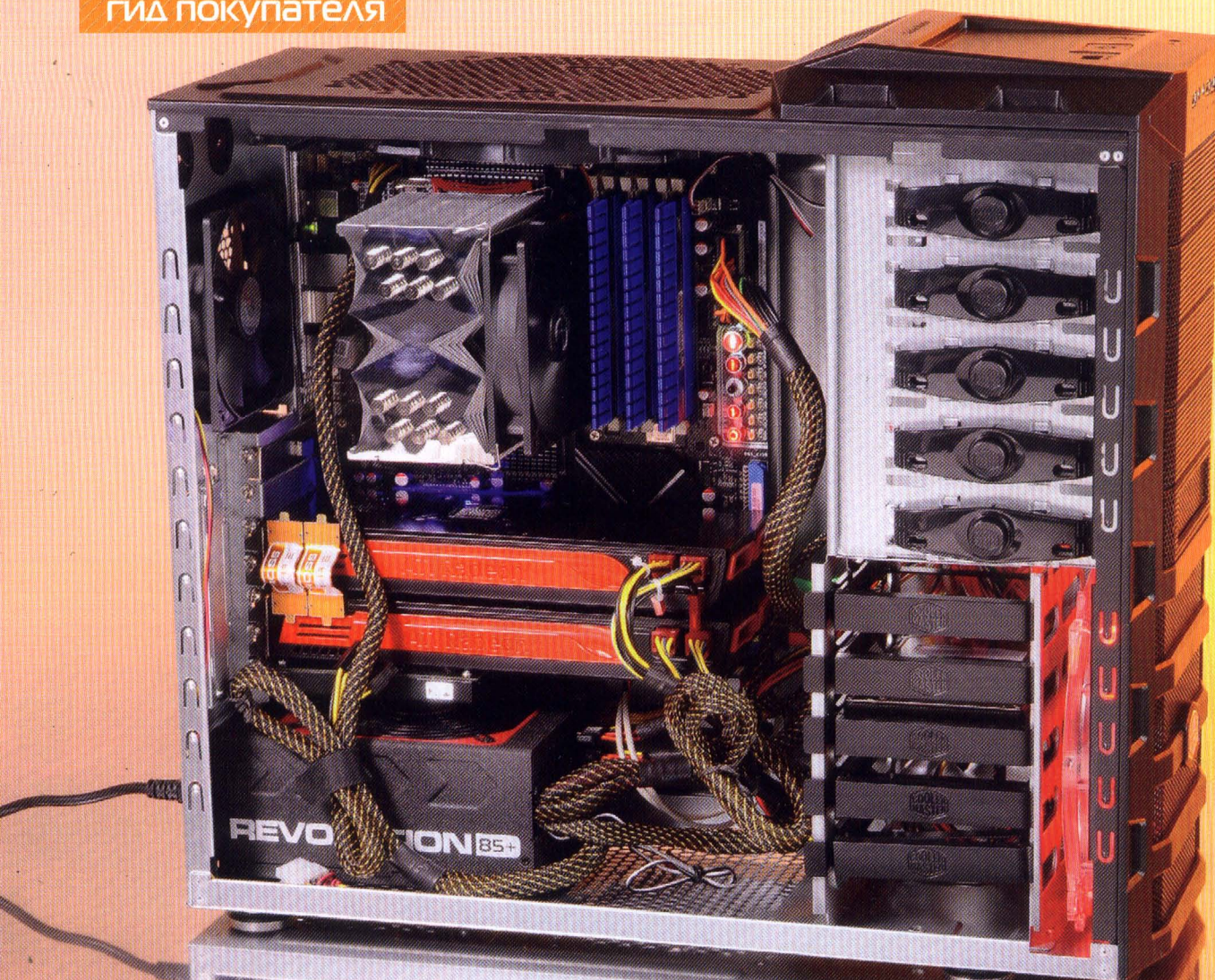
Использование твердотельного накопителя как основного существенно ускоряет загрузку игровых приложений, что немаловажно для целевой аудитории.

