ALAN WAKE – ПРИКОЛЫ НАШЕГО ГОРОДКА

всё о компьютерных и видеоиграх

Gameplay

№6 (58) июнь 2010

World of WarCraft: Cataclysm

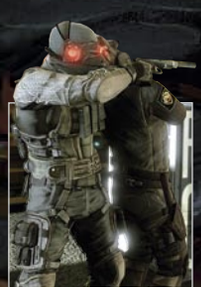
Эта музыка будет вечной

Red Steel 2

Катана-фитнесс

Need for Speed World

Уступите дорогу



Ревью

SPLINTER CELL CONVICTION:

ПАПА МОЖЕТ ВСЕ!

Тема

ENSEMBLE STUDIOS:

ИСТОРИЯ ЛЕГЕНДЫ

gameplay.com.ua

ITC PUBLISHING

журнал с DVD

Windows®. Життя без перешкод.
Lenovo рекомендує Windows 7.

lenovo

Відчуй силу мультимедіа

Надзвичайні характеристики потужності та продуктивності

- На базі новітньої платформи від Intel, з операційною системою Windows 7, із застосуванням новітньої технології NVIDIA GeForce GT 240M із 1GB DDR3 DRAM 1066MHz та 500GB HDD

Найвищий рівень мультимедіа та розваг

- 15.6" повноекранний HD з 16:9 панеллю та LED підсвіткою, оптичний привід Bluray, Сертифікат Dolby Home Theater™Certification, Lenovo OneKey Theater, та HDMI мультимедіа
- З пультом дистанційного управління Y550, TV-тюнером, Навігатором робочого столу, технологією розпізнавання обличчя VeriFace™ 3.5, а також з 1.3M веб-камерою користувач відчує якість розваг та контроль свого лаптопу.

«Розумні» технології, сервіс світового рівня

- Використовуйте програмне забезпечення на базі енергозберігаючої технології Lenovo Energy management, системи відновлення та збереження даних Lenovo Onekey Rescue system (антивірус Onekey antivirus, інсталяція System setup, та відновлення даних Onekey recovery) за безстроковим гарантійним обслуговуванням.
- Ноутбуки Ideapad Y550 підтримують усі стандарти гарантії та сервісної підтримки від компанії Lenovo

ideapad Y550

Новий процесор 2010
Intel® Core™ i3

НОВИЙ

intel i3 CORE inside™

Швидший.
Розумніший.

Dolby® Home Theater™ | VeriFace™ face recognition | OneKey™ Theater | Lenovo slide Navigator | OneKey™ Rescue | Ergonomic keyboard

Intel, логотип Intel, Intel Inside, Intel Core та Core Inside є товарними знаками корпорації Intel в США та/або інших країнах.

ITC PUBLISHING

РЕДАКЦИЯ

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

ИЗДАТЕЛЬСТВО

Президент, генеральный директор
СЕРГЕЙ АРАБАДЖИ
Вице-президент, Директор по редакционно-издательскому делу
МИХАИЛ ЛАПТЕВ
Вице-президент, исполнительный директор
НАТАЛИЯ ПЕТРОВСКАЯ
Директор по информационным технологиям
АЛЕКСЕЙ ГРУША
Арт-директор
ЕВГЕНИЙ МЕДВЕДЕВ
Директор по маркетингу
ВИКТОРИЯ НИКОЛАЕВА
Директор интернет-проектов
ВЛАДИМИР ВОЗНЯК
Менеджер по полиграфии
ВЛАДИМИР БУГАЙЧУК
IT-менеджер
АЛЕКСАНДР САВЧЕНКО

Журнал **Gameplay**, **№ 6 (58)**, июнь 2010
Подписной индекс
в Каталоге изданий Украины
Gameplay без DVD-диска 92494
Gameplay с DVD-диском 92493
Комплект из «Домашнего ПК»
с DVD и Gameplay с DVD 94938
Свидетельство о регистрации
КВ № 14471-3442ПР от 09.10.2008 г.
Выходит 1 раз в месяц
Издается с сентября 2005 г.
Учредитель - ООО «ITC Паблішінг»
Издатель - «Видавничий Дім ITC»,
г. Киев, 2010 г.

За содержание рекламной информации ответственность несет рекламодатель.
Он также самостоятельно отвечает за достоверность рекламы, за соблюдение авторских прав и других прав третьих лиц, за наличие в рекламной информации необходимых ссылок, предусмотренных законодательством. Передачей материалов рекламодатель подтверждает передачу Издательству прав на их изготовление, тиражирование и распространение.

Редакция не использует в материалах стандартные знаки для обозначения зарегистрированных прав на объекты любого рода собственности. Все указанные в публикациях торговые марки являются собственностью их владельцев.

Мнения, высказываемые авторами, не всегда совпадают с точкой зрения редакции.
Полная или частичная перепечатка материалов журнала допускается только по согласованию с редакцией.

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

Цена свободная

Тираж 20 000 экз.

Адрес редакции:
04655, Киев, ул. Старокиевская 10г
БЦ «Vector», корпус А

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@gameplay.com.ua
Сайт ..... www.itcpublishing.com

© ООО «Видавничийм Дім ITC», 2010 г.
Все права защищены

Пора прощаться

Дорогие читатели, как ни тяжело это говорить, но вы держите в руках последний номер Gameplay. Причем, что интересно, ровно пять лет назад редакция приступила к работе над первым выпуском лучшего в Украине, как мы тогда надеялись, журнала о компьютерных и видеоиграх. Проект развивался, рос и перспективы были более чем радужные. Увы, тот самый кризис, о котором мы не раз писали, подкосил отечественную игровую индустрию, в том числе и наш журнал, являющийся неотъемлемой ее частью. Мы держались до последнего, но печатное издание, особенно глянцевое, не способно существовать без поддержки рекламодателей - это аксиома. Без данного источника финансирования журнал - убыточное предприятие, а судьба подобных, сами понимаете, незавидна. Приятно сознавать, что мы таки сделали лучшее в Украине игровое издание, завоевав признание как профессионалов от индустрии, так и читателей. Хочу сказать - без вашего участия проект Gameplay не состоялся бы. Редакция журнала искренне благодарит вас за помощь и поддержку.

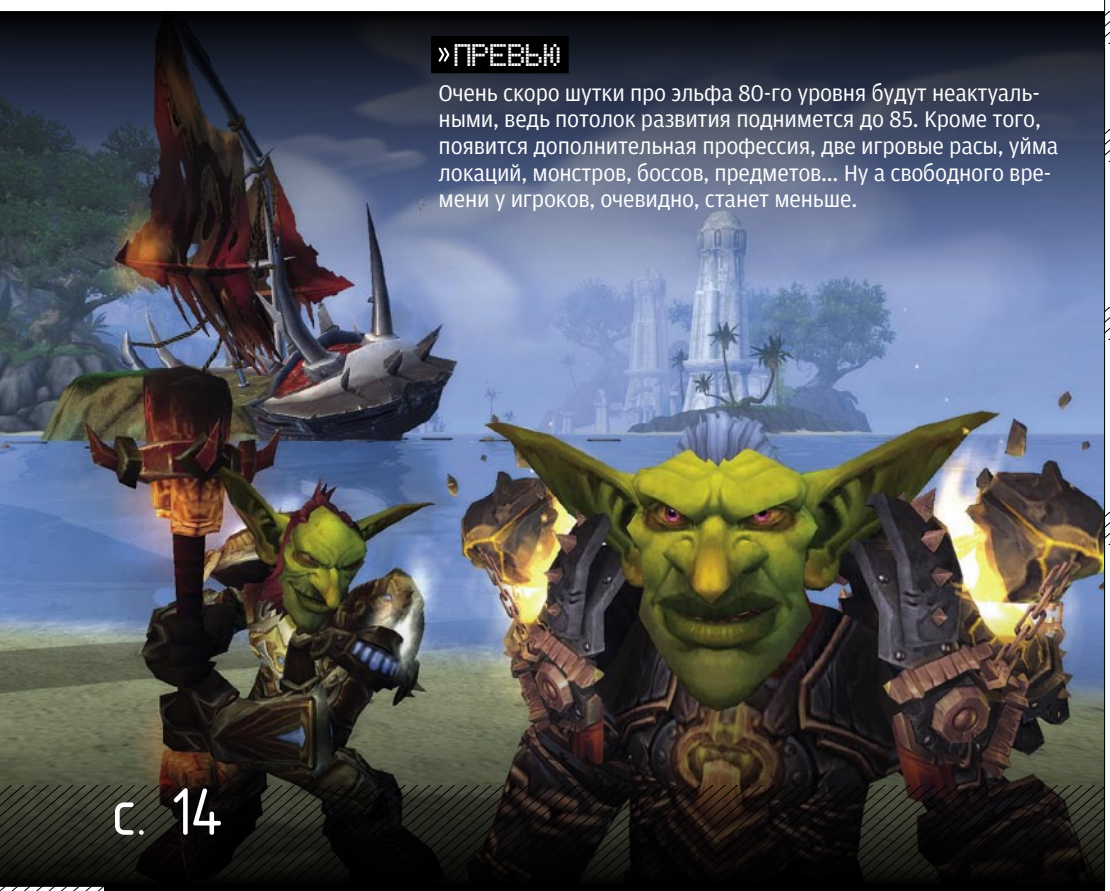
Этот номер получился необычным. В нем отсутствуют некоторые традиционные рубрики, зато мы постарались собрать здесь максимальное количество специальных материалов и рецензий. Надеемся, он станет достойной точкой в истории журнала Gameplay.

Приятного чтения.

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

содержание

№ 6 (58)
июнь 2010



»ПРЕВЬЮ

Очень скоро шутки про эльфа 80-го уровня будут неактуальными, ведь потолок развития поднимется до 85. Кроме того, появится дополнительная профессия, две игровые расы, уйма локаций, монстров, боссов, предметов... Ну а свободного времени у игроков, очевидно, станет меньше.

с. 14

World of WarCraft: Cataclysm

»ПРЕВЬЮ

Need for Speed World

Когда-то Need for Speed уже пыталась прорваться в Сеть – проект Motor City Online запустили осенью 2001-го, а два года спустя тихо и незаметно закрыли. Эксперимент не удался. А вот у свежей Need for Speed World шансов на успех куда больше – и мы расскажем вам почему.

с. 22

»ТЕМА

PlayStation minis

Кто бы мог подумать, что небольшие казуальные и инди-проекты смогут если не дать PSP второе рождение, то хотя бы вернуть ей толику покупательского интереса. Да и владельцы PS3, как оказалось, тоже не прочь развлечь себя незатейливыми, но затягивающими играми. Встречайте – мини-антология лучших PlayStation minis.

с. 24

Новости

6 Кратко
10 Новости киберспорта

Превью

14 World of WarCraft: Cataclysm
20 Ninety-Nine Nights II
22 Need for Speed World

Тема

24 PlayStation minis
32 Hi-Fi-гейминг
36 История Ensemble Studios
42 Файтинги для персональных компьютеров

Рецензии

50 Tom Clancy's Splinter Cell Conviction
54 Nier
58 Dead to Rights: Retribution
60 Фобос: 1953
61 Черное зеркало 2
62 Alan Wake
66 Split/Second
67 Dynasty Warriors: Strikeforce
67 Again
68 Grand Theft Auto: Episodes from Liberty City
69 Resonance of Fate
70 Fallen Earth
71 Majesty 2: Трон Ардании
72 Red Steel 2
73 Lead and Gold: Gangs of the Wild West
74 Shin Megami Tensei: Strange Journey

Гид покупателя

76 Gameplay PC
78 ThrustMaster T.Flight Hotas X
78 GEIL Black Dragon GB34GB2133C9DC
78 ASUS G51J 3D
79 Hitachi SimpleTOUGH ST/500GB-EMEA
79 Acer GD245HQ
79 Razer Abyssus

80 Top 5 июня

с. 50

Tom Clancy's Splinter Cell Conviction

Сэм Фишер как никогда жесток и беспощаден. Его дочь, которую он давно считал погибшей, вероятно, жива, и теперь бывший оперативник готов скручивать головы кому угодно – лишь бы добраться до родного ребенка.

с. 62

Alan Wake

Студия Remedy наконец-то завершила свои мытарства с мистической историей Alan Wake. Игра, конечно, несколько запоздала, и это очень заметно по некоторым деталям, но в целом результат впечатляет. Крепкий сюжет, выверенный темп, шикарная атмосфера. Пять лет ожидания не прошли даром!

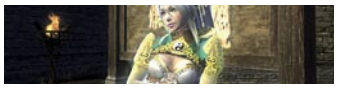
с. 68

Grand Theft Auto: Episodes from Liberty City

Дополнительные эпизоды для Grand Theft Auto IV отныне доступны на всех платформах – не только X360, но и PC и PS3. И поверьте, не стоит упускать шанс вернуться в Либерти-Сити еще раз. Такие путешествия запоминаются надолго.

Игры в номере

Again	67
Alan Wake	62
Dead to Rights: Retribution	58
Dynasty Warriors: Strikeforce	67
Fallen Earth	70
Grand Theft Auto:	
Episodes from Liberty City	68
Lead and Gold:	
Gangs of the Wild West	73
Majesty 2: Трон Ардании	71
Need for Speed World	22
Nier	54
Ninety-Nine Nights II	20
Red Steel 2	72
Resonance of Fate	69
Shin Megami Tensei:	
Strange Journey	74
Tom Clancy's Splinter Cell	
Conviction	50
Split/Second	66
World of WarCraft: Cataclysm	14
Фобос: 1953	60
Черное зеркало 2	61



СМОТРИ НА ДИСКЕ Gameplay

DVD

№ 6 (58)
июнь 2010

Игры

Демонстрационные версии
Mount and Blade: Warband

Shareware-игры
Торговый центр
Детективное агентство
Веселая ферма 3. Русская рулетка
Цветочный рай
Луксор 3
Гамлет
Зеленая луна

Патчи

Международные версии
Grand Theft Auto: Episodes From Liberty City v1.1.1.0
Splinter Cell Conviction v1.02
Trine v1.07

Видеоролики

Мультиплатформа
Alpha Protocol
Arcania: A Gothic Tale
Bionic Commando Rearmed 2
Blacklight: Tango Down
Blur
Call of Duty: Black Ops
Crysis 2
Dead Rising 2
Dead to Rights: Retribution
F.3.A.R.
Grand Theft Auto: Episodes From Liberty City
Just Cause 2
Kane & Lynch 2: Dog Days
Lead and Gold: Gangs of the Wild West
Left 4 Dead 2
Lost Planet 2
Marvel vs. Capcom 3: Fate of Two Worlds
Medal of Honor
Miner Wars
nail'd
Nier
Pro Evloution Soccer 2011
Red Dead Redemption
Sam and Max: The Devil's Playhouse
Singularity
Skate 3
Sniper: Ghost Warrior
Tom Clancy's Splinter Cell Conviction
Split / Second
Super Street Fighter IV
Toy Story 3: The Videogame
Trine

PC
All Points Bulletin
Battlefield Heroes Vengeance
Heroes of Might and Magic Online
StarCraft 2
Star Trek Online
Star Wars: The Old Republic
Vindictus

PS3
LittleBigPlanet 2

X360
Alan Wake
Crackdown 2
Gears of War 3
Halo Reach

PSP
Prince of Persia: Forgotten Sands

Wii
A Shadow's Tale
Prince of Persia: Forgotten Sands

DS
Ghost Trick: Phantom Detective

iPhone
Ninjatown: Trees of Doom

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

«Издательский Дом ITC», редакция журнала Gameplay, составители диска и разработчики программных продуктов, находящихся на нем, не несут ответственности за те проблемы, которые могут возникнуть при их использовании. «Издательский Дом ITC» и редакция журнала Gameplay не осуществляют техническое сопровождение и не отвечают на вопросы, связанные с функционированием программных продуктов, размещенных на диске. Техническая поддержка предоставляется соответствующими службами компаний-производителей этого ПО.
Все программы, помещенные на диск, проверены антивирусным ПО.
«Gameplay-DVD, июнь 2010» является неотъемлемой составляющей журнала Gameplay, № 6 (58), 2010 и продаже отдельно от журнала не подлежит.

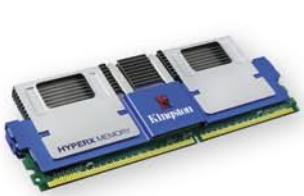
Системные требования:
- процессор Pentium II 233 MHz или выше
- 64 MB оперативной памяти или больше
- SVGA-видеокарта (65 тыс. цветов)
- операционная система Windows 9x/Me/NT/2000/XP

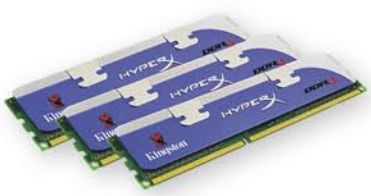
Неймовірна сила HYPER

GAME ON!

LIFETIME WARRANTY

№1 MEMORY





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

Kingston® TECHNOLOGY

HYPER®

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

* KHX9600D2K2/2G
** KHX16000D3ULT1K3/3GX
*** Довічна гарантія. Пам'ять №1. Хайперікс.

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

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

Призрак Спарты

Вот еще один повод, чтобы сдуть пыль с PSP. SCEA Santa Monica Studio и Ready At Dawn Studios анонсировали God of War: Ghost of Sparta – очередную часть похождений бессмертного Кратоса. Игра поведает о прошлом героя и, как заявляется, прояснит некоторые интересные моменты его биографии (например, нам расскажут, когда спартанец заработал шрам на лице и откуда у него знаменитые татуировки). Обещают также, что проект будет длиннее, масштабнее и зрелищнее God of War: Chains of Olympus. Глядя на скриншоты, в это охотно веришь.

Европейский рейтинг продаж игр

Wii

№	Название	Издатель	Разработчик
1	New Super Mario Bros. Wii	Nintendo	Nintendo
2	Monster Hunter Tri	Capcom	Capcom
3	Mario Kart Wii	Nintendo	Nintendo
4	2010 FIFA World Cup South Africa	Electronic Arts	EA Canada
5	Mario & Sonic at the Olympic Winter Games	SEGA	SEGA
6	Sonic & SEGA All-Stars Racing	SEGA	Sumo Digital
7	F1 2009	Codemasters	Sumo Digital
8	Red Steel 2	Ubisoft	Ubisoft France
9	Iron Man 2	SEGA	High Voltage
10	Hasbro Family Game Night: Vol 2	Electronic Arts	EA Bright Light

DS

№	Название	Издатель	Разработчик
1	Pokemon HeartGold	Nintendo	Game Freak
2	Pokemon SoulSilver	Nintendo	Game Freak
3	WarioWare D.I.Y.	Nintendo	Intelligent Systems
4	New Super Mario Bros.	Nintendo	Nintendo
5	Professor Layton and Pandora's Box	Nintendo	Level 5
6	Jewel Quest Mysteries: Curse of the Emerald Tear	GSP / Avanquest	iWin
7	Mario Kart DS	Nintendo	Nintendo
8	Peppa Pig: Fun and Games	Ubisoft	Asylum
9	Dr. Kawashima's Brain Training	Nintendo	Nintendo
10	Mario and Luigi: Bowser's Inside Story	Nintendo	AlphaDream

X360

№	Название	Издатель	Разработчик
1	2010 FIFA World Cup South Africa	Electronic Arts	EA Canada
2	Call of Duty: Modern Warfare 2	Activision Blizzard	Infinity Ward
3	Tom Clancy's Splinter Cell Conviction	Ubisoft	Ubisoft Montreal
4	Battlefield: Bad Company 2	Electronic Arts	Digital Illusions CE
5	Super Street Fighter IV	Capcom	Capcom
6	Halo 3: ODST	Microsoft	Bungie Software
7	Just Cause 2	Square Enix	Avalanche Studios
8	Forza Motorsport 3	Microsoft	Turn 10 Studios
9	Iron Man 2	SEGA	SEGA Studios San Francisco
10	Final Fantasy XIII	Square Enix	Square Enix

PS3

№	Название	Издатель	Разработчик
1	2010 FIFA World Cup South Africa	Electronic Arts	EA Canada
2	Grand Theft Auto – Episodes From Liberty City	Take-Two	Rockstar North
3	God of War III	Sony	SCEA Santa Monica
4	Super Street Fighter IV	Capcom	Capcom
5	Battlefield: Bad Company 2	Electronic Arts	Digital Illusions CE
6	Call of Duty: Modern Warfare 2	Activision Blizzard	Infinity Ward
7	Just Cause 2	Square Enix	Avalanche Studios
8	Final Fantasy XIII	Square Enix	Square Enix
9	Iron Man 2	SEGA	SEGA Studios San Francisco
10	Aliens vs. Predator	SEGA	Rebellion

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

Геймпады от Lady Gaga

Компания Polaroid, когда-то гремевшая на весь мир благодаря своим фотоаппаратам с функцией мгновенной печати снимков, отчаянно пытается остаться на плаву. Пленочная фототехника массы давно не интересует, и Polaroid представила уже цифровую камеру со встроенным мини-принтером, а также объявила, что займется выпуском игровой периферии – геймпадов и гарнитур для PlayStation 3, Xbox 360 и Wii. Креативным директором этой затеи выступает не кто иной, как эпатажная поп-дива Lady Gaga. С нетерпением ждем демонстрации результатов ее смелых фантазий.

Расслабь мозг

Издатели игр давно пытаются убедить нас в том, что занятные головоломки вроде Brain Training позитивно сказываются на работе мозга, улучшают память, логические и математические способности. Полнейшая чепуха, заявляют британские ученые. Специально для телеканала BBC они провели исследование, в котором приняло участие 11 тысяч добровольцев, на протяжении шести недель регулярно игравших в игры, подобные пресловутой Brain Training. Тесты показали, что развивающий эффект от этих тренировок сравним с... переваривании информации во время обычного серфинга по Сети. Вот так-то!

LittleBigPlanet 2

Sony и Media Molecule официально анонсировали сиквел самого милого в мире платформера – LittleBigPlanet. Главное нововведение: многократно улучшенный и расширенный редактор, который позволит не только создавать новые уровни, а даже конструировать собственные несложные мини-игры вроде Space Invaders или какие-нибудь покатушки на машинках. Еще, разумеется, обновят графику, сделав тематику этапов более разнообразной, но в остальном – это все та же чудная и добрая LittleBigPlanet. Выход новой-старой игры намечен на осень нынешнего года эксклюзивно на PlayStation 3.

Silent Hill FPS

Konami явно не дорожит брендом Silent Hill. Странно, но вместо того чтобы предоставить карт-бланш студии Climax, выпустившей очень неплохую Silent Hill: Shattered Memories, японский издатель перепоручает создание новой части хоррора неизвестным чехам из Vatra Games. Вдобавок, судя по информации о вакансиях в этой фирме, из Silent Hill хотят сделать... шутер от первого лица. Слов нет, как обидно.

Парой строк

StarCraft II (а вернее, первая часть трилогии – Wings of Liberty) окажется на полках магазинов 27 июля. Чем не повод для отказа от нудного сидения на пляже в пользу горячих сетевых баталий?

Gran Turismo 5 обзавелась новой датой выхода. Согласно информации от американской розничной сети Costco, игра появится на прилавках 27 октября этого года.

«Метро 2033» оказалась вполне прибыльным проектом. THQ, издатель игры, очень довольна продажами, а мы в свою очередь ждем анонса сиквела или хотя бы аддона.

Dead Space 2 выйдет на PC.

Call of Duty: Black Ops – именно так будет называться очередная часть сериала, разработкой которой занята студия Treyarch. Релиз намечен на 9 ноября этого года.

на правах рекламы

RAZER™

Маючи за плечима більш ніж 10-річний досвід у розробці та виробництві високоточних ігрових мишей, компанія Razer дотримується найвищих стандартів ергономіки та якості. Тому навіть найпростіші, на перший погляд, моделі є найсучаснішою зброєю для здобуття перемоги над суперниками у грі.

Razer Abyssus, як і будь-яку модель компанії, розроблено в співпраці з найвідомішими світовими геймерами саме для тих, хто цінує надійність та функціональність під час напруженої гри. Модель оснащено інфрачервоним сенсором високої точності Razer Precision ™ 3.5G з розподільною здатністю 3500dpi, а тому Razer Abyssus з точністю повторює Ваші рухи не зважаючи на те, чи вони є легкми та точними або розмашистими. Великі кнопки миші Razer Abyssus спеціально розроблені для частих натискань. Миттєвий відклик і Ви завжди попереду супротивників.

З Razer Abyssus Ви можете підлаштовувати розподільну здатність та частоту опитування без встановлення драйверів – на корпусі миші розташовані перемикачі 450/1800/3500 dpi та 125/1000 Гц.

Більш ніж доступна ціна, за традиційної якості Razer, зробила Abyssus бестселером продажів і це підтверджує вихід на ринок версії Abyssus Mirror Edition, яка відрізняється від оригіналу дзеркальною поверхнею, при цьому повністю повторюючи його технічні характеристики. Razer Abyssus Mirror Edition додасть стильності Вашому робочому столу та стане чудовим доповненням до клавіатури Razer Lycosa Mirror Edition.

Razer Abyssus –
неперевершена функціональність
за приємну ціну

ЗОНА51
м. Київ, вул. Гетьмана, 13 www.ЗОНА51.com
тел. (044) 538 15 11

Европейский рейтинг продаж игр

PSP

№	Название	Издатель	Разработчик
1	2010 FIFA World Cup South Africa	Electronic Arts	EA Canada
2	Gran Turismo	Sony	Polyphony Digital
3	LittleBigPlanet	Sony	Media Molecule / Studio Cambridge
4	Iron Man 2	SEGA	High Voltage
5	FIFA 10	Electronic Arts	HB Studios
6	Assassin's Creed: Bloodlines	Ubisoft	Griptonite Games / Ubisoft Montreal
7	Football Manager 2010	SEGA	Sports Interactive
8	Ben 10: Alien Force – Vilgax Attacks	Namco Bandai	Papaya Studio
9	Dissidia: Final Fantasy	Square Enix	Square Enix
10	Need for Speed Shift	Electronic Arts	EA Bright Light / Slightly Mad Studios

PC

№	Название	Издатель	Разработчик
1	Napoleon: Total War	SEGA	Creative Assembly
2	Football Manager 2010	SEGA	Sports Interactive
3	The Sims 3	Electronic Arts	The Sims Studio
4	Command & Conquer 4: Tiberian Twilight	Electronic Arts	EA LA
5	The Sims 3: World Adventures	Electronic Arts	The Sims Studio
6	Battlefield: Bad Company 2	Electronic Arts	Digital Illusions CE
7	Tom Clancy's Splinter Cell Conviction	Ubisoft	Ubisoft Montreal
8	Just Cause 2	Square Enix	Avalanche Studios
9	World of WarCraft: Wrath of the Lich King	Activision Blizzard	Blizzard Entertainment
10	Warhammer 40 000 Dawn of War II – Chaos Tising	THQ	Relic

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

Рейтинг продаж Yakaboo.ua

PC

№	Название	Издатель	Разработчик
1	Battlefield: Bad Company 2 (Limited Edition)	Electronic Arts	Digital Illusions CE
2	Battlefield: Bad Company 2 (Jewel Box)	Electronic Arts	Digital Illusions CE
3	Tom Clancy's Splinter Cell Conviction	GFI / «Руссобит-М»	Ubisoft Montreal
4	Call of Duty: Modern Warfare 2	«1С»	Infinity Ward
5	Assassin's Creed 2	«Акелла»	Ubisoft Montreal
6	Mass Effect 2 (Limited Edition)	Electronic Arts	BioWare
7	«Mount & Blade. Эпоха турниров»	«1С» / Snowball Studios	TaleWorlds
8	«Метро 2033»	«Акелла»	4A Games
9	«The Sims 3: Мир приключений + Дневник путешественника»	Electronic Arts	The Sims Studio
10	Just Cause 2	«Новый Диск»	Avalanche Studios

PS3

№	Название	Издатель	Разработчик
1	James Cameron's Avatar: The Game	Ubisoft	Ubisoft
3	NBA Live 10	Electronic Arts	EA Canada
2	Assassin's Creed 2	Ubisoft	Ubisoft Montreal
4	Mirror's Edge	Electronic Arts	Digital Illusions CE
5	Assassin's Creed 2: White Edition	Ubisoft	Ubisoft Montreal
6	Virtua Fighter 5	SEGA	SEGA
7	Gran Turismo 5 Prologue	Sony	Polyphony Digital
8	Uncharted: Drake's Fortune	Sony	Naughty Dog
9	Command & Conquer: Red Alert 3	Electronic Arts	EA Black Box
10	Soul Calibur IV	Ubisoft	Namco

PSP

№	Название	Издатель	Разработчик
1	SmackDown vs. Raw 2009	THQ	Yuke's Media Creations
2	Need for Speed Shift	Electronic Arts	EA Bright Light / Slightly Mad Studios
3	FIFA 10	Electronic Arts	EA Canada
4	Super Monkey Ball Adventure	SEGA	Traveller's Tales
5	The Golden Compass	SEGA	Shiny Entertainment
6	Gran Turismo	Sony	Polyphony Digital
7	MotorStorm: Arctic Edge	Sony	Bigbig Studios
8	Killzone: Liberation	Sony	Guerrilla Games
9	Bomberman Land	Hudson Soft	Hudson Soft
10	Super FruitFall	System 3	Nissimo

www.yakaboo.ua

Итоги и планы Electronic Arts

Electronic Arts отчиталась о результатах минувшего финансового года (закончился он 31-го марта), вот некоторые интересные факты и цифры. Самой продаваемой игрой компании оказалась FIFA 2010 (разошлась тиражом более 10 миллионов копий), очень хорошо показала себя Battlefield: Bad Company 2 (более 5 миллионов проданных копий). Need for Speed Shift и The Sims 3 взяли планку в 4 миллиона копий, причем суммарное количество купленных экземпляров всех игр серии The Sims перевалило за 125 миллионов. А вот Mass Effect 2 с точки зрения маркетологов оказалась не слишком успешной – каких-то 1,6 миллиона проданных копий. Теперь что касается планов на будущее... Летом этого года EA поставит на полки магазинов онлайновую Need for Speed World, осенью выйдут Medal of Honor и Crysis 2, а в начале 2011-го стоит ждать Dead Space 2, новую часть Dragon Age, а также сумасшедший шутер Bulletstorm от авторов Painkiller.

Слухи о PSP2

По Сети расползлись слухи, что главным сюрпризом Sony на предстоящей E3 2010 станет анонс новой версии PlayStation Portable. При этом анонимные информационные источники сообщают – устройство может быть оснащено более ярким экраном (не исключено, что сенсорным) и иметь 8 гигабайт встроенной памяти (но привод для UMD останется). Теоретически такой анонс вполне возможен. Ведь PSP Go публика встретила холодно, а устаревшей PSP нужна замена. К тому же Nintendo в конце года запускает очередную вариацию DS, а значит Sony просто не хочет оказаться на обочине. Ждем новостей.

Assassin's Creed: Brotherhood

Ubisoft неожиданно анонсировала Assassin's Creed: Brotherhood – прямое продолжение Assassin's Creed 2. Игрок вновь выступит в роли Эцио, но место действия изменится – ассасин переберется в Рим, где развернет масштабную кампанию против ордена тамплиеров. Подробностей пока мало, но главным нововведением должен стать многопользовательский режим (как говорят, не на шутку инновационный). Учитывая то, что игру хотят выпустить уже осенью этого года, вряд ли стоит ждать в геймплее каких-то революционных перемен. Впрочем, факт продолжения истории Эцио радует сам по себе.

Миллиарды долларов США

Прочтите заголовок новости еще раз. Да, именно столько могут зарабатывать незамысловатые в общем-то социальные игры – так считает Себастьен ДеАлле (Sebastien DeHalleux), руководитель компании Playfish и вице-президент по развитию бизнеса и стратегии EA Interactive. Его тезис ясен: у многих популярных социалок аудитория исчисляется десятками миллионов пользователей. Чтобы получить подобную прибыль, надо просто заставить примерно 100 миллионов человек раскошелиться на протяжении года всего-то на 80 центов. Как просто, согласитесь. Дело за малым – придумать успешный механизм монетизации, потому что игроки-то тоже не дураки и активно платить за виртуальные вещички или некие условные бонусы в данный момент не хотят.

Парой строк

Студия Bungie, сегодня известная как автор Halo, подписала с Activision Blizzard десятилетний (!) контракт о сотрудничестве. Неужели опыт Infinity Ward, со скандалом порвавшей отношения с этим издателем, ничему не учит?

Компания Snowball, известный локализатор и издатель, объединилась с группой фирм «1С-Софтклаб».

Шутер Singularuty (им уже давно занимается Raven Software) выйдет 29 июня.

Tom Clancy's – серия имени знаменитого автора технотриллеров – в скором времени пополнится двумя проектами. Один из них – продолжение аркадного авиасимулятора H.A.W.X. (выходит этой осенью на PC и консолях). Название другой игры пока не анонсировано.

на правах рекламы

steelseries
professional gaming gear

Бувають моменти коли під час гри командні дії стають найголовнішим чинником для здобуття перемоги, а для взаємопорозуміння з товаришами по команді необхідні надійні гарнітури, що надають високу якість звучання за будь-яких умов.

Компанія SteelSeries, що є одним із визнаних лідерів у виробництві ігрових мультимедіа, тривалий час удосконалює модельний ряд ігрових гарнітур. Модель Siberia v2 увійшла до подарункового набору 52-ї церемонії Grammy Awards, що зайвий раз підтверджує високу якість та неперевершену надійність продуктів компанії.

Сьогодні SteelSeries представляє на українському ринку вершину своїх розробок в галузі ігрових гарнітур – ексклюзивну та неперевершену топ-модель 7H.

SteelSeries 7H – це гарнітура закритого типу, яка розроблена в співпраці з найкращими світовими геймерами в Counter Strike та Quake Live, де є особливо важливою командна гра та контакт з партнерами по команді. Вона ідеально підходить для використання під час LAN-турнірів у шумних ігрових клубах, адже забезпечує кристально чисте звучання високих, середніх та низьких частот за повної ізоляції від зовнішніх шумів.

Нові SteelSeries 7H виконані з чорного матового пластику з хромованими ободами навколо кожної чаші. Вони легко розбираються на 3 частини, що приємно здивує геймерів які часто подорожують та всіх тих, хто цінує зручність транспортування своєї гарнітури.

В лівій чаші розташований легковисувний вузьконаправлений мікрофон, а шкіряні амбушури повністю закривають вуха, ізолюючи їх від зовнішніх шумів. Крім того, двометровий подовжувач надає ще більше свободи під час використання SteelSeries 7H.

SteelSeries 7H –
кристально чисте звучання
та неперевершена надійність

ЭОНА51
м. Київ, вул. Гетьмана, 13 www.3OHA51.com
тел. (044) 538 15 11

Украинский финал ASUS Spring Cup 2010

Виктор Анохин

ASUS Cup в представлении не нуждается – это долгожитель среди турниров, проводимых на просторах СНГ. Кубок чемпиона ASUS Cup всегда был одним из самых желанных трофеев для любого отечественного киберспортсмена.

Каждые три месяца в Москву съезжаются сотни прогеймеров со всего региона. Counter-Strike, FIFA, WarCraft III, Quake, DotA – список дисциплин более чем достойный. Однако самой популярной номинацией по традиции является именно Counter-Strike. Украинские команды регулярно принимают участие в турнирах, а последние несколько лет еще и умудряются возвращаться домой с ценными трофеями (к примеру, в 2006-м они выигрывали ASUS Cup чаще, чем кто-либо еще).

В этом году украинский чемпионат обрел серьезный статус и спонсоров. Весной о желании побороться за звание отечественного финалиста ASUS Cup заявили сразу 16 команд. Региональные отборочные игры проходили в Днепропетровске, Львове, Харькове, Одессе, Донецке, Киеве и Севастополе. Коллективы, занявшие первое и второе места, получили путевки на украинский финал. Кроме того, одна квота была разыграна в сетевых баталиях.

Для финала ASUS Spring Cup, прошедшего 8 мая в Киеве, выбрали стандартную систему проведения матчей: в четырех группах четыре команды встречаются на виртуальном стрельбище и две лучшие попадают в следующий тур. В группе A команда Stariy обыграла doubledamage, победительницу онлайн-квалификации, а также оставила не у дел молодых ребят из SuperHero. Вторую позицию отвоевал российский коллектив H5, приехавший на украинские отборочные из-за высокой конкуренции в родных краях. Далее по алфавиту следует группа B. Здесь первое место и право продолжать борьбу получила команда LAVAZZA (в ее составе числятся такие супербизоны, как wizzard и weiss). Вторыми шли львовяне из Numbazz и киевляне из PoisonAttack, однако последние выиграли больше раундов, и в итоге именно они попали в следующий этап. Максимально предсказуемыми стали матчи группы C. Для мастеров из KerchNET достойных противников не нашлось – остальные команды не продемонстрировали даже намека на стремление к победе, включая Je, занявшую второе место в группе. И наконец, последние две пятерки для плей-офф определились по итогам поединков в группе D. Ими стали киевская PinG и старейший коллектив Одессы Maverick.

> Таким образом, на финал в Москву отправляются KerchNET и PinG

УКРАИНСКИЙ ФИНАЛ ASUS SPRING CUP 2010

Место	Команда	Призовые
	Counter-Strike 1.6	
1	KerchNET	Оплата команде проезда на финал и проживания в Москве Сертификат от партнера на 400 долл.
2	PinG	Оплата команде проезда на финал и проживания в Москве
3	Maverick	Сертификат на 300 долл. от партнера турнира

После короткого перерыва начались игры стадии плей-офф. Формат double elimination предусматривал возможность проигрыша, после него команда попадала в нижнюю сетку. Оба фаворита турнира – KerchNET и PinG – встретились еще в полуфинале. В продолжительной борьбе керченцы доказали свое превосходство над соперниками. В поединках второго полуфинала Maverick обыграла LAVAZZA и гарантировала себе место в тройке призеров.

С нижних позиций турнирной сетки к финалу подошла все та же PinG. А ее соперницей в суперфинале опять стала KerchNET. По сути, игра оказалась практически идентичной той, что прошла пятью часами ранее – снова inferno, и снова ребятам из PinG не хватило нескольких раундов для победы. KerchNET в который раз подтвердила реноме одной из сильнейших команд Украины.

Таким образом, на финал в Москву отправляются KerchNET и PinG. Остается пожелать им только удачи, ведь все остальное – опыт, мастерство и уверенность в себе – у ребят уже есть.

Новости киберспорта

Виктор Анохин

ПУТЕШЕСТВИЕ ОГНЯ WCG

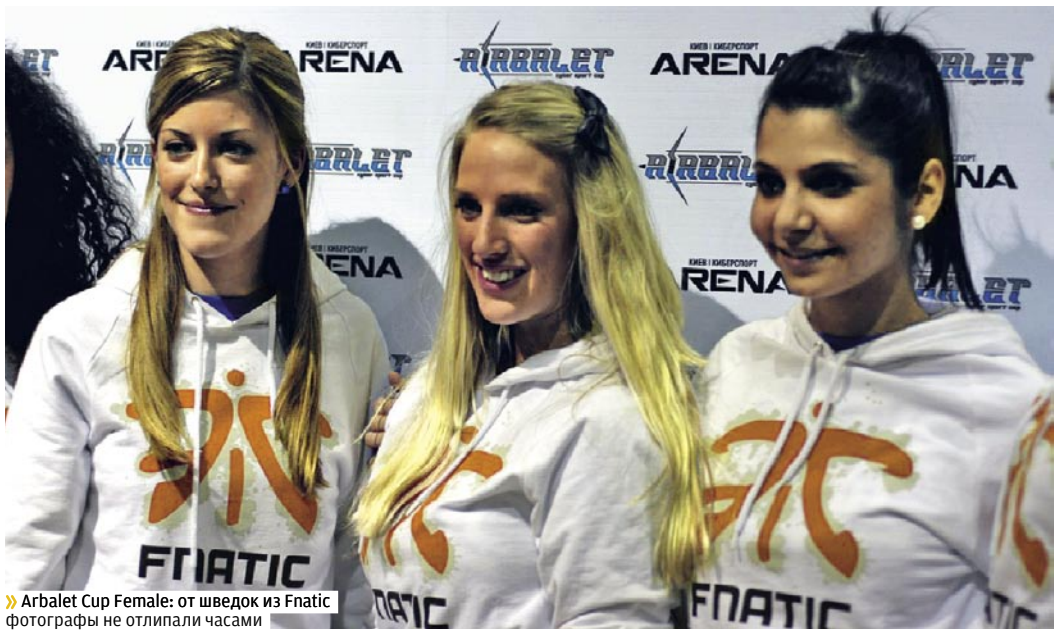
Да, у World Cyber Games есть свой «олимпийский» огонь, и передают его отнюдь не по электронной почте. Факел настоящий и называется WCG Torch. С 2008 года он путешествует по странам-участницам, переходит из рук в руки, от одной звезды киберспорта к другой.

Сейчас WCG Torch отправляют в новый путь. Старт намечен в китайском городе Ченгду, где в 2009-м проходил гранд-финал. Огонь пронесут через 12 стран и три континента, чтобы успеть в Лос-Анджелес к открытию гранд-финала WCG 2010. В отличие от прошлых лет, Украину он минует.

А НУ-КА, ДЕВУШКИ!

Не сосчитать, как долго любители киберспорта мечтали о полноценном чемпионате по Counter-Strike среди женских команд. И вот стараниями казахского мецената Мурата «Arbalet» Жумашевича этот турнир состоялся. Пробиваясь сквозь вулканический пепел, в столицу Украины слетелись сразу 12 коллективов со всего мира – невиданный размах для подобной дисциплины.

Пестрые коврики, розовые наушники, а также ровный, размеренный и очень прагматичный Counter-Strike – все, кто пришел в день турнира в «Киев Киберспорт Арену», получили от просмотра игр ни с чем не сравнимое удовольствие. По результатам группового раунда в плей-офф попали шведки из Fnatic, немки из Alternate, россиянки из mousesports, а также дамы из SK Gaming (США). В полуфинальных матчах Fnatic успешно преодолела защиту mousesports, а SK Gaming просто-таки разгромила Alternate. Финал стал жемчужиной всего турнира – по итогам трех карт красавицы из США взяли заслуженное первое место. Кроме того, жюри определило лучшего игрока – ею стала Fnatic.zAAz. А звание лучшего снайпера получила SK.Alice.



» Arbalet Cup Female: от шведок из Fnatic фотографы не отлипали часами

ARBALET CUP FEMALE

Место	Команда	Приз, долл.
Counter-Strike 1.6		
1	SK Gaming	10 000
2	Fnatic	5000
3	mousesports	3000
4	Alternate	2000

ЗАМУЖ ЗА ОРКА

Самая красивая пара в киберспорте – варкрафтер Grubby и его возлюбленная Кассандра – наконец-то сыграли свадьбу. Мануэль сделал предложение еще год назад и успокоился, потому невеста решила взять дело в свои нежные ручки и доставить-таки любимого к алтарю. По окончании церемонии молодожены положили друг другу в инвентарь по могущественном артефакту – «кольцу золотому обручальному», символизирующему их духовный союз. К слову, это не первая громкая свадьба в киберспортивной среде. Двумя неделями ранее сочетался браком корейский прогеймер Moon.

» Grubby и Cassandra. Для постройки маленького орка пока не хватает золота

ЗАКОН – ОН И ДЛЯ ПРОГЕЙМЕРОВ ЗАКОН

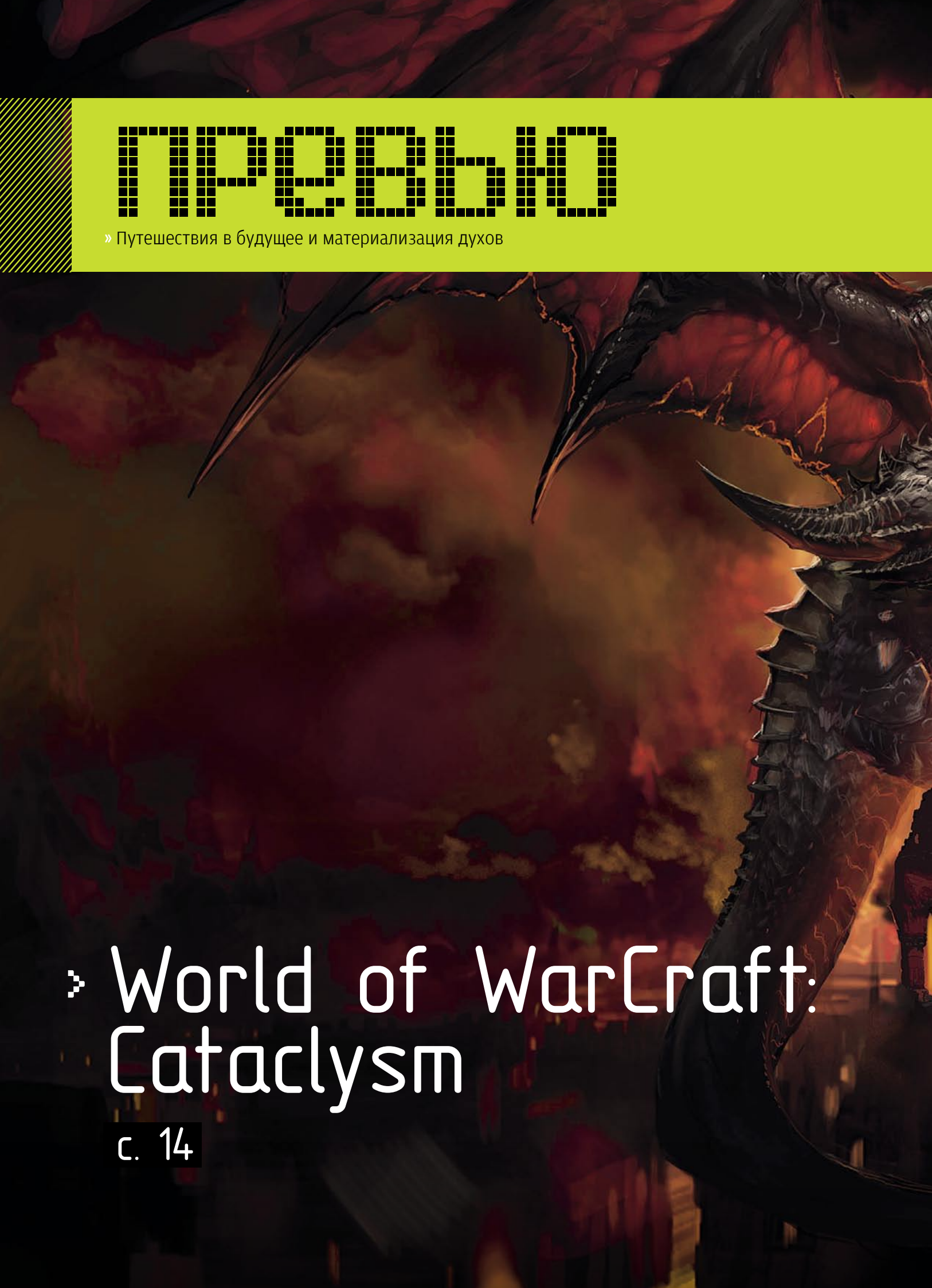
Тем временем в Корее набирает обороты очередной скандал. Jaedong, sAviOr, Luxury, SlayerS_`BoxeR`, а также многие другие ведущие игроки в StarCraft обвиняются в договорных матчах. Страна утренней свежести, где StarCraft приобрел статус национального спорта, всегда славилась своей профессиональной лигой, в которой крутились очень большие деньги. Первые сообщения о подставных матчах появились еще в 2006 году, практически сразу после того, как крупные букмекерские конторы начали принимать ставки на игры лиги. Корейская ассоциация прогеймеров (KeSPA) неоднократно заявляла о своей непричастности к тотализаторам, однако на деле все может обстоять совсем иначе.

По сообщениям местной прессы, знаменитый Savior (зерги) благодаря умышленным проигрышам заработал около двух миллионов долларов. При этом называются конкретные суммы: компенсация за поражение в обычном поединке составляла 4,5 тысячи долларов, а вот сдача финала турнира оценивалась уже в несколько сотен тысяч.

Как бывает в таких случаях, все доказательства исключительно косвенные. Однако величина названных сумм заставила полицию обратить внимание на обвинения. Корейские СМИ уже сейчас прогнозируют, что это расследование может обнаружить гораздо большее число участников аферы.

WOW MEGA TOURNAMENT

Компания Blizzard объявила о старте нового Arena Tournament. Для чемпионата будут созданы отдельные серверы, где все желающие смогут опробовать себя в боях 3×3. Каждая команда, победившая в региональных отборочных, получит по 15 тысяч долларов, при этом еще 75 тысяч будут разыграны на гранд-финале. В качестве бонусов организаторы приготовили различные внутриигровые плюшки, например уникального питомца Armored Murloc или достижение Vanquisher. Обладатели русской учетной записи поучаствовать в турнире не смогут. Впрочем, большинство топовых команд СНГ имеют европейские аккаунты и уже заявили о своем решении играть на чемпионате.



ПРЕВЬЮ

» Путешествия в будущее и материализация духов

World of WarCraft: Cataclysm

с. 14

В этом разделе

14 World of WarCraft: Cataclysm
20 Ninety-Nine Nights II
22 Need for Speed World

ПАСПОРТ

Жанр MMORPG
Разработчик Blizzard Entertainment
Издатель Blizzard Entertainment
Дистрибьютор в Украине «Софтпром»
Дата выхода нет данных
Сайт www.wow-europe.com

Blizzard Entertainment Студия, которая, как никто другой, блюдет свою репутацию. Издревле создает только шедевры, без малейшего сожаления закрывая все проекты, неспособные соответствовать этому высокому званию. Именно на ее совести лежит появление на свет сильнейшего цифрового наркотика современности – World of WarCraft.
Игры The Lost Vikings, Rock'n'Roll Racing, серии WarCraft, StarCraft, Diablo
Сайт www.blizzard.com

World of

И грянет гром

Возможно, когда-нибудь, многие сотни лет спустя, ученые будущего станут детально и с интересом изучать феномен World of WarCraft – онлайнового мира, численность жителей которого вплотную приближается к населению некрупных государств. И несмотря на уже довольно почтенный возраст, сдавать позиции проект ничуть не намерен. Напротив, грядущее дополнение призвано не только вернуть в игру старых поклонников, но и пополнить их ряды новыми.

Александр Пушкарь

» Водным просторам наконец придадут солидный вид

Один из самых крупных недостатков World of WarCraft в его текущем виде – это негостеприимность по отношению к совсем новым игрокам. Виртуальное воплощение Азерота существует уже слишком много времени, большинство геймеров давно излазили его вдоль и поперек. И все наиболее интересное для них сосредоточилось далеко от стартовых позиций – там, где для получения достойной экипировки и побед над сильными противниками уже недостаточно лениво жать кнопки и наблюдать за разворачивающимися событиями, а приходится работать над персонажем, изучать тактики боев, познавать тонкости механики класса и вдумчиво наращивать характеристики.

Что слышит новичок, впервые ступивший на землю в этой вселенной? Обычно что-то вроде «ты давай, быстрее качайся до восьмидесятого, а там мы тебя в свою гильду возьмем». Вот и мчится он от уровня к уровню, от задания к заданию, к заветному 58-му, когда перед ним откроется доступ в Запределье, где и опыта получают побольше, и одежка характеристиками побогаче, и возможность летать скоро появится, сокращая время на путе-

WarCraft: Cataclysm

шествия. А ведь там и до Нордскола недалеко, а потом потолок развития, и свершилось – очередной «восьмидесятник» вливается в рейдовый состав гильдии или увлекается PvP-сражениями.

А сам Азерот остается где-то в стороне. Игрок, которому хотелось бы всего лишь пожить в здешнем мире, исследовать его уголочки, почитать тексты заданий и узнать какие-то детали истории, с огромной вероятностью просто обречен на одиночество. Ему элементарно не с кем будет осваивать низкоуровневые локации – тем, кто уже достиг вершин, это неинтересно, а тех, кто действительно запустил игру впервые, – слишком мало. Широкий поток новых участников, наблюдавшийся долгое время после выхода игры, почти иссяк, превратившись в узенький ручеек.

Многие не хотят подключаться именно потому, что они опоздали. Для игры со всеми необходимо преодолеть неблизкий путь в восемьдесят уровней. Blizzard даже регулярно идет на уступки, увеличивая количество получаемого опыта и тем самым ускоряя процесс. А это приводит к тому, что старый контент попросту отмирает, становится никому не нужным. Его рассматривают исключительно как досадную помеху на пути к главной цели – восьмидесятому уровню, где, согласно известной цитате, «игра только начинается».

Новички, большими глазами впервые взирающие на открывающиеся перед ними просторы, нынче редки до умопомрачения. В зависимости от царящих на сервере порядков старожилы могут как умиляться, так и обзывать их нубами и всячески травить, но факт остается фактом – сейчас World of WarCraft страдает от дефицита свежей крови и держится на плаву за счет старых игроков, для которых он давно пе-

> Кэрна сочтут предателем и показательно убьют, а Тралл познает высшее дао и перейдет в новую форму бытия

Судя по всему, привыкать к игре за любимый класс придется едва ли не заново

» Процесс сожжения родной хаты. Эльфы негодуют

рестал быть просто развлечением. А ведь и их становится все меньше и меньше – люди устают, им надоедает, меняются жизненные приоритеты...

И Blizzard поступила совершенно правильно, объявив, что очередное дополнение не только добавит много интересного в конце игры, но и как следует перекроит ее начало.

Весь старый мир подвергнется глобальным изменениям, подгоняющим его под стандарты 2010 года. Речь вовсе не о графике, а о самой структуре геймплея. Вы обращали внимание на то, как отличаются квесты в оригинале и дополнениях? В «ванильном» World of WarCraft нас могли многократно гонять в один и тот же удаленный уголок карты, каждый раз требуя принести новый предмет. Могли послать в пеший поход через зону на несколько уровней выше, могли потребовать убить без малого сотню монстров, чтобы по факту сдачи задания отправить убивать еще столько же.

То ли дело в дополнениях, где расположение заданий продумано куда лучше. Квестодатели обычно размещены кучно, единожды набрав у них ворох поручений, можно отправиться в путешествие и выполнить их просто по дороге. Количество холостых пробежек свели к минимуму, неприятных сюрпризов тоже поуменьшилось. Заниматься квестами теперь легче, но, что гораздо важнее, – комфортнее. Опять-таки прибавилось разнообразия, «убей-собери» встречается уже гораздо реже.

В Cataclysm задания будут организованы похожим образом буквально с самого начала. Развитие станет куда стремительнее и равномернее, достижение высших уровней превратится из испытания в захватывающее приключение. Больше не придется, приводя в игру друга, всячески опекать его на первых порах, снабжая деньгами и протаскивая через сложные участки. Сам разберется, а нет – так компанию найдет. Осваивать новые горизонты наверняка явится немало новобранцев.

» Орда пришла в Ашенваль. Скоро тут будет очень жарко

Изменится и внешний вид старых локаций. Дополнение недаром зовется Cataclysm, знакомый облик мира станет совершенно иным. Вследствие всяческих землетрясений и прочих ужасов Степи (Barrens) пересечет гигантская трещина, а Пустоши (Desolace) зацветут пышным цветом. Кое-где перемены окажутся чуть помельче, например городок Брилл (Brill) застроят мрачного вида лабораториями, в которых нежить развернет свои сомнительные эксперименты. Причем иные изменения будут происходить прямо по ходу игры, по мере выполнения цепочек заданий – впрочем, это мы могли видеть еще в Wrath of the Lich King (а до того – в The Lords of the Rings Online, откуда идея и позаимствована). В результате грозных сюжетных перипетий Оргриммар (Orgrimmar) разрушат и заново отстроят с применением гоблинских технологий, стартовая локация зеленокожих переместится в Азшару (Azshara).

» Немалая часть игры пройдет в затопленных городах

Тролли и гномы наконец-то обзаведутся собственными столицами. Впрочем, это произойдет чуть раньше выхода дополнения – Blizzard обещала запустить глобальное внутриигровое событие, в котором сможет поучаствовать каждый желающий. Орде предстоит отбить Острова Эха (Echo Islands) у вражьего племени, а Альянсу – зачистить Гномереган (Gnomeregan) от заселивших его троггов и лепрогномов.

Ряды обеих фракций пополнятся свежими расами. О том, кто это будет, фанаты знали задолго до

» Воргенам не привыкать к превращению в зверя

официального анонса – когда в игре появились новые карнавальные маски (которые, как известно, изображают только доступные для игры расы).

Орда вновь примет в свои ряды ушастых зеленокожих гоблинов. Произошедшие катаклизмы вынудят этот народец покинуть свои тропические острова и искать пристанища где-нибудь еще. Как тут не вспомнить о давнем сотрудничестве, которое к тому же может стать взаимовыгодным?

Путь гоблина начнется с кораблекрушения – судно очень неудачно оказывается в самой гуще боя между Альянсом и Ордой и идет ко дну. Первостепенная задача – помочь спасти выживших, а дальше можно осваиваться на новом берегу, где, впрочем, уже обосновались передовые силы орков. Им, конечно же, нужна помощь в обнаружении шпионов и даже освобождении плененного Тралла, а в перспективе интересует и полноценный союз – цепочка стартовых заданий завершается почетным приемом в ордынские ряды.

При первом же взгляде на характеристики гоблинов становится очевидно, что на полях сражений между игроками скоро будет очень зелено. Ракетный пояс, позволяющий прыгать на 20 ярдов в произвольном направлении, может дать огромное тактическое преимущество в бою. Да и возможность каждые две минуты бабахнуть вокруг себя на тридцать ярдов тоже окажется нелишней, равно как и однопроцентное увеличение скорости атаки.

Два других преимущества – право раз в полчаса гонять мелкого хобгоблина за поручениями в банк и максимальная скидка во всех магазинах независимо от набранной репутации – окажутся на руку тем, кто захочет создать специального персонажа-банкира для торговых операций. Наконец, это просто удобно.

А вот склонности к инженерии у гоблинов не будет – сие прерогатива гномов. Зато им достанется пятнадцатипроцентный плюс к алхимии.

Новички в рядах Альянса – ворген, искусственно выведенная раса оборотней, долгое время спокойно существовавшая в своем маленьком королевстве Гилнеас. Пока однажды не в меру любопытные представители нежити не снесли ворота, отгораживающие волколаков от внешнего мира. С Ордой у них отношения не заладились как-то сразу, ну а с людьми и ночными эльфами удалось договориться.

Первым делом новообращенный ворген учится контролировать себя и свои превращения, затем помогает отражать атаки нежити и наконец переходит в контрнаступление, где и знакомится с будущими союзниками.

Преимущества оборотней несколько поскучнее гоблинских. Спринтерский бег, дополнительный процент ко всему урону и отсутствие необходимости таскать с собой нож для снятия шкур – для этого и когтистые лапы сгодятся, плюс сам навык повышен. Вдобавок болезни и проклятия спадают с жителей Гилнеаса на 15% быстрее, что даст немалые преференции в борьбе с чернокнижниками и жрецами тени. А вот возможность менять облик с человеческого на сутулый и косматый – чисто декоративная, ни одна из форм никаких бонусов не обеспечивает. В бою ворген превращается в зверя автоматически.

Получается расовая уравниловка. Теперь и у Альянса появится раса для любителей фурри-культуры, а Орда обзаведется собственными «маленькими и прикольными». Никто из новоприбывших не может быть паладином, воргенам никогда не бывать шаманами, а гоблинам – друидами. Зато троллям очень даже бывать!

Помимо новых народов разработчики решили добавить несколь-

» Древесные стражи теперь и на службе троллей

Таурены-жрецы и таурены-паладины уже породили немало анекдотов на свой счет

ко сочетаний раса – класс. И в большинстве своем они вызывают как минимум недоумение. Ну вот, скажем, ночной эльф – маг полностью противоречит логике мира. Ведь именно из-за злоупотребления магией в былые времена случилось много неприятностей, и эльфы зареклись ею пользоваться вообще. Разработчики, конечно, обещают как-то обосновать это сюжетом, но все же такое решение выглядит довольно странным.

Таурены-жрецы и таурены-паладины уже породили немало анекдотов на свой счет («Holy cow! It's tauren paladin!»), тролли-друиды, по слухам, сами являются ответом на какую-то бородатую шутку. Дварфы неожиданно стали шаманами – специально для этого даже было найдено в архивах рыжеволосое племя, издавна увлекающееся танцами с бубном. Кровавые эльфы достаточно окрепли, чтобы взять в руки меч и записаться в воины. А люди и нежить освоили нелегкую профессию охотника, причем дело идет к тому, что немертвый стрелок будет зверушку не просто приручать, а натуральнейшим образом зомбировать.

Потолок развития в Cataclysm поднимут до 85 уровня и, соответственно, каждый класс обзаведется парой-тройкой новых умений. Разбойникам станет легче сражаться против нескольких целей, так как при убийстве одной из них все набранные приемы можно будет перенести на другую. Дымовая завеса не позволит атаковать нас дистанционно (если только враг сам не вступит в облако дыма), а при активации «боевой готовности» резко снизится входящий урон.

Шаманы овладеют новыми приемами в ближнем бою, освоят дополнительные лечебные заклинания (в том числе и площадное), а также обучатся колдовать прямо на бегу или под градом вражеских ударов. У рыцарей смерти отберут одну из «танковых» специализаций, взамен научив эффективнее заражать болезнями, отражать чары и поглощать чужое лечение. Паладины смогут ослеплять врагов ярким светом, превращаться в некое подобие тотема исцеления и призывать крылатого Стража, способного как лечить, так и калечить в зависимости от специализации игрока.

Друидов, очевидно, подвергают испытанию на чувство юмора – им дадут возможность выращивать грибы. Работать они будут как мины с дистанционным взрывателем, и насколько это применимо в бою – пока непонятно. Плюс друиды-звери смогут подгонять всю остальную группу предостерегающим ревом и больнее драться лапами. У чернокнижников отберут сумки с осколками душ – теперь кристаллов останется всего три, и они будут вынесены прямо на панель персонажа. О том, стоит ли разрешить восстанавливать их в бою, Blizzard еще только раздумывает. Вдобавок чернокнижникам достанутся новое боевое заклинание, трехпроцентный плюс к критическим ударам и возможность объединять душу с призванным демоном – а последствия этого будут зависеть от того, какой демон в настоящий момент активен.

» Королевство Гилнеас не лишено определенного шарма

» Узнаете родные Баррены? Нет? Я тоже. То ли еще будет

Жрецам перепадут одно боевое и одно исцеляющее заклинание, временное ускорение пополам с режимом экономии маны и симметричный ответ «гарпуну» рыцарей смерти. Точно так же, как рыцарь способен подтянуть к себе вражескую цель, жрец сможет выдернуть из гущи боя союзника. Ох, не порвали бы бедолагу, если вдруг одновременно потянут в разные стороны...

Маги получат в свое распоряжение аналог шаманской *Жажды крови* (она же *Героизм* у Альянса), с той только разницей, что их *Искажение времени* будет еще и увеличивать скорость передвижения. И правильно, ведь до сей поры шаман был абсолютно необходимым участником рейда, а это, согласитесь, очень нехорошо, когда все завязано на один-единственный класс.

Воины станут получать плюсы к атаке при 100-процентном заполнении полоски ярости – все равно дальнейшее накопление бессмысленно, а так хоть какая-то польза. Кроме того, нанесение сквозных ран врагу вынудит его стоять на месте, ведь при движении он потерпит дополнительный ущерб. А в качестве ультимативного аргумента воины смогут прыгать прямо на врага с большого расстояния, нанося при этом немалый урон в точке приземления. Если вам вспомнился варвар из Diablo II, то вы, безусловно, правы, но на том хотя бы не было латного доспеха...

Крепче всего в Cataclysm достанется охотникам. Их механику собираются изменить полностью, убрав полоску маны и сделав независимыми от характеристики интеллекта. Теперь стрелкам предстоит довольствоваться «фокусом» – разновидностью разбойничьей энергии, которая медленнее восстанавливается сама по себе, но может быть набрана при помощи особых умений. Иначе говоря, бой придется начинать со слабых выстрелов, добавляющих «фокус» в копилку, а затем тратить запасы на более сильные. В качестве компенсации стремительного отупения охотникам достанется возможность метать любые капканы на сорок ярдов, маскироваться на поле боя, что не позволит по ним стрелять издали и приручать произвольное количество животных. Правда, упаковать с собой в рюкзак удастся всего троих (либо пятерых, в зависимости от специализации), остальных же придется сдать на хранение смотрителю стойл.

Но это только то, что касается общих изменений, гораздо более страшные вещи произойдут с древа-

» Собственно, Сам. Именно так модель Смертокрыла будет выглядеть в игре

ми талантов. Для начала оттуда собираются выбросить привычные «процентные» усиления, вроде «+20% к силе удара» или «+1% к шансу на попадание». Все их разом заменит новый показатель «искусности». Суть его весьма незатейлива – чем больше очков вложено в одну из веток, тем сильнее станет каждое умение в ней. И те же «20% к силе удара» вы так или иначе получите просто благодаря тому, что выберете эту ветку основной.

А сами таланты станут влиять именно на механику боя. Перераспределяя очки по своему усмотрению, вы добьетесь того, что огненные шары начнут поджигать цель, три одинаковых заклинания подряд сделают четвертое более мощным и так далее. Судя по всему, привыкать к игре за любимый класс придется едва ли не заново.

Поменяется и подход к рейдовым подземельям. Доселе лучшие предметы добывались исключительно в рейдах на двадцать пять человек, в то время как из «десяток» выносилось примерно то же самое, но рангом пониже. В Cataclysm добыча в обоих случаях окажется абсолютно одинаковой, разниться будет только количество трофеев. Это сильно облегчит участь небольших гильдий, которым трудно собрать две дюжины человек одновременно. Впрочем, хотелось бы дождаться момента, когда количество участников рейда будет не столь строго регламентировано и разрешат кооперироваться, скажем, вдвадцатером – но так, чтобы у боссов понизилось здоровье на соответствующий процент.

Роль гильдии в жизни рейдера заметно возрастет и перестанет ограничиваться общим банком да чатом. Теперь у нее появятся собственные уровни, и по мере их роста геймеры получат дополнительные возможности. Например, увеличение шанса на выпадение золота из монстров или массовое воскрешение после очередного неудачного сражения.

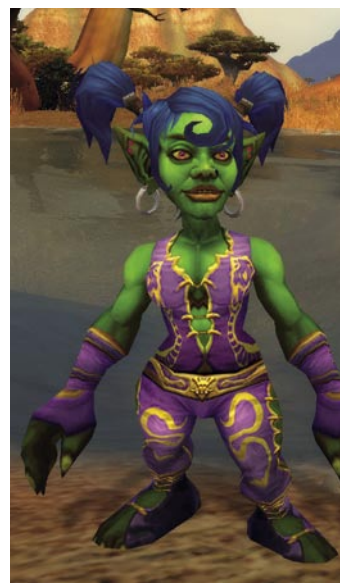
Очень сильно упростятся игровые формулы, из игры пропадет львиная доля побочных характеристик, таких как *Сила атаки* или *Количество восстановления маны* в пять секунд. Их вберут в себя основные характеристики, например, два вышеперечисленных понятия превратятся в *Ловкость* и *Дух* – и никаких вам сложных коэффициентов.

Весь этот багаж знаний служит одной-единственной цели – подготовить игрока к отражению очередной вселенской угрозы для Азерота. Теперь в ее роли выступит дракон Смертокрыл (Deathwing), которому мы уже давали прикурить в WarCraft II. Вместе с ним в игре всплывут и другие исторические личности, вроде давно почившие в бозе. Впрочем, и смерть Мурадина Бронзобороды до недавних пор казалась азеротским летописцам непреложной истиной.

По Сети уже гуляет некоторое количество сюжетных спойлеров, утверждающих, что вождя тауренов Кэрна сочтут предателем и показательно убьют, а Тралл познает высшее дао и перейдет в новую форму бытия, но, на наш взгляд, все эти душераздирающие подробности лучше узнавать из самой игры.

Ждать ее выхода, однако, предстоит еще изрядно. Blizzard, как обычно, отмалчивается на вопросы о примерных датах, да и к тому же ходят слухи, что в Wrath of the Lich King введены пока не все рейдовые подземелья, и прежде чем объявят Cataclysm, придется спуститься в руины древнего королевства паукообразных нерубиан.

О своих дальнейших планах относительно серии разработчики также не распространяются. Станут ли они развивать ее дальше или же мы ждем последний эпизод, после чего появится анонс абсолютно нового проекта – неясно. Впрочем, если анонс и будет, то вряд ли это окажется World of WarCraft 2. Хотя бы потому, что Cataclysm в некотором смысле и есть вторая часть. Посудите сами – если первых два аддона были именно дополнениями, сиречь добавляли новый контент поверх уже существующего, то Cataclysm полностью переделает и отменит все то, что мы видели в оригинальном World of WarCraft. Даже и не знаем, радоваться этому или огорчаться. Но, согласитесь, выражение «мир уже никогда не будет прежним» сейчас стало актуальным как никогда.



Дополнение недаром зовется Cataclysm, знакомый облик мира станет совершенно иным

Ninety-Nine Nights II

Иван Титов

И один в поле воин

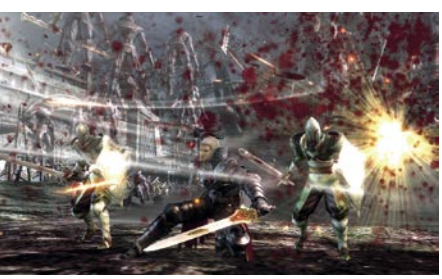
Ninety-Nine Nights II, как и первой части, свойственны все характерные черты серии Dynasty Warriors – большие уровни, сотни врагов на экране и одинокий герой, прорубающийся сквозь орды противников.

> Собственно, весь геймплей и состоит из бесконечных поединков с безликой массой противников

ПАСПОРТ

Жанр action
Разработчик Feel Plus
Издатель Konami
Дата выхода лето 2010
Сайт www.konami.jp/gs/game/n3-2

Feel Plus Японская студия, в которой работают выходцы из Square Enix и Nautilus (авторы серии Shadow Hearts). Они занимались Lost Odyssey и Blue Dragon Plus вместе с Mistwalker, а также помогали tri-Ace в разработке Infinite Undiscovery и Star Ocean: The Last Hope.
Игры Lost Odyssey, Ju-On: The Grudge, No More Heroes: Heroes' Paradise
Сайт www.feelplus.jp



Но в отличие от Dynasty Warriors, где сюжет преимущественно основан на исторических событиях, действие Ninety-Nine Nights происходит в фэнтези-вселенной. В ней, как и в любом другом аналогичном сеттинге, бушуют силы зла, грозящие уничтожить все живое. На защиту добра и справедливости становятся пятеро храбрых воинов. Дворянка Сефия (Sephia), солдаты Гален (Galen) и Зази (Zazi), здоровенный вор Маггни (Maggni) и гоблин Левв (Levv). Помимо дурацких имен, спасители мира обладают и не менее смешной внешностью – без бронелифчиков и невероятных причесок не обошлось. И судя по первым трейлерам, нам еще придется слушать их разговоры – в игре немало сюжетных видеороликов. Все доступные в Интернете кат-сцены только на японском языке, но из них понятно, что пафос и глубокомысленные рассуждения о судьбах всего сущего обеспечены.

Отмечу, что созданием сиквела занимается новая команда – Feel Plus (оригинал разрабатывали Q Entertainment и корейская компания Phantagram). Никаких оптимистичных надежд эта новость не вселяет, ведь Ninety-Nine Nights II – пока лишь второй самостоятельный проект студии после прохладно принятого хоррора Ju-On: The Grudge. Хотя многого от Feel Plus не требуется, достаточно тщательно скопировать уже работающую механику. Что авторы, похоже, и сделали. Особых изменений в боевой системе не ждите. Одинокий герой по знакомой схеме будет методично истреблять орды однотипных противников.

Совсем недавно Konami устраивала показ игры для прессы. Журналистам демонстрировали две миссии, но играть разрешили только за воина Галена. На одном из уровней герой появлялся на ведущем в крепость подъемном мосту. После того как протагонист попадал внутрь фортеции, начинался типичный для Dynasty Warriors процесс, исчерпывающе описанный в песне «Косил Ясь конюшину» ВИА «Песняры». В правом верхнем углу экрана, на мини-карте, светится точка – наш пункт назначения. До него придется добираться, отправляя на вечный покой сотни одинаковых рыцарей в серых доспехах. Когда это наконец удается, задание меняется – на карте высвечиваются три новые точки, каждая из которых обозначает некий черный обелиск, вызывающий монстров. Обелиски надо, конечно же, уничтожить, монстров – убить (а пока Гален занят делом, враги появляются бесконечно). Только после столь утомительных подвигов игрок увидит на карте еще одну точку – выход с уровня. Ситуация в другой продемонстрированной миссии оказалась и того проще: там Галену следовало лишь двигаться вперед, круша всех подряд.

> Ninety-Nine Nights II остается узконаправленным развлечением

Собственно, весь геймплей и состоит из бесконечных поединков с безликой массой противников. Разнообразие в рутинный ратный труд должны внести сражения с главарями врагов – авторы называют их titanic boss battles. И действительно, в конце обоих продемонстрированных уровней игрока ждали боссы. В первом случае им оказался какой-то великан розового цвета, а во втором – огромный огненный монстр. При этом представители Feel Plus лепечут что-то о Shadow of the Colossus. Мол, нам предстоит карабкаться по титаническим созданиям в поисках их уязвимых мест, кромсая по пути шаловливые лапы, тентакли и другие конечности. Правда, пока все ограничивалось именно разговорами, в действии ничего подобного авторы не показывают.

Зато они с увлечением демонстрируют, как работает система комбо, а нажатия шифтов превращают каждую обычную атаку в некий особенный удар. Наиболее эффектные приемы записаны в категорию orb attack – для их проведения требуются магические сферы, выпадающие из поверженных врагов. Выполняя такие комбинации,

» Все, милая, я устал. Дальше идешь сама

» Ну это так... Разминка

Гален, например, способен трансформировать свое оружие в огромные огненные клинки или вызывать землетрясение. Неоригинально, но разработчики решили поразить нас если не качеством, то количеством – в Ninety-Nine Nights II будет более 1100 разнообразных комбоударов.

И, разумеется, умения героев разрешат улучшать. Участвуя в боях, мы станем получать очки опыта, которые можно тратить на открытие новых способностей. Если верить Konami, их в игре планируется невероятно много, так что каждому из нас предоставят право создать своих уникальных персонажей.

Еще одно предсказуемое нововведение – сетевая игра. Для мультиплеера подготовили специальные уровни, на которых предстоит соревноваться друг с другом в разных режимах. Безусловно, есть и кооперативные задания. В *Survival* герои противостоят волнам врагов. В *Race* игроки должны расправиться с толпой противников за определенное время. А в *Escort* нужно будет провести некоего персонажа от точки А до точки Б.

Вдобавок Feel Plus решила немного разбавить бесконечную мясорубку элементами платформера и адвентюры – иногда протагонистам предстоит прыгать через пропасти и решать несложные задачки. Опять-таки, как и в случае с намеками на Shadow of the Colossus, названные составляющие ни в презентациях, ни в роликах не показывают, что наводит на нехорошие мысли.

Отвлечь от тягостных дум мог бы визуальный ряд, но, увы, графика Ninety-Nine Nights II не так уж сильно отличается от первой части. Разноцветные всполохи заклинаний стали красивее, а модельки персонажей – несколько детальнее, но в целом картинка все та же. Изменился разве что визуальный стиль – игра теперь намного мрачнее. Черный и серый цвета явно доминировали в палитрах дизайнеров, а кровь врагов так и норовит залить экран.

Ninety-Nine Nights II, как и ее предшественница, остается узконаправленным развлечением, рассчитанным только на поклонников подобных игр. Заявленные нововведения вызывают недобрую ухмылку – неужели кто-то на них купится? Но, как говорится, если звезды зажигают, значит, это кому-нибудь нужно. Фанов серии Dynasty Warriors явно не смутят ни отсутствие AI, ни глупые однообразные задания, ни даже архаичное оформление.

» Эх, скукотища!

Need for Speed World

Богдан Афанасьев

Автоматрица: перезагрузка Последние творения Black Box подорвали веру поклонников Need for Speed в светлое имя франчайза. Но Electronic Arts не разогнала команду, как нередко бывает в подобных случаях, а дала возможность реабилитироваться. Теперь на сотрудников канадской студии возложена архиважная задача: используя лучшие элементы NFS Most Wanted и NFS Carbon, собрать новый проект, да не просто racing, а массовый многопользовательский!

ПАСПОРТ

Жанр online racing
Разработчики
EA Black Box / EA Singapore
Издатель Electronic Arts
Дата выхода
лето 2010 года
Сайт world.needforspeed.com

EA Black Box Студия, ранее называвшаяся Black Box Games, была основана в 1983 году бывшими сотрудниками Radical Entertainment, а в 2002-м приобретена Electronic Arts. Известна благодаря работе над серией Need for Speed.
Игры проекты серии Need for Speed, трилогия Skate
Сайт www.blackboxgames.com

Первая попытка EA вывести серию в онлайн предпринималась еще в 2001 году. А первой действительно многопользовательской сетевой гонкой стала Motor City Online от той же Electronic Arts. К сожалению, игра оказалась весьма требовательной. Мало кто тогда мог похвастаться хорошим интернет-соединением, но даже имей вы его, вас все равно ожидали бы бесконечные лаги. Кроме того, онлайн-гонка с незавидным количеством игровых режимов и с произведениями исключительно американского автопрома (лишь в конце жизненного цикла в автопарке появились две иномарки) была не настолько популярна, как ожидал издатель. Проект поддерживали на плаву около двух лет, но, видя постоянное снижение числа активных игроков, таки закрыли.

Однако посмотрев на неплохо чувствующие себя на азиатском рынке гоночные MMOG и непрерывно возрастающий интерес геймеров к онлайновым развлечениям, большие боссы из EA решились на очередной эксперимент во Всемирной Паутине. И вполне понятно их стремление задействовать в этом начинании громкий бренд.

Итак, сейчас идет окончательная доводка Need for Speed World. В закрытый бета-тест приглашают всех желающих (подать заявку можно на официальном сайте). Счастливчиков ожидает целый мир, с самой большой внутриигровой территорией за всю историю серии. Проект предполагают распространять по той же схеме, что и Battlefield Heroes: загружается клиент бесплатно, однако за определенные вещи или действия придется отдавать реальные деньги. В любом случае начальных вложений игра не требует, а дальше каждый самостоятельно для себя решает, стоит или нет проголосовать за проект рублем, а в нашем случае гривной.

В Need for Speed World вы обнаружите два мегаполиса (Rockport City из NFS Most Wanted и Palmont City из NFS Carbon), органично объединенных в одно внутриигровое пространство. Общая протяженность дорог составит около 240 км, кроме того, разработчики обещают увеличивать территорию посредством регулярных обновлений. Palmont City, ранее виденный мною лишь в свете фар и уличных фонарей, в лучах солнца смотрится весьма непривычно, и, что немаловажно, очень неплохо. Нам обещана и честная смена времени суток, но в бета-версии эта функция еще не была реализована.

Начать исследовать огромную территорию можно сразу. Гонки начинаются в определенных точках, причем вы вольны или вальяжно прокатиться к месту сбора на собственном авто, или же просто ткнуть в точку на карте и мгновенно телепортироваться на старт. Если соперников не наблюдается либо вам хочется отдохнуть пару заездов – AI всегда готов предложить свои ненавязчивые услуги. В бета-версии было доступно лишь два вида гонок (круговые и спринт), в финальной же обещают почти два десятка, в том числе дрифт, а также совместные и командные режимы. Ну и, разумеется, классические погони в духе NFS Hot Pursuit, причем как в роли полицейских, так и в качестве преследуемых. К сожалению, информация о сюжетной линии хранится за семью печатями, потому трудно сказать, увидят ли

» Сверкающие автомобили всегда были залогом успеха любой гоночной игры

> Need for Speed World дает ценителям серии надежду на воскрешение любимого бренда

» Судя по всему, традиция оставлять «срезочки» из игры никуда не делась

> В закрытый бета-тест приглашают всех желающих

геймеры знакомых персонажей или же она вовсе не предполагается, а все будут жечь резину лишь ради виртуальных богатства и славы. Кстати, разработчики обещают включить в игру поддержку популярных сервисов Facebook и Twitter.

Заезды, в которых мне довелось поучаствовать, проходили в постоянном напряжении, так как процесс непосредственного управления виртуальным авто сочетается с использованием power-up. В бета-версии были доступны лишь три вида. Разрешалось задействовать ускорение (несколько раз за гонку, но с интервалом), приклеить к лидеру заезда машины из сопутствующего трафика и добавить к кольцевой гонке еще один круг. Несмотря на вполне серьезные авто и реалистичное окружение, сами гонки чем-то напоминают Mario Kart. Power-up случайным образом распределяют по окончании каждого заезда, а также при достижении гонщиком следующего уровня. По мере профессионального роста вашего виртуального альтер эго разрешается совершенствовать его навыки, например стартовать быстрее, лучше использовать ускорение и т. д.

В Need for Speed World вы катаетесь ради репутации и денег. Первое определяет, на каких автомобилях тут позволят разъезжать и какие возможности предоставят. Со вторым все понятно: покупаем новые тачки, запчасти для тюнинга и кастомизации автомобиля. Увы, но модернизировать свое авто до последнего винтика на данном этапе не дают, разрешают поколдовать лишь над внешним видом любимой тачки. Однако разработчики обещают самый большой набор «Сделай сам» из всех, что мы знаем, и почему-то очень хочется им верить. Предусмотрена еще дополнительная внутриигровая валюта SpeedBoost, которую можно будет купить лишь за реальные деньги. Тем, кто решит-таки потратиться, она дает ощутимые бонусы, например в бета-версии за SpeedBoost продавали power-up, а также давали машину в аренду.

Предполагается, что при запуске будет доступна примерно сотня различных моделей авто, а в дальнейшем обещают довести их число до двух с половиной сотен. И хотя пока рулить разрешали лишь с помощью мыши и клавиатуры, но даже так управлять автомобилем достаточно удобно – сказывается аркадная сущность проекта. Разумеется, в финальной версии обеспечат поддержку геймпадов и рулей, но не думаю, что это окажется особо большим бонусом. Интерфейс еще не окончательный, однако заметно, что разработчики стремятся к минимализму. Обещана модульная система, которую игроки смогут настраивать самостоятельно. И естественно, в игре присутствуют такие привычные для онлайна вещи, как чат, списки друзей и новостная лента.

Визуально это, конечно, не Colin McRae: DiRT 2, но если принять во внимание, что перед нами многопользовательский проект, рассчитанный на одновременное подключение огромного количества геймеров, графика очень впечатляет. К тому же требования к производительности PC и качеству интернет-соединения вполне разумные. А это одна из непременных составляющих успеха MMOG. Need for Speed World дает ценителям серии надежду, что они увидят воскрешение любимого бренда. А тем, кто равнодушен к аббревиатуре NFS, – шанс получить отличный многопользовательский аркадный racing. Красивый, динамичный и увлекательный.

» Трассирующие следы явно намекают на колоссальную скорость

PlayStation minis

Олег Козак, Ярослав Сингаевский

Портативная консоль незаменима, если вам хочется отвлечься в длинной поездке в общественном транспорте или если вы стоите в огромной очереди. Для таких случаев идеально подходят относительно простые игры, с которыми у PSP, впрочем, всегда были проблемы, – большинство продуктов для нее зачастую представляют собой порты «взрослых» проектов и, соответственно, требуют немало времени и повышенного к себе внимания.

Но с появлением серии minis консоль немного ожила. Инициативу Sony встретили скептически (Обычный тетрис за $10? Вы что, с ума сошли?!), однако платформа довольно скоро привлекла внимание маленьких студий и инди-команд. Интересные проекты стали выходить все чаще. Радуют и цены – сегодня редко за какую minis просят больше шести долларов. Вдобавок очередной апдейт PlayStation 3 позволил запускать мини-игры и на крупных экранах. А чтобы вас не мучила проблема выбора, наиболее привлекательные из них мы представили в этом обзорном материале.

» Bloons

Bloons

Оказывается, лопать воздушные шары с помощью острых дротиков – не просто веселое, но и невероятно аддиктивное занятие. В Bloons часто от нас требуют всего лишь уничтожить определенное количество шариков, но иногда попросят и полностью очистить уровень (вот тогда придется изрядно потрудиться). Регулируя силу и угол броска, дротики можно перекидывать через преграды. Траекторию их полета меняют и специальные резиновые блоки (от них дартсы рикошетят), чем и следует умело пользоваться. Шариков здесь, разумеется, несколько видов. Есть и особые объекты, например ледяные кубики, при уничтожении они замораживают шары вокруг себя.

В общем простой, но по-своему затягивающий геймплей. Единственное, к чему можно придраться, так это медленное управление. Аналоговый стик тут не используется вовсе, а угол броска с помощью кнопок меняется с черепашьей скоростью.

» Fieldrunners

Fieldrunners

Игра пришла с платформы Apple, где стала настоящим хитом. Выполнена она в жанре tower defense, то есть вам традиционно предлагают остановить наступление противника, выстраивая различные оборонительные башни. Вроде все просто, да вот с каждой новой волной численность вражеских армий продолжает расти.

В большинстве подобных игр дороги, по которым движется неприятель, уже проложены заранее, и башни вы ставите на их обочинах. В Fieldrunners же, в полном соответствии с названием, враги выбегают в чистое поле и мчатся прямиком по направлению к вашей базе. Потому из башен тут придется выстраивать целые смертоносные лабиринты, пуская нападающих по ним.

Любое сооружение можно улучшать, но это стоит дополнительных денег. Местную валюту дают за убийство противников, которых невероятно много – на каждой из пяти карт предстоит сдержать натиск аж ста волн нападающих. Здесь, кстати, уместно будет посетовать, что опция Fast Forward, включающая перемотку времени, становится доступна не так быстро, как хотелось бы. Из-за чего игра порой кажется излишне монотонной. Ну и карт тоже хотелось бы побольше. Впрочем, если вам нравится жанр tower defense, то перечисленные недостатки можно считать не столь критичными.

» Fieldrunners

» Fieldrunners

ИНТЕРВЬЮ С АЛЕКСЕЕМ МЕНЬШИКОВЫМ, ДИРЕКТОРОМ КОМПАНИИ BEATSHAPERS

Gameplay Алексей, привет. Для начала несколько слов о себе и о компании Beatshapers.

Алексей Всем привет, меня зовут Алексей Меньшиков. Я – директор компании Beatshapers. Занимаюсь созданием игр уже двенадцать лет. Начинал как звукович в Action Forms, потом был продюсером в KranX Productions. В этом же качестве работал над PSP-версией IL-2: Sturmovik: Birds of Prey в киевской компании «Динамические Системы». А помимо основной деятельности иногда возвращаюсь к дизайну звука – скажем, участвовал в проектах «Адреналин», «Дальнобойщики 3», Penumbra, «Анабиоз», записывал русские фразы для шутеров Black и Battlefield: Bad Company 2.

Что касается Beatshapers – это компания, лицензированная как разработчик для любых консольных платформ. Кроме того, мы позиционируем себя и в качестве цифрового издателя. Все выпускаемые до сих пор проекты – чужие IP. И наша ценность в том, что мы можем успешно вывести инди-продукт на другой рынок, куда независимые разработчики просто не в состоянии попасть. Нам интересны все цифровые направления, но основные на текущий год – PlayStation Network и Apple AppStore.

Gameplay Почему выбрали именно minis как целевую платформу для своих проектов?

Алексей minis – новая платформа. А это значит – много внимания со стороны прессы и игроков. К тому же у нас уже имелся опыт разработки для PSP (IL-2), так что выбор был очевиден.

Gameplay В PlayStation minis пробивались с трудом? Имеется в виду, тяжело ли получить «добро» со стороны Sony?

Алексей Скажем так, для нас это оказалось несложно *(улыбается)*. Но вообще Sony очень упростила процесс регистрации новых студий. Есть специальное соглашение, которое заключается только с разработчиками для minis. Все достаточно удобно.

Gameplay Какие требования Sony предъявляет к такого рода проектам? Есть, конечно, наиболее очевидное лимитирование размера игры (объем скачиваемого файла), а что еще? Скажем, какие-то

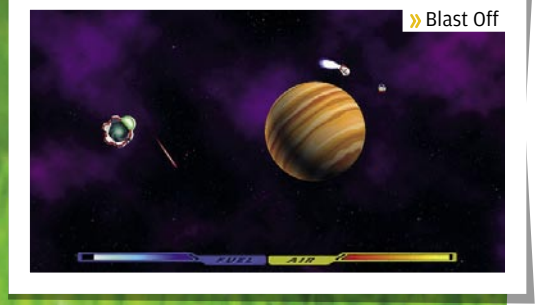
» Kahoots

Kahoots

Маленьким мышкам живется совсем несладко – чтобы добраться до родной норки, нужно преодолеть огромное количество различных препятствий, в том числе и смертоносных. Но мы всегда готовы протянуть руку помощи нуждающимся, не правда ли?

Kahoots копирует идеи легендарной Lemmings и красивой (но не слишком интересной) Lucidity. Ваша задача – провести грызуна к родному дому, а по пути желательно стащить тортик (сладость обеспечит максимальное количество призовых очков). Ваш подопечный – существо глупое и может двигаться только по горизонтали. Ни вскарабкиваться на бордюры, ни спрыгивать с них мышь не умеет. Поэтому, чтобы она добралась до своего дома в целости и сохранности, необходимо ставить на пути блоки с разными специфическими свойствами (например, трамплины).

С каждым уровнем игра становится все сложнее, появляются новые виды препятствий. Есть в Kahoots и враги – злые кошки. Ими также придется умело управлять, потому что когтистые бестии могут уничтожать картонные коробки, блокирующие путь к норке. Но не забывайте следить за своим подопечным и не подпускать его близко к коту!


» Blast Off

Blast Off

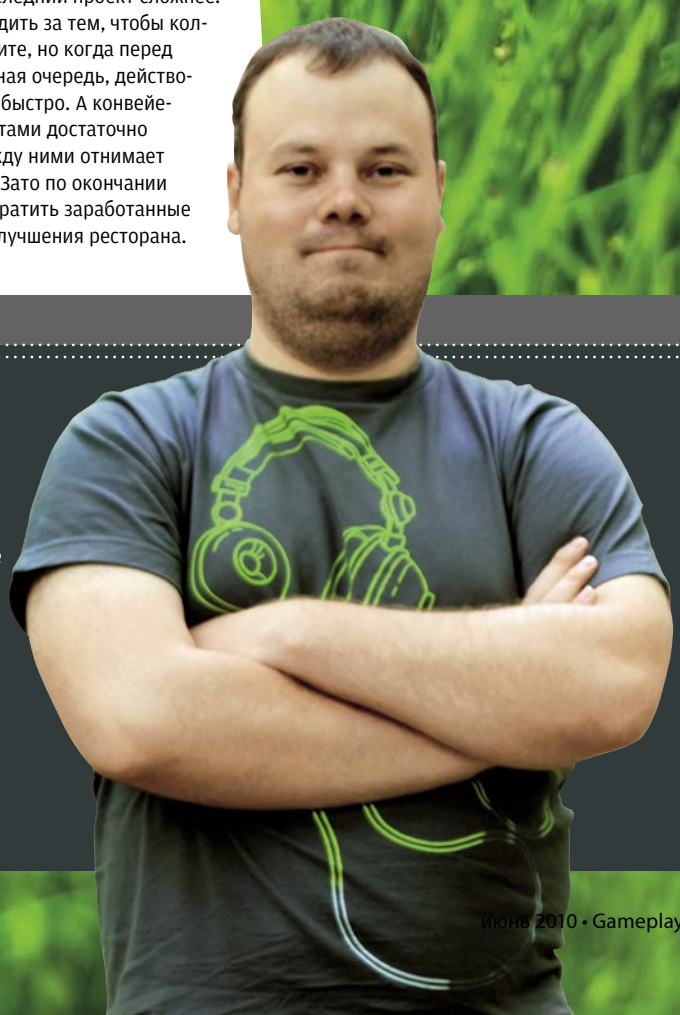
Мини-шедевр от Halfbrick Studios представляет собой увлекательную физическую головоломку. Есть ракета, стартующая с поверхности планеты. Есть барахтающиеся в невесомости космонавты (их надо подхватить на борт). И, наконец, есть портал, в который нужно попасть после завершения спасательной миссии. Главная же проблема – гравитация. Все космические тела, будь-то планеты или черные дыры, с разной силой притягивают к себе вашу хрупкую ракету, поэтому маршрут и траекторию необходимо рассчитывать заранее. К тому же у вашего корабля ограниченный запас воздуха и топлива, и долго маневрировать не получится. Наиболее сложные этапы требуют выдержки, отточенных движений и ювелирной работы с двигателем космической ракеты.

Обычно для прохождения уровня подбирать на борт всех космонавтов не обязательно. Но подлое эго требует максимального результата и красивой золотой медальки в награду – так что готовьтесь перепроходить этапы по многу раз.

» Yummy Yummy Cooking Jam

Yummy Yummy Cooking Jam / Stand O'Food

Названная пара – довольно известные представители казуального жанра тайм-менеджмента. Выбрать из этих двух игр лучшую весьма затруднительно – их геймплей в целом очень схож. Отличия лишь в нюансах: в Yummy Yummy Cooking Jam больше внимания уделено приготовлению блюд, а Stand O'Food делает акцент на своевременной доставке заказов посетителям ресторанчика. Наверное, из-за требований к скорости реакции последний проект сложнее. Да, в нем не нужно следить за тем, чтобы колбаска не сгорела на плите, но когда перед кассой стоит недовольная очередь, действовать приходится очень быстро. А конвейеров с готовыми продуктами достаточно много, и пробежка между ними отнимает драгоценные секунды. Зато по окончании трудового дня можно тратить заработанные деньги на различные улучшения ресторана.



ограничения в тематике, оформлении, длительности сроков разработки и т. д.?

Алексей В принципе процесс издания для minis очень прост и прозрачен. Концепт игры утверждать не надо, разработчик сам контролирует дату выхода, а время внутренней QA-проверки сокращено до пяти дней. Главный нюанс – так называемый Technical Requirement Checklist, 40-страничный документ, где перечислены требования, которым должна соответствовать игра, чтобы ее смогли выпустить в PlayStation Store. Кроме откровенно банальных пунктов – она должна не зависать, не загружаться больше 60 секунд и т. д. – есть и сугубо специальные. Начинающим командам обычно сложно учесть все тонкости, чем Sony очень недовольна. А SCEA и вовсе стала требовать деньги за возможность разместить в магазине новую, исправленную версию продукта.

Да, и, конечно, игра обязательно должна пройти возрастной ценз и получить рейтинги PEGI (Европа и Океания) и/или ESRB (США) – это достаточно нудный бумажный процесс. Ну и денег он стоит. Кстати, с ESRB общаться труднее – она более параноидальная. У нас вот вышла

Dracula Undead Awakening

Перед нами клон Crimsonland со страшным названием и вполне симпатичной графикой. А также большим количеством смертоносного оружия и толпами ужасных демонов. А что еще надо для счастья?

Сюжета здесь нет, да он и не нужен. Главный принцип геймплея – стреляй во все, что движется. Выжить невозможно: рано или поздно вы погибнете, но попытайтесь прихватить с собой на тот свет побольше исчадий ада.

Разработчики предусмотрели четыре игровых режима, из которых стоит выделить два: *Rush* и *Wave Attack*. В первом герою дается одно-единственное (на выбор) оружие с бесконечным боезапасом, а во втором враги атакуют волнами, причем между ними у вас будет сколько угодно времени, чтобы подготовиться к следующей атаке. Кроме того, вы можете потратить золото (выпадает из поверженных порождений зла) для покупки нового вида вооружения, патронов или аптечек. Разумеется, с каждой следующей волной количество и сила противников возрастают. Однако протагонист тоже развивается, получая за убийство опыт и уровни. Есть в Dracula Undead Awakening и возможность выбрать для героя специальные умения (perks) либо улучшить его характеристики (скажем, максимальный запас здоровья).

Все бы хорошо, но есть у игры и очевидные недостатки: только три карты, отсутствие крови, пропадающие трупы... Вызывает нарекания и управление, хотя вряд ли его можно было бы сделать удобнее без второго аналогового стика.

Deflector

Игра предоставляет шанс попробовать себя в роли умного профессора, проводящего различные эксперименты. Правда, ничего особенного для этого делать не понадобится – всего лишь расставлять нужным образом зеркала, направляя лазерный луч. Из-за ограниченного бюджета, выделенного на опыты, нельзя допускать ни малейшей ошибки, иначе не хватит денег на необходимое оборудование.

Возня с перенастройкой лазеров – достаточно интересное занятие, особенно на финальных уровнях. К тому же иногда надо изменять цвет луча под цвет приемника, используя специальные призмы. Главное – не спешить. Ошибки в процессе эксперимента могут привести к гибели деревьев или даже взрыву бомбы. Тогда придется начинать опыт заново.

Deflector действительно интересная игра, но ужасная графика – ее огромнейший недостаток. У героя, к примеру, отсутствует какая-либо анимация, он просто перепрыгивает с клетки на клетку. Да и звук подкачал – неприятные эффекты режут ухо. Жаль, потому что в остальном проект – совсем неплохая головоломка.

» Deflector

» Rocket Racing

Rocket Racing

В серии minis очень мало интересных гоночных игр, потому Rocket Racing – аркадные гонки на реактивных машинках – выглядит особенно привлекательно. К тому же ее сделала отлично зарекомендовавшая себя Halfbrick Studios (автор упомянутых в этом материале Age of Zombies, Echoes и Blast Off).

Игровой процесс невероятно аддиктивен. Ни одна гонка не затягивается больше чем на пару минут. Главная фишка Rocket Racing – так называемый гринд: возможность скользить вдоль стен, отталкиваясь от них выхлопами реактивного двигателя своего болида. Этот трюк приносит очки стиля и дает существенную прибавку в скорости, однако требует мастерства – ведь нужно

» Dracula Undead Awakening

ИНТЕРВЬЮ С АЛЕКСЕЕМ МЕНЬШИКОВЫМ, ДИРЕКТОРОМ КОМПАНИИ BEATSHAPERS

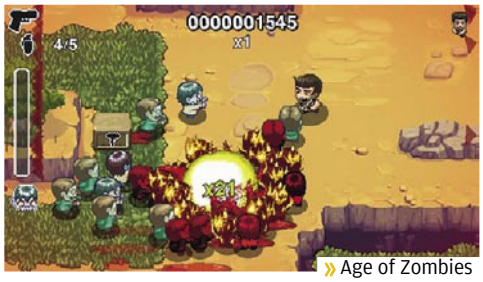
забавная история с BreakQuest, на которую поставили клеймо Alcohol Reference (ссылки на алкоголь) из-за внутриигровых бонусов drunken ball (пьяный шарик) и drunken engine (пьяный мотор). Добавлю еще, что перевод описания игры на все восемь языков PlayStation Store тоже входит в обязанность разработчика.

Gameplay Как в целом вы оцениваете прибыльность такой затеи – издание проекта в каталоге PlayStation minis?
Алексей Это довольно выгодно. Рынок minis растет, интерес к PlayStation Store повышается. Появление возможности играть в minis на PlayStation 3 увеличило продажи в два раза.

Gameplay А как, по вашему мнению, можно увеличить шансы проекта на успех в PlayStation minis?
Алексей Это должен быть либо бренд (Tetris и Fieldrunners – две самые успешные minis на данный момент), либо грамотное продвижение. Раньше подавляющее большинство создателей игр (где-то 80%) свои minis не продвигали вообще: не работали с прессой, профильными форумами, даже самый простой сайт для игры не делали – отсюда и плачевные результаты продаж.

Сейчас ситуация изменилась, чему в определенной мере способствовала обвинительная статья на Gamasutra – в ней говорилось, что де Sony забыла о minis и не занимается их рекламой. Так вот, теперь Sony активизировала свою деятельность в этом направлении и стала предлагать разработчикам разные мероприятия по раскрутке. Да и вообще, в данный момент из всех платформодержателей Sony – наиболее открыта для общения с независимыми командами.

Gameplay Каковы недостатки PlayStation minis (как формата, платформы в целом) с точки зрения разработчика?
Алексей Главная проблема – пиратство продуктов для PSP. Игра вышла и в этот же день оказалась на торрентах. Да, Sony выпускает постоянные обновления прошивки, но из-за поддержки PS3-эмулятора minis нужно использовать только старую прошивку версии 5.5, которая давно уже взломана. Еще одним недостатком можно считать дорогой «входной билет»: разработчики должны приобрести недешевый девкит. Однако отмечу, что если руководству Sony ваш проект и команда действительно понравятся, она предоставит девкит в аренду.



» Age of Zombies

Age of Zombies

Игр про зомби в последнее время развелось слишком много, поэтому очередной проект, упоминающий в названии оживших мертвецов, уже ничего, кроме скепсиса, не вызывает. Но для Age of Zombies точно стоит сделать исключение – как минимум она понравится фанатам специфического юмора фильмов категории B и любителям Crimsonland. Настоящий bad-ass по имени Barry Steakfries оказывается на небольшой локации, которая тут же с разных концов начинает заполняться зомби. Искусно лавируя между толпами, утробно воющих свой любимый девиз «Bra-a-a-ains!», протагонист стреляет «на все деньги» и собирает падающие с неба ящики с бонусным оружием (дробовиком, огнеметом, мини-ганом и пр.). Успокоить оживших мертвецов можно также гранатой или умело подложенной под их кривые ноги миной. Продержались и убили определенное заранее число нападающих? Добро пожаловать в новую локацию.

Все это действо приправлено забавной озвучкой и представлено в классной стилистике, вызывающей ассоциации с играми 16-битовой эры. Управление достаточно удобное, уровни разнообразные (Barry Steakfries путешествует во времени, и его занесет, скажем, в Древний Египет или деревню самураев), боссы присутствуют. А вот что не понравилось – длительность. Age of Zombies увлекательна, но очень коротка. Пробежать имеющиеся пятнадцать этапов до конца можно за один присест, а после останется только устанавливать рекорды в *Survival Mode*. Впрочем, впечатление, что деньги были потрачены зря, не возникает. Эта штучка – стоящая покупка.

» Alien Zombie Death

Alien Zombie Death

Название Alien Zombie Death идеально подходит дичайшему трешу. И как же велико оказывается удивление, когда выясняется, что эта игра – в числе лучших инди-аркад последнего времени. Идея проста: герой в шлеме и с энергетической пушкой (судя по всему, дальний родственник Mega-Man) носится по подвешенным в воздухе одна над другой горизонтальным платформам – по ним можно бегать и прыгать вверх-вниз. Пришельцы-зомби разного вида и калибра появляются на краях платформ и идут, ползут, летят к отважному протагонисту. Тот крутится юлой, жжет нападающих из своей пушки, то и дело подбирая полезные бонусы (щит, самонаводящиеся ракеты и т. д.). Близкие контакты четвертой степени (то есть физическое соприкосновение с пришельцами) караются смертью. Поэтому пока не иссякли жизни, стоит постараться заработать максимальное количество очков и настрелять как можно больше инопланетных гадов.

Уровней в игре не сказать чтобы много, однако все они отличаются друг от друга набором противников и какими-то специфическими пакостями, вроде движущихся и смертельных для героя энергетических барьеров. Но вы точно будете перепроходить этапы не один десяток раз в попытках получить все медали – они, например, выдаются за рекорды по бонусным очкам или за сотню подбитых летающих паразитов. Геймплей Alien Zombie Death затягивающий и динамичный. Если вы искали хорошую аркаду, за которой можно скоротать минут пять-десять, – не проходите мимо.

находиться предельно близко к стене, но не касаться ее. Вылетать за пределы трека тут не запрещено, просто вне трассы ваша ракета тащится с черепашьей скоростью.

Однопользовательская кампания состоит из различных соревнований – не только гонок, но и заездов на время или очки. Часто условия победы усложняют, предлагая, например, проехать трассу менее чем за 20 секунд, набрав при этом определенное количество бонусных баллов. Да, игра непростая, однако процесс совершенствования навыков пилотирования доставляет особое удовольствие.

Ко всему перечисленному Rocket Racing еще и очень стильно выглядит и может похвастаться неплохим дизайном треков. Единственный недостаток – отсутствие полноценного мультиплеера.

Gameplay Вообразим ситуацию: есть некая инди-команда, уже набившая первые шишки и готовая взяться за свой первый коммерческий проект. Куда бы вы ей посоветовали податься: в компанию Sony или в цифровую дистрибуцию на PC (Steam, Pulse и т. д.). От чего зависит выбор?

Алексей А лучше ударить сразу на два фронта: это разные аудитории и разные рынки. Я вообще рекомендовал бы iPad – для него пока не так-то много приложений, легко выделиться. Хорошие перспективы для старта в Project Natal, PlayStation Move, Nintendo 3DS. А ведь есть еще и социальные сети... Надо только (кроме трезвой оценки границ собственных возможностей) ясно понимать, для каких аудитории и рынка создается конкретный проект.

Gameplay Вы наверняка следите за конкурентами, какие minis вам нравятся больше всего (за исключением собственных проектов, конечно же)?

Алексей Самые интересные для меня minis, кроме бессмертного тетриса, это: Blast Off, Alien Zombie Death, Stand o'Food, Fieldrunners и Rocket Racing.

Gameplay Многие считают PSP мертвой консолью – мол, слишком мало для нее выходит ярких эксклюзивов. А вы сами на PSP играете во что-то, помимо minis? Если да, то во что?

Алексей Согласен, захватывающих игр мало, но мы прикладываем все силы, чтобы исправить ситуацию *(смеется)*... Играю в брендированные проекты: Gran Turismo, Need for Speed, Army of Two, Dante's Inferno. Обязательно знакомлюсь с каждым эксклюзивом и необычным проектом вроде LocoRoco, Patapon или Patchwork Heroes.

Gameplay Можете поделиться информацией о следующем вашем детище?

Алексей Планов у нас много, но пока предпочту обойтись без какой-либо конкретики. Скажу только, что мы трудимся аж над тремя новыми minis (это лицензированные чужие IP) и до сих пор надеемся завершить собственный проект MelodyBloxx. Еще хотим выпустить в minis некоторые проекты-финалисты Independent Game Festival 2010. Ну и готовимся к запуску PlayStation Move. В общем, со своей стороны обещаем массу интересного.

BreakQuest

Порт очередного арканоида, ничего интересного – скажут многие и ошибутся. BreakQuest совершенно точно можно назвать одним из наиболее оригинальных представителей своего жанра. И с момента появления на PC он не стал хуже. Вместо привычных рядов кубиков тут часто фигурируют какие-то геометрические абстракции или конструкции из движущихся элементов. Благодаря реалистичной физической системе контакт шарика с объектами в BreakQuest проходит куда интереснее, чем в других арканоидах. К тому же сами объекты порой имеют весьма необычные свойства – они, к примеру, могут постепенно уменьшаться в размерах. Разнообразие в геймплей вносят и традиционные бонусы вроде пушек, увеличения размера каретки, появления на поле сразу нескольких шариков и т. п. Ну и, конечно, как не упомянуть отличное звуковое оформление. На некоторых этапах оно складывается в какую-то, прямо скажем, трансцедентальную мелодию.

Главная претензия к ремейку BreakQuest для PlayStation minis – управление. На PC с мышкой не было никаких проблем, а вот на PSP и PS3 в движениях каретки наблюдается неприятная инерционность. Впрочем, разработчики сделали все для удобства игрока: разрешено использовать как аналоговый стик, так и кнопки D-pad, предусмотрена возможность ускорять каретку нажатием дополнительных клавиш. Но определенное время на привыкание все равно потребуется. Еще один недостаток: отсутствие нововведений по сравнению с оригиналом. Свежие уровни и/или игровые режимы явно не помешали бы.

» BreakQuest

» Normal Tanks

Normal Tanks

Эта игра – бальзам на раны тех, кто испытывает недостаток в олд-скульных проектах. Что имеем? Мешанину пикселов в виде танка, довольно абстрактные карты, туповатых противников и толстых боссов. Катим вперед, крутим башней и стреляем во все, что движется. Чувство ностальгии по былым денькам, когда трава была зеленее, а игры – только 8-битовые, усилится, если запустить Normal Tanks на PS3, а не PSP. В таком случае картинка на телевизоре растягивается, пресловутые пикселы пухнут и увеличиваются в размерах, еще больше напоминая визуальный ряд классических аркад.

Учитывая специфическое настроение игры, ее недостатки кажутся не такими уж и критичными. Даже странная система прицеливания не особо раздражает (башню танка можно поворачивать только кнопками с шагом в 45 градусов или пользоваться работающей через раз функцией самоналедения). Конечно, надолго Normal Tanks вас не увлечет. Но как короткий флешбэк в «золотую» эпоху вполне сгодится.

Echoes

Echoes – отличный пример удачной реализации простого концепта и эффектный дебют в minis австралийской команды Halfbrick Studios. Ваша задача – собирать разбросанные по уровням кристаллы, избегая столкновения с собственными призраками (echoes). Они появляются при подборе очередного драгоценного камня и будут летать по только что пройденному маршруту. То есть, если к кристаллу вы двигались от точки старта по прямой, то призрак станет перемещаться по этой линии вперед-назад.

Камней на уровне много, и возникают они не все сразу, а постепенно. Ну а чем больше блестящих безделушек собрано, тем, соответственно, больше призраков роится вокруг, затрудняя передвижение (контакт с echoes чреват потерей жизни). Первые этапы можно одолеть наскоком, а вот те, что посложнее, уже требуют планирования своих действий наперед. Вы должны продумать схему собственного перемещения по уровням так, чтобы призраки не заблокировали вас окончательно. Впрочем, в экстренных ситуациях очень выручают бонусы вроде остановки времени.

» Echoes

IT рітейлер **№1** в Інтернеті

т. (044) 501-77-11 (багатоканальний) www.sokol.ua

СОКОЛ COMPUTERS

HP Compaq 610

ДІАГОНАЛЬ: 15.6 ДЮЙМІВ
ПРОЦЕСОР: CORE 2 DUO T5870 2 ГГЦ
ОБ'ЄМ ОПЕРАТИВНОЇ ПАМ'ЯТІ: 3072 МБ
ЄМКІСТЬ ЖОРСТКОГО ДИСКУ: 320ГБ
ВІДЕОКАРТА: INTEL GMA X3100
КОМУНІКАЦІЇ: WIFI 802.11B/G, BLUETOOTH
О. С.: DOS

579 $

HP Compaq 615

ДІАГОНАЛЬ: 15.6 ДЮЙМІВ
ПРОЦЕСОР: AMD TURION 64 X2 RM-76 2.3 ГГЦ
ОБ'ЄМ ОПЕРАТИВНОЇ ПАМ'ЯТІ: 2048 МБ
ЄМКІСТЬ ЖОРСТКОГО ДИСКУ: 320ГБ
ВІДЕОКАРТА: ATI RADEON HD3200
КОМУНІКАЦІЇ: WIFI 802.11B/G, BLUETOOTH
О. С.: DOS

524 $

HP ProBook 4710s

ДІАГОНАЛЬ: 17.3 ДЮЙМІВ
ПРОЦЕСОР: INTEL CORE 2 DUO T5870 2 ГГЦ
ОБ'ЄМ ОПЕРАТИВНОЇ ПАМ'ЯТІ: 2048 МБ
ЄМКІСТЬ ЖОРСТКОГО ДИСКУ: 250ГБ
ВІДЕОКАРТА: ATI RADEON HD4330 (512MB)
КОМУНІКАЦІЇ: WIFI 802.11B/G, BLUETOOTH
О. С.: LINUX

735 $

HP Pavilion dv6-2110er

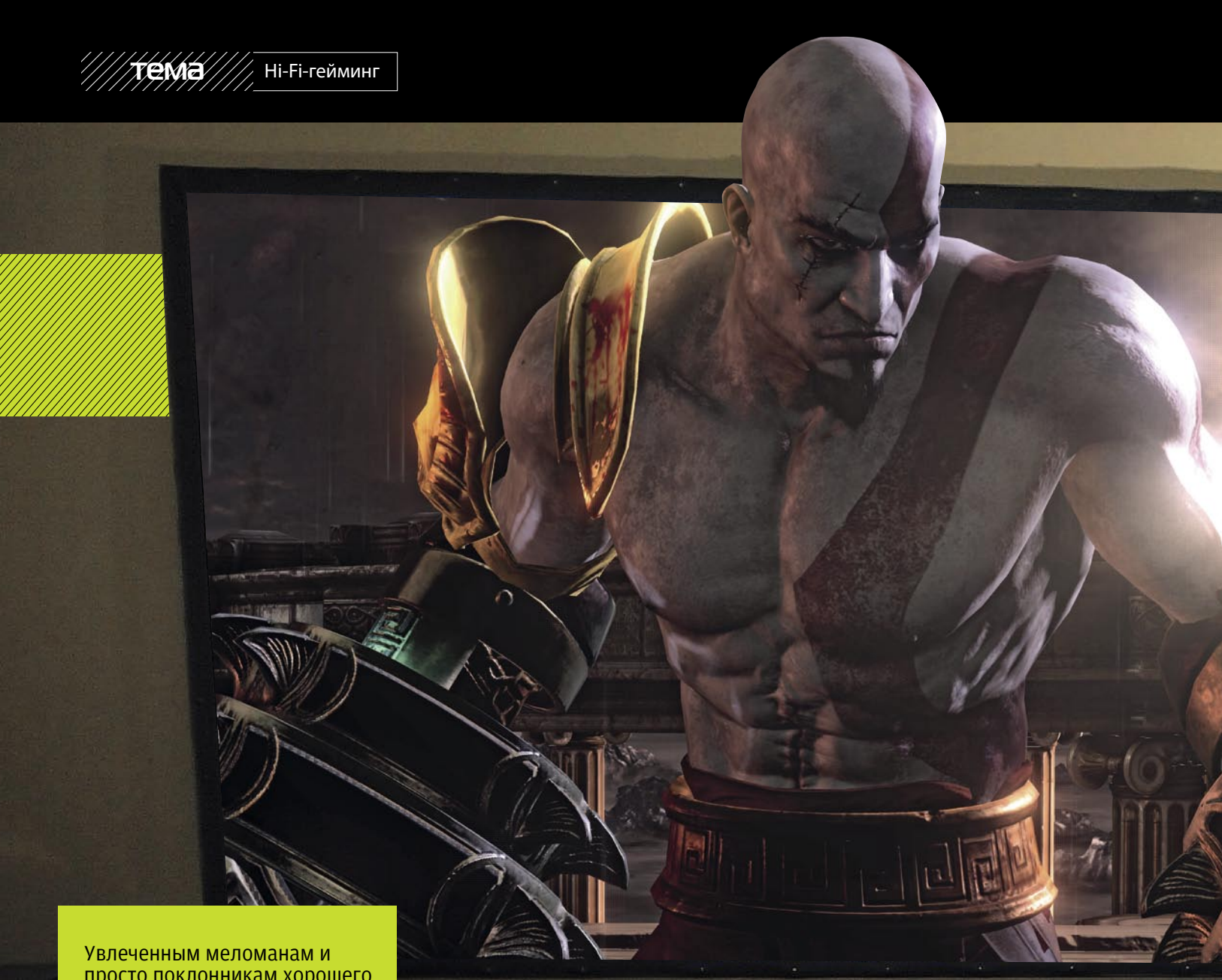
ДІАГОНАЛЬ: 15.6 ДЮЙМІВ
ПРОЦЕСОР: AMD TURION II M520 2.3 ГГЦ
ОБ'ЄМ ОПЕРАТИВНОЇ ПАМ'ЯТІ: 3072 МБ
ЄМКІСТЬ ЖОРСТКОГО ДИСКУ: 320ГБ
ВІДЕОКАРТА: ATI RADEON HD4650 (1024MB)
КОМУНІКАЦІЇ: WIFI 802.11B/G, BLUETOOTH
О. С.: WINDOWS 7 HOME PREMIUM

767 $

МИ ПРАЦЮЄМО **7ДНІВ** НА ТИЖДЕНЬ

м. Київ, Ⓜ Лівобережна Русанівська набережна 20

hp



Увлеченным меломанам и просто поклонникам хорошего звука давно знакомо понятие Hi-Fi (сокращение от High Fidelity – высокая точность). Раньше им обозначали технику, способную воспроизводить аудиосигнал очень качественно, с минимальными искажениями, без шума и прочих неприятных помех. Сегодня этот термин стали употреблять и для подчеркивания достоинств дорогих видеосистем формата Full HD. Обычно речь идет о домашних кинотеатрах, которые, впрочем, годятся не только для просмотра фильмов, но и для игр. В последнем случае вы должны получить незабываемые впечатления. Но то в теории, а каков же он на практике – Hi-Fi-гейминг?

Hi-Fi-геймингг

Чтобы ответить на этот вопрос, мы воспользовались приглашением киевского салона аудио- и видеотехники Yamaha, где и получили в свое распоряжение отдельное помещение – кинотеатр, сравнимый по размерам со стандартной однокомнатной квартирой. Стоимость оборудования, тут размещенного, наверняка близка к ценам на недвижимость. Пара внушительных проекторов, широкий экран на всю стену, частоколы высококлассных напольных колонок и развешенные по стенам сателлиты поменьше, система мягкого освещения и даже автоматические двери-шторы, включаемые пультом дистанционного управления. Устройством воспроизведения стал универсальный медиакомбайн PlayStation 3 Slim, предоставленный компанией GameStop.

Поскольку большую часть информации человек воспринимает именно визуально, прежде всего скажем о качестве картинки. Да, в случае использования проектора она не такая резкая и насыщенная, как на матрицах дорогих LCD- или LED-телевизоров. Но вау-эффект от крупного экрана заставляет моментально забыть об этих недостатках. Признаюсь, если бы мы в подобном домашнем кинотеатре рецензировали современные высокобюджетные кинематографические проекты вроде Modern Warfare 2 или Uncharted, они бы автоматически получали дополнительный балл за зрелищность. Производимое впечатление не может сравниться даже с удовольствием от игры на ТВ с действительно большой диагональю. Натуральное кино да и только! И в нашей бы речи наверняка стали мелькать снобистские фразочки: «Вы что, запускали God of War III на обычном HD-Ready-телеке? Но это же все равно, что смотреть «Трансформеров» на нетбуке».

Еще один гарант незабываемых впечатлений – аудиосистема. На Hi-Fi-оборудовании градус пафоса в симфонических инструментальных зарисовках той же God of War III возрастает многократно. А в Battlefield: Bad Company 2 вы совершенно отчетливо слышите, как глухо ухают ботинки японского патруля, перебирающего ногами деревянные доски подвесного мостика (под которым проплывает лодка с вашим отрядом). Или как переливается из одной колонки в другую рев самолета, проносящегося над головой героя. Звуковой эффект, к слову, куда ярче, чем в кинотеатре, потому что площадь кинотеатра домашнего меньше, и его зритель, так сказать, всегда оказывается в самом центре событий. Да и к тому же никто не хрустит попкорном над ухом и не бубнит что-то в мобильный, смешно пригнувшись к полу (будто так станет лучше слышно говорящего).

Аудиофилы воротят нос (вернее, уши) от плохих записей. И правильно, наверное, делают – какой смысл прокручивать их на дорогущем оборудовании, если изначальное качество не ахти? И не стоит думать, что любая игра, запущенная в «Hi-Fi-режиме», автоматически окажется совершеннее. Возьмем, к примеру, весьма специфическую Heavy Rain. У нее не слишком удачная озвучка, и hi-end-колонки исправить это не в состоянии. Все что они могут в данном случае – вывести действительно громкий звук чисто и без искажений. Своеобразный геймплей Heavy Rain в условиях домашнего кинотеатра лучше тоже не становится – никакой вау-эффект большого экрана его не спасает. Завязка истории все так же скучна, действия все так же условны и т. д. Использование Hi-Fi-техники уместно сравнить с постобработкой фотографий: она может лишь подчеркнуть достоинства оригинала, но исправить серьезные недостатки не способна.

» Перед экраном такого размаха устоять трудно. Но мы попытались

» Восхищение от Hi-Fi-гейминга неподдельное

На Hi-Fi-оборудовании градус пафоса в God of War III возрастает многократно

Вполне очевидные изъяны есть и у самого Hi-Fi-оборудования. Оно очень дорогое. Гейминг вообще занятие недешевое – апгрейд компьютера, покупка консолей, телевизора, игр... Но тут речь идет о цифрах иного порядка. Однако допустим, всеми правдами и неправдами вам таки удалось собрать нужную сумму. Теперь вы столкнетесь с другой проблемой – монтаж домашнего кинотеатра лучше производить в отдельном, специально приспособленном для этого помещении. Американский культ пригородных частных домов у нас по понятным историческим причинам не сложился. И отрезать от привычной городской жилплощади пару-тройку десятков квадратных метров на комнату для развлечений... Даже очень неплохо обеспеченные люди редко смогут позволить себе такое. Ну и последнее – далеко не всякая качественная игра будет хорошо смотреться в домашнем кинотеатре. Скажем, MMOG-проекты, изобилующие мелкими элементами интерфейса, для этого не слишком-то годятся.

Но цена и малодоступность не означают, что Hi-Fi-гейминг невозможен. Нет, он существует и способен подарить немало ярких эмоций – в чем мы и убедились на собственном опыте. И наши головы не покидала мысль о создании своего рода Hi-Fi-клубов, предоставляющих комнаты с дорогой аудио- и видеотехникой в аренду. Пригласить друзей на «просмотр», скажем, Uncharted 2: Among Thieves – чем не вариант для организации выходного дня? Кинематографичность многих сегодняшних игр такие развлечения очень стимулирует: они зрелищны и достаточно коротки, чтобы завершить их в один-два присеста. Hi-Fi-техника, а также наступающая по всем фронтам 3D-картинка могут способствовать второму рождению киноигр.

IT рітейлер **№1** в Інтернеті

т. (044) 501-77-11 (багатоканальний) www.sokol.ua

SOKOL COMPUTERS

HP Pavilion dv6-2111er

ДІАГОНАЛЬ ЕКРАНУ: 15,6
ПРОЦЕСОР: AMD TURION II M620 2.5 ГГЦ
ОБ'ЄМ ОПЕРАТИВНОЇ ПАМ'ЯТІ: 4 ГБ
ЄМНІСТЬ ЖОРСТКОГО ДИСКА: 500 ГБ
ВІДЕОКАРТА: ATI RADEON HD4650 (1024MB)
КОМУНІКАЦІЇ: WI-FI 802.11B/G/N, BLUETOOTH
ОС: WIN 7 HOME PREMIUM (64BIT)

893 $

HP Pavilion dv7-3110er

ДІАГОНАЛЬ ЕКРАНУ: 17,3
ПРОЦЕСОР: INTEL CORE I7 720QM 1.6 ГГЦ
ОБ'ЄМ ОПЕРАТИВНОЇ ПАМ'ЯТІ: 4 ГБ
ЄМНІСТЬ ЖОРСТКОГО ДИСКА: 500 ГБ
ВІДЕОКАРТА: NVIDIA GEFORCE GT230M (1024MB)
КОМУНІКАЦІЇ: WI-FI 802.11B/G, BLUETOOTH
О.С.: WIN 7 HOME PREMIUM (64BIT)

1390 $

Samsung R580 Red

ДІАГОНАЛЬ ЕКРАНУ: 15,6
ПРОЦЕСОР: INTEL CORE I3 330M 2.13 ГГЦ
ОБ'ЄМ ОПЕРАТИВНОЇ ПАМ'ЯТІ: 4 ГБ
ЄМНІСТЬ ЖОРСТКОГО ДИСКА: 500 ГБ
ВІДЕОКАРТА: NVIDIA GEFORCE GT330M (1024MB)
КОМУНІКАЦІЇ: WI-FI 802.11B/G/N, BLUETOOTH
О.С.: WIN 7 HOME PREMIUM (64BIT)

874 $

Acer Aspire 5739G-662 G32Mi

ДІАГОНАЛЬ ЕКРАНУ: 15,6
ПРОЦЕСОР: INTEL CORE 2 DUO T6600 2.2 ГГЦ
ОБ'ЄМ ОПЕРАТИВНОЇ ПАМ'ЯТІ: 2 ГБ
ЄМНІСТЬ ЖОРСТКОГО ДИСКА: 320 ГБ
ВІДЕОКАРТА: NVIDIA GEFORCE GT240M (1024MB)
КОМУНІКАЦІЇ: WI-FI 802.11B/G
О.С.: LINUX

735 $

МИ ПРАЦЮЄМО **7ДНІВ** НА ТИЖДЕНЬ

м. Київ, Ⓜ Лівобережна Русанівська набережна 20

Кирилл Токарев

Конец эпохи империй: история Ensemble Studios

Ensemble Studios сыграла особую роль в развитии жанра стратегий реального времени. Компания, появившаяся в 1995 году, дала жизнь одной из самых заметных RTS-серий – Age of Empires. Закрытие студии в 2009-м не только поставило точку в ее истории, но и послужило неутешительным знаком для фанатов RTS: жанр, которому они симпатизировали на протяжении многих лет, переживает не лучшие времена и уже никогда не будет прежним.

Все началось в 1989 году, когда Тони Гудман (Tony Goodman), молодой и амбициозный выпускник Техасского университета (того, что в Остине), открыл свою первую компанию Ensemble Systems. Фирма предоставляла серьезные услуги в сфере программирования, и через несколько лет в штате насчитывалось уже почти 50 человек. Однако по-настоящему Гудман мечтал делать игры. В шесть лет Тони познакомился с настольной ролевой игрой Monsters! Monsters!, и она произвела на него очень сильное впечатление. Страсть к подобным развлечениям привлекла повзрослевшего парня в университет штата Вирджиния, где некогда учились американская актриса Тина Фей, бывший генсек НАТО Хавьер Солана и брат Роберта Кеннеди. Именно там Тони и его брат Рик познакомились с Брюсом Кэмпбэллом Шелли (Bruce Campbell Shelley), человеком, сыгравшим особую роль в истории Ensemble Studios.

Если Гудман решил начать зарабатывать деньги, производя программное обеспечение для корпоративных клиентов, то Брюс Шелли сразу устремился к мечте. Ему удалось превратить юношескую страсть к стратегическим настольным играм (вроде Risk и Stratego) в профессию. Послужному списку этого человека действительно можно позавидовать. В 70-х мало кто видел в подобных развлечениях потенциал серьезного бизнеса, вакансию в данной сфере найти было непросто, и Шелли стал частным предпринимателем. При поддержке бывших сокурсников он основал компанию Iron Crown Enterprises, производившую настольные ролевые и коллекционные карточные игры, а также игры с миниатюрами. Им даже удалось приобрести лицензию на выпуск продукции под брендом «Властелин Колец». Затем была работа в Avalon Hill, где Шелли вплотную занимался дизайном настольных стратегий, а в конце 80-х создатель Age of Empires заинтересовался новыми PC-развлечениями.

Его первой любовью оказалась небезызвестная Pirates!, поэтому неудивительно, что уже в 1988 году Шелли устроился в MicroProse, где трудился под руководством легендарного Сида Мейера. Данный период Брюс называет «университетом геймдизайна». Именно тогда он навсегда усвоил важный урок: создавая игру, ее нужно постоянно тестировать, пробовать. В общей сложности Шелли провел в MicroProse пять лет, приложил руку к таким хитам, как Railroad Tycoon

> Игры Ensemble разошлись общим тиражом свыше 25 млн

Студия сыграла особую роль в развитии жанра стратегий реального времени

» Age of Empires

(1990) и Civilization (1991). После начала финансовых катаклизмов, которые затем регулярно сотрясали знаменитую студию, Шелли покинул любимое место работы, переквалифицировался в журналиста и писал гиды по играм. Впрочем, заниматься столь почетным делом ему пришлось недолго. Звонок Тони Гудмана заставил его вновь вернуться к производству интерактивных развлечений, теперь под крышей Ensemble Studios.

Гудману нужен был опыт Шелли. Изначально рассматривалась идея симулятора а-ля «Робинзон Крузо»: геймеру полагалось обустраивать необитаемый остров, однако впоследствии от нее отказались. И тут вышла WarCraft: Orcs & Humans, эксплуатировавшая любимую Гудманом фэнтези-тематику. Разумеется, делать простой клон в похожем сеттинге было бы в корне неверным шагом. Поэтому авторы, ориентируясь на популярную Civilization, положили в основу своего проекта историю Древнего мира, а геймплей модифицировали и перевели в реальное время. Так родилась Age of Empires.

Важнейшим аспектом, который помог новинке выделиться на фоне конкурентов, стали случайно генерируемые локации. На этом решении настоял Шелли. По его словам, игра на статичных, созданных дизайнером картах, больше напоминает шахматы. В то же время постоянно меняющееся поле боя делало ее ближе к покеру. Каждую локацию было интересно исследовать, открытия и сюрпризы не заканчивались, элемент новизны не исчезал. Второй плюс – графика. Пока остальные разработчики старались быстрее выпустить на рынок очередной клон, не блиставший красотой, Ensemble Studios сосредоточилась на качестве картинки. Первое, что бросалось в глаза, – прекрасно анимированные юниты. Доставляло удовольствие часами смотреть, как крестьяне рубили лес, охотились, неторопливо прохаживались и швыряли копья. Не уступали в красоте и здания, но больше всего поражал масштаб. Это была не просто стра-

Первое, что бросалось в глаза, – прекрасно анимированные юниты

Брюс Шелли сейчас проживает в Чикаго вместе с женой Барбарой Отте (Barbara Otte) и двумя собаками. В свободное время он путешествует, читает детективные и исторические романы. Без сомнения, именно этот добродушный здоровяк с искренней улыбкой больше всего пострадал от распада компании. В последнее время Шелли консультировал разработчиков The Settlers 7: Paths to a Kingdom, выполняя скорее роль свадебного генерала, нежели практикующего гейм-дизайнера. В видеоинтервью немецкому сайту специалист с горечью вспоминает о развале своего былого пристанища и яро критикует решение Microsoft. Шелли не теряет надежды поучаствовать в создании какой-нибудь крупной игры, которую можно было бы поставить в один ряд с Civilization и Age of Empires. Удастся ему это или нет, покажет время. А Тони Гудман открыл компанию Robot Entertainment и активно занимается стратегическими играми.

» Age of Empires

» Age of Empires

тегическая игра, это было настоящее приключение!

Age of Empires вышла в 1997 году. Вместо запланированных 400 тысяч коробок продали свыше миллиона. Тираж пришлось допечатывать, чтобы удовлетворить спрос. На руках у разработчиков внезапно оказался хит, сравнимый, пожалуй, с WarCraft II: Tides of Darkness и Command & Conquer. Игра завоевала страны и континенты и породила целую армию подражателей (к которой можно причислить и авторов «Казаков»). Успехам проекта радовались не только братья Гудман и Брюс Шелли, но и руководители Microsoft Game Studios. Во многом Age of Empires должна была стать для них своеобразным ключиком к сердцам хардкорных геймеров.

Вскоре авторы почувствовали в себе силы для создания масштабного сиквела. Разработка Age of Empires II: The Age of Kings оказалась весьма непростой. Шелли хорошо усвоил уроки Сида Мейера, который твердил, что не нужно каждый раз изобретать велосипед. Авторы хотели использовать старый код и сделать продолжение за год. Как выяснилось, времени понадобилось куда больше. Вторая часть стала не столько революцией, сколько эволюцией. Разработчики сохранили два самых важных элемента проекта: простоту и интересный геймплей. В The Age of Kings появилась масса инновационных моментов, которые оказали влияние на дальнейшее развитие жанра. К примеру, именно здесь впервые реализовали систему передвижения юнитов в заданных формациях. Начали соблюдать масштаб: люди выглядели букашками рядом с величественными зданиями. Основное действие перенесли в Средневековье, а каждой нации постарались дать уникальную боевую машину, которая вносила должное разнообразие в геймплей.

» Age of Empires II: The Age of Kings

Конечно, обилие возможностей напрямую отразилось на доступности проекта, однако чудесным образом сложность не помешала стратегии стать универсальным хитом. Помня предыдущий опыт, Microsoft подготовила 2 млн копий, и они были быстро раскуплены. Игра на удивление долго держалась в рознице. Сиквел завоевал первые места в чартах продаж США, Японии, Великобритании, Германии, Австралии, Южной Кореи. Триумф оказался настолько головокружительным, что проект даже портировали на PlayStation 2 и Dreamcast.

После такого ошеломительного международного успеха Microsoft не оставалось ничего другого, как купить Ensemble Studios. Сделку заключили в 2001 году. Сотрудники отнеслись к поглощению с большим энтузиазмом – практически неограниченные бюджеты позволяли, используя самые современные технологии, создавать красивые игры. Впрочем, у медали оказалась и обратная сторона. Изначально Ensemble Studios была очень домашней компанией, одной из тех, где все друг друга знали, обращались по имени и любили проводить свободное время за настольными стратегиями. В результате слияния в студии воцарилась абсолютно иная корпоративная культура, требовавшая другого подхода к ведению дел. Из почти семейной мастерской, коллектив которой поголовно питает страсть к солдатикам и катапультам, Ensemble Studios превратилась в фабрику по зарабатыванию больших денег с отчетами по каждому сотруднику, юристами и прочими атрибутами серьезного бизнеса. Про-

» Age of Empires II: The Age of Kings

На руках у разработчиков внезапно оказался хит

» Age of Empires II: The Age of Kings

» Age of Empires II: The Age of Kings

должать трудиться в кругу старых друзей оказалось уже невозможно. Штат постоянно расширялся, приходили новые люди, которые не особенно любили настольные стратегии и работали просто за зарплату. А еще Microsoft желала, чтобы это ее подразделение занималось исключительно RTS. Все попытки сделать шаг в сторону жестко пресекались.

Сотрудники Ensemble Studios очень хотели создать что-то кардинально новое. Убежать от жанра, принесшего миллионы долларов, не получалось, поэтому специалисты попробовали попытать счастья в другом сеттинге. Рассматривались возможные варианты для «перезагрузки» сериала: от «Эпохи эльфов» до «Эпохи танков». В результате остановились на тематике мифов и легенд. Чтобы полностью насладиться новизной, разработчикам казалось недостаточно сменить опостылевших легионеров и требушеты на великанов и монстров, нужно было сделать еще один важный шаг — перейти в 3D.

Инновация вызвала массу проблем. Художникам пришлось покорпеть над юнитами, а аниматорам – придумывать движения для разнообразных мифических созданий. Нововведения коснулись и игрового процесса. Появилась полноценная однопользовательская кампания. К несчастью, этих инноваций, равно как и качественного стратегического геймплея, публика практически не заметила. Microsoft осталась недовольна продажами, хотя за пять месяцев раскупили около миллиона коробок с игрой.

Связанные корпоративными обязательствами специалисты были вынуждены вновь вернуться к Age of Empires. Почти десятилетие они, по сути, трудились над одной игрой. Поднять команду на очередной подвиг оказалось чрезвычайно сложно, особенно учитывая изменившуюся атмосферу в коллективе. Менеджеры хотели сделать акцент на графике, которая должна была не просто радовать глаз, но и влиять на геймплей. Age of Empires III предстояло стать следующим этапом эволюции и вывести серию на совершенно новый уровень. Авторы остались верны формуле, реализованной во второй части, но внесли в проект несколько весомых инноваций. Одной из них был Город (Home City). Развивающийся населенный пункт скорее напоминал своеобразного персонажа настольных ролевых игр, которыми некогда увлекался Тони Гудман.

Кому-то Age of Empires III может показаться перегруженной. После выхода дополнений The WarChiefs и The Asian Dynasties количество юнитов перевалило за несколько сотен. Разобраться во всех хитросплетениях сражений и сложной экономической системы было под силу только истинным ценителям жанра, а их с каждым месяцем становилось все меньше и меньше. Впрочем, это не помешало третьей части разойтись тиражом, превышающим 2 млн копий.

» Age of Mythology

» Age of Empires III

» Halo Wars

В октябре 2005 года Microsoft выпустила Age of Empires III, а в ноябре состоялась премьера Xbox 360. Первая next-gen-консоль, стартовавшая раньше своих конкурентов, заполонила сначала американские, а затем европейские и японские магазины. В сентябре 2006-го объявили, что Ensemble Studios возьмется за производство стратегии для Xbox 360. Причем в качестве сеттинга выбрали вселенную Halo. Впервые со времен Age of Mythology у студии появилась возможность сыграть на чужом поле. Специалистам давали шанс не просто поэкспериментировать с декорациями, войсками, геймплеем, но и покорить другую аудиторию. Microsoft видела в проекте огромный коммерческий потенциал.

Halo Wars вышла в 2009 году и разошлась тиражом, превышающим 1 млн экземпляров. Фанаты жанра не могли не заметить, что этот продукт студии очень отличался от предыдущих. Прохождение игры оказалось легче и быстрее. Разра-

Age of Empires помогла Microsoft стать серьезным участником игрового рынка

ИНТЕРВЬЮ С ПАТРИКОМ ХАДСОНОМ (PATRICK HUDSON), ВИЦЕ-ПРЕЗИДЕНТОМ ROBOT ENTERTAINMENT И БЫВШИМ ИСПОЛНИТЕЛЬНЫМ ПРОДЮСЕРОМ ENSEMBLE STUDIOS, ПРОРАБОТАВШИМ В НЕЙ ШЕСТЬ ЛЕТ.

Gameplay Вам было сложно расставаться с Ensemble Studios?

Патрик Хадсон Всем было очень тяжело. Мы долго делали игры вместе, и вдруг наши пути разошлись. До сих пор скучаю по коллективу, не хватает встреч с друзьями по работе.

Gameplay Robot Entertainment сможет повторить успех Ensemble?

Патрик Хадсон Не думаю, что мы бы ввязывались в эту авантюру, если бы не стремились сделать Robot Entertainment еще более великой, чем Ensemble. Не считайте только нас эго-маньяками. Просто хочется превзойти предыдущие достижения. Нам кажется, что закрытие Ensemble Studios было неверным решением, а успех Robot Entertainment позволит доказать нашу правоту.

Gameplay Существует ли будущее у RTS на современном рынке?

Патрик Хадсон Я уверен в этом. StarCraft II вновь вернет славу RTS, как будто жанр никуда и не уходил. Мне кажется, что Halo Wars в некоторой степени проложила дорогу на консоли для подобного рода игр. Можно рассчитывать на постепенную эволюцию жанра и особенно многопользовательских режимов.

Gameplay Если бы вы знали, что Ensemble Studios закроется, ушли бы из студии раньше?

Патрик Хадсон Лично я нет. В индустрии всегда будет присутствовать нестабильность. Мы не могли помешать Microsoft закрыть Ensemble, но

ботчики трудились с удовольствием, ведь поставленная перед ними задача позволяла пересмотреть стандарты жанра. Адаптация традиционной механики к новой платформе шла не совсем гладко: значительно упрощали экономическую систему, ускоряли баталии, избавлялись от микроменеджмента, придумывали юниты, серьезно корпели над управлением. Ну и вдобавок сотрудникам студии приходилось работать с лицензией и копаться в новой для них фантастической истории. Самое суровое испытание для Ensemble Studios заключалось в осознании размеров аудитории. Мало того что игра выходила на совершенно новой консоли, так еще и на коробке красовался логотип Halo, оказывающий гипнотизирующее воздействие на геймеров в США. Критики и публика приняли Halo Wars благосклонно. Увы, тут счастливая часть истории заканчивается.

Еще до премьеры Halo Wars в сентябре 2008 года стало известно, что Ensemble Studios будет расформирована. Для многих геймеров эта новость была сродни грому среди ясного неба. Никто не мог поверить, что компания, выпускавшая сплошь хиты, внезапно перестанет существовать. Вот небольшая цитата из официального заявления Microsoft: «Подобные решения всегда даются нелегко. Как и в любом другом бизнесе, мы обязаны идти на компромиссы, чтобы обеспечить должный уровень доходов и потенциал для роста. Пересмотрев наше портфолио и определив направления для последующих инвестиций, мы совершенно ясно увидели, что в данный момент просто необходимо закрыть студию и перебросить ресурсы на другие, более перспективные проекты».

Сотрудники Ensemble хотели создать что-то новое

В январе Ensemble Studios не стало. А на ее руинах образовалось несколько новых компаний. Например, Пол Беттнер (Paul Bettner) и его брат Дэвид (David Bettner) открыли студию Newtoy. Работает и Bonfire Studios, полностью состоящая из профессионалов, приложивших руку к Halo Wars. Сейчас они трудятся над неким неанонсированным продуктом. Есть еще команда Robot Entertainment, в которой числятся 45 человек из Ensemble.

В феврале 2009-го Брюс Шелли присутствовал на мероприятии DICE Summit. Именно там он рассказал свою версию закрытия Ensemble Studios. По его словам, после того как количество сотрудников перевалило за 120 человек, задержки в производстве стали обходиться очень дорого. К тому же студии долго не давали делать игры других жанров, пока интерес к стратегиям реального времени на PC не начал спадать. Компания неоднократно пыталась отказаться от создания RTS, но Microsoft всегда была против. В последние годы своего существования Ensemble вела параллельно три проекта: два из них в конце концов закрыли, включая MMOG во вселенной Halo. Штат сокращать не решились, что и привело к перерасходу средств. На это обратили внимание во время реструктуризации внутренних подразделений. Шелли убежден, что руководству Microsoft и Ensemble Studios следовало больше общаться, тогда, возможно, печального исхода удалось бы избежать. Самое интересное, что технически Ensemble Studios считалась весьма прибыльным предприятием. Она сумела выпустить пять игр, которые разошлись общим тиражом свыше 25 млн экземпляров и заработали около полумиллиарда долларов. Во многом именно Age of Empires помогла Microsoft стать серьезным участником игрового рынка.

могли подумать над тем, куда уйти впоследствии. В Robot Entertainment сейчас работает 45 бывших сотрудников Ensemble, в Bonfire Studios – 25 человек. Newtoy также основана нашими коллегами.

Gameplay Почему компания проиграла?

Патрик Хадсон Ensemble Studios не потерпела поражения. Ее игры разошлись тиражом, превышающим 25 млн копий. Age of Empires стала самой успешной RTS в истории жанра. А Halo Wars перенесла его на newgen-консоли. Ensemble заработала серьезные деньги для Microsoft. Просто издатели выбрали другое стратегическое направление, в котором для нашей студии не оказалось места.

Gameplay Мы увидим имя Брюса Шелли в списке сотрудников Robot Entertainment?

Патрик Хадсон Брюс консультирует Ubisoft и Blue Byte Studios, так что в ближайшем будущем воссоединение не предвидится.

Gameplay Куда стремится коллектив Robot Entertainment? Вы продолжите разрабатывать стратегические игры или попробуете свои силы в других жанрах?

Патрик Хадсон Студия планирует делать стратегии, но не ограничится этим направлением. Еще в Ensemble мы трудились над разнообразными проектами, но они так никогда и не добрались до релиза. Нам давно интересны другие жанры.

Gameplay Не хотите ли вы завершить те игры, которые Ensemble разрабатывала, но не выпустила?

Патрик Хадсон Маловероятно, что нам удастся оживить эти продукты. Мы ценим уроки, извлеченные из работы над данными произведениями. Они должны помочь в будущем.

> Но страсти бурлили в среде адептов аркадных автоматов и консолей, минуя владельцев PC

Мужчины не могут без драки. История человечества насчитывает немало военных конфликтов, а мелкие стычки – от ссоры за лучший уголок песочницы до попыток отстоять свою честь или честь дамы – и вовсе не счесть. В крови любого мужчины дремлет скрытое стремление к сражению, победам и желание посмотреть сверху вниз на поверженного противника. Но в наши дни осталось не так много способов выпустить погулять собственного внутреннего тигра без ущерба для окружающих и самого себя.

Тарас Касприк

Заповедник

Файтинги для персональных

Занятия боевыми искусствами требуют времени и довольно травматичны, так что у нормальных героев, которые всегда идут в обход, есть только один путь – видеоигры. В них можно бегать и стрелять как в одиночку, так и в составе спецподразделения. А можно уютно устроиться в командном бункере и, попыхивая виртуальной сигарой, рассуждать о такой же виртуальной ядерной атаке на столицу некоей Джумумбии. Но сейчас мы сосредоточимся исключительно на проектах, предлагающих противникам встретиться лицом к лицу. На файтингах, причем для PC.

Для этих игр как нельзя лучше подходит выражение «обноски с барского плеча». Хотя, казалось бы, на данной платформе есть все предпосылки для процветания жанра. Пресловутые исправления баланса и добавление нововведений решаются оперативными патчами, а не выпусками новой версии. Регулярно растущая аппаратная мощь позволяет реализовать самые смелые фантазии художников. А обилие коммуникационных возможностей сделает процесс поиска спарринг-партнера легким. Но, увы, история сурова.

Во времена, когда на консолях и аркадных автоматах безраздельно властвовала Street Fighter II и ее многочисленные инкарнации, PC смог предложить своим адептам только Mortal Kombat, которая хоть и была красивее, да и по уровню

Игростроя. компьютеров

графического насилия дает фору многим сегодняшним играм, отличалась все же довольно однообразным геймплеем. А началось все в 1976 году, когда компания SEGA выпустила аркадные автоматы Heavyweight Champ. На черном фоне пара джентльменов, сильно смахивающих на террористов, обменивалась боксерскими ударами – и никаких тебе электрических разрядов и удушения врага собственной тенью. А через восемь лет появилась Karate Champ, которая и сформировала основные принципы жанра. Там еще не было индикаторов здоровья и энергии, а о сложных комбо и вовсе никто не задумывался, но уже появилось разделение схватки на раунды и учет очков, насчитывающихся за успешные удары.

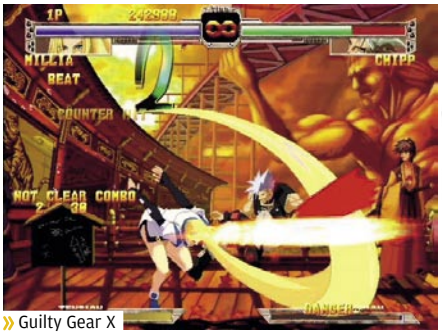
Ввиду малого спроса жанр не особо развивался, и конец 80-х прошлого века запомнился разве что игрой Budokan: The Martial Spirit (она, кроме всего прочего, работала под DOS). Здесь можно было видеть не один индикатор состояния персонажа, а целых два, второй показывал, насколько устал ваш боец. Если атаковать постоянно, герой выдыхался, а его движения

> Для этих игр как нельзя лучше подходит выражение "обноски с барского плеча"

замедлялись. Увы, эта идея не получила дальнейшего развития и использовалась лишь в нескольких консольных проектах, например Dragon Ball Z Budokai Tenkaichi.

Настоящий же расцвет жанра начался в 1992 году с выходом Street Fighter II: The World Warrior. Первый файтинг, давший игрокам возможность выбирать из восьмерых бойцов (в Street Fighter их было лишь два), каждый из которых обладал уникальными характеристиками и приемами. Все основные движения и тактики, используемые сегодня, такие как сетапы, кенселы, зонинг и прочее, появились еще тогда. Street Fighter II пережила огромное количество переизданий для различных платформ, в том числе и PC. Увы, реализация этой версии оставляла желать лучшего, и проект был записан в неликвид. Другим повезло больше, и уже многие годы серия Street Fighter для жанра является своеобразным аналогом часов Breguet. Для массы людей это не просто игра с разноцветными мордоворотами, а часть их жизни. Огромное комьюнити со своими историями, легендами и регулярными чемпионатами. Имена Райан Харт (Ryan Hart), Дайго Умехара (Daigo Umehara) и Алекс Валле (Alex Valle) постоянно на слуху, а о противостоянии геймеров западного и восточного побережий, благодаря которому США теперь может похвастать одними из сильнейших игроков в Street Fighter на планете, рассказывают немало интересного. Но страсти бурлили в среде адептов аркадных автоматов и консолей, минуя владельцев PC.

Своего рода ответом на разработку Capcom становится игра Mortal Kombat от компании Midway. Вместо нарисованных персонажей тут использовались оцифрованные съемки живых актеров, что смотрелось довольно эффектно. А еще проект (да и вся серия вообще) отличался невероятным уровнем жестокости. Здешние добивающие приемы, или fatality, радовали игроков, заставляли недовольно хмуриться моралистов и немало поспособствовали появлению сегодняшней системы возрастных рейтингов. Операция по портированию на PC прошла с большим успехом, на долгие годы закрепив за Mortal Kombat статус лидера жанра на этой платформе. Причем несмотря на явные огрехи в игровом процессе. О количестве присутствовавших в версии багов ходят легенды, что не помешало Mortal Kombat сохранять популярность. Не удивительно, учитывая отсутствие серьезных конкурентов. Однако на PC серия задержалась ненадолго: появившаяся в 1998-м Mortal Kombat 4 с трехмерными аренами и персонажами стала последним эпизодом для данной платформы. Даже спустя годы геймеры с любовью вспоминают Mortal Kombat как серию, открывшую для многих мир файтингов.



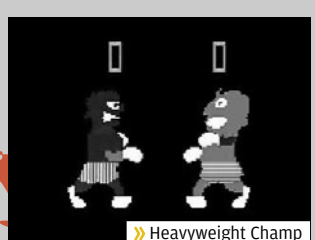
» Guilty Gear X

Кстати, титул самой кровавой игры жанра стоит отдать ныне порядком подзабытой Time Slaughter. Проект не представляет особого интереса для гурманов. Но вот фанаты ужастиков оценят литры виртуальной крови в кадре и в особенности во вступительном ролике, напоминающем славные низкобюджетные киноужасы 80-х. Помните, с отрубанием конечностей, просверливанием голов?..

Но мы отвлеклись. В 1994 году на рынке появилась One Must Fall 2097. В отличие от других файтингов в ней сражались не люди, а 30-метровые боевые мехи, которые и кровь не пускали, и костей не ломали, на радость комитетам по морали и к вящему неудовольствию отдельных игроков. В полной версии присутствовали аж десять пилотов и одиннадцать уникальных «жестянок». Но разработчики пошли дальше, позволив геймерам усовершенствовать роботов на деньги, полученные в различных турнирах (они же расходовались на ремонт повреждений). А вот раскрашивать своих любимцев разрешали бесплатно. Увы, игра осталась незамеченной. Середина 90-х годов прошлого века на PC была целиком и полностью отдана становлению жанра шутеров.

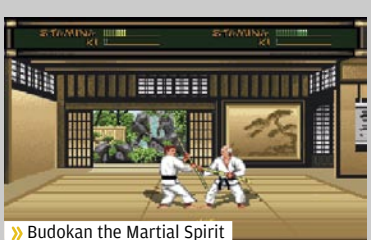
Надо отметить, что тогдашние файтинги, созданные для данной платформы, отличались скудным игровым процессом, а портированные с аркадных автоматов и консолей нередко вызывали неудовольствие своим управлением, не подходящим для клавиатур – ведь точность ввода имеет огромное значение. Все те Battle Arena Toshinden, War Gods, Virtua Fighter и Iron & Blood миновали PC-игроков. Сериалу Mortal Kombat повезло больше, тамошние персонажи не использовали приемов сложнее «вперед, вперед, назад, сильная рука». Никаких тебе «кругов» или иных затейливых движений, распространенных в файтингах на аркадах и консолях. Двухмерные проекты страдали меньше, если постараться, то сыграть в портированные Street Fighter Alpha: Warriors' Dreams, The King of Fighters '99: Evolution и Samurai Shodown II можно без особых затруднений. И хотя никто не запрещал докупить пресловутый геймпад, шли на это немногие. Оставалась еще одна проблема. Файтинги – жанр соревновательный. Бодаться с AI быстро надоедало, а значит, приходилось искать единомышленника, причем по соседству и со своим геймпадом. Игра вдвоем

Увы, реализация PC-версии оставляла желать лучшего, и проект был записан в неликвид

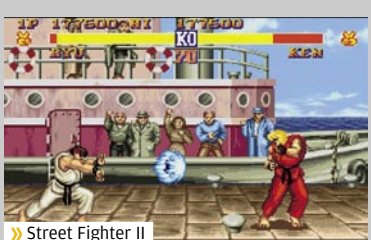


» Heavyweight Champ

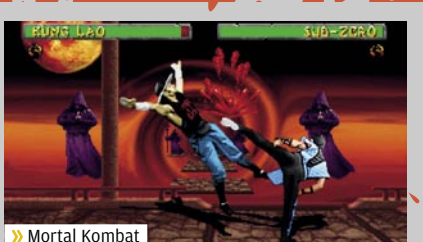
» Karate Champ



» Budokan the Martial Spirit



» Street Fighter II



» Mortal Kombat

» Melty Blood

» Line Kill Spirits

на одной клавиатуре не лишена, конечно, определенных приятных моментов, но вот отрабатывать синхронное нажатие четырех и более клавиш тогдашние устройства не могли.

Столь неоднозначная ситуация сохранялась до начала XXI века, а именно до портирования на PC игры Guilty Gear X. Сериал, стартовавший на PSX, получил развитие на аркадных автоматах и оттуда уже перебрался на персональные компьютеры. Превосходная анимация, безумные спецэффекты, высокая скорость игры, обилие уникальных персонажей – все это очень удачно совпало по времени с ростом популярности аниме, и аудитория втянулась. По количеству новообращенных геймеров Guilty Gear X можно смело сравнивать с Street Fighter II для аркадных автоматов. Как грибы после дождя в Сети появляются ресурсы, раскрывающие детали геймплея и обустройства местной вселенной. На утомленных пальцах образуются первые мозоли, а из клавиатур начинают вываливаться клавиши. Наиболее сообразительные игроки бегут покупать свои первые геймпады, а самые прозорливые уже задумываются об аркадных контроллерах.

Три года спустя успех повторяется, но в больших масштабах. Пусть и с опозданием, на PC портируют Guilty Gear XX #Reload, которая в сравнении с предшественницей содержала немало изменений: улучшенный игровой баланс, дополнительные персонажи, новые комбо и режимы. На турнирах по Guilty Gear XX #Reload клавиатуры окончательно сдают позиции, уступая геймпадам и аркадным стикам. К сожалению, несмотря на всю свою популярность, эта часть остается единственной из серии Guilty Gear XX, портированной на PC. Правда, со временем к проекту прикрутили онлайн-режим, что немного сглаживает разочарование поклонников.

Говоря о файтингах для PC, нельзя не упомянуть своеобразный японский феномен – додзин-игры (додзин в переводе с японского – «единомышленники»). Это проекты создающиеся фанатами для фанатов, причем в огромном количестве и преимущественно для персональных компьютеров. Одним из самых интересных примеров подобного творчества является во многом знаковый файтинг Melty Blood (и все его последующие вариации). В нем персонажи манги Tsukihime сражаются друг с другом, используя различные подручные средства. Игра настолько понравилась аудитории, что была портирована на консоли и даже аркадные автоматы (!). Это ли не показатель качества? С момента выхода Melty Blood обросла усовершенствованиями, список бойцов расширили, а количество изданий на разных платформах увеличили.

Большая часть подобных проектов отличается невысоким качеством и создается исключительно для фанатов аниме. Отдельную нишу в этом своеобразном жанре занимают игры с демонстрацией в кадре предметов нижнего белья. Например Line Kill Spirits, где нужно не поколотить соперницу, а сфотографировать ее неглиже. Очки, по которым и определяют победителя, начисляют в зависимости от выбранного ракурса. Подобные развлечения не чужды японской душе, и во многих додзин-файтингах встречаются барышни, не отягощенные избытком одежды. В особо сложных случаях весь боевой состав только из них и состоит, как в игре Vanguard Princess, созданной выходцем из Capcom. Мамзели бегают, прыгают, визжат и, конечно же, дерутся, не забывая при этом лихо сверкать белоснежными трусиками. Но если на время отвлечься от эротической составляющей, нельзя не признать, что Vanguard Princess – неплохой файтинг. Количеству кадров анимации могут позавидовать

» Vanguard Princess

Нельзя не упомянуть японские додзин-игры

даже игры серии Guilty Gear XX, спецэффекты удовлетворят самого требовательного пиротехника, есть здесь и возможность сразиться по Сети.

Додзин-файтинги невероятно популярны у себя на родине и постепенно начинают завоевывать признание игроков за ее пределами. Пусть состав персонажей часто ограничен подростками женского пола, а огрехи баланса вгоняют в ужас истинного ценителя боевых искусств, поклонникам нравится. Разработчики же, как правило, реагируют на замечания комьюнити, порой весьма оперативно исправляя баги и даже добавляя новые игровые элементы. Правда, иногда усовершенствования до добра не доводят. Подобная судьба постигла Million Knights Vermilion, которая стартовала довольно неплохо, но после добавления патчей растеряла большинство своих поклонников.

Но самиздатом сыт не будешь, и, чтобы насладиться действительно качественными продуктами, геймерам приходилось возвращаться к хитам прошлых лет. Пока в 2009 году не произошло удивительное – на PC портировали Street Fighter IV! Классический двухмерный геймплей, отменное графическое оформление (назло критикам, утверждавшим, что-де все 2D-файтинги страшненькие). Персонажи на любой вкус – от маленькой японской школьницы до огромного русского парня, отличное управление и онлайн с рейтингами и круглосуточными сражениями. А последнее значимое событие в мире файтингов – анонс для PC игры BlazBlue: Calamity Trigger. К сожалению, на сегодня эта версия устарела, на аркадных автоматах уже вовсю играют в BlazBlue: Continuum Shift, а скоро к ее аудитории присоединятся и владельцы PlayStation 3 и Xbox 360. Но неизбалованным файтингами ортодоксальным владельцам PC выбирать не приходится.

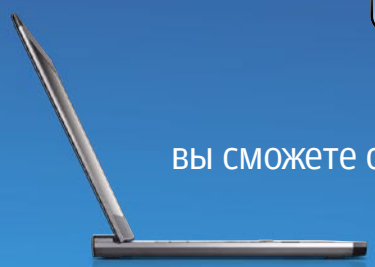
В завершение остается лишь сказать, что файтинги на PC все-таки существуют. Пусть жанр представлен не так ярко, как на консолях, а многие проекты и вовсе сделаны любителями, но ведь десять лет назад даже этого не было. Правда, говорить о значительном развитии жанра на домашних компьютерах нельзя. Все основные идеи были заложены в 90-х годах прошлого века и окончательно сформировались к 2000-му, явив миру и бег по арене, и парирования, и командные бои, и воздушные комбо и другие элементы, кажущиеся сегодня такими родными и привычными. Да, у нас есть файтинг-конструкторы наподобие M.U.G.E.N. и 2D Fighter Maker, на основе которых каждый волен создать собственную игру. Доступна эмуляция старых консолей и аркадных автоматов. Благодаря этим инструментам PC-игроки получили возможность увидеть практически все классические файтинги, а иногда даже сразиться по Сети (отдельное спасибо сервисам GGPO и 2DF). Но в ближайшем будущем ждать изменения ситуации в лучшую сторону не стоит. Серьезный интерес к файтингам на компьютерах проявляют разве что фанаты из стран бывшего СССР, весь остальной мир уже давно перебрался на консоли. Может, и нам пора?

15 лет

КОМПЬЮТЕРНОЕ ОБОЗРЕНИЕ
новости технологии рынок

Подписка 2010

Июль – Декабрь



Подписавшись на еженедельник
«Компьютерное Обозрение»,
вы сможете стать обладателем одного из четырех ноутбуков

Dell Latitude 13!

- Оригинальная Windows® 7 Professional
- Intel® Core™ 2 Duo SU7300 (1,3 ГГц, 1066 МГц, 3 МБ)
- 13,3" дисплей WXGA + LCD, вебкамера 1,3 мегапикселя
- Графический мультимедийный ускоритель Intel 4500MHD
- 320 ГБ жесткий диск, 7200 RPM
- 8X DVD+/-RW или Blu-ray™
- 3 года гарантии

Dell Latitude 13 – идеальный выбор IT-профессионалов.
Самый тонкий в мире ноутбук Dell Latitude 13 станет идеальным решением для Вашего бизнеса, подчеркнет Ваш деловой стиль и поможет Вам легко руководить делами, где бы Вы ни находились.

УСЛОВИЯ УЧАСТИЯ

В акции может принять участие каждый, кто до 15 июня 2010 г. оформит подписку на еженедельник «Компьютерное Обозрение» на второе полугодие или уже подписан до конца 2010 г. и до 30 июня пришлет оригинал подписного абонемента по адресу:
«Издательский Дом ITC»,
ул. Старокиевская, 10г, Киев, 04655.

Желательно оставить себе ксерокопию абонемента.

В случае если подписка оформлена через службу курьерской доставки, необходимо выслать по факсу (044) 496-34-69, 496-34-63 или по почте копии платежного поручения и бланка-заказа на подписку.

Подписчики через Издательство, в том числе через системы интернет-платежей WebMoney и Portmone участвуют в акции автоматически.

Не забудьте указать свое имя, фамилию, отчество, а также точный адрес и контактный телефон.

Подведение итогов акции состоится в июле 2010 года.
Результаты будут опубликованы в «Компьютерном Обозрении», № 26

КАК ОФОРМИТЬ ПОДПИСКУ

1. Через наше издательство на веб-сайте: *www.itcpublishing.com/podpiska*
2. Через наше издательство, заказав счет на подписку по телефону или e-mail
   (044) 3310409, (044) 3310401
   sveta@itc.ua, oksana@itc.ua
3. В любом отделении связи по «Каталогу изданий Украины»
4. Через специализированные службы курьерской доставки: *www.itcpublishing.com/dostavka*

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

VISA Electron VISA MasterCard

Или через системы интернет-платежей WebMoney и Portmone

WebMoney portmone.com

Рецензии

» Потому что не все игры одинаково полезны

В этом разделе

50 Tom Clancy`s Splinter Cell Conviction
54 Nier
58 Dead to Rights: Retribution
60 Фобос: 1953
61 Черное зеркало 2
62 Alan Wake
66 Split/Second
67 Dynasty Warriors: Strikeforce
67 Again
68 Grand Theft Auto: Episodes from Liberty City
69 Resonance of Fate
70 Fallen Earth
71 Majesty 2: Трон Ардании
72 Red Steel 2
73 Lead and Gold: Gangs of the Wild West
74 Shin Megami Tensei: Strange Journey

Grand Theft Auto: Episodes from Liberty City

с. 68

Возвращение Будулая

Летопись сегодняшней игровой индустрии – история бесконечных мутаций. Жанровые границы размываются, герои меняются, бюджеты растут. Новая часть Splinter Cell прекрасно вписывается в эту картину. Игра про шпиона в черном костюме неожиданным образом превратилась в стремительный боевик, напоминающий одновременно Call of Duty: Modern Warfare 2, Gears of War и фильмы о Джейсоне Борне.

Tom Clancy's Splinter Cell

В Conviction применяется многократно использованный в кино метод нелинейной подачи сюжета. Вам все время показывают вырванные из контекста сцены, подчеркивающие изменения, произошедшие с главным героем. Новый Сэм – это не милостивый оперативник, который в парокси́зме человеколюбия мог сжалиться над своими противниками и просто вырубить их, не лишая возможности дышать. На сей раз у Фишера нет никаких предрассудков насчет ценности чужой жизни. Он мстит и не верит абсолютно никому. Сюжет закручен вокруг гибели дочки героя, на фоне чего разворачивается глобальная история с заговорами, предательствами, неожиданными встречами, убийс-

Conviction

Кирилл Токарев

Герой взял инициативу в свои руки. Шпионаж "нового поколения" стал брутальным

твами и вертолетами. Не вдаваясь в подробности, чтобы не испортить вам удовольствие, скажем лишь, что Сэму придется столкнуться с давно знакомыми персонажами и узнать о них много нового.

Доминирующая тема Conviction – насилие. Игра пронизана им насквозь, что хорошо видно по изменившемуся геймплею. Одна из главных разрекламированных особенностей – система допросов. Если раньше вам достаточно было легонько придавить отловленного противника, и он тут же выдавал все секреты вселенной, то сейчас вокруг неразговорчивых товарищей разыгрывается целый спектакль. Врагов можно швырять на пол, проламывать их головами телевизоры и крушить писсуары.

От гнева Сэма не спастись даже женщинам и афроамериканцам. Что уж говорить о несчастных солдатах, лица которых герой доводит до состояния кровавого пюре. Красочных допросов здесь не так много, но они оставляют действительно тяжелое впечатление. Трудно себе представить другую игру, где столь щекотливые вещи показывались бы настолько же ярко.

Вам дали полную свободу. Теперь не нужно все время прятаться, опасаясь каждого шороха. Герой наконец-то взял инициативу в свои руки. Шпионаж «нового поколения» стал быстрым и брутальным, а Сэм – похожим на Бэтмена из Arkham Asylum. Очередь, пущенная в живот, способна его свалить, но особенно осторожничать нет необхо-

» Один отвлекает, второй прикрывает

Доминирующая тема Conviction – насилие. Игра пронизана им насквозь

димости – даже когда вас заметили и начали активно обстреливать, достаточно нырнуть в ближайшую тень, чтобы враг потерял след. Находясь в темноте, вы невидимы для оппонентов, если, конечно, они не посветят фонариком или вы сами не выдадите себя несвоевременным выстрелом. Последнее зарегистрированное местоположение героя специально демонстрируется на уровне, благодаря чему вы получаете значительное тактическое преимущество. Пока противники ведут огонь в одном направлении, просто обходите их с фланга и бросаете гранату под ноги.

Но даже в открытой перестрелке легко выжить, достаточно прятаться за многочисленными укрытиями и высовываться из-за них, снося супостатам головы. Чтобы избежать встречи с противником, можно взобраться по трубам на потолок и висеть в темноте, словно Человек-Паук, или вылезти в окно и проползти по карнизу в соседнюю комнату. Уровни стали гораздо более затейливыми в этом отношении. Конечно, до такой свободы, как в Assassin's Creed, еще очень далеко, но наличие определенной нелинейности в выборе маршрута радует.

А вот разновидностей оружия явно маловато. Сэм носит с собой только две единицы: пистолет с бесконечным боезапасом и винтовку, автомат или Узи – по вкусу. В начале уровня дается доступ к специальному ящику, именно там подбирается оборудование для миссии и проводятся апгрейды. Вы сможете повысить точность, прикрепив к стволу лазерный прицел, либо использовать глушитель, чтобы не привлекать лишнего внимания. В дополнение к огнестрельному арсеналу у Сэма в карманах нашлось место для осколочных гранат, липких камер и мин с дистанционными детонаторами.

Одним из важнейших параметров стало количество выстрелов, производимых за единицу времени. Теперь Сэм способен на эффектный трюк в процессе отстрела всех врагов в зоне видимости. Для чего нужно набрать несколько особых баллов (они зарабатываются в рукопашных схватках), затем

ПАСПОРТ

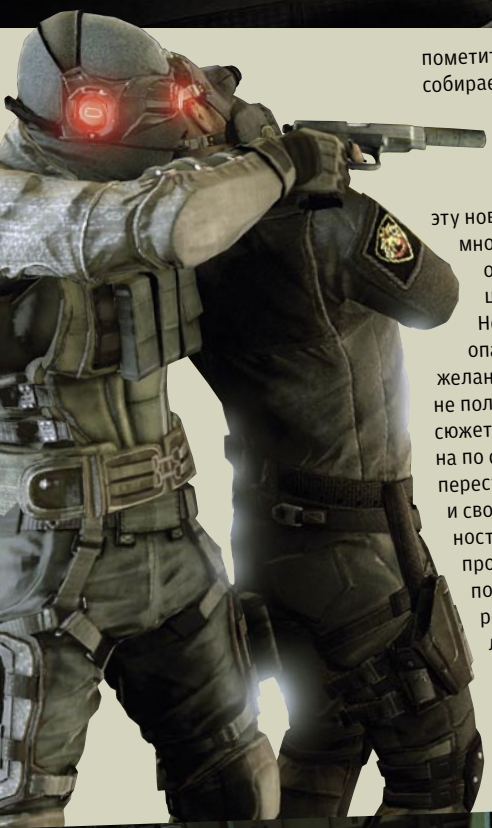
Жанр action / adventure
Разработчик Ubisoft Montreal
Издатель Ubisoft
Издатели в СНГ GFI/«Руссобит-М»
Сайт splintercell.us.ubi.com/conviction
Возраст 18+

Ubisoft Montreal – крупнейшая внутренняя студия, которая занимается огромным количеством проектов. Она почти каждый год выпускает продолжения знаменитых сериалов, переосмысливая старые идеи и делая их более доступными для обычных геймеров.
Игры Assassin's Creed 2,Far Cry 2, Lost: Via Domus, Tom Clancy's Rainbow Six: Vegas
Сайт www.ubisoft.ca

HUNTER

» Чем не черепашки-ниндзя?

> Сэм идет с каменным выражением лица и пистолетом в руке

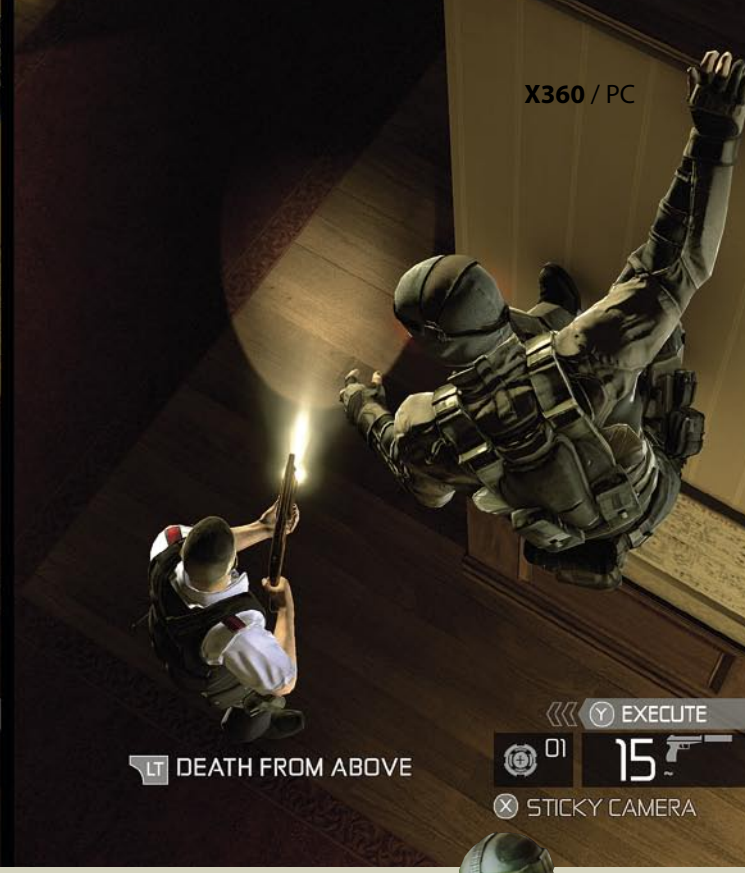


пометить соперников, которых вы собираетесь обезвредить. Нажмите на кнопку – и время замедлит свой ход, а Фишер точными выстрелами уложит несчастных. Когда эту новинку только анонсировали, многие геймеры полагали, что она испортит игровой процесс, излишне упростив его. Но сейчас уже очевидно – опасения были напрасны. При желании функцией можно вообще не пользоваться, хотя в некоторых сюжетных моментах она прописана по сценарию. Сделав прятки и перестрелки более динамичными и свободными, разработчики полностью изменили сам подход к прохождению, дав возможность почувствовать себя диким зверем на охоте, и не стоит удивляться тому, что герой столь легко разбирается с оппонентами. Особенно зрелищны рукопашные схватки, когда Фишер сворачивает солдатам шеи и простреливает позвоночники.

Однопользовательская кампания Conviction построена по тем же принципам, что и сингл Call of Duty: Modern Warfare 2, – ни секунды простоя. Сэм постоянно убивает, бегает и допрашивает. Вокруг мелькают вертолеты, тайные базы, пустынные улицы, злодеи в белорусских народных рубашках, пулеметы, хитрые охранные системы, взрывающиеся автомобили, ярмарки и толпы людей. Через весь этот кавардак Сэм идет с каменным выражением лица, разбитой губой и пистолетом в руке. За время отпуска герой не растерял былого величия и даже без стандартных трехглазых очков ночного видения излучает пленительную харизму. Один раз за все повествование он теряет самообладание лишь для того, чтобы через пять секунд собраться и вновь спасти неблагодарный мир. Справедливости ради стоит сказать, что в кампании львиная доля внимания уделена именно боевым заданиям, нацеленным на яркое действие. Для любителей шпионских страстей припасено гораздо меньше подарков. Укрываться от камер, обезвреживать чужих агентов в толпе и тихо красться в темноте придется далеко не так часто, как раньше, и никакого особенного наказания за поднятый гвалт в большинстве случаев не предусмотрено.

Еще одно качество, которое роднит Conviction с Modern Warfare 2, – скоротечность. Пробежать игру можно буквально за пару вечеров, но продлить удовольствие обязуется кооперативный режим. Приключение на двоих сделано с такой же любовью, как и одиночный забег. Здесь имеется отдельный сюжет, повествующий о событиях, предшествующих основному действию, и посвящен он похождениям американского и русского агентов, обязанных остановить продажу опасного оружия. Кооператив содержит всего четыре миссии, но каждая из них может растянуться на несколько часов. Уровни, по которым вам предстоит пробираться вместе с партнером, действительно огромны. Изучать их в паре чрезвычайно интересно, учитывая структуру локаций, поощряющих совместные боевые действия. Заскриптованные сценки с допросами также удачно срежиссированы под двух участников. В одном случае вам предлагается заставить злодея поговорить по телефону, но он вырывается и берет напарника в захват. В этот момент заложнику придется отвлечь внимание нападающего, а другому игроку – воткнуть бандиту пулю между бровей. Совместные перестрелки – вообще отдельная радость, тут обновленный геймплей предстает во всей красе. Вы будете прыгать на врагов с потолка, прикрывать друг друга, помогать устраивать ловушки, отвлекать внимание неприятеля, взламывать двери и проводить зверские расстрелы из

> Для любителей шпионских страстей припасено меньше подарков



» Кооперативное издевательство над ботами

пистолетов с глушителями. В некоторых заданиях придется работать шпионом, избегая обнаружения, – миссии сложные, но не менее занятные, чем обычные бойцовские мероприятия.

Ubisoft предусмотрела еще один режим, носящий название *Deniable Ops*. Здесь вам предлагается поиграть на шести картах, зачищая их от многочисленных врагов или отбиваясь от прибывающих отрядов оппонентов. Чтобы как-то заставить игрока возвращаться к проекту, авторы внедрили отдельную систему «испытаний». Вам придется справляться с разнообразными задачами: увернуться от преследования, нейтрализовать противника на большой дистанции, оглушить врага с помощью гранаты определенное количество раз. Особенного влияния на геймплей эти добавки не оказывают, но они поощряют игроков выискивать новые способы решения проблем.

Графика Conviction вызывает смешанные чувства. Модели многих персонажей, включая самого Сэма Фишера и его давнюю знакомую Анну Гримм, выглядят просто потрясающе: детализация и анимация выдержаны на самом высоком уровне. Противники, напротив, угловаты, скучны (и довольно глупы, если уж на то пошло), но это компенсируется совершенно неожиданно аутентичной озвучкой. Декорации разнообразны и хорошо освещены, хотя рядом с фонами других современных игр архитектура местных уровней смотрится бедновато. С физикой также наблюдаются определенные проблемы. Иногда из-за ошибок противников подбрасывает на несколько метров после меткого удара главного героя. Очередную игру о приключениях знаменитого шпиона сложно назвать слишком красивой. Она симпатична, но претендовать на лидерство не способна.

» Высовываться из окон смертельно опасно

Сэм постоянно убивает. Вокруг мелькают злодеи в белорусских народных рубашках

Ubisoft пошла на очень смелый шаг. Игра точно понравится новичкам, боявшимся попробовать stealth-action ранее из-за медлительности и монотонности геймплея. Она проста, легка в освоении, в меру зрелищна и может похвастаться наличием одного из самых мощных мужских персонажей за всю историю жанра. Что касается давних фанатов, то они, скорее всего, останутся недовольны излишним потаканием современным вкусам, малой продолжительностью основной кампании и заниженной сложностью. В таком случае советуем рассматривать Conviction не столько как официальное продолжение, сколько как проект по мотивам. Тогда разочарование вас точно не постигнет.

ОЦЕНКА

Идея Спустить Сэма Фишера с поводка

Графика Симпатичная, но не более того

Звук Чудная озвучка с певучей русской матерщиной

Игра Интересная для новичков и легкая для ветеранов

ИТОГ

4.5/5

Nier

Дмитрий Веселов

СМОТРИ НА ДИСКЕ Gameplay

Постпостапокалипсис

Начинается все, конечно, плохо. Камера скользит по заснеженным серым многоэтажкам, мертвые улицы подсказывают, что на дворе апокалипсис, а пара беженцев – папа и дочка – сталкиваются с силами зла.

ЧАС ПРЕЗРЕНИЯ

Никто ничего не объясняет, но люди корчат страшные рожи. Папа метелит врагов палкой и магией, а все происходящее твердо отказывается связываться в нечто цельное. Первые пятнадцать минут игры сбивают с толку, она напоминает невразумительный гибрид мрачной драмы и слешера – будто по сюжету «Дороги МакКартни» сделали еще один Devil May Cry. Любопытно, что дальше становится только хуже.

Причудливо изогнувшись, сюжет Nier демонстрирует строку «прошло 1300 лет» и превращается в фэнтезийную RPG. Палку заменяют мечом, а заснеженный город – глухой деревней. Руки тянутся протереть глаза, а потом и к календарю – убедиться, что на дворе действительно 2010-й.

Так вот, о Nier будет сказано еще достаточно, но прежде стоит заметить одну немаловажную штуку: игра выглядит так, будто ее делали для второй PlayStation. Даже наиграв два десятка часов, я все равно удивлялся пустым коридорам, блеклой гамме цветов и текстурам времен палеолита.

Все враги, за исключением боссов, нарисованы без малейшего проблеска фантазии. Но особенно достает неприятный HDR. Nier засвечивает пространство, когда вы выходите на свежий воздух, и затеняет в тоннелях – но это приводит лишь к тому, что картинка меняется от светло-серой к темно-серой. Даже престарелый Shadow of Colossus выглядит лучше.

Итак, по меркам 2010-го это далеко не самый красивый проект на планете. Любопытно, что недавно та же Square Enix выпустила Final Fantasy XIII, и две эти RPG неожиданно складываются в инь и ян. Final Fantasy эстетична, но не изобретательна, Nier удивляет фантазией, но выглядит как окаменелость. А теперь по порядку.

КРЕЩЕНИЕ ОГНЕМ

После короткого пролога следует знакомство с героями. Мы узнаем, что конец света действительно произошел и что он отбросил общество на уровень первобытных общин. Сложные технологии забыты, а поредевшее человечество живет маленькими поселениями и натуральным хозяйством. Еще больше усложняют ситуацию постоянные атаки Теней – странных неразумных существ, состоящих будто бы из солнечных бликов и пыли.

Заодно нам представят главного героя – некоего Папу, имя которому мы вольны придумать самостоятельно. Седого мечника, который живет в одном из таких постпостапокалиптических сел. Он подрабатывает то пастухом, то курьером, а в свободное время ухаживает за больной дочерью. Ситуация тяжелая – девочка на пороге смерти, но тем не менее вскоре убегает исследовать старую башню рядом с деревней. Разумеется, она тут же теряется, Папа организовывает спасательную экспедицию и в ходе нее обнаруживает говорящую книгу – старый черный том с серебряной инкрустацией и вредным характером.

Фолиант представляется как Гримуар Вайс и сходу предлагает свои услуги – с его помощью герой сможет колдовать прямо в бою. Но, что важнее, Вайс дает надежду на спасение дочки – оказывается, если Папа соберет все заклинания (которые прячутся в самых больших и сильных Тенях), то болезнь удастся излечить.

Nier отправляет игрока на эпический квест, а заодно подсаживает на эмоциональный крючок. Тут просят спасти не мир, а одну маленькую девочку. История Папы персональна и цепляет «семейные» чувства. Но знакомиться с ней интересно не только поэтому.

Дело в том, что Nier изобретательно написана. Те, кто помнят ехидный сценарий Planescape Torment, наверняка оценят брюзжание Вайса. Он комментирует каждое действие игрока, скандалит со второстепенными персонажами и даже издевается над шаблонами жанра. Например, когда герой берется за мелкие почтовые задания, Вайс не преминет заявить, что «люди еще не придумали работы ниже Папиного достоинства». А когда в кадре появится еще один персонаж – девушка-воин, одетая, как заведено у японских дизайнеров, в боевой пеньюар, – Вайс пройдется и по этому канону, оценив ударопрочные качества трусиков.

Как и большинство действующих лиц, озвучен он великолепно. К концу игры к гримуару привязываешься, словно к родному. Тем не

ПАСПОРТ

Жанр action / RPG
Разработчик Cavia
Издатель Square Enix
Сайт www.niergame.com
Возраст 18+

Cavia Японская студия, которая чаще делает проекты по чужим лицензиям, чем что-то свое. Два года назад выпустила интересный музыкальный синтезатор Korg для DS. Те, у кого была PS2, возможно, помнят компанию по недооцененным Drakengard.
Игры Bullet Witch, Resident Evil: The Umbrella Chronicles, серия Drakengard
Сайт www.cavia.com

» Враги пытаются поджечь родную хату. Центральный кризис Nier

> Те, кто помнят ехидный сценарий Planescape Torment, наверняка оценят брюзжание Вайса

» Драка с богом тентаклей

менее всепроникающую иронию излучает не один только Вайс. Похоже, в Cavia работают умные авторы, которым до чертиков надоели штампы обычных RPG, и игра старательно обходит все банальности. Представьте, как бы срежиссировал историю Красной Шапочки Тарантино. Оставаясь ролевой игрой в фэнтези-стиле, проект издевается над условностями, время от времени мутируя в другие жанры. Порой камера уезжает в сторону, и на несколько минут Nier превращается в Castlevania, иногда поднимается вверх и становится пародией на Sokoban. Эпизод с мрачным особняком напомнит о серии Resident Evil, загадки и головоломки прибыли прямиком из The Legend of Zelda. А в момент посещения сонной деревни игра и вовсе превращается в текстовую adventure.

Жалко только, что незадолго до финала Nier сбавляет напор и заново отправляет игрока на прогулку по уже посещенным уровням. Складывается впечатление, что авторы просто тянут время, накручивая часы геймплея.

» Силы явно неравны. Куда этому увальню против голых ягодиц?

> От скучной простоты боевую систему спасают магические приемы

МЕЧ ПРЕДНАЗНАЧЕНИЯ

По механике Nier представляет собой action/RPG без особых изысков. Игроку выделяют одну кнопку на удар мечом, одну на кувырок и одну на блок. От скучной простоты боевую систему спасают магические приемы, каждый из которых можно подвесить на любой из шифтов. Всего заклинаний около десятка, среди них тычки гигантскими магическим кулаками, удары копьями и своеобразный волшебный пулемет.

Оружие, кроме обычных мечей, можно апгрейдить и менять на более сильное – во второй половине Папа научится махать копьями и тяжелыми двуручниками. Магия не меняется, но также способна улучшаться. Делается это при помощи специальных артефактов, выпадающих из мертвых врагов. Прицепив их к оружию или заклинанию, можно добиться дополнительных эффектов при ударе: шанса парализовать врага, повышенной вероятности выпадения предметов, увеличения пробойной силы блоков.

Сбалансированы бои не идеально, но зато они увлекательны. Враги тут злые и быстрые, драки происходят нервно и весело. И пусть некоторым заклинаниям сложно найти применение, а другие, напротив, чересчур сильны, однако в итоге меч и магия используются почти равномерно.

К сожалению, сказать что-то лестное о второстепенных квестах будет затруднительно. На три деревни и дюжину-другую их жителей интересных и изобретательных заданий приходится всего ничего. В промежутках между доставкой хрупких грузов в соседний город и поиском воров предстоит выполнить уйму задач типа «принесите X предметов». Для починки водяного колеса нужно найти 10 бревен, для специального напитка – поймать трех ящериц. Разыщи, накопай, накопи, принеси...

Все ресурсы (а их тут десятки) можно коллекционировать и без квестов, но за редким исключением это бесполезно. Если вы только начали играть, не копите в карманах травки и мышиные хвосты – они вам не пригодятся. Система ремесел в Nier не предусмотрена, собирательством стоит заниматься разве что для повышения собственного благосостояния.

ПОСЛЕДНЕЕ ЖЕЛАНИЕ

И все же, возвращаясь к книжным сравнениям, замечу: под конец игры становится понятно, что она – отнюдь не «Дорога МакКартни», а скорее японский вариант «Ведьмака». Nier точно так же цинична, смешна и отлично написана, даже главный герой похож. Вдобавок история Папы перекликается с сюжетом Planescape Torment, геймплей напоминает о The Legend of Zelda, но что самое главное – эта игра ничего общего не имеет с новой Final Fantasy.

В ней много хорошего, однако хватает и плохого. Она неровная, но изобретательная, немного несбалансированная, но интересная. Тут полно скучных квестов, хотя их можно и не делать. А самое замечательное – великолепные диалоги и чувство юмора создателей превращают прохождение в настоящий аттракцион. И несмотря на то что Nier выглядит дряхло и иногда повторяется, я очень рекомендую обратить на нее внимание. Более захватывающей RPG в этом году пока не было.

ОЦЕНКА

Идея Сделать недорого, но круто

Графика В стиле ретро

Звук Эти голоса и эту музыку хочется слушать и вне игры

Игра Ведьмак по-японски

ИТОГ

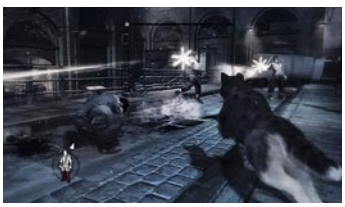
4/5

Bloody World
* Кривавий Світ
Це не іграшка
Це цілий Світ
META®
www.bloodyworld.meta.ua

Земли Героев
www.heroeslands.meta.ua

Dead to Rights: Retribution

Смотри, собачка, какая фигня Есть такой анекдот. Акционерам надоело, что АвтоВАЗ выпускает металлолом на колесах, и они продали завод немцам. Западные специалисты приехали на Волгу и перестроили все по-своему. Включают для пробы, конвейер жужжит, но авто, которые съезжают с него, почему-то оказываются «жигулями». С другого берега Волги на это смотрят бывший директор с замом, и один другому: «Я же говорил, что не руки у нас кривые, а просто место проклятое».



Дмитрий Веселов

> Dead to Rights появляется на прилавках и оказывается фигней. Бренд проклят

С полицейского боевика Dead to Rights на редкость похожая судьба. С 2002 года все эпизоды серии делали разные команды. Сначала внутренняя студия Namco, потом западные разработчики по контракту. Каждый раз, когда издатель выделяет бюджет на еще один Dead to Rights, он обещает хорошую игру. Каждый раз кажется, что у них получится. Ведь с концепцией «Макс Пейн с собакой» сложно промахнуться, верно?

Потом очередной Dead to Rights появляется на прилавках, и вне зависимости от того, кто его создавал и сколько денег в него вложили, проект оказывается фигней. Наверное, бренд проклят. Теперь вот провалился ремейк первой части, порученный студии Volatile Games. Хотя с виду вроде они все сделали правильно.

В типичном американском городе Grant City, в котором без труда распознается плохо замаскированный Нью-Йорк, живет нервный полицейский по имени Джек Слейт, у которого есть отец и собака. Отца убьют очень быстро, буквально в самом начале, и остаток игры Слейт будет метаться по мегаполису от одного места разборок к другому, чтобы отомстить.

История, вернее даже ее настроение, – лучшая сторона Retribution. Игра небрежно написана, персонажи картонные, но сюжет пропитан духом злых боевиков из 90-х. Точно таким, который отличал первый Max Payne, и даже с теми же рюшечками. Это хмурая сага о предательстве, коррупции и мести.

Игровой дизайн неплохо справляется с поддержанием атмосферы. Слейт сражается ночью и под дождем, проходит через доки, склады, недостроенные мрачные стадионы. В свои лучшие секунды проект почти поднимается до планки второго Max Payne. Если у поколения пепси и есть собственный noir, то выглядит он именно так. Жаль, что на этом все хорошее в Retribution заканчивается.

Джек Слейт истребляет преступность с помощью трех видов оружия – огнестрельного, кулаками и посредством собаки. С боевой системой решили не выделываться и стянули у Gears of War 2. Герой предпочитает стрелять из-за стен высотой по грудь, носит ограниченное количество похожих пушек и может брать заложников.

Однако даже скопировать готовое как следует не получилось.

> В свои лучшие секунды проект почти поднимается до планки второго Max Payne

» Движок поддерживает некоторую разрушаемость, но внимания на нее можно не обращать

И союзники, и враги в одинаковой степени идиоты

Паспорт

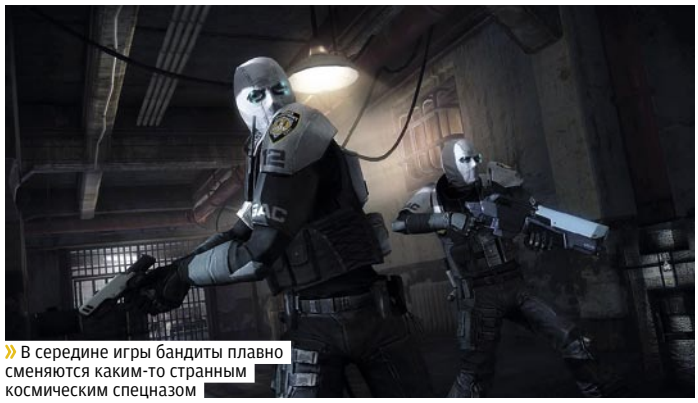
Жанр action
Разработчик Volatile Games
Издатель Namco Bandai
Сайт www.deadtorights.com
Возраст 18+

Volatile Games
Родословную Volatile можно проследить аж до братьев Оливер, которые когда-то делали квесты о Dizzy для ZX Spectrum. До Retribution студия успела выпустить только скучную игру по фильму Тарантино «Бешеные псы»
Игры Reservoir Dogs
Сайт www.volatilegames.com

> Персонажи картонные, но сюжет пропитан духом злых боевиков 90-х

Джек часто пробегает мимо укрытий вместо того, чтобы прижиматься к ним спиной, кнопка *Спрятаться* порой вообще не срабатывает. Наконец, если Маркус Феникс носил сразу две большие винтовки, чахлый Джек может поднять только одну. Это страшно бесит в боях, происходящих в канализации, когда игра бросает в атаку кикбоксеров и снайперов одновременно. Подобрать универсальное оружие для таких случаев не представляется возможным.

С рукопашным боем еще хуже. В перестрелках в китайском квартале сценарист постоянно натравляет на геймера бесстрашных клонов Брюса Ли. Они вытягивают вас из укрытия и начинают пихаться кулаками. И пока Джек от них не избавится, он не сможет спрятаться обратно, оставаясь в зоне обстрела.



В середине игры бандиты плавно сменяются каким-то странным космическим спецназом

К тому же бои не слишком-то удобны. Бокс Retribution завязан на все четыре правые кнопки геймпада, а монотонные комбо клеятся из странных комбинаций *Y, B, Y+B*. Захват делается *X+A*, после чего можно кинуть врага, сильно ударить или взять в заложники. И все это разные сочетания клавиш. Для обычного боевика система выглядит чересчур сложной, а для файтинга тут очень мало возможностей.

С ролью оружия лучше всех справляется собака Слейта – Тень, большая бойцовая хаски. Одним нажатием на кнопку Тень посылается на отмеченного бандита и пробует его загрызть. Пес замечательно вытягивает врагов из укрытия, но, к сожалению, иногда подвержен глюкам. Однажды Тень застрял в капоте автомобиля и бодро гавкал оттуда, когда я командовал ему выбраться. Зато для собаки предусмотрены отдельные уровни.

Порой задание начинается с того, что Джек не может попасть на закрытую территорию, и тогда он посылает хаски вперед. Retribution тут же превращается из боевика в стелс. Собака крадется среди патрульных головорезов и, улучив момент, перегрызает им горло. Так игра возвела в максиму популярную идею «хищника в тени», которую мы уже видели в эпизодах о Риддике.

Но опять же, стелс небезупречен. Представьте себе Batman: Arkham Asylum, только врагов через стены видно всегда (а не исключительно в рентген-режиме), и взамен прочих возможностей Бэтмена осталось лишь две: вцепиться в кадык и откусить мошонку.

Эта игра хочет одновременно казаться Batman: Arkham Asylum, Gears of War и Max Payne, а получается все равно очередной Dead to Rights. Volatile надо было быть злее. Лучше бы они выбросили половину фишек и привели в порядок оставшиеся. Без бокса, с вменяемым стелсом, искусственным интеллектом и стрельбой, Retribution оказалась бы привлекательнее. А пока это только красивая, но бестолковая коллекция чужих концепций.

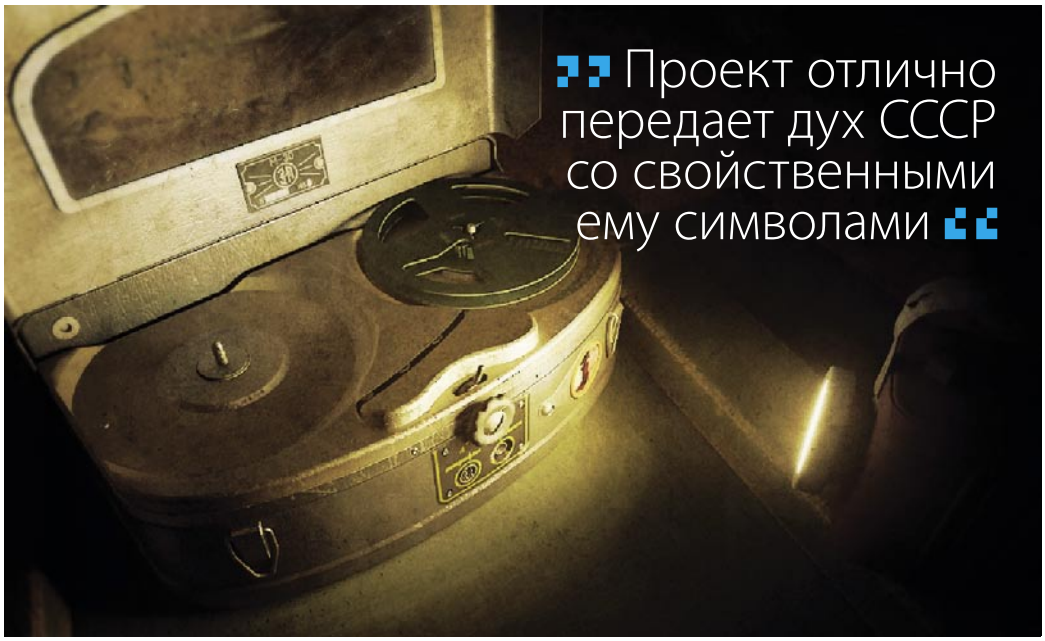
> Это красивая, но бестолковая коллекция чужих концепций

Оценка

Идея Громкое возрождение никому не нужного бренда
Графика Отличная, очень напоминает Batman: Arkham Asylum
Звук Не выделяется
Игра Можно, но не нужно

Итог

3/5



> Проект отлично передает дух СССР со свойственными ему символами

» Аутентично, ничего не скажешь

» Такое здесь стильное меню

» Посмотреть можно, потрогать – нет

Фобос: 1953

Андрей Кубовский

• **Жанр** adventure • **Разработчик** Phantomery Interactive • **Издатель** «Новый Диск» • **Сайт** www.phobos.su • **Возраст** 12+

Кто в бункере живет? Скажем сразу, «Фобос: 1953» и ее предшественница Sublustrum визуально похожи как две капли воды. При этом новая игра Phantomery Interactive не имеет почти ничего общего с фильмом «Фобос», по мотивам которого создавалась, в чем и заключается ее главное достоинство.

Нам подготовили роль советского инженера, направленного руководством НИИ на «закрытый» объект для починки оборудования. Очнувшись в полном одиночестве в запертом подземном бункере, герой должен найти выход на поверхность, попутно ему предстоит узнать весьма нелицеприятную и пугающую тайну, способную изменить мир.

Если сравнивать «Фобос: 1953» с коллегами по жанру, то вспоминается Experience 112 – здесь похожее ощущение заброшенности и одиночества. Живых людей, кроме протагониста, в игре нет. Из невольных собеседников лишь репродуктор, изрекающий философский монолог в стиле «Сталкера» Тарковского, да незнакомец на другой стороне коммутатора, увидеть воочию которого нам не позволят. Зато проект отлично передает дух СССР со свойственными ему атрибутами и символами. Радиола, транслирующая давно забытые каналы, портреты вождей на стенах, корешки книг в шкафах, кинохроника и многочисленные плакаты – все это, как цветная мозаика, создает причудливый рисунок минувшей советской эпохи. В отношении атмосферности игра действительно хороша.

Но ради достижения эффекта кинематографичности в жертву был принесен геймплей. Вернее, его удобство. Тут нет уже привычной подсветки активных зон, а невыразительный курсор часто теряется на фоне темных локаций (а их – хоть отбавляй), что в итоге приводит к пикселхантингу в особо изощренных формах. Квестовка, кстати, достаточно уныла и по большей части завязана на чтение многочисленных бланков, документов и брошюр, разбросанных по бункеру в изобилии. К счастью, каждый найденный документ сразу же заносится в папку, и для того чтобы вновь обратиться к нему, не нужно бежать через десяток экранов.

> Квестовка достаточно уныла и завязана на чтение многочисленных бланков

Игровая логика весьма своеобразна. Есть как по-настоящему интересные загадки, так и абстрактные (если не сказать бредовые), что в итоге превращает «Фобос: 1953» в сюрреалистическую мешанину. Никакой системы подсказок не предусмотрено, и тут проект схож с классическими адвентюрами. Но одновременно этот подход отталкивает нынешнего игрока, отвыкшего от подобного рода хардкора. Недовольство многих вызовет и тот факт, что кат-сцены пропустить невозможно, в результате затягивается и без того достаточно неторопливый геймплей. А пространные рассуждения о природе страха, проходящие красной нитью через всю игру, хотя и способствуют лучшему погружению в атмосферу, но в конце концов начинают утомлять своей практической бесполезностью.

В итоге «Фобос: 1953» походит не на полноценный проект, а на демоверсию. Сюжет, стиль и работа по сбору документальных материалов, которая была проделана авторами, вызывают восхищение. Но два-четыре часа, необходимых для прохождения с учетом факторов, затягивающих процесс, – это просто смешно. История к тому же лишена кульминации, а развязка наступает в тот момент, когда кажется, что самое интересное только должно начаться.

Оценка

Идея Мистический триллер в сеттинге СССР 50-х

Графика Атмосферные панорамные экраны, очень стильный интерфейс

Звук Исключительно удачный и под стать графике

Игра Короткая и странная

Итог

2.5

» Романтичный закат, низкополигональная девушка...

» Биддфорд – тихий, спокойный городок. На первый взгляд

» Нет! Я не качал с торентов!

Черное зеркало 2

• **Жанр** adventure • **Разработчик** Cranberry Production • **Издатель** Anaconda Games
• **Издатель в СНГ** «Новый Диск» • **Сайт** www.blackmirror2-game.com • **Возраст** 12+

Николай Ильченко

Зеркало, зеркало... Первое «Черное зеркало» можно считать примером того, как расходятся иногда мнение критиков и народная любовь. Несмотря на низкую среднюю оценку на metacritic в 58% и справедливые упреки в затянутости, повторении локаций и пристрастии к жанровым штампам, многие игроки симпатизируют «Черному зеркалу» за отличное сочетание мрачной детективно-мистической истории и завораживающе гнетущей атмосферы таинственного поместья в английской глуши.

Вышедший недавно сиквел обречен повторить судьбу предшественницы. Искушенные игроки и журналисты будут ругать его за пристрастие к давно отжившим свое жанровым штампам и удручающую неторопливость повествования. Менее критически настроенные геймеры и фанаты первой части – хвалить за умелое продолжение истории о преследовании злым роком семьи Гордонов.

Впрочем, герой второго эпизода ничего ни о каких Гордонах не слышал. Дарен Майклз – простой студент-физик, никогда не забивавший свою голову легендами о древних проклятьях, а единственная связь с Англией сводится к тому, что его мать работала поваром в богатой британской семье.

История, навсегда изменившая жизнь героя, началась в маленьком городке Биддфорд (штат Мэн), куда во время каникул Дарен приехал погостить к матери. Местечко оказалось по-настоящему спокойным. Ни о каких таинственных происшествиях и тем более убийствах здесь не слышали, наверное, уже лет сто, а самая большая проблема – скотский характер местного фотомастера, к которому Дарен устроился на временную работу.

Однако все вдруг круто меняется, когда в один прекрасный летний день герой знакомится на улице с очаровательной англичанкой Анжелиной, а его мать становится жертвой странного несчастного случая. Эти два, казалось бы, не связанных между собой события запускают целую череду загадочных происшествий и открытий, которые заставляют Дарена начать собственное расследование. А оно в конце концов приводит его в Уиллоу-Крик, захолустный английский городишко, где тринадцать лет назад орудовал страшный маньяк-аристократ Сэмюель Гордон...

Сюжет сиквела сам по себе очень неплох, к тому же авторов стоит похвалить за умелую игру на контрасте. В первом «Черном зеркале» нас сразу бросали в атмосферу страха и мистики. Вторая же часть не пытается копировать свою предшественницу и идет принципиально другим путем. Напряжение здесь растет постепенно и постоянно... Причем, местами даже слишком постепенно. Временами так и хочется крикнуть: «Да понял я уже, понял! Давайте дальше!» Но игра все равно терпеливо и последовательно будет посвящать вас в малозначительные детали расследования.

Эта утомительная неторопливость – одна из основных проблем проекта. Второй минус – неяркие и шаблонные характеры персонажей. Трудно избавиться от ощущения, что они лишены всякой индивидуальности за рамками исполнения своей сюжетной функции. Но главный недостаток «Черного зеркала 2» – назойливый жанровый штамп под названием «тащи все, что плохо лежит». Мы прощаем его играм, не претендующим на серьезность, но если в нагнетающем саспенс и психологизм «Черном зеркале 2» герой вдруг берет в кафе кусок хлеба, крошит его в карман и ходит так целую главу – это уже странно. Пригодятся крошки только в середине следующей главы, когда Дарену потребуется приманить чаек (которые в действительности к хлебу вполне равнодушны, но, видимо, запихнуть в его карман сырую рыбу разработчики все же постеснялись), но как он мог знать об этом заранее? К сожалению, мелкие детали разрушают потуги на психологическую достоверность, и игра на глазах превращается в проходной, в чем-то даже архаичный квест.

Оценка

Идея Продолжение интересной истории

Графика Устаревшая, особенно пугает жуткая анимация ходьбы

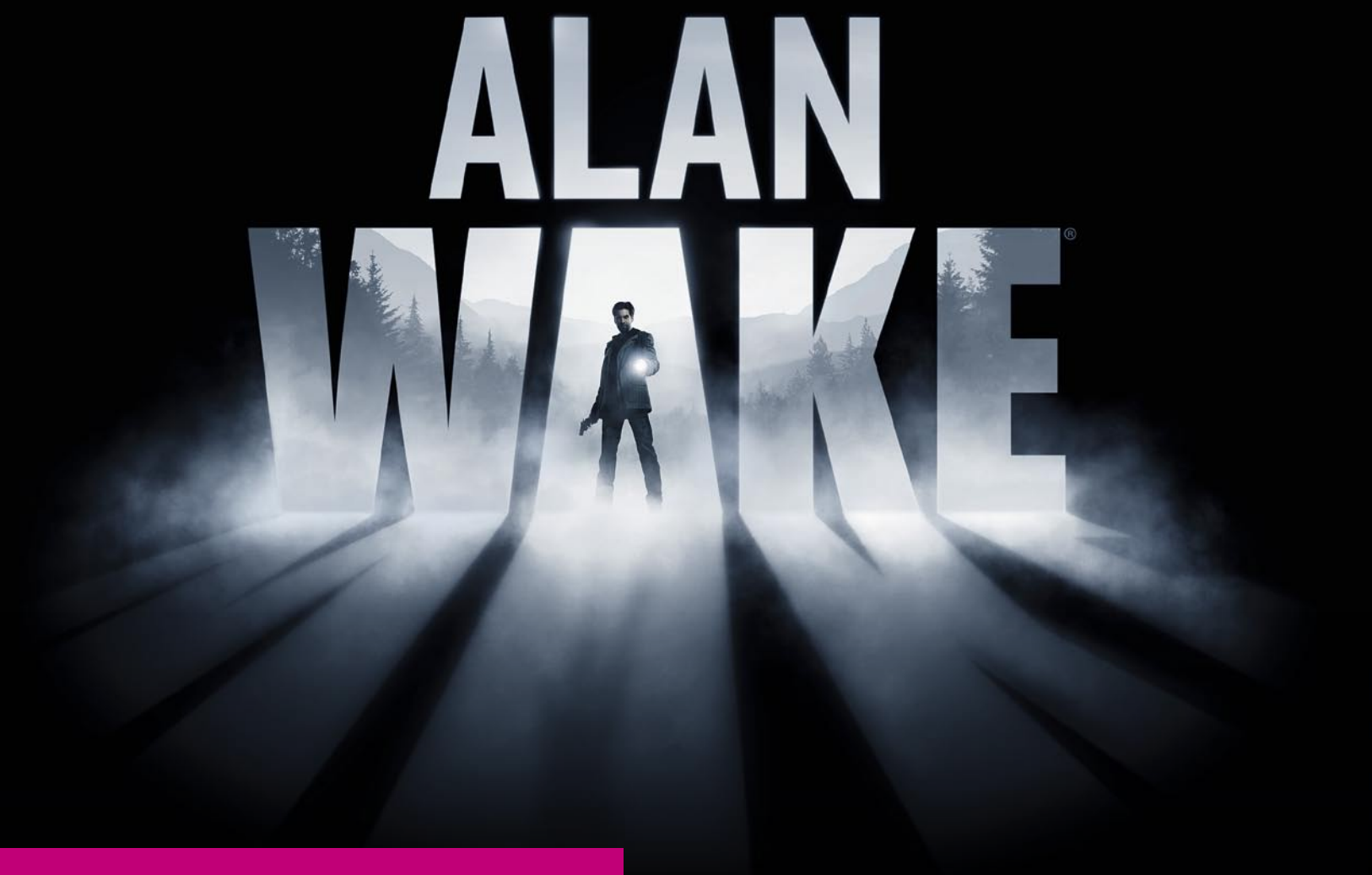
Звук Достойный, но голоса в локализации могли бы быть и лучше

Игра Фанатам первой части и просто любителям хороших квестов определенно должно понравиться

Итог

3

СМОТРИ НА ДИСКЕ Gameplay



Alan Wake

Кирилл Токарев

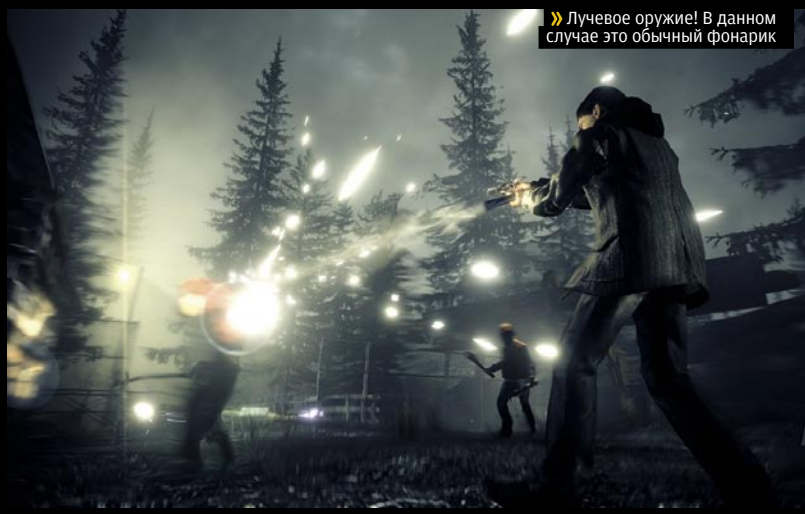
Something wicked this way comes

Новую игру от Remedy преданные поклонники ждали с 2005 года. Интерес геймеров подпитывали загадочными роликами, красивыми скриншотами, масштабными презентациями – компания Microsoft позиционировала продукт как одну из главных игр для X360. Сейчас уже можно сказать: ожидание стоило того. Перед нами уникальное произведение, которое каждый будет трактовать по-своему.

Финская студия заметила дефицит игр приключенческого жанра и взялась за проект, способный одновременно удовлетворить требованиям рынка и продемонстрировать новый подход к подаче сюжета, созданию визуального оформления и, наконец, построению геймплея. Хотя Alan Wake слегка задержалась на стапелях, но мощи не растеряла.

История начинается с того, что популярный автор детективных романов Алан Уэйк направляется вместе с женой в тихий провинциальный городок Брайт Фоллз (Bright Falls), чем-то напоминающий легендарный Твин Пикс. А точнее на небольшой остров, расположенный посреди живописного озера. Алан в творческом отпуске: в последнее время муза где-то запропастилась, вдохновение на нуле, и писатель надеется, что пасторальные пейзажи вернут ему радость сочинительства. Однако не успела семейная пара распаковать чемоданы, как очутилась в эпицентре мистических

» Изыди!


» Лучевое оружие! В данном случае это обычный фонарик

» Лошадку лучше не дразнить

» Зеленая кнопка. Как долго я искал тебя!

» А в заросли лезть страшно...

событий. Супруга Алана таинственным образом исчезла, а окружающий героя мир начал погружаться в какую-то чертовщину: по округе шастают зловещие дровосеки и обезумевшие охотники, в лесу хозяйничает говорящий ураган.

Сценарий игры не просто объясняет действия персонажей. История стала краеугольным камнем проекта, она органично вписана в геймплей и являет с ним неразделимое целое. Именно этим обусловлены многочисленные мысленные комментарии главного героя. Словотворческую природу проекта подчеркивают и разбросанные повсюду листы с незаконченным романом, который автор должен собрать, чтобы вернуть потерянную жену. Информация, поданная на этих страницах, часто предвосхищает игровые события, добавляет характерам персонажей и их поступкам необходимую глубину. В принципе идея не нова, все помнят аудиозаписи в BioShock и Batman Arkham Asylum, однако пророческая функция рукописи наделяет ее особенной силой и делает данное чтиво невероятно интересным. Пересказывать события было бы форменным свинством, скажу лишь то, что сценаристы Remedy явно начитались романов Стивена Кинга и других популярных ужастиков.

Литература отнюдь не единственный источник вдохновения для разработчиков. Авторы признавались, что хотели сделать игру похожей на телесериал. Подтверждение тому – не только отсылки к множеству популярных американских телешоу (например, «Твин Пикс»), но и сама структура проекта. Он разбит на шесть эпизодов, каждый из которых обрывается на остром кульминационном моменте (cliffhanger).

ПАСПОРТ

Жанр action / horror
Разработчик Remedy Entertainment
Издатель Microsoft Game Studios
Сайт www.alanwake.com
Возраст 16+

Remedy Entertainment
Финская студия получила всемирную известность благодаря двум своим проектам. Она участвовала в создании популярнейшего бенчмарка 3DMark и сделала один из лучших боевиков современности.
Игры Death Rally, дилогия Max Payne
Сайт www.remedygames.com

» Всегда бы так!

» Пейзаж действительно величественный

Умиротворяющие эпизоды созерцания окружающих красот и неторопливых прогулок по окрестностям сменяются напряженными перестрелками: пять минут назад вы прохаживались по большому особняку и вели философские беседы, а сейчас несетесь на автомобиле и давите надвигающихся отовсюду врагов. Забег по темному лесу превращается в сущий ад после того, как с неба начинают падать катера и желтые школьные автобусы. Контраст стал лейтмотивом и для боевой системы. Дело в том, что враги, которые встретятся на пути главного героя, окутаны черной субстанцией, оберегающей их от пуль. Ликвидируется пелена с помощью света, а точнее луча фонарика, служащего еще и в качестве прицела. Защитный барьер спадает постепенно, поэтому авторы ввели в игру специальную функцию: яркость потока света регулируется по желанию игрока. С одной стороны, с противниками разделываешься шустрее, с другой – батарейки быстрее садятся. Как только темная броня исчезнет, можете смело палить в супостатов из пистолета, дробовика или охотничьего ружья. В арсенале писателя имеется также ряд замечательных единиц светового оружия: ракетница, вспышка которой способна убрать с пути сразу несколько незнакомцев, а еще гранаты и специальные сигнальные шашки. Их можно поджечь и держать в руке, ослепляя преследователей. Расправляться с врагами здесь удобно и достаточно просто. Затруднения возникают лишь тогда, когда противников вокруг оказывается действительно много, и в их рядах появляются ожившие экскаваторы или огромные джипы.

Как и многим сериалам, новому проекту Remedy нужно время на разогрев. Начало может показаться скучноватым. Придется привыкнуть к тому, что герой выдыхается, едва только вы нажали кнопку *Sprint*, умирает от двух ударов, вечно теряет все честно украден-

» Не злите демонов-комбайнеров!

» В начале истории Алан еще улыбается

ное оружие, ведет себя словно капризная девочка. Надо простить разработчикам и камеру, позаимствованную из Resident Evil 4. Дайте Алану шанс — и уже довольно скоро вы увидите, как он на последнем дыхании включает генератор, стреляет в лицо парню в спортивных штанах с лампасами и переживает удивительные сюрреалистические приключения.

Технология, задействованная в проекте, позволяет оживлять огромные открытые уровни с сотней мельчайших деталей и фантастическим освещением. Вам позволят полюбоваться на горы, покрытые густыми лесами, восхититься красотой высоких елей, окутанных синим туманом, прогуляться по улочкам провинциального городка и познакомиться с его полубезумными жителями, побывать на дамбе и многое другое.

Alan Wake – не action и не adventure. Конечно, здесь имеются шикарные сцены, где разрешается вдоволь пострелять (например, во время импровизированного рок-концерта с фейерверками), моменты, где нужно прыгать, бегать (акробатика часто страдает от багов физического движка) или выполнять нехитрые задания, но суть отнюдь не в них. Все сравнения с Resident Evil 5, Uncharted 2: Among Thieves и Heavy Rain абсолютно бессмысленны. Перед нами не просто история о монстрах, преступниках и поиске самого главного сокровища, а удивительная повесть о том, как реальность и выдумка, сон и действительность переплетаются и рождают новый уникальный опыт. Если и есть в мире проект, близкий Alan Wake по духу, то это незамысловатый ужастик The Path. Авторы обоих хотели вывести игры на новую орбиту, расширить их культурный потенциал. Отличие заключаются лишь в том, что Remedy имела в своем распоряжении куда больше денег и прекрасно понимала, что без современного геймплея успеха ей не видать.

Это странно, но Alan Wake не понравилась многим критикам и хардкорным геймерам. Люди, столько ратовавшие за переход интерактивных развлечений на более высокий драматический уровень, своими отзывами показали собственную неготовность оценить подобный проект. Особенно им не понравилась концовка, порождающая больше вопросов, чем ответов. Как «Твин Пикс» и «Клан Сопрано», игра завершается там, где, по сути, могла бы только начаться. Пройти Alan Wake – это все равно что посмотреть «Космическую Одиссею 2001», первый сезон «Загубленных» и дождаться последней серии «Твин Пикс». Когда герой допишет роман, скажет последнюю фразу, поставит точку в повествовании и экран потемнеет, у вас определенно возникнет ощущение, что вы прикоснулись к чему-то действительно новому и необычному.

Конечно, Alan Wake далеко не идеальна. Ее можно было сделать в сто раз лучше, больше и насыщеннее, однако рецензентам не стоит притворяться астрологами и гадать о том, что могло бы получиться, сверни студия на другую дорожку. Подобно многим сериалам, на которые ориентировались авторы, новое произведение Remedy дает игроку удивительный опыт, чувство причастности к важной тайне, целому новому миру. И никакой открытый финал не способен испортить этого ощущения. Как часто бывает и в жизни, процесс здесь значительно важнее результата.

» Сюда, исчадья тьмы!

ОЦЕНКА

Идея Сделать интерактивный мистический сериал

Графика Завораживающие ландшафты и красивое освещение

Звук Эффекты прекрасно подобраны

Игра Одно из самых необычных и интересных развлечений последнего времени

ИТОГ

4.5/5

АЛЬТЕРНАТИВНОЕ МНЕНИЕ

Долгожданный проект финнов из Remedy оказался очень хорош. Это бескомпромиссный высокобюджетный триллер, в котором нет места огрехам. Пусть в начале истории отовсюду видны уши Silent Hill и аналогии с романами Стивена Кинга, но по мере развития сюжета сценаристы Alan Wake достают из рукавов козыри. И порою заставляют забыть, что перед тобой обычная игра, а не очередная серия «Загублених» или «Твин Пикс». Особенно учитывая то, что проектов с сюжетом такой глубины – единицы.

Alan Wake не даст вам заскучать, но и не станет постоянно держать в напряжении. Темп игры скрупулезно просчитан, каждое слово в диалогах, каждая деталь окружения выверены с ювелирной точностью. Что интересно, сам меланхоличный Алан меньше всех окружающих его персонажей хочет быть в гуще событий – чем и вызывает невольную симпатию.

Alan Wake, конечно, не без недостатков. Но ждать, пока их исправят, попросту кощунственно. Играть надо уже сегодня. Либо ради полной трагизма мистической истории, либо просто чтобы насладиться шикарными пейзажами городка Брайт Фоллз.

Михаил Половко

» Не успел...

Split/Second: Velocity

• **Жанр** racing • **Разработчик** Black Rock Studio • **Издатель** Disney Interactive Studios
• **Издатель в СНГ** «Новый Диск» • **Сайт** www2.disney.co.uk/split-second-velocity • **Возраст** 7+

Богдан Афанасьев

Доли секунды Black Rock Studio умеет удивлять. Сначала ошеломляющая Pure – отличное сочетание гонок на квадроциклах и трюков а-ля SSX, а теперь кинематографичная Split/Second: Velocity, которая погрузит нас в мир бешеных скоростей и потрясающих взрывов.

Все знают Burnout – гонки на головокружительной скорости сквозь трафик, сдобренные эффектными авариями. Split/Second: Velocity тоже позволяет прокатиться с ветерком, только по отменно разрушаемой местности. Идея весьма проста. Нас приглашают на автомобильное телешоу, где заезды проходят на особым образом подготовленных трассах. На отдельных участках дороги предусмотрены триггеры (активизируются игроком или его противниками), которые приводят в действие сюрпризы, припасенные разработчиками. Мы увидим взрывающиеся поезда, автомобили и бензоколонки, на наше авто с вертолета станут сбрасывать бочки с бензином, вокруг будут рушиться небоскребы и мосты, а может, даже упадет самолет. Устроить большой бум удастся только тогда, когда заполнена шкала PowerPlay. А для этого придется попрактиковаться в экстремальном вождении: зависнуть на хвосте у соперника, дрифтовать, заставить машину совершать головокружительные прыжки и т.д.

В процессе гонки желательно постоянно держать в уме расположение спецучастков, а момент активации триггера рассчитать до долей секунды. В противном случае мы сами угодим в ловушку, а соперник даже бампер не поцарапает. На многих трассах предусмотрены развилки и участки, где можно срезать путь. Их тоже разрешено «включать». Особенно приятно закрыть проезд прямо перед носом у противника и наблюдать, как его авто размазывает по стенке. Кроме классических гонок и заездов на время в Split/Second: Velocity есть несколько любопытных экстремальных режимов. Например следование за многотонными грузовиками, из которых постоянно выпадают взрывающиеся бочки, или променад, во время которого за автомобилем игрока охотится вертолет, не стесняющийся расходовать ракеты. Драйв тот еще!

К сожалению, кастомизация сделана достаточно бедно. Разрешают выбирать лишь цвет авто, а еще в зависимости от наших достижений оно оформляется различными наклейками. Однако по большому счету этот элемент нельзя назвать жизненно необходимым. Скорости безумные, на трассе творится микро-Армагеддон, и тратить время на созерцание цвета спойлера – форменное самоубийство.

Порадовал пользовательский интерфейс игры – вся необходимая информация показывается внизу по центру экрана, что позволяет меньше отвлекатся от происходящего. А вот управление немного разочаровало. Автомобили подчиняются указаниям с явной неохотой. И хотя спустя какое-то время привыкаешь, ощущения полного контроля нет.

Зато графика просто потрясающая. В определенные моменты кажется, что на экране зрелищная сцена погони из высокобюджетного боевика. Хотя на самом деле объекты в игре не обладают огромным количеством полигонов – все решает грамотный дизайн. Трассы радуют разнообразием: перед нами и городские улицы, и аэропорт, и кладбище самолетов, и сухие доки. Есть где разгуляться.

Игра получилась практически отличной. Добавить бы внятный саундтрек и более отзывчивое управление, и она непременно заработала бы «Выбор редакции». Но в любом случае, если вы не один час провели за Burnout или MotorStorm, то и Split/Second уделите не меньше времени – она того стоит! А учитывая отменный многопользовательский режим, смело отнесем ее к отличным развлечениям для теплой компании.

ОЦЕНКА

Идея Гонки с препятствиями

Графика Спецэффекты просто бесподобны

Звук Звуковое сопровождение отличное, а вот саундтрек мог бы быть и поразнообразнее

Игра Еще одна отличная аркадная гонка, достойная встать в один ряд с Burnout, MotorStorm и FlatOut

ИТОГ

4.5/5

Dynasty Warriors: Strikeforce

Иван Титов

• **Жанр** action • **Разработчик** Omega Force • **Издатель** KOEI Tecmo
• **Сайт** dynastywarriorsstrikeforce.co.uk • **Возраст** 12+

Уснувший дракон

Меняются поколения консолей, развиваются жанры видеоигр, а японцы из KOEI все продолжают выпускать новые части Dynasty Warriors, которые как будто застряли во временах первой PlayStation.

После пары минут знакомства с игрой хочется заглянуть в календарь и убедиться, что на дворе действительно 2010 год. Не знаю, держат ли авторов Dynasty Warriors: Strikeforce в каком-то особом бункере, но то, что их определенно решили оградить от контактов с God of War, Devil May Cry и прочими консольными боевиками и слешерами последних десяти лет, это точно.

В первой же драке навстречу герою выбегают несколько десятков бандитов, которые выглядят и анимированы совершенно одинаково. Будто настоящие самураи, разработчики из Omega Force не ищут легких путей – их подход строг и прямолинеен. Они не пытаются разбавить толпу AI-болванчиков разными типами врагов или научить их простейшей тактике – нарисованные под копирку противники бегут к нам по прямой с целью умереть от удара меча.

Но победа не принесет никакого удовольствия. Вражеские солдаты словно сделаны из картона. Чтобы выжить, достаточно бесконечно повторять одно и то же комбо. Вдобавок в игре очень неудобная и раздражающая система прицеливания, а дизайн уровней как будто взят из простенького трехмерного платформера.

Среди множества недостатков местного геймплея неожиданно обнаруживается пара достоинств. У вверенного нам боевого отряда есть свой городок, в котором можно устроиться на работу наемником или прошвырнуться по магазинам. Все лавки разрешено улучшать, что, естественно, расширяет их ассортимент. Такому вкраплению экономической стратегии удается хоть ненадолго отвлекать от монотонных поединков.

Есть еще одна деталь, сделанная на приемлемом уровне, – многопользовательский режим. Вырезать сотни китайских воинов можно вместе с тремя друзьями. И хоть недостатков боевой системы это не исправляет, но, как обычно, в мультиплеере все-таки веселее.

Возможно, на PSP Dynasty Warriors: Strikeforce и удастся чем-то заинтересовать, но на «больших» консолях, где хороших слешеров хватает, она кажется невероятно устаревшей, неудобной и унылой.

Оценка

Идея Вчетвером против целых армий
Графика Картинка на домашних консолях немногим лучше, чем в PSP-версии
Звук Непримечательный
Игра За последние полтора десятка лет в ней почти ничего не изменилось

Итог

1.5

Again

Алексей Пасак

• **Жанр** adventure • **Разработчик** Cing • **Издатель** KOEI Tecmo
• **Сайт** tecmo.info/product/again • **Возраст** 12+

Битва экстрасенса

Паранормальное приключение Again оказалось лебединой песней японской студии Cing, запомнившейся безусловно приятной интерактивной графической новеллой Hotel Dusk: The Room 215 – в начале весны компания заявила о банкротстве.

Заоротила на рынке недвижимости, популярная актриса, таксист, работник отеля – казалось бы, никак не связанные между собой люди погибают насильственной смертью, а на месте преступления обнаруживают всевидящее око, вырезанное из долларовой банкноты. Расследование заходит в тупик, и папку с делом отправляют в архив. Но спустя почти двадцать лет после страшных событий убийца снова напомнил о себе, а наш герой – агент ФБР Джонатан Уивер (Jonathan Weaver), скоропостижно открывает в себе сверхспособности. Окружающий его мир раздваивается – на левом экране DS мы видим картину прошлого, на правом, соответственно, – настоящего. После этого сюжет делает до оскомины банальный ход, привязывая героя к происшедшим преступлениям с помощью глубоко личных мотивов.

Персонажи шаблонны: суровый, но справедливый босс, напарница с мимикой Анны Фэрис из «Трудностей перевода», старый друг и по совместительству репортер-ловелас в местной газете... Геймплей тоже не блещет оригинальностью. Герой картинно хватается за голову и упорно начинает сверять воспоминания о прошлом с теперешней окружающей обстановкой (мини-игры в стиле «найди десять отличий»), за кадром звучит тревожная музыка.

Again ужасающе скучна. Продираться через массу диалогов с довольно условными второстепенными героями и нечастым действием становится все утомительнее с каждым часом. Местная квестовка так же далека от совершенства, как бобслеисты Ямайки от олимпийских медалей. Не использовали экстрасенсорику в неочевидном месте? Тогда не сможете найти нужную улику, и герой будет метаться по городу, сжигая бензин в своем авто и ваши нервные клетки.

В общем, Again – это полнейший провал. Хотя реабилитировать почившую в бозе студию Cing может англоязычный релиз Last Window: Midnight Promise прямого сиквела Hotel Dusk. В нем экс-полицейский Кайл Хайд (Kyle Hyde) хоть и не обладает паранормальными способностями, но наблюдать за ним должно быть в разы интереснее.

Оценка

Идея Медиум на страже порядка
Графика Домашний театр из газетных вырезок
Звук В отличие от всего остального – не надоедает
Игра Неудачное развитие хороших идей

Итог

3

» Ишь, пиджак надел, так сразу важный?

» В любой момент можно размяться на танцполе

Grand Theft Auto: Episodes from Liberty City

• **Жанр** action • **Разработчик** Rockstar North • **Издатель** Rockstar Games
• **Сайт** www.rockstargames.com/episodesfromlibertycity • **Возраст** 18+

Иван Титов

Огни большого города В то время как Нико Беллик, главный герой Grand Theft Auto IV, грабил банки и участвовал в бесконечных криминальных разборках, Либерти-Сити продолжал жить своей жизнью. Дополнение включает в себя сразу два эпизода, выходивших на X360 по отдельности: The Lost and Damned и The Ballad of Gay Tony.

Где-то на окраинах Олдерни после принудительного лечения от наркотической зависимости на свободу выходит Билли Грей, главарь байкерской банды The Lost Motorcycle Club. Пока его не было, всем заправлял Джонни Клебитс. За время исполнения обязанностей лидера он заключил мир с другими группировками, наладил стабильный бизнес и вообще здорово поправил финансовое положение шайки. Но по возвращении Билли все начинает трещать по швам – снова развязывается война с противоборствующей бандой The Angels of Death, и спокойной жизни приходит конец. Джонни, конечно, не так представляет себе будущее The Lost MC, и совсем скоро это приводит к расколу бригады.

В то же время среди роскоши центра города Луис Лопес и Тони Принц (тот самый Gay Tony) пытаются удержать на плаву два ночных клуба – Maisonette 9 и Hercules. В The Ballad of Gay Tony повествование теряет драматизм The Lost and Damned и оригинальной GTA IV, полностью сосредоточившись на фирменной сатире серии. Один за другим на сцену выскакивают придурковатые герои (способные писать в твиттер, что их окружили байкеры и собираются убивать, вместо того чтобы бежать от них сломя голову) и столь же стремительно ее покидают. Не успеваешь и глазом моргнуть, как Луис выбрасывает из вертолета профессионального блогера, посмевшего опубликовать негативный отзыв о его клубе, угоняет бронетранспортер с военной базы по прихоти сына арабского шейха и прыгает вниз с вершины небоскреба, дабы не встречаться с поднимающимся по лестнице спецназом.

Похождения байкера Джонни куда спокойнее. Самое необычное, что с ним случается, – это гонки на мотоциклах с применением бейсбольных бит да скриптовые сценки с полной обнаженкой, которые не пойми как пропустила цензура.

Однако контраст двух дополнений идет сборнику только на пользу. Захотелось серьезного криминального боевика – включаешь The Lost and Damned, заскучал по безумию и боевым вертолетам – открываешь The Ballad of Gay Tony.

Rockstar по-прежнему на предельной высоте держит планку качества диалогов. Бесконечная болтовня персонажей продолжает лучшие традиции «Криминального чтива» и просто завораживает. Одно удовольствие слушать, как оправдывается пресловутый шейхов сынок, застуканный отцом без штанов с кокаиновыми дорожками на столе, золотым автоматом в руках и в компании женщины нетяжелого поведения. Билли Грея периодически тянет говорить стихами или пускаться в философские рассуждения о сходстве байкерского стиля жизни с действием центробежной силы. А уж что творится на местном телевидении и радио...

Не меньше внимания уделили и главной достопримечательности игры – самому Либерти-Сити. Город по-прежнему великолепен. Он красив (какая тут гроза! какой рассвет!), и в нем всегда есть чем заняться – авторы добавили несколько новых мини-игр, а также войны банд, в которых герои могут принять непосредственное участие.

Нарекания вызывает только техническая часть. В сравнении с последними играми жанра здешние управление и камера уже не кажутся удобными. Успела устареть и графика, особенно это заметно по лицам второстепенных персонажей. Зато наконец посреди миссий сделали чекпоинты. Теперь после очередной фатальной ошибки не нужно переигрывать все задание заново.

Каждое из дополнений добавляет около десяти-двенадцати часов геймплея – это больше многих полноценных проектов. А ведь их тут целых два. Без малого сутки великолепных диалогов, разнообразных миссий и настоящего живого города. Не сомневайтесь, оно того стоит.

ОЦЕНКА

Идея Еще два эпизода истории Либерти-Сити

Графика Поразительная детализация города, но не лиц

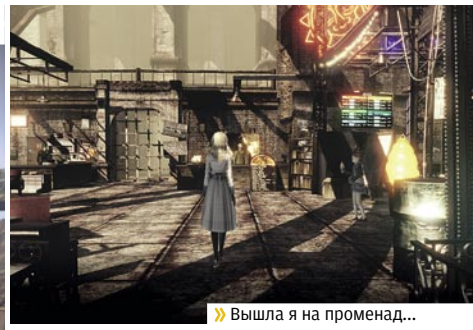
Звук Отличный, в лучших традициях серии

Игра Сутки чистого времени в любимой игре

ИТОГ

4.5/5

» Собачки подкрались незаметно



» Вышла я на променад...

» Показываю! Вот так надо свечку держать!

Resonance of Fate

• **Жанр** jRPG • **Разработчик** tri-Ace • **Издатель** SEGA • **Сайт** www.sega.com/rof/index_us • **Возраст** 16+

Иван Титов

В резонансе Жанр jRPG в кризисе. В White Knight Chronicles по-настоящему удался только сетевой режим, а Final Fantasy XIII оказалась слишком линейной и скучной. На их фоне Resonance of Fate – пока единственный серьезный кандидат на звание лучшей японской ролевой игры года.

В Resonance of Fate всего три главных героя: Вашерон (Vashyron), Зефир (Zephyr) и Леанн (Leanne). Они наемники, выполняющие задания богатых дворян. Если кому-то из вельмож нужно достать дорогое вино из охраняемого склада или попросту отправить подарок, ребята не особо привередничают и берутся за дело. Тем более что подобные поручения неплохо оплачиваются – путешествия по игровому миру довольно опасны (за стенами городов полно монстров). Так что услуги смельчаков пользуются популярностью.

Действие тут развивается невероятно медленно. Мы помогаем аристократам и обычным горожанам, занимаемся какими-то бытовыми хлопотами, а в это время незнакомые нам правители и советники строят планы глобального изменения мира. Короткие сцены разворачивающихся политических интриг показывают раз в полтора-два часа, и они совсем не отвлекают главных героев от повседневных задач. Наши наемники вообще поначалу стоят в стороне от основной сюжетной линии. Этот ход tri-Ace оказался удивительно удачным, нарратив Resonance of Fate выглядит плавным и совершенно не напрягающим. Помогают втянуться в историю и остроумные шутки, которые (какая редкость!) не воспринимаются как вымученные и действительно заставляют улыбнуться.

При этом юмористические сценки подчеркивают мрачность сеттинга Resonance of Fate. Планета практически уничтожена природными катаклизмами. Люди же теснятся в гигантской башне Базель (Basel), оборудованной сложной системой жизнеобеспечения. Спустя столетия после создания этой циклопической конструкции она обросла многочисленными этажами-городами, но сообщение между ними ненадежно по причине разгула пресловутых монстров.

Как вы понимаете, нашим героям предстоит немало драться. Сражения в игре сложные и необычные, в них комбинируется походовая система и действия в реальном времени. Нечто похожее мы видели в Valkyria Chronicles: пока персонаж остается на своем месте, враги также не двигаются. Можно сменить оружие, отдать некоторые общие указания или просто рассматривать карту. Но лишь только герой сделает шаг в сторону или откроет огонь по противникам, как они одновременно с вами тоже начнут перемещаться и атаковать.

Во время боя наемники не стоят в определенной точке, а свободно бегают по локации. На ней, кстати, есть укрытия и бочки с горючим, эффектно взрывающиеся при попадании в них пуль. Такой уклон в action добавляет динамичности, но не означает наличия в боевке каких-то упрощений. Наоборот, она полна нюансов, разобраться в которых нелегко. Взять хотя бы тот факт, что перемещать героев следует с умом – определенные маневры накапливают особые баллы, способные активировать мощнейшую tri-attack. Битвы в игре сложны, наскоком их не возьмешь, а полностью освоить все хитрости удается только часов эдак через десять. Найдется чем заняться и в свободное от сюжетных заданий время. В Resonance of Fate, например, можно улучшать оружие, заменяя его детали. Есть побочные миссии, правда, не слишком-то разнообразные.

Оформление проекта вызывает смешанные чувства. После глянцевой Final Fantasy XIII картинка на экране смущает скудностью и блеклостью. Но это только поначалу. Стилистика нового проекта tri-Ace удалась. Стимпанк, красивая архитектура, огромные механизмы... А во время боев герои жонглируют пистолетами и выделывают такие кульбиты, что инспектор Текилла из фильма «Круто сваренные» кажется по сравнению с ними детсадовским полицейским.

Resonance of Fate – бальзам на душевные раны поклонников jRPG. Интересный, по своему красивый, сложный проект с оригинальной боевой системой. Игре на самом деле удается войти в резонанс с геймерами, уставшими от посредственных поделок, за что ей и ее авторам большое человеческое спасибо.

Оценка

Идея Разнообразить жанр jRPG

Графика Стильная

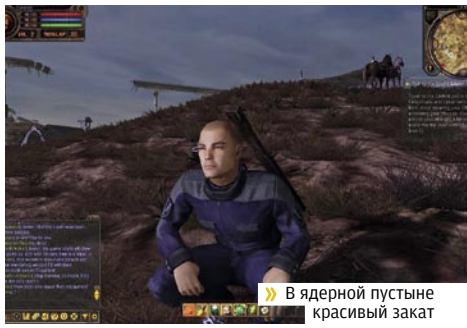
Звук Хорошие озвучка и музыка

Игра Отличная альтернатива скучной Final Fantasy XIII

Итог

4.5/5

» Дикий Запад 300 лет спустя


» В ядерной пустыне красивый закат

» Смутно знакомый итальянец

Fallen Earth

• **Жанр** MMORPG • **Разработчики** Fallen Earth / Icarus Studios
• **Издатель** Fallen Earth • **Сайт** www.fallenearth.com • **Возраст** нет данных

Дмитрий Веселов

Счастливое будущее Итак, это все-таки произошло. На границе давно враждующих Индии и Пакистана объявился смертоносный вирус. Оба правительства решили, что это атака и обменялись ракетными залпами. Юго-Восточная Азия превратилась в выжженную пустыню.

Так начинается история Fallen Earth, вселенной, в которой произошло сразу два конца света – биологический и военный. Подключившись к игре, геймер обнаруживает себя на дамбе Гувера и узнает, что он – сбежавший клон. После краткого курса обучения герой окажется в большом мире, где превалируют классические пустоши, а на календаре значится 2156 год.

Подходящее время задуматься, кем стать. Предлагаются десятки вакансий на выбор. Ролевая система не связывает игроков классами. Хотите, тренируйте выносливость и интеллект – будете самым живучим ботаником по эту сторону Рио-Гранде. Хотите, развивайте восприятие с ловкостью – таланты пригодятся ниндзе с пистолетом. Система немного неочевидная, но дружелюбная и напоминает G.U.R.P.S., что наверняка оценят старые фанаты Fallout. Есть у нее и свои особенности – здесь редко выдают уровни, зато регулярно начисляют очки для развития персонажа.

Сперва клон растет и тренируется в одном из девяти стартовых городков. Чуть позже он обязательно начнет исследовать мир, а еще позже наверняка вступит в ряды любой из шести игровых фракций. По сюжету пустыня охвачена войной, и тут постоянно дерутся за влияние несколько военизированных банд. От того, куда запишется клон, зависит его развитие. Например, анархисты из Children of the Apocalypse обучат «магии» мутаций, а солдаты Enforcers объяснят, как управляться с винтовками и броней.

Но до этого еще надо будет дожить. Первые десять часов Fallen Earth изо всех сил сражается с самим игроком. Это увлекательная MMOG с удивительно высоким порогом сложности для новичков, и после ее запуска очень велико желание немедленно выйти обратно. Во-первых, смущает невыразительная картинка. Графика устарела на семь лет, а местные пустоши населяют угловатые болванчики. Во-вторых, расстраивает перегруженный и неочевидный интерфейс. Ну и на закуску повторяющиеся квесты. Скажем, в стартовой деревушке почти каждый NPC посылал меня в маленький подземный бункер вида «пять комнат, три коридора» – на этом пятачке пространства я выполнил добрый десяток задач. Fallen Earth задыхается в атмосфере малобюджетности и любительского продюсирования. Однако те, кто все-таки осилят обучение, обнаружат необычный проект, легко способный отъесть месяц-другой вашей жизни.

Территория радует безграничной свободой. Герою даже выдают лошадь – можно сесть и уехать куда глаза глядят. Маленькие серые городки соединены разбитыми дорогами, однако никто не запрещает плюнуть на асфальт и срезать дорогу через пустыню, огибая помойки и враждебную фауну. В своих путешествиях по концу света, где-нибудь между заброшенной железнодорожной станцией и полем ветряков, вы наверняка наткнетесь на логово койотов или кладбище старой техники. Стаю можно перебить ради опыта и трофеев, а на свалке ржавых аппаратов – набрать немного мотков провода и годного свинца. И они пригодятся.

Атмосфера постапокалипсиса держится тут не только за счет гигантской пустыни и всеобщей разрухи, нужное настроение создает также и дотошная система ремесел. Почти все предметы делаются своими руками. Герой бродит по развалинам и находит кусочки дерева и металла, чтобы потом связать их в арбалетные стрелы. Собирает винтовки и оптические прицелы. Можно будет даже склепать собственный маленький багги. Каждый клон постепенно проходит свою персональную цепочку эволюции: побудет мародером, затем охотником-собирателем и наконец социализируется. Чуть позже, следуя сюжету, он обязательно вступит в какой-нибудь клан и примет участие в PvP-сражениях.

Fallen Earth любит терпеливых. В этом она похожа на странные с виду японские RPG, которые обычно тратят первые пять-десять часов на обучение и знакомство, но затем щедро вознаграждают геймеров. Подобно jRPG игра требует фанатизма и смирения перед условностями предложенной вам вселенной. Она совершенно не подходит среднестатистическим игрокам, но старые приверженцы Fallout испытывают от мира двух апокалипсисов настоящий восторг.

Оценка

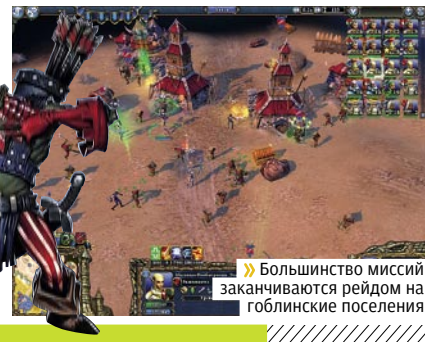
Идея Большой многопользовательский Fallout
Графика Мешает продажам игры
Звук Скромный
Игра Бюджетная, но любопытная

Итог

3.5/5

> Чтобы понять, чем же на самом деле занимались все это время разработчики, следует заглянуть в закладку *Магазин*

Чем зеленокожий больше, тем он главнее



Большинство миссий заканчиваются рейдом на гоблинские поселения

Majesty 2: Трон Ардании

• **Жанр** стратегия реального времени • **Разработчик** «1С: Ino-Co» • **Издатель** Paradox Interactive
• **Издатель в СНГ** «1С» • **Сайт** www.majesty2.ru • **Возраст** 12+

Николай Ильченко

Аттракцион неслыханной жадности Продавать небольшие DLC для Majesty 2 – действительно хорошая идея. Сама специфика игры подразумевает, что после ее прохождения всем захочется опробовать новые миссии и кампании. И регулярным их выпуском вполне реально продлевать срок жизни игры едва ли не до бесконечности.

Проблема заключается в том, что «Трон Ардании» выдают за полноценное дополнение и выставляют ему цену, не сильно уступающую оригинальной игре.

Восемь миссий и вшитый патч, исправляющий ошибки и баланс, – вот и все, что нам предлагают. Нововведений фактически нет, добавлен только еще один вид врагов – гоблины, о вторжении которых и рассказывает сюжет. Зеленые бестии слегка разнообразят игровой процесс, основная их тактика – давить массой. В оригинальной игре почти не было случаев, когда орда слабых монстров создавала геймеру проблемы, роль серьезных врагов там отводилась очень живучим боссам. Здесь же такие набеги случаются с завидным постоянством да к тому же со временем усиливаются, и противостоять им намного интереснее, чем отдельным сверхбронированным чудовищам (таковые тут тоже встречаются, но изрядно реже, чем в оригинале).

Новые миссии увлекательны и разнообразны. Никакими особенными новациями они похвастаться не могут, но ухитряются постоянно ставить игрока перед непростыми тактическими ситуациями. Сложность заданий заметно возросла, играть стало трудно, но... недолго. Кампания пробегается на одном дыхании за вечер-два, и на этом дополнение вдруг неожиданно заканчивается.

Вдобавок к перечисленному дополнительного контента так называемый аддон не предлагает.

> Раскошелившийся игрок получает серьезное преимущество в мультиплеере

Ни новых храмов, ни новых гильдий, ни новых заклинаний, словом, ничего. Разве что вот появился *Режим случайностей*, при включении которого логова монстров и места для постройки храмов случайным образом размещаются на уровне при каждом перезапуске карты. В приличном обществе подобные инновации принято добавлять патчами...

Чтобы понять, чем же на самом деле занимались все это время разработчики, следует заглянуть в закладку *Магазин*. Новые здания, новые способности для героев, новая броня и оружие – масса благ... за дополнительную плату. Хотите храм – будьте любезны, 95 рублей в кассу и стройте на здоровье. А за пакет, позволяющий развить кузницу до четвертого уровня и улучшать оружие и броню, нужно выложить еще 170 рублей. Если покупать все подряд, то в общем уйдет 830 рублей (что по курсу НБУ на сей момент составляет 227 гривен 40 копеек) – именно во столько плюс стоимость самой коробочки обойдется полный набор возможностей правителя.

При этом раскошелившийся игрок получает серьезное преимущество в мультиплеере, разрывая в клочья всех воздержавшихся. Среди покупаемого контента обнаружились также и две дополнительные миссии и, вполне вероятно, их число будет постепенно увеличиваться.

Взятый разработчиками курс очевиден и понятен. Желаете побеждать – платите, иначе проиграете. Новая кампания, положим, занятна, но за нее просят выложить полную стоимость серьезного дополнения. Вы точно уверены, что не хотите найти своим деньгам лучшего применения?

Оценка

Идея Mission pack по цене аддона
Графика Средненькая
Звук В целом приятный
Игра Не более чем дополнительная кампания

Итог

2.5/5

Red Steel 2

Шестизарядный самурай Выход первой части Red Steel в конце 2006-го был приурочен к запуску Nintendo Wii. На примере этого шутера все новоиспеченные владельцы консоли должны были оценить преимущества ее motion-контроллера. Но трюк не получился.

• **Жанр** first person shooter • **Разработчик** Ubisoft Paris • **Издатель** Ubisoft • **Сайт** redsteelgame.com • **Возраст** 16+

Алексей Пасак

> Red Steel 2 похожа на аккуратную пересдачу провален-ного экзамена с тщательной подготовкой

Сценарий, основанный на вторичных клише, посредственная графика (даже по сравнению с предшественником GameCube) и, что особенно удручает, действующие из рук вон плохо те самые инновационные датчики движения. Все это совсем не способствовало привлечению игроков к прогрессивной системе управления. Но вот парижское отделение Ubisoft представило наконец вариант работы над ошибками.

В новую жизнь – новым человеком. В Red Steel 2 забыта прошлая история с якудзой и семейными неурядицами. Теперь наш герой – человек в широкополой ковбойской шляпе, увлеченный занятиями неопределенного рода. Первые же минуты буквально протаскивают по небогатой сюжетной вводной. Стремительное спасение сенсея, появление откуда-то знакомой помощницы и новость о пропавшей семейной реликвии – золотой катане. Необычный клинок связан с кланом Кусагари (Kusagari Clan), а протагонист, как последний его потомок, начинает искать свое законное наследство. И пусть вас не удивляет патруль летающих боевых роботов, бороздящий прерии Дикого Запада, или же случайные появления военной техники – в Red Steel 2 следует уделять внимание самому игровому процессу, а не его исторической подоплеке.

В ироничной No More Heroes можно было с помощью легких взмахов руки умерщвлять десятки криминальных элементов. Это справедливо и для многих других игр на Wii, но не для Red Steel 2. Главное достоинство проекта заключается в Motion Plus – насадке на Wiimote, улучшающей точность отслеживания движений. Вальяжное поведение здесь не проходит, теперь игра заставит вас изрядно напрячься. Нужно разбить броню очередного ниндзя? Не отлынивайте, работайте руками – для удара мечом наотмашь придется в буквальном смысле широко завести контроллер за спину и честно совершить удар. Аккуратнее с телевизором, хрупкими предметами, проходящими мимо людьми и крадущимися домашними животными – запустив Red Steel 2, предохранительный ремешок Wiimote действительно стоит затянуть потуже.

Схватки на мечах тут в самом деле утомляют физически. А чтобы не отпугнуть неподготовленных игроков, новые приемы обращения с оружием выдаются в строгой последовательности, с подробными видеообъяснениями. Спустя несколько стартовых миссий вы научитесь подбрасывать противников в воздух с помощью клинка, а потом в рапиде эффектно всаживать в них пулю за пулей. Но при всей своей хулиганской обертке Red Steel 2 поддерживает добропорядочный имидж Wii – никаких луж крови и расчлененных трупов. Картинка, кстати, стала куда лучше, чем в первой части (спасибо технологии cel-shading).

Red Steel 2 похожа на аккуратную пересдачу проваленного экзамена с тщательной подготовкой и без выпадающих из кармана шпаргалок. Все красиво и чинно, вот только остается неприятный осадок. И сюжет вроде бы про Дикий Запад, но такое впечатление, что в павильон спаггети-вестернов въехали сразу три разные съемочные группы и устроили нечто среднее между пьяной поножовщиной и игрой в Царя горы. Все здесь слишком условно, картонные декорации того и гляди развалятся. Но, что странно, вам по большому счету не будет до этого никакого дела. Геймплей затягивающий. А еще тут можно взламывать сейфы, проворачивая контроллер возле уха и чутко прислушиваясь, чтобы уловить тихий щелчок.

Оценка

Идея Первый FPS с применением Motion Plus-датчика

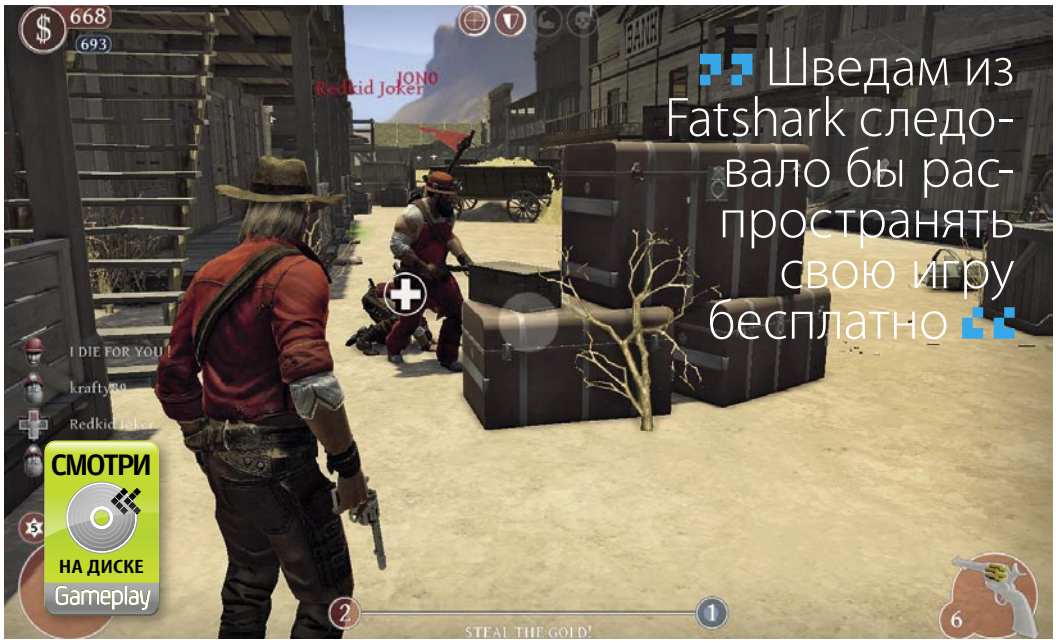
Графика Пустынный cel-shading

Звук Не Морриконе, но в духе вестерна

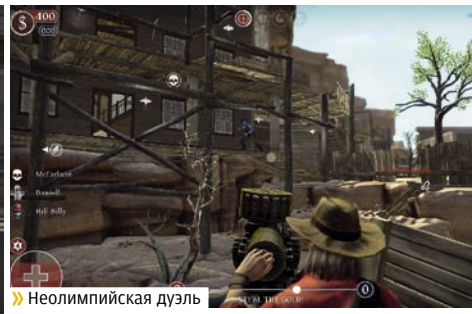
Игра Незамысловатое приключение с новыми технологиями

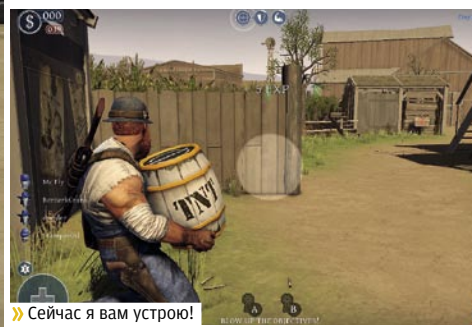
Итог

4/5



Шведам из Fatshark следовало бы распространять свою игру бесплатно


Неолимпийская дуэль


Сейчас я вам устрою!

Lead and Gold: Gangs of the Wild West

• **Жанр** shooter • **Разработчик** Fatshark • **Издатель** Paradox Interactive
• **Издатель в СНГ** «1С-Софтклаб» • **Сайт** www.leadandgold.com • **Возраст** 16+

Ярослав Сингаевский

Вхолостую Что уж тут скрывать? В свое время Lead and Gold привлекала внимание визуальной схожестью с Team Fortress 2. Такие же яркие краски и динамичный геймплей, только мультяшности поменьше. Но именно сравнение с Team Fortress этот проект в итоге и погубило.

Нет, потенциально Lead and Gold неплоха. Атмосфера Дикого Запада гарантированно привлекает своей специфической романтикой. Карты достаточно разнообразны (по крайней мере, если говорить об оформлении). На выбор несколько игровых режимов и четыре класса персонажей – каждый с только ему свойственными умениями. Например, gunslinger может полностью разрядить в оппонента револьвер быстрее, чем тот успеет сказать «Мама!» А blaster, явно срисованный с инженера из той же Team Fortress 2, всегда готов подкинуть противнику сюрприз в виде динамитной шашки.

Радует и изначальная забота разработчиков о необходимости командных взаимодействий. Каждый герой имеет своеобразную ауру, тем или иным образом облегчающую жизнь напарникам (она, скажем, увеличивает шанс нанесения противнику критических повреждений или повышает точность стрельбы). Хочешь не хочешь, а будешь держаться своих боевых товарищей – бонусы-то весьма полезные. Есть тут и уже знакомый по Battlefield: Bad Company 2 спаун рядом с бойцами собственной команды. Надо только, чтобы один из них нес за спиной особый флаг, подбираемый на стартовой точке (базе).

Атмосфера Дикого Запада гарантированно привлекает своей романтикой

В общем, все вроде бы в порядке. А Paradox Interactive, издавшая проект, перед релизом успела даже похвастаться, что на Lead and Gold собрано более 2,4 миллиона предзаказов. Но, запустив игру, недоумеваешь, куда же подевалась эта огромная масса народа. В списке серверов обнаруживается лишь несколько позиций, а максимальное зафиксированное мною количество людей в онлайне приближалось к 250. Однопользовательского режима здесь нет: вы или играете в Сети, или не играете вовсе. Причем и без того плачевная ситуация с желающими составить вам кампанию ухудшается с каждым днем. На момент написания этого текста в Lead and Gold «сидело» порядка 40–60 завсегдатаев (ники которых я уже успел выучить наизусть).

Посетители официальных форумов игры винят во всем отсутствие выделенных серверов. Их, впрочем, обещают добавить в одном из патчей, вот только вряд ли это спасет проект от забвения. Как уже было сказано, ее геймплей идейно весьма схож с Team Fortress 2, но по качеству исполнения, общей увлекательности, по (самое главное!) фан-фактору Lean and Gold и рядом не стояла с гениальным шутером Valve. Потому многочисленные комментарии в стиле «Ну попробовал я эту штуку и вернулся в TF2. TF2 – FTW!!!» совсем не удивляют. В конце концов, Team Fortress тоже не без духа Дикого Запада.

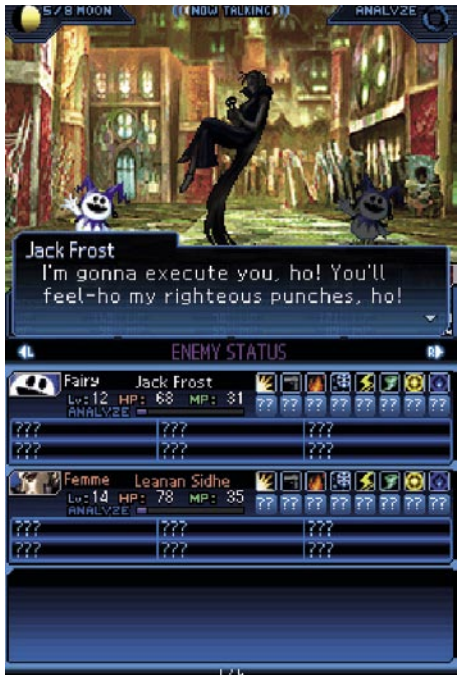
Наверное, шведам из Fatshark следовало бы распространять свою игру бесплатно. Так бы ей легче было завоевать народную любовь, а деньги на разработку отбились бы за счет продажи разных бонусов и виртуальных вещичек. Но за посредственную и брошенную на произвол судьбы Lean and Gold просят $15. Увольте! Лучше доложите еще пятерку и купите все еще актуальную Team Fortress 2 (если по какой-то непонятной причине вы до сих пор этого не сделали).

ОЦЕНКА

Идея Многопользовательский шутер в сеттинге Дикого Запада
Графика Нормальная
Звук Соответствует идее
Игра Теоретически неплохая, но практически никому не нужная

ИТОГ

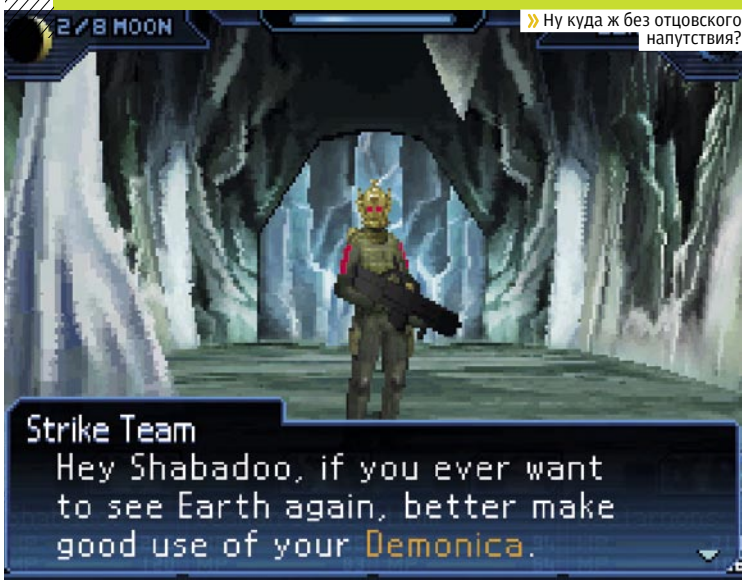
3/5



Shin Megami Tensei: Strange Journey

Поговорим по душам

Пока Square Enix превращает Final Fantasy в линейный интерактивный фильм, пытаясь привлечь к игре широкую аудиторию, компания Atlus продолжает творить хардкорные развлечения. Не успели геймеры отойти от беспощадной Demon's Souls, как на Западе выпустили еще один старомодный продукт, входящий в серию Shin Megami Tensei.



» Ну куда ж без отцовского напутствия?

Кирилл Токарев

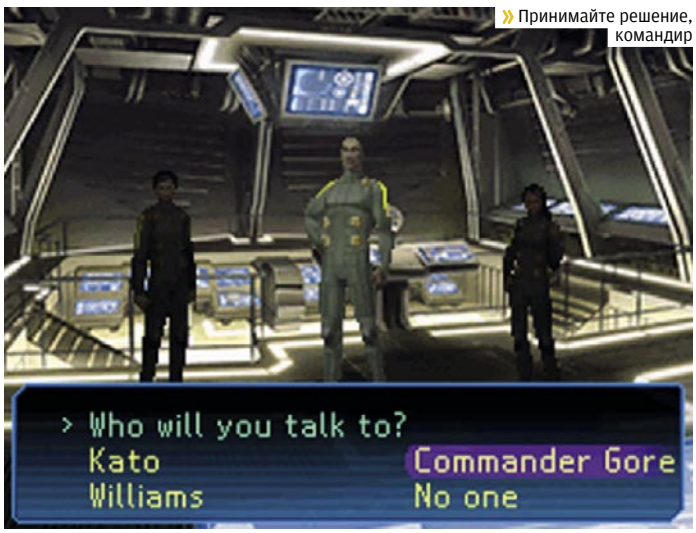
Strange Journey – это мрачная ролевая игра в лучших традициях сериала. Здесь нет детей со странными прическами, отсутствуют броские мелодии, яркая графика и прочие излишества. Это монолитное приключение, продуманное до последней мелочи и специально подогнанное под ограничения портативного формата (удобный интерфейс, достаточное количество точек сохранения). Основное действие разворачивается в начале XXI века на Земле. На территории Южного полюса происходит масштабный катаклизм, после которого там образуется постоянно растущая черная аномалия, получившая название Schwarzwelt (нем. «Темный лес»). Что конкретно случилось в этом странном месте – непонятно, и правительство решает послать на разведку интернациональную группу специалистов, им-то и предстоит разобраться в ситуации. Одним из членов команды становится главный герой.

Сюжет Strange Journey напоминает лучшие научно-фантастические фильмы последних десятилетий, есть что-то от «Одиссеи 2001», «Чужих» и «Бегущего по лезвию бритвы». С первых секунд миссии все идет наперекосяк, и вы вынуждены самостоятельно исследовать странный мир по ту сторону мощного энергетического барьера. Помочь должен не слишком симпатичный, зато невероятно функциональный боевой костюм под названием Demonica. Эта оригинальная машина не только защищает от вредных газов, но и позволяет пользоваться разнообразными программами, значительно упрощающими прохождение. Главная цель вашего необычного скафандра – взаимодействие с демонами, а они могут быть как врагами, так и верными союзниками.

Лишь только герой ступает на неизведанную территорию, на него набрасываются странные монстры, от которых приходится отбиваться. Но по ходу дела становится понятно, что ситуация отнюдь не так проста и движет ими не только стремление уничтожить людей. Перед боем с любым демоном можно побеседовать, и по итогам общения противник либо нападет, либо уйдет, либо что-то подарит, либо присоединится к команде. Разговоры с чудищами – едва ли не самая занимательная

Демоны с удовольствием сражаются под вашим знаменем

Монстрами движет не одно лишь стремление уничтожить людей



» Принимайте решение, командир

часть фантастического приключения. Для достижения желаемого результата необходимо понять чужую логику, заинтересовать собеседника и попытаться переманить его на свою сторону. Заранее предугадать, чем закончится диалог, сложно, но это только придает остроты. Впоследствии монстров можно будет даже скрещивать, создавая еще более сильных и уродливых бойцов.

Демоны в Strange Journey с удовольствием сражаются под вашим знаменем, занимая пустующие места в отряде. Боевая система очень похожа на Devil Survivor, за исключением некоторых нюансов. Как и в случае с другими играми, входящими в серию Shin Megami Tensei, каждый воин (в том числе протагонист) обладает определенным набором сильных и слабых сторон, а также пакетом разнообразных заклинаний/способностей. Главный герой к тому же вооружен автоматом, бьющим очередью сразу по всем врагам. Дабы увеличить шансы на выживание, не забывайте обращать внимание на одну важную характеристику персонажей – моральную предрасположенность к добру или злу, порядку или хаосу. Ведь если демоны разделяют взгляды друг друга на мир, то они смогут нанести дополнительный удар при условии, что вы предварительно воспользовались слабостью противника. От этих дополнительных ударов, на которые не тратится ход, часто зависит итог всего боя. Кстати, изначально главный герой придерживается нейтралитета, но впоследствии его мировоззрение постепенно меняется и напрямую влияет на сражения. Оптимизация команды – важнейший элемент игрового процесса. Вам необходимо вовремя перетасовывать участников приключения, комбинировать их возможности и мировосприятие. Впрочем, даже при активной перестановке кадров и постоянном апгрейде техники не стоит исключать вероятность уничтожения партии за один присест. Здесь такое случается сплошь и рядом.

Исследование Schwarzwelt приносит особенное удовольствие. На территории этой странной зоны разбросано большое количество специального вещества, называемого Forma. Люди научились его обрабатывать и применять в производстве. Во время походов в подземелья вы найдете немало материалов, способных значительно улучшить боевой костюм. Благодаря Forma сможете открывать многочисленные двери, обнаруживать противников. Более заурядные типы мистической материи используются для тривиальных, но не менее важных задач: создания новых видов брони и оружия, специальных бутылочек со снадобьями и разнообразных приложений. Программы для костюма похожи скорее на бонусы – они увеличивают шансы получить приятный подарок от демона или изрядно добавляют здоровья.

Походы вглубь опасной территории мотивируются многочисленными миссиями, выдаваемыми местным компьютером. В самом начале они просты и доступны, но впоследствии их сложность возрастает. Задания нетривиальны, и разбираться с ними очень интересно. Иногда, бродя по лабиринтам Schwarzwelt (перемещение осуществляется по квадратикам, как в Etrian Odyssey), вы сможете также натолкнуться на демонов, готовых дать вам специальные квесты. Побочные миссии не сильно влияют на сюжет, но позволяют получить некоторые приятные призы и драгоценный опыт.

Графически Strange Journey совсем не впечатляет. Подземелья сделаны в непритязательном 3D без особенных изысков. Сами демоны нарисованы со свойственной японским художникам смелостью, однако не выглядят слишком отталкивающе. При всей ее визуальной примитивности, очевидной архаичности и высокой сложности (за лечение и восстановление маны нужно платить, лабиринты запутаны, некоторые боссы неоправданно сильны) прервать игру нет никаких сил. Разработчики грамотно дозируют сюжет, на каждом шагу открывая все новые и новые возможности костюма, заставляя наведываться в уже изученные подземелья и заниматься постоянным синтезом демонов. Напряжение и витиеватая научно-фантастическая история с налетом мистики удерживают у экрана и не позволяют отвлечься от прохождения. В наш век динамичных кинематографических проектов Strange Journey выглядит как гостья из далекого прошлого, но ее характерная старомодность оказалась на редкость притягательной. Фанаты Persona 3 и 4 данное развлечение могут счесть несколько занудным, но более старые поклонники серии определенно будут в полном восторге. Это один из лучших представителей жанра и, безусловно, самая достойная ролевая игра для DS со времен выхода ремейка Chrono Trigger.

Паспорт

Жанр jRPG
Разработчик Atlus
Издатель Atlus
Сайт www.atlus.com/strangejourney
Возраст нет данных

Atlus Компания была основана в Японии в 1986 году. С тех пор за фирмой закрепилась слава не только вдумчивого разработчика, но и пионера в деле локализации азиатских развлечений.
Игры Megami Tensei, Shin Megami Tensei: Persona, Trauma Center, Etrian Odyssey
Сайт www.atlus.com

» Каждого персонажа можно изучить в подробностях

Оценка

Идея Хардкорный забег по подземельям
Графика Не самая современная
Звук Давящая музыка и отсутствие озвучки
Игра Подарок для ценителей жанра

Итог

4.5/5

Gameplay PC

» Играйте с комфортом!

	Конфигурация тестового стенда	Продукты предоставлены	Цена, $
Процессор	AMD Sempron X2 2300 (2,1 ГГц)	AMD, www.amd.ru	40
Кулер	AMD BOX		
Материнская плата	ZOTAC GeForce 8200 ITX WiFi	ZOTAC, www.zotac.com	105
Оперативная память	Kingston KVR800D2N6/2G, 2 шт. (2×2 ГБ)	Kingston, www.kingston.com	120
Видеокарта	Интегрированная GeForce 8200		
Накопитель	Western Digital WD10EADS (1 ТБ)	Western Digital, www.wdc.com	95
Привод	LG GT20N	LG, ua.lge.com	40
Корпус	ModeCom FEEL 202	«Техніка для бизнесу», www.tdb.com.ua	75
Вентилятор	Kaze Jyu Slim Case Fan	PCForsage, www.pcforsage.com.ua	8
		Итого	483

Мы решили собрать максимально компактный PC

Миниатюрный PC

Олег Голубович

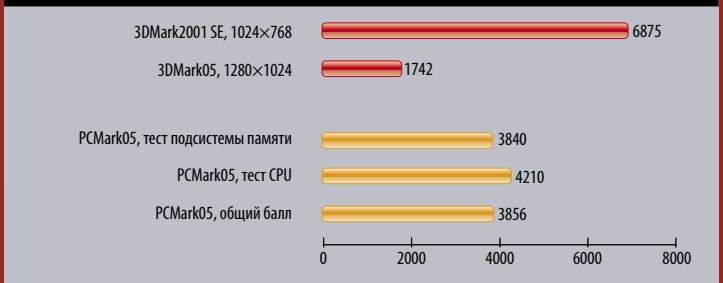
Развитие рынка компонентов и тотальная миниатюризация компьютеров (в первую очередь портативных) порождают неподдельный интерес пользователей к ультракомпактным решениям. В украинских магазинах уже более года в достаточном ассортименте представлены материнские платы формфактора mini-ITX, доступна широкая гамма соответствующих корпусов.

В этот раз мы решили поэкспериментировать и собрать самый компактный PC, занимающий минимум места на рабочем столе. В качестве основы платформы использована материнская плата ZOTAC GeForce 8200 ITX WiFi, поддерживающая все современные процессоры AMD и оснащенная неплохой интегрированной графикой. Помимо стоимости и малых габаритов у данного решения есть еще один неоспоримый плюс – комплектный Wi-Fi-модуль. Предпочтение маломощного по нынешним меркам двухъядерного CPU продиктовано необходимостью сохранить низкий тепловой и энергоемкий пакет компьютера, ведь встроенный в корпус DC-DC-преобразователь рассчитан на 65 Вт мощности. «Зеленый» накопитель имеет достаточный для большинства пользователей объем и остается тихим в работе. 4 ГБ оперативной памяти удовлетворят запросы даже требовательных владельцев.

Отдельно отметим, что для охлаждения процессора установлен низкопрофильный радиатор от современного боксового кулера AMD и низкопрофильный вентилятор Kaze Jyu Slim – другие СО попросту не помещаются внутри крошечного ModeCom FEEL 202.

Для оптимизации работы этой системы и предупреждения возможных неполадок напряжение процессора понижено до 1 В, а частота – до 1,6 ГГц. Впрочем, даже столь скромных по современным меркам мощностей достаточно для выполнения ресурсоемких задач, в том числе просмотра видео высокой четкости и работы в графических редакторах. Низкий уровень шума, развитые мультимедийные возможности, габариты всего 220×321×60 мм (Ш×Г×В) и энергопотребление системы в пределах 50–60 Вт – вот основные характеристики ультракомпактного Gameplay PC. Данная система позволит поиграть в большинство современных и старых игр (конечно, не с максимальными настройками графики), поэтому поклонники MMORPG и Counter-Strike точно останутся довольны. Добавьте сюда возможность использования PC в качестве малозаметной подставки для монитора или вертикального расположения где-то на краешке стола – и получите действительно универсальное современное решение, способное украсить как офисное рабочее место, так и мультимедийный уголок солидной гостиной.

Результаты Gameplay PC в тестовых приложениях, баллы



ThrustMaster T.Flight Hotas X

› Джойстик

$50

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

Достижения в эргономике кабин боевых и гражданских самолетов давно внедрились в конструкции игровых манипуляторов. Рассматриваемый комплекс вполне отвечает концепции HOTAS (hands on throttle and stick). При этом джойстик подключается и к обычному PC, и к консоли Sony PlayStation 3.

Набор состоит из двух разделяемых блоков, которые можно собрать воедино. Эргономика ручек и клавиш рассчитана только на правшей. Двенадцать программируемых кнопок распределены в соответствии с нагрузкой на ладони. На топе РУС сгруппированы лишь четыре и восьмипозиционный переключатель видов. Еще шесть находятся на самом РУД и две – на его основании.

РУС управляет тангажом, креном и курсом (twist) с возможностью механической блокировки последнего канала и его электронным отключением. Альтернативное управление разворотом вправо-влево производится с помощью качалки под пальцами ладони левой руки, лежащей на РУД.

Отклик аналоговых каналов РУС и РУД просто великолепен, точен и линеен. Регулируемая жесткость рукояти позволит подстроить усилия пружин в каналах тангажа и крена согласно предпочтениям пилота. Слегка повышенная чувствительность качалки может потребовать у пилота небольшого привыкания.

У ThrustMaster снова получился хороший игровой комплекс, он использует ставшую классической эргономику моделей Afterburner и приобрел универсальность подключения.

GEIL Black Dragon GB34GB2133C9DC

› Модули памяти

Рассматриваемый продукт в первую очередь выделяется на фоне конкурентов оригинальным дизайном: на черную PCB нанесено золотистое изображение дракона, а красные светодиоды по углам модулей создают особую атмосферу. Столь эксклюзивный внешний вид – визитная карточка серии Black Dragon от GEIL.

Штатным режимом работы данного комплекта являются высочайшие 2133 МГц при напряжении питания 1,65 В и задержках 9-9-9-28. Вполне ожидаемо то, что у планок небольшой запас прочности – изготовитель выжал максимум из имеющихся чипов. На платформе Intel P55 GB34GB2133C9DC можно попробовать форсировать до 2180 МГц.

Отметим, что производитель в угоду эффектному дизайну не оснастил модули радиаторами. Впрочем, это некритично, если ОЗУ обдувается процессорным кулером. А вот за высокое быстродействие придется заплатить – детище GEIL продается по цене чуть менее быстрых трехканальных комплектов объемом 6 ГБ.

$206

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

ASUS G51J 3D

› Ноутбук

$2500

Продукт предоставлен компанией ASUS, www.asus.ua

Игровые ноутбуки G-серии от ASUS хорошо известны отечественным геймерам. А эта модель, как нетрудно догадаться по обозначению, поддерживает набирающую популярность технологию вывода стереоскопического изображения, а если быть точнее, ее реализацию от компании NVIDIA. Причем для начала работы в 3D-режиме достаточно просто подключить к USB-порту передатчик и надеть очки из комплектного набора NVIDIA 3D Vision. Все необходимые настройки уже сделаны.

По сути, самое заметное отличие ASUS G51J 3D от самостоятельно собранного 3D-десктопа – не столь большая диагональ, из-за чего пресловутый эффект погружения проявляет себя в меньшей степени. Но все равно, та же игра Avatar (по одноименному фильму) выглядит отлично.

При взгляде на технические характеристики ноутбука становится понятно, что он оснащен под завязку: в наличии четырехъядерный процессор семейства Core i7, 4 ГБ памяти DDR3 и пара быстрых дисков со скоростью вращения шпинделя 7200 об/мин, не говоря уже о весьма мощной по меркам мобильного класса видеокарте. В итоге в бенчмарках ASUS G51J 3D набирает впечатляющие 11 000 баллов в 3DMark06, 5000 – в 3DMark Vantage (Performance Preset), показатели fps в реальных играх также неплохи: Colin McRae: DiRT 2, HQ – 43 кадра/с; Crysis, HQ – 32 кадра/с. А вот результаты тестов на автономность однозначно указывают на то, что использовать ASUS G51J 3D вдали от розетки – не самая лучшая идея.

Напоследок отметим заметный нагрев корпуса в игровом режиме, регулируемую подсветку клавиатуры, отличную комплектацию (кроме набора NVIDIA 3D Vision, в коробке вы найдете удобный рюкзак и геймерскую мышь Razer Abyssus) и, конечно же, высокую стоимость ASUS G51J 3D.

Hitachi SimpleTOUGH ST/500GB-EMEA

› Внешний накопитель

По габаритам диски Hitachi серии SimpleTOUGH определенно крупнее большинства внешних 2,5-дюймовых накопителей. Еще бы, они ведь принадлежат к особому классу портативных «внедорожников». У устройства сдержанный и довольно стильный дизайн. Окраска корпуса «под карбон» лишена броской аляповатости. Крупные прорезиненные ребра усиливают конструкцию плюс увеличивают ее устойчивость на гладкой поверхности.

Крепкий корпус и специальная резиновая прокладка-демпфер способны защитить жесткий диск от механических повреждений. По заявлению производителя, SimpleTOUGH абсолютно не пострадает при падении с 3-метровой высоты. Кроме того, устройство имеет определенную степень водонепроницаемости. В походном состоянии интерфейсный кабель аккуратно прячется в корпус, так что вы никогда не забудете его в спешке. Очевидно, что этот HDD в первую очередь предназначен для работы с мобильным компьютером – длина несъемного кабеля невелика (~12 см), а потому подключать диск к настольному PC будет не очень удобно.

В серии SimpleTOUGH представлены три модели объемом 250, 320 и 500 ГБ. В наиболее емком накопителе используется жесткий диск Hitachi HTS545050B9A300 (5400 об/мин, SATA, 8 МБ кеш-памяти), который по скорости линейного чтения выжимает максимум из USB 2.0 (32–33 МБ/с), запись на уровне 27 МБ/с, а время доступа составляет порядка 18 мс.

Данный HDD наверняка заинтересует тех, кто прежде всего беспокоится о сохранности важной информации в походных условиях. К тому же, несмотря на свои характеристики, его стоимость практически не отличается от цены внешних накопителей схожей емкости, не обладающих улучшенными защитными функциями.

$105

Продукт предоставлен компанией ASBIS, www.asbis.ua

Acer GD245HQ

› 3D-монитор

24-дюймовый монитор Acer GD245HQ является первой моделью на рынке Украины, совместимой с технологией NVIDIA 3D Vision и имеющей разрешение 1920×1080 (Full HD).

Устройство базируется на быстродействующей панели типа TN+Film, из недостатков которой сразу заметен узкий угол обзора по вертикали. Инструментальные измерения показывают завышенную гамму, что выражается в более темных полутонах, чем требуется, а также избыток зеленого цветового компонента. Впрочем, график цветовой температуры по шкале серого довольно линеен. У монитора нет проблем с тестом градиента либо с детализацией в светлых и темных областях. Однако вокруг мелких элементов шрифтов на сером фоне хорошо заметны белые ореолы.

В динамике к монитору сложно предъявить какие-либо претензии – с ней все в порядке. Трехмерная картинка очень хороша, погружение в 3D действительно впечатляет. Хотя многое зависит от конкретной игры.

Напомним, что все мониторы с приставкой «3D» для отображения стереокартинки требуют наличия специального комплекта 3D Vision GeForce Kit производства NVIDIA.

$500

Продукт предоставлен представительством Acer, www.acer.ua

Razer Abyssus

› Игровая мышь

400 грн

Продукт предоставлен компанией Eletek, eletek.ua

Отличия между Razer Abyssus и вышедшей два года назад Razer Salmosa надо искать с микроскопом. Новая мышь на 3 мм выше, имеет чуть более рубленный, в стиле Orochi, дизайн, а также светящийся логотип. Масса, габариты, эргономика, колесико прокрутки с фиксированными позициями, количество кнопок, их чувствительность и размеры полностью совпадают. Как и механические переключатели разрешающей способности (новый сенсор поднимает планку до 3500 точек/дюйм) и частоты опроса на днище устройства.

Огромные чувствительные клавиши занимают 3/4 корпуса. Миниатюрные размеры и небольшая масса, а также использование хватки «пальцы» или «коготь» делают мышь идеальной для шутеров и любых других динамичных игр. Баланс Abyssus не изменился и остался таким же великолепным, эргономика и качество изготовления замечательны.

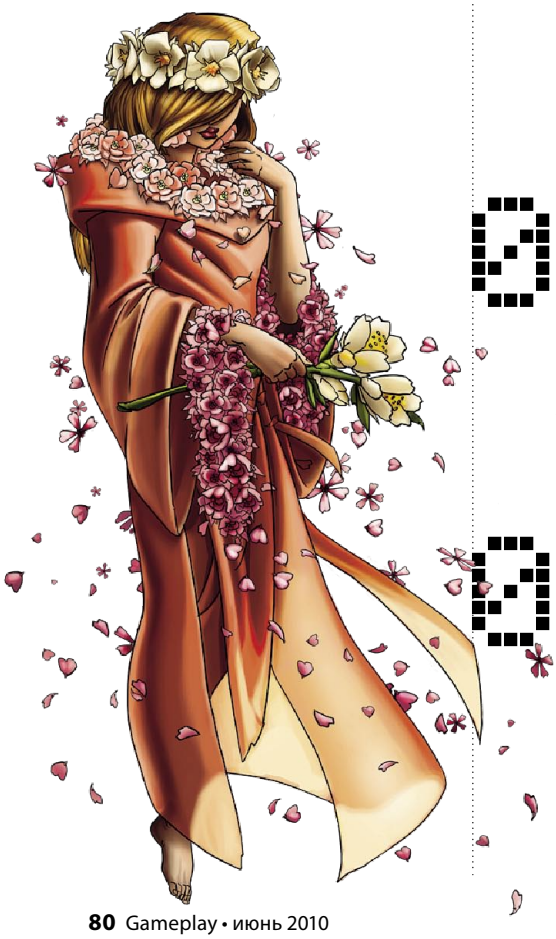
Razer Abyssus – отличный игровой контроллер, цена которого лишь немного выше, чем у предшественника. Впрочем, честнее было бы назвать его не Abyssus, а Salmosa 1.5.

Top 5

ждем в июне

Ручная машина времени, стрельба на улицах города, портативные спецагенты, воинственные блондинки и разноцветные фишки как метод борьбы с монстрами

Наконец-то! Вот оно, лето! Бросайте все, бросайте немедленно и езжайте к водоемам жариться на солнышке и набираться сил на весь год! Нечего возле компьютеров торчать, все равно ничего интересного в ближайшее время появляться не собирается! Разве что, кроме...



01

Singularity

Когда в свет вышел Half-Life 2, многие разработчики боевиков озаботились изобретением собственной гравипушки. Преуспели в этом, пожалуй, пока только создатели Portal, да и то Valve тут же спрятала их под свое крылышко. Но у Raven Software есть все шансы – чудо-оружие в Singularity сможет перемещать предметы во времени – из прошлого в будущее и обратно, и такого действительно еще нигде не было.

02

All Points Bulletin

Автор самого первого Grand Theft Auto Дейв Джонс хоть и давным-давно покинул ряды разработчиков серии, но любви к борьбе между полицией и бандитами не растерял. Сейчас он всерьез вознамерился перенести концепцию GTA в онлайн, где в огромном городе будут постоянно происходить погони и перестрелки с участием представителей власти и преступников различного калибра.

03

Metal Gear Solid: Peace Walker

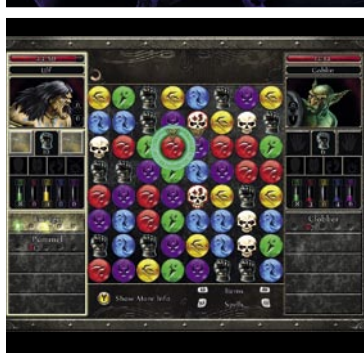
Почему очередная серия Metal Gear Solid собирается выйти на PSP, одному Коджиме известно. Заявленный масштаб событий тянет на полноценный релиз для «больших» консолей. Приключения Снейка продолжатся в Коста-Рике, где обосновалась некая военизированная группировка, точащая зуб на весь остальной мир.

04

Metroid: Other M

Еще со времен первых частей Metroid Сеймус Аран по праву считается одной из самых красивых героинь компьютерных игр (даром что поначалу даже не все знали, что под оранжевым костюмом с огромными плечами прячется хрупкая девушка). Новый проект серии избавится от подзаголовка Prime в названии и расскажет о далеком прошлом героини, когда она только-только становилась на путь борца со злом.

05



Puzzle Quest 2

Цветные поля сражений в Puzzle Quest один к одному копировали механику игрушек типа Bejeweled, где надо было собирать ряды из одинаковых фишечек. Вот только здесь за нехитрым игровым процессом стояла полноценная RPG с нелинейным прохождением, обилием диалогов и глубокой ролевой системой. Дальше разработчики пустились в эксперименты, но в сиквеле намерены вернуться к изначальной концепции.

Головний технологічний партнер

intel

ЛИГА КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР
INTEL CHALLENGE

Генеральний партнер проекту

acer

ГРАЙ У НОВОМУ ФОРМАТІ !

www.cyberarena.tv
ОФІЦІЙНИЙ САЙТ ТУРНІРУ

Офіційний процесор

intel CORE 2 Quad inside

Головні інформаційні партнери

Gameplay

ДОМАШНИЙ ПК www.dpk.com.ua

Інформаційний партнере у мережі інтернет

PROPLAY.RU

Кожен тиждень на національному телебаченні:

Мегаспорт телеканал - програма “Ліга комп'ютерних Ігор” на телеканалі “Мегаспорт”

MTV MUSIC TELEVISION - програма “Кібер Арена” на телеканалі “MTV-Україна”

Дивись найцікавіші матчі в прямому ефірі !

LIVE Live - трансляція найзапекліших міжнародних матчів кожен день на офіційному сайті

Шукай однодумців, збирай команду, бери участь у змаганнях !

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

Офіційна ігрова станція

ASPIRE PREDATOR
www.acer.ua/predator

Ігрові центри

КИБЕРСПОРТ АРЕНА

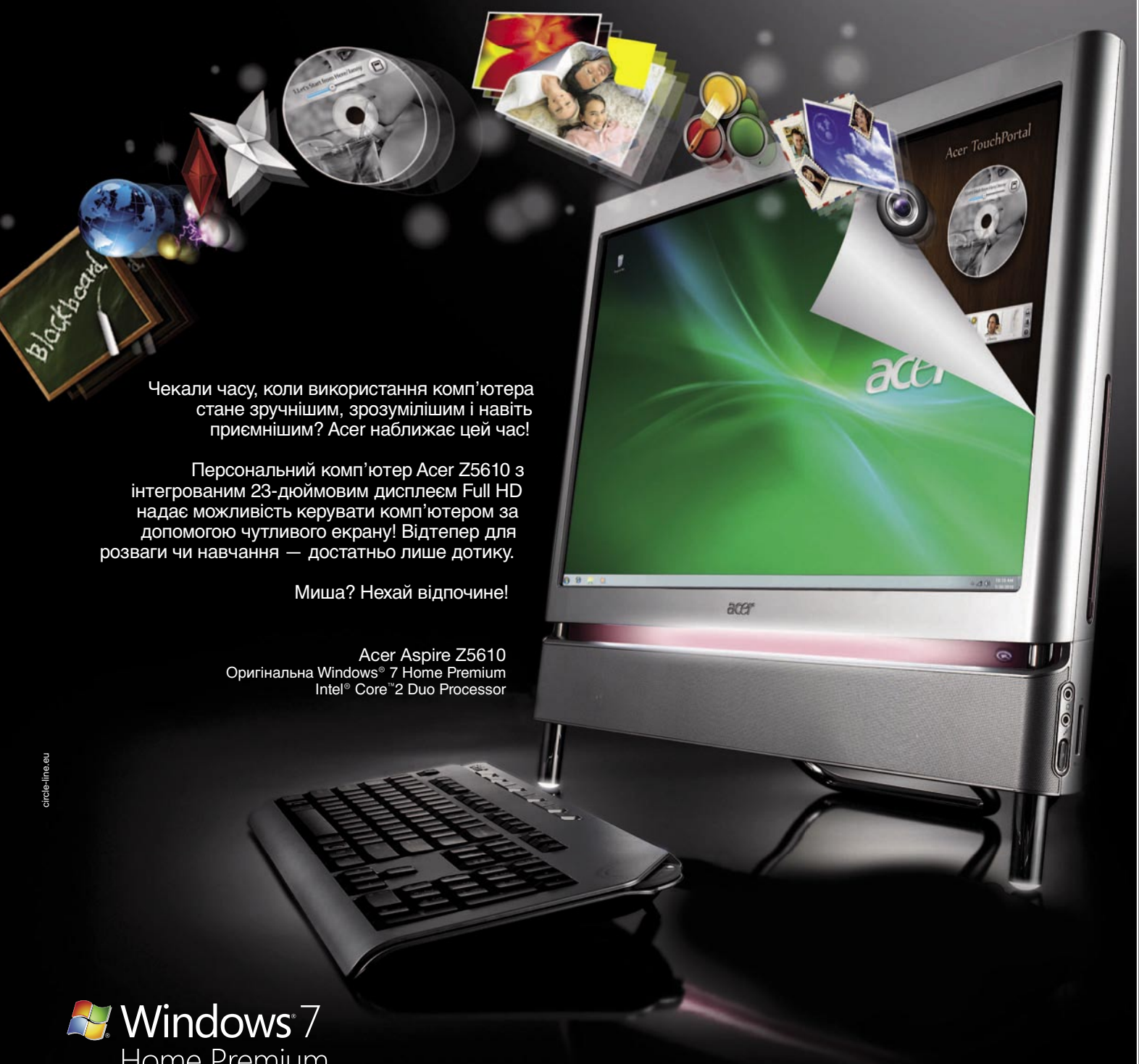
ВАУЛТ

Windows®. Життя без перешкод.
Acer рекомендує Windows 7.

acer

Acer Touch — технологія комфорту

Забудьте про мишу



Чекали часу, коли використання комп'ютера стане зручнішим, зрозумілішим і навіть приємнішим? Acer наближає цей час!

Персональний комп'ютер Acer Z5610 з інтегрованим 23-дюймовим дисплеєм Full HD надає можливість керувати комп'ютером за допомогою чутливого екрану! Відтепер для розваги чи навчання — достатньо лише дотику.

Миша? Нехай відпочине!

Acer Aspire Z5610
Оригінальна Windows® 7 Home Premium
Intel® Core™2 Duo Processor

circle-line.eu

Windows® 7
Home Premium

Windows® 7 Home Premium спрощує використання ПК завдяки сучасним технологіям.

Докладніше про серію Acer Aspire Z — на веб-сайті acer.ua

За детальнішою інформацією щодо продукції Acer звертайтесь до продавців та на веб-сайт Acer.

Acer та товарний знак Acer є зареєстрованими торговими знаками корпорації Acer Inc. © 2010 Acer, усі права застережено. Microsoft, Windows, товарний знак Windows є зареєстрованими торговими марками або торговими марками корпорації Microsoft у США та/або інших країнах. Технічні параметри може бути змінено без додаткового поінформування. Зображення наведені лише для загального ознайомлення.