

РЕДАКЦИЯ

Главный редактор
АННА ЗИНЧЕНКО

Редакторы
АЛИНА ЖИГУНОВА
АЛЕКСАНДР ПУШКАРЬ
ЯРОСЛАВ СИНГАЕВСКИЙ

Редактор диска
АЛЕКСАНДР ДРАГА

Литературная редакция
АЛЛА ПЕТРОВА
ЛЮБОВЬ СМОЛИНА

Верстка
ИВАН ЧУМАК

Дизайн
ОЛЕГ ПЕРЕВЕРЗОВ
ЛАРИСА БРУСОВА

Директор по рекламе
ОЛЬГА ВАКУЛЮК

Менеджер по распространению
СВЕТЛАНА РАДЧЕНКО

Фотографии
РУСЛАН АБСУРДОВ
ЮРИЙ АКИМОВ
АЛЕКСАНДР МАКАРЕНКО
АНДРЕЙ ШЕЛУХИН
АЛЕКСАНДР ЛОБАНОВ

ИЗДАТЕЛЬСТВО

Президент, генеральный директор
СЕРГЕЙ АРАБАДЖИ

**Вице-президент,
старший главный редактор**
МИХАИЛ ЛАПТЕВ

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

Директор по распространению
ОЛЬГА ГАЛУШКА

**Директор по информационным
технологиям**
АЛЕКСЕЙ ГРУША

Руководитель фотослужбы
СЕРГЕЙ ИЛЬИН

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**, № 11 (39), ноябрь 2008

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 № 9963 от 15.06.2005 г.

Выходит 1 раз в месяц

Издается с сентября 2005 г.

Учредитель – Сергей Арабаджи

Издатель – ООО «Издательский Дом ИТС»,
г. Киев, 2008 г.

В журнале используются материалы британского издания **games™** с разрешения Progress Media Limited и Imagine Publishing.

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

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

Мнения, высказываемые авторами, не всегда совпадают с точкой зрения редакции.

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

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

Цена свободная

Тираж 30 000 экз.

Адрес редакции и издателя:
03110, Киев, просп. Краснозвездный, 51

Телефоны:
редакция(044) 496-3463
отдел рекламы(044) 496-3465
.....(044) 270-3839
отдел распространения(044) 496-3469
.....(044) 331-0409
.....(044) 331-0401
Факс(044) 270-3891
E-mail editor@gameplay.com.ua
Сайт www.itcpublishing.com

© «Издательский Дом ИТС», 2008 г.
Все права защищены



Сезон штормов

➔ Традиционный сезон пред-рождественских продаж можно считать открытым: на серверах Warhammer Online вовсю выясняют отношения силы Порядка и Хаоса, а ушлые корсары уже успели стянуть Fallout 3 (но это секрет). Интересно другое – в нынешнем году сезон совпал с крупнейшим со времен Великой депрессии мировым финансовым кризисом. Как это отразится на нашей весьма скромной, если сравнивать с рынком недвижимости или финансов, отрасли? Пока никаких причин для меланхолии не наблюдается. Посмотрите вокруг – издатели готовы выложить на полки магазинов целый ворох потенциальных бестселлеров, компании Ubisoft и Valve объявляют о намерении вбухать по 10 млн долларов в промо-кампании своих продуктов, Nintendo анонсировала DSi, и с TGS 2008 пришла пар тройка приятных новостей. У нас на родине тоже, кажется, все хорошо, Collapse наконец-то вышел.

Если притвориться, что мы не читаем общеполитических новостных сайтов, то самое печальное событие, произошедшее за последний месяц, – закрытие Ensemble Studios. После выхода Halo Wars студия, подарившая нам Age of Empires, останется лишь в благодарной памяти игроков. А в остальном, прекрасная маркиза, все просто отлично. Напрямую геймеры не пострадают от штормов в ипотечной системе, скажите, когда вы в последний раз брали кредит в банке на покупку игры? И кризис на рынке недвижимости нам не особо страшен, да и проблемы в финансовой отрасли к нам имеют опосредованное отношение. Игры по-прежнему будут продаваться (вспомните, расцвет Голливуда совпал с Великой депрессией), и мы по-прежнему продолжим в них играть. Так будем веселы, пока мы молоды, а Ensemble Studios все же жалко, хотя в этом случае кризис, скорее всего, совершенно ни при чем. Приятного чтения.

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

тема

Вниз по кроличьей норе

Настольная игра Descent: Journeys in the Dark – это, грубо говоря, самая настоящая Diablo. Подземелья, монстры, сундуки