Альфа и омега ультимативного игрового ПК – две видеокарты Sapphire HD5870 1G GDDR5, объединенные в CrossFire-тандеме. Их мощи достаточно для обеспечения рекордного быстродействия практически во всех современных игровых приложениях даже в режимах максимального качества при работе с большими мониторами. Питание системы обеспечивает БП Enermax Revolution85+ ERV1250EGT, неофициально считающийся лучшим в энтузиастской среде. Дополняет общую картину звуковая карта Creative X-Fi Titanium Fatal1ty Professional Series. Собрано все это в качественном корпусе от Cooler Master – HAF-922, достаточно просторном и во избежание перегрева компонентов хорошо



❏ Мы понимаем, что для многих описанная здесь игровая система останется недостижимым пределом совершенства ❏



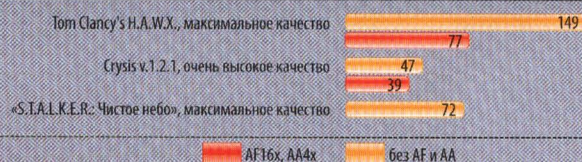


продуваемом. Шум системного блока находится на приемлемом уровне. Зачастую геймеры подобных вещей не замечают, особенно если в качестве гарнитуры используется беспроводная восьмиканальная Razer Megalodon с оригинальным выносным регулятором. Игровая периферия представлена premium-решениями от исконно геймерского бренда Razer.

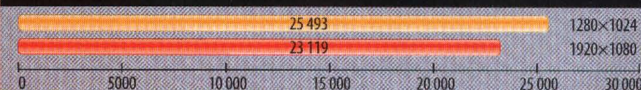
Выбирая дисплей, мы остановились на LG Flatron W2363V, сочетающем в себе умеренные цену и габариты наряду с достойным качеством изображения.

Мы понимаем, что для многих описанная здесь игровая система останется недостижимым пределом совершенства, но мечты ведь существуют для того, чтобы побуждать нас стремиться к идеалу.

Быстродействие Gameplay PC в играх (1920×1080, DirectX 10), кадров/с



Быстродействие Gameplay PC в 3DMark06, default, баллов



Конфигурация тестового стенда		Продукт предоставлен	Ориентировочная стоимость, \$
Процессор	Intel Core i7-950	Представительство Intel, www.intel.ua	600
Кулер	Scythe YASNA	Eletek, www.eletek.ua	65
Материнская плата	ASUS Rampage II Extreme (Intel X58 Express)	Представительство ASUS, www.asus.ua	390
Оперативная память	Kingston KHX2000C8D3T1K3/6GX (6 GB DDR3-2000)	Представительство Kingston, www.kingston.com	260
Видеокарта	2×Sapphire HD5870 1G GDDR5 (CrossFire)	Euro Plus, www.eplus.kiev.ua	870
Системный накопитель (SSD)	Kingston SNVP325-S2/64GB	Представительство Kingston, www.kingston.com	220
Дополнительный накопитель (HDD)	Western Digital WD2001FASS	Western Digital, www.wdc.com	320
Звуковая карта	Creative X-Fi Titanium Fatal1ty Professional Series	Euro Plus, www.eplus.kiev.ua	230
Корпус	Cooler Master HAF-922	«Ромма», www.roma.ua	200
Блок питания	Enermax Revolution85+ ERV1250EGT	Enermax, www.enermax.com	450
Клавиатура	Razer Tarantula	Eletek, www.eletek.ua	100
Мышь	Razer Mamba	Eletek, www.eletek.ua	150
Игровая поверхность	Razer Megasoma	Eletek, www.eletek.ua	55
Гарнитура	Razer Megalodon	Eletek, www.eletek.ua	175
Монитор	LG Flatron W2363V	Представительство LG, www.ua.lge.com	270

Проект exBOX. Вложить душу.

Бродя по просторам Сети, я однажды наткнулся на объявление о продаже нерабочей игровой консоли Xbox 360. В голову пришла идея собрать в таком корпусе полноценный компьютер. Приобрел приставку, избавился от ненужных мне компонентов, измерил габариты. Затем начался длительный кропотливый труд.

Алексей Симоненко

1

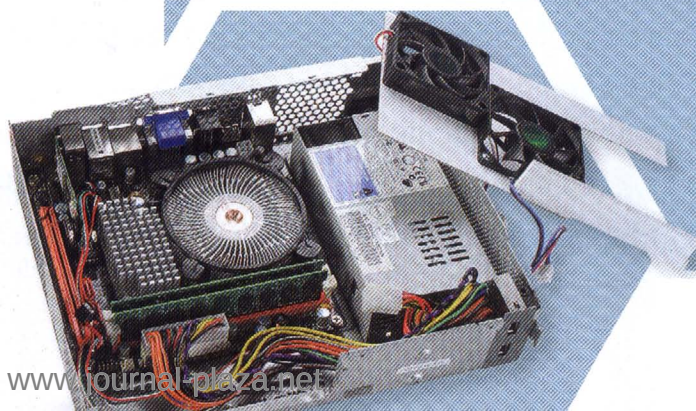
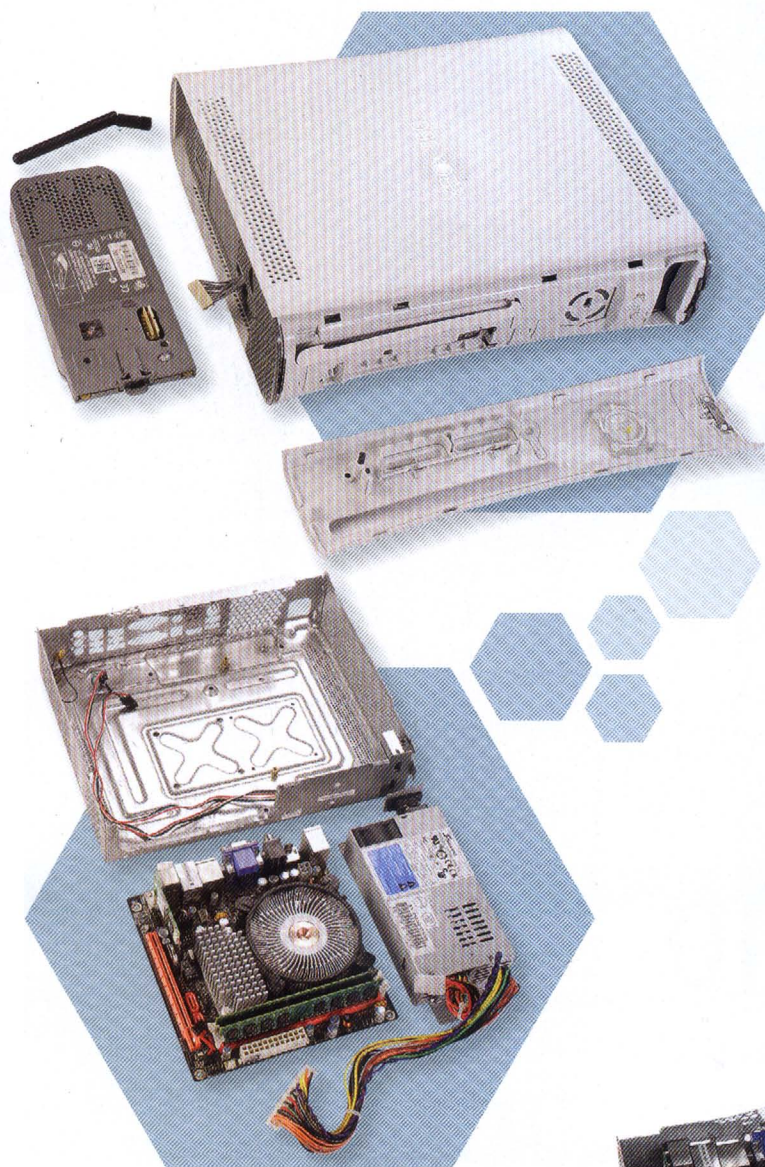
Когда пришла очередь подбирать подходящую конфигурацию, решил отказаться от платформы на основе процессора Intel Atom и использовать высокопроизводительный Core 2 Quad. Спортивный интерес, так сказать. После продолжительных поисков, изучения обзоров, сравнения продукции разных производителей, попыток найти все это в розничной продаже остановился на таком сочетании: материнская плата – Zotac GF9300-ITX WiFi, процессор – Intel Core 2 Quad Q8200, блок питания – SeaSonic SS-250SU APFC F0, 03Y – 2x2 Гб Apacer PC2-6400 CL5, накопитель – 2,5" Fujitsu 320GB, DVD-RW-привод – TSST SE-T084M.

2

Определился с максимально удобным расположением компонентов и начал изготавливать дополнительный крепеж для их установки в «чуждую среду». Материнская плата крепится достаточно тривиально – с использованием стандартных монтажных отверстий. Панель, закрывающую разъемы, пришлось буквально впасть в каркас корпуса. Блок питания был надежно зафиксирован внутри PC с помощью алюминиевых уголков. Чтобы не перетруждать себя и сохранить нормальный внешний вид задней стенки, имеющийся на ней разъем для сетевого кабеля подключил проводами к БП.

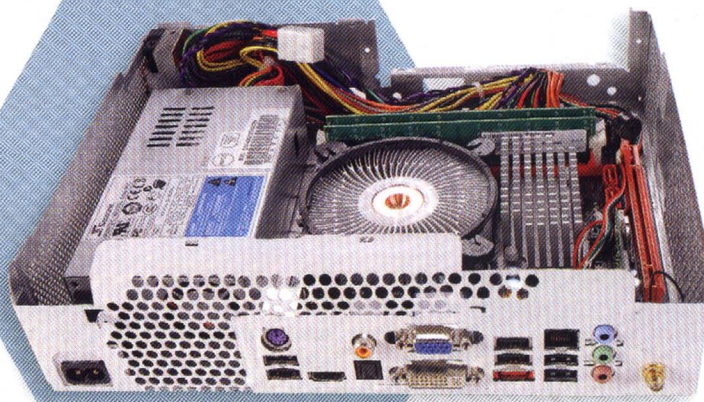
3

Два порта USB на переднюю панель я позаимствовал у платы от игровой приставки и водрузил на свое законное место. Штатная кнопка включения питания Xbox 360 тоже осталась без изменений и была использована по назначению. Правда, для этого пришлось перепаять в ней светодиоды, изменить разводку платы и отказаться от применения распаянного на PCB беспроводного модуля.



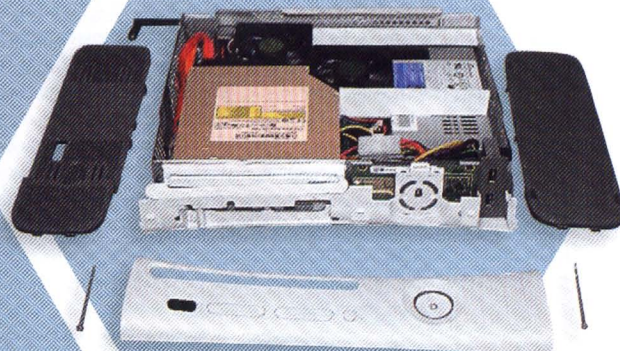
4

Много времени ушло на создание крепления для DVD-привода. К разработанному каркасу примыкают кнопка *Eject* и передняя декоративная панель, используемая в качестве замены лотка старого привода. Высота чипsetного радиатора мешала горизонтальной установке накопителя, отчего алюминиевую СО пришлось укоротить на 10 мм.



5

Жесткий диск остался на предусмотренном конструкторами приставки месте. Xbox 360 рассчитана на применение 2,5-дюймовых винчестеров. К сожалению, прежний порт подключения HDD надо было переносить из-за того, что на его месте «внезапно» оказался разъем PCI-E новой материнской платы. Пришлось паять другой кабель, более тонкий и гибкий. Следующий этап трансформации Xbox 360 в полноценный PC – предварительная сборка, подгонка размеров и избавление от всего лишнего – креплений, которые не пригодятся в новом компьютере.



6

Один из наиболее сложных этапов – организация нормального охлаждения компонентов. К примеру, боксовый кулер справляется со своей задачей, но из-за высоты конструкции мешает установке привода. Мне пришлось срезать крыльчатку, оставив крепление радиатора.

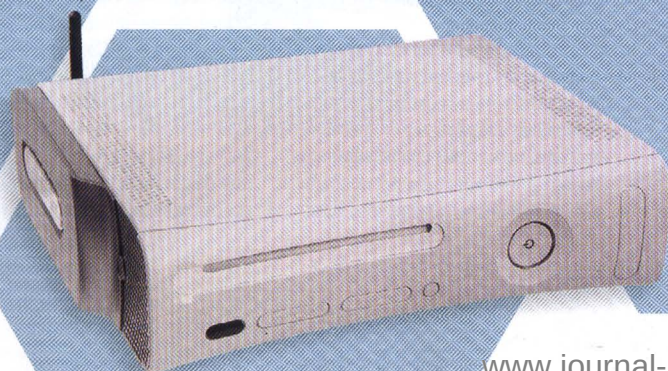
ФИНАЛЬНЫЙ ЭТАП

Покраска отдельных элементов созданного PC. В результате проделанных манипуляций мне удалось собрать полноценный компьютер, замаскированный под игровую приставку. Стоит отметить конфигурацию системы – ее производительности с лихвой хватит для удовлетворения запросов большинства пользователей. И все это стильно и компактно благодаря корпусу от Xbox 360. Собранный мною проект exBOX демонстрировался на Конкурсе моддинга «Домашнего ПК» 2009 и занял там пятое место.

Если вас заинтересовала подобная трансформация, можете предложить свою вариацию в аналогичном корпусе. Успешных преобразований!

7

После пристального анализа имеющихся вентиляторов выбор пал на два низкопрофильных от кулеров для CPU AMD. Установил внутри конструкции, провел измерение температурного режима работы компонентов в закрытом корпусе. Пиковое значение достигло отметки 85 °C и продолжало медленно расти. Во избежание перегрева пришлось собрать из текстолита импровизированный воздуховод. В результате максимальный нагрев процессора упал до 68 °C. Это позволило еще немного поэкспериментировать со скоростью вращения крыльчатки, заметно снизив шум СО. В конечном итоге температура воздуха в корпусе в режиме простоя зафиксировалась на отметке 45-47 °C, при умеренной нагрузке системы – от 59 до 65 °C.



Razer Naga

Игровая мышь

Первое, что бросается в глаза при взгляде на Razer Naga, – округлый левый бок, усыянный кнопками. Из-за чего мышь кажется толстоватой, хотя на самом деле с эргономикой здесь все в порядке. Претензии можно предъявить разве только к балансу. Основные кнопки традиционно чувствительны и имеют характерные изгибы, но у Naga их размер меньше, чем у других мышей компании. Клавиши управления браузером смещены далеко вперед. Колесо крупное, с фиксированными позициями прокрутки и подсветкой. Вместо ножек у манипулятора один сплошной валик.

Двенадцать дополнительных клавиш легкодоступны. У них два

режима работы, переключаемых механически (тумблер на днище). Первый – символичный, при котором клавиши имеют значения от 0 до 9, плюс кнопки +/- . Второй – цифровой, где вы можете настроить их как угодно, в том числе и записать макросы.

Фирменное ПО позволяет в широком диапазоне регулировать все параметры. Naga, кроме того, поддерживает игровые аддоны. Пока что такие модули есть для World of Warcraft и Warhammer Online: Age of Reckoning.

В целом Razer Naga – отличная мышь, но нас смущают цена и необходимость полностью ломать свой стиль игры, привыкая к устройству.



810 грн

Продукт предоставлен компанией Eletek, eletek.ua

Transcend MP860

MP3-плеер

Компания-производитель флеш-памяти просто обязана делать недорогие и качественные MP3-проигрыватели, и Transcend в очередной раз доказывает, что способен на это. Дизайн новой модели MP860 не поражает воображение и в первую очередь из-за применения серебристых элементов. Белый корпус – один из вариантов расцветки и явно не самый удачный. Тем не менее качество сборки приличное, за исключением разве что двух клавиш на правом боку, отвечающих за запись и блокировку управления. Передняя панель содержит основные механические кнопки и экран, отличающийся хорошей детализацией, но небольшими углами обзора. Впрочем, для персонального устройства это не так критично.

Дополнительно плеер снабжен слотом microSD для наращивания объема памяти за счет внешней карты, а также линейным входом в виде мини-джека – решение интересное, но вряд ли необходимое.

Интерфейс нарисован отлично, но медлителен при переходе от одного пункта к другому. Задержки невелики, однако со временем начинают раздражать. Показ спис-

ка композиций по альбомам и авторам отсутствует – при выборе конкретного типа медиаданных просто открывается файловый менеджер. Смена режимов сопровождается паузами, а после регулировки громкости надо закрыть всплывающее окошко, поскольку без этого плеер воспринимать другие команды отказывается.

Звучание MP860 весьма приличное, в наличии эквалайзер и система WOWSRS. С хорошими наушниками владелец вряд ли будет чувствовать себя обделенным в сравнении с пользователями iPod, который в несколько раз дороже MP860. При текущей стоимости эта модель явно заслуживает внимания благодаря функциональности и качеству звука.



\$80

Продукт предоставлен компанией ASBIS, www.asbis.ua

OCZ Alchemy Series Elixir

Игровая клавиатура



\$20

Продукт предоставлен компанией Nebesa, www.nebesa.ua

Мы привыкли к тому, что игровые аксессуары стоят намного дороже обычных, однако порой этот стереотип ломают компании, выпускающие бюджетные варианты устройств для геймеров. Одним из них является клавиатура Alchemy Series Elixir.

Дизайн модели заслуживает похвалы, а качество изготовления на достаточно высоком уровне. Приятные «бархатные» клавиши с мягким, но четким срабатыванием имеют длинный ход и расположены практически стандартно. Изме-

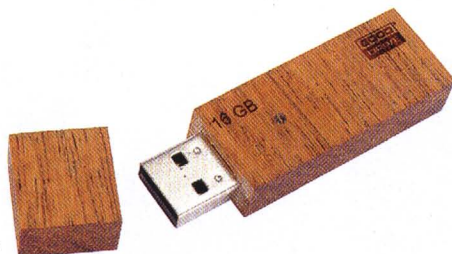
нен лишь навигационный блок, из которого пропала Insert, «перехавшая» в верхний ряд. Устройство снабжено большим количеством дополнительных кнопок, ответственных за запуск разнообразных приложений, а также двумя блоками программируемых клавиш (для этого понадобится установить фирменную утилиту) с несколькими переключаемыми профилями. В целом Alchemy Series Elixir – универсальное решение для геймеров, не требующее значительных затрат.

GOODDRIVE ECO 16GB

Флеш-накопитель

\$43

Продукт предоставлен компанией Wilk Elektronik, www.goodram.com



Сегодня все большее число производителей с целью успешного продвижения собственных решений берут на вооружение экологическую тематику. Польская Wilk Elektronik известна благодаря бренду GOODRAM, но компания также выпускает флеш-накопители под торговой маркой GOODDRIVE. Последние тенденции повлияли и на ее ассортимент.

Рассматриваемый продукт представляет ECO-линейку. Корпус устройства выполнен из древесины южноазиатского дерева мер-

бау. Он более прочный, чем пластиковые и многие металлические аналоги, а оригинальный внешний вид привлечет любителей эксклюзива. Продукт демонстрирует хорошее быстродействие при работе с большими файлами (до 30 МБ/с – чтение, 7 МБ/с – запись), а вот с мелкими справляется не лучшим образом (100–200 КБ/с – чтение, 20–60 КБ/с – запись). Впрочем, это характерный недостаток массовых флешек, зачислять который в минусы GOODDRIVE ECO можно лишь условно.



\$77

Продукт предоставлен компанией SanDisk, www.sandisk.com



SanDisk Sansa Clip+

MP3-плеер

Sansa Clip+ выглядит неказистым и странным, однако не спешите делать выводы – это компактное устройство весьма удобно в ношении и управлении. Клипса на задней панели отлично держится на одежде, а кнопочное управление реализовано просто и привычно. И забудьте про крупный красивый дисплей – маленького четырехстрочного OLED достаточно для тех, кто слушает музыку и хочет контролировать плей-лист. Будто бы в пику всем любителям больших и дорогих гаджетов, SanDisk, внимательно изучив пожелания

пользователей, продемонстрировала оптимальный плеер. Устройство опознается как UMS, имеет стандартный разъем mini-USB, внутренний файловый менеджер. Малютка также поддерживает форматы OGG и FLAC, что порадует аудиофилов, а слот для карт microSDHC позволит в будущем увеличить объем памяти.

Звучание Sansa Clip+ нарекающий не вызвало, посоветовать можно лишь на небольшой запас громкости, но это исправляется в настройках. В общем, отличный выбор для меломана.

BenQ E2420HD

Монитор



\$265

Продукт предоставлен компанией Ingress, www.ingress.ua

Постепенное увеличение диагонали экрана поступающих в продажу современных ЖК-мониторов при более-менее стабильной их цене можно только приветствовать. Рассматриваемая модель не содержит чего-то экстраординарного: набор из аналогового (D-sub) и трех цифровых (DVI-D, 2xHDMI 1.3) видеовходов, четырехпортовый USB-концентратор, встроенные маломощные динамики и аудиовыход для наушников. Но такой функциональности вполне достаточно для одновременного подключения монитора к ПК, игровой приставке и медиапроигрывателю. Возможности собственной аудиосистемы довольно скромны, а вот USB-хаб может пригодиться для присоединения периферии.

Качество демонстрируемой картинки E2420HD сильно зависит от вертикального угла зрения – сказывается применение матрицы типа TN+Film. При средних отклонениях вверх от оптической оси изображе-

ние светлеет вплоть до выцветания, более острые углы обзора приводят к инверсии: белые области приобретают зеленоватый оттенок и полностью теряют детали. При взгляде снизу картинка ожидаемо затемняется.

Яркий градиент основных цветов и серого характеризуется легкой ступенчатостью. Соответственно, на переходах полутонов и оттенков, если присмотреться, можно увидеть резкие границы. Однако в большинстве вариантов использования с развлекательными целями данный нюанс незаметен. В то же время инструментальные измерения показали, что в Пользовательской и Нормальной предустановках цветовой температуры дисплей не имеет цветовых аномалий во всем диапазоне уровней серого. В этих же режимах самая низкая погрешность цветопередачи, потому для повседневной работы они подходят наилучшим образом.

Новинки марта



Final Fantasy XIII

Линейная, с наверняка предсказуемым сюжетом, с уже привычной схемой развития персонажей и не слишком-то инновационной боевой системой — ну и что? Это же Final Fantasy! Выход каждой новой номерной части сериала не может оставить равнодушными поклонников жанра JRPG (даже если Final Fantasy они не слишком-то и жалуют). К тому же качество игровой графики на сей раз наконец-то соответствует красоте CG-роликов.



Battlefield: Bad Company 2

Нежданно-негаданно сиквел Bad Company потеснил с трона саму Modern Warfare 2. Нет, конечно, постановка и режиссура однопользовательской кампании тут попроще, но зато мультиплеер куда интереснее. Боевая техника, внушительный арсенал и множество апгрейдов для оружия, тонны разнообразных «ачивок». В общем, то что надо!

Resident Evil 5 Gold Edition

«Золотая» версия боевика Resident Evil 5 содержит два дополнительных эпизода, модные костюмы для героев и обновленный режим *Mercenaries*.



God of War III

Каждое новое появление Кратоса непременно вызывает массовую истерию. Одни кричат, что вот он — лучший action 2010 года, другие разбивают копилки и несутся в магазины за PlayStation 3, третьи демонически хохочут над жалкими попытками сравнить God of War и Dante's Inferno и перепроходят трилогию уже в двадцатый раз с закрытыми глазами на максимальной сложности. Дикий спартаец не признает авторитетов и не боится тягать за бороду самого Зевса. Что противопоставят такому конкуренты по жанру? Пожалуй, ничего. Только экстравагантная ведьма Байонетта сможет отвлечь вас от триквела, да и то ненадолго. Мужская солидарность — штука серьезная.



002254

02:45:36 +05 sec



Покупаем в Украине



Assassin's Creed II

PC-версия Assassin's Creed II отличается от своих консольных собратьев не только улучшенной графикой, но и более привлекательной «комплектацией». Игра будет включать оригинальный контент и дополнительные эпизоды Battle of Forlì и Bonfire of the Vanities (которые владельцы приставок должны приобретать отдельно). Однако есть и плохие новости: на Assassin's Creed II компания Ubisoft тестирует новую (и отнюдь не безгрешную) систему защиты от пиратства, требующую постоянного подключения PC к Интернету.

BioShock 2

BioShock 2 можно назвать лучшим исключением из правила, гласящего, что продолжения всегда получаются хуже оригинала. С этой игрой наоборот. Геймплей усовершенствовали, сюжет теперь не провисает, концовка напряженная и интересная, а вдобавок к однопользовательской части появились и сетевые бои. Кроме того, BioShock по-прежнему поражает своей стилистикой и скрупулезностью, с которой дизайнеры подошли к оформлению локаций. Да, сиквел не удивляет так, как оригинальная игра, а сценарий мог бы быть сложнее. Но и без того BioShock 2 заслуживает очень высоких оценок. Игры как искусство? Возможно, перед нами именно этот случай.



PS3

God of War III

Жанр action

Сайт www.godofwargame.com

Возраст 18+

Оценка 4.5/5

PS3

Final Fantasy XIII

Жанр JRPG

Сайт finalfantasy13game.com

Возраст 16+

PS3

BioShock 2

Жанр FPS/RPG

Сайт www.bioshock2game.com

Возраст 18+

Оценка 4.5/5

PS3

Prison Break: The Conspiracy

Жанр action

Сайт prisonbreak.deepsilver.com

Возраст 16+

PC/PS3

Just Cause 2

Жанр action

Сайт www.justcause.com

Возраст 18+

PS3

Clash of the Titans

Жанр action

Сайт нет данных

Возраст 16+

PS3

Resident Evil 5 Gold Edition

Жанр action

Сайт www.residentevil.com/5

Возраст 18+

Оценка 4.5/5

PS3

Grand Theft Auto: Episodes from Liberty City

Жанр action

Сайт www.rockstargames.com/episodesfromlibertycity

Возраст 18+

PC/PS3

Battlefield: Bad Company 2

Жанр first person shooter

Сайт battlefieldbadcompany2.com

Возраст 16+

Оценка 4.5/5

PC

Assassin's Creed II

Жанр action

Сайт assassinscreed.uk.ubi.com

Возраст 18+

Оценка 4.5/5

PC

Метро 2033

Жанр first person shooter

Сайт metro2033game.com

Возраст 17+

Оценка 4.5/5

PC

Warhammer 40 000:**Dawn of War II – Chaos Rising**

Жанр real time strategy

Сайт uk.thq.com/uk/game/detail/5673

Возраст 16+

PC

Supreme Commander 2

Жанр real time strategy

Сайт www.supremecommander2.com

Возраст 7+

Оценка 3.5/5

PC

Фобос: 1953

Жанр adventure

Сайт www.phobos.su

Возраст нет данных



> Top 5

ждем в апреле

Небритые ковбои, взрывы на трассах, отдаленные колонии, пополнение в рядах драчунов и полицейские-кинологи

Апрель в этом году выдался не слишком урожайным, релизов намечено раз, два – и обчелся. С другой стороны, они отчаянно радуют разнообразием. Желаете вестерн? Сумасшедшие гонки? А может, боевичок аль квестик мистический? Выбор за вами.



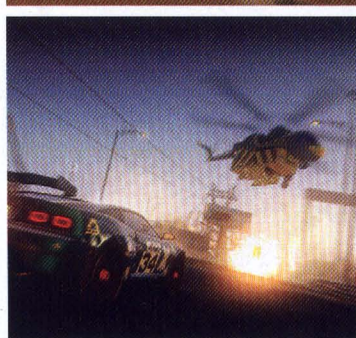
01



Red Dead Redemption

У этого проекта была очень непростая судьба, он пережил и резкую смену курса, и откладывание в долгий ящик, и парочку судебных исков, но теперь, похоже, все-таки появится на свет. А представлять он собой будет вестерн в самом классическом понимании этого слова – с погонями на лошадях, залихватскими перестрелками с бандитами в салунах и прочими атрибутами Дикого Запада.

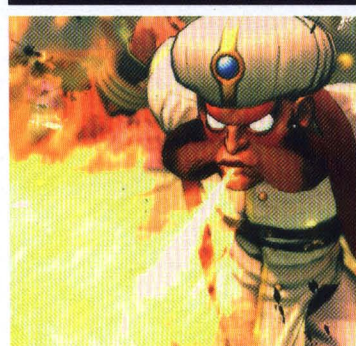
02



Split/Second

Обилие гоночных аркад на рынке заставляет разработчиков выдумывать всяческие хитрости для привлечения геймеров именно к своему продукту. В случае со Split/Second такой фишкой собираются стать взрывы и катастрофы, сопровождающие каждый заезд. Дома будут рушиться, прямо на трассу начнут падать самолеты – малейшее неосторожное движение и до финиша уже не дотянуть.

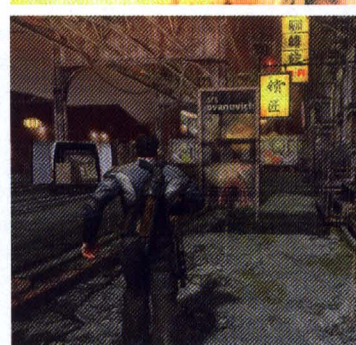
03



Super Street Fighter 4

Вместе с приставкой Super один из лучших файтингов последнего времени намерен обзавестись восемью новыми героями. Кроме того, все старые бойцы овладеют дополнительными комбо и спецприемами, отполирован баланс, и, что самое главное – будет доработан сетевой режим игры. А для тех, кто уже приобрел оригинал, при покупке переиздания припасены приятные бонусы.

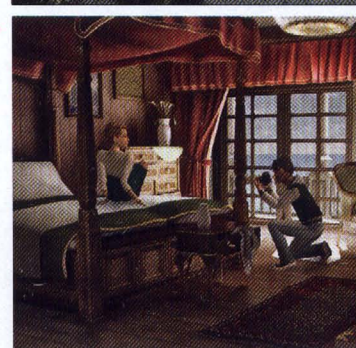
04



Dead to Rights: Retribution

Сиквел – не сиквел, ремейк – не ремейк... После того как первые две части были встречены публикой довольно холодно, разработчики решили начать серию заново. Так что нас вновь ждет история о похождениях полицейского Джека Слейта и его верного пса по кличке Тень, но с обновленной графикой и резко прибавившим в динамике геймплеем.

05



Black Mirror 2

В свое время небольшая студия Unknown Identity выпустила квест Black Mirror. Он хоть и не вызвал заметного резонанса, но быстро оброс армией стойких поклонников, тут же затребовавших вторую часть – уж больно хороша была атмосфера, да и сюжет радовал. Разработку сиквела поручили, правда, совершенно другим людям, но немецкая компания Cranberry Production пообещала полностью сохранить дух оригинала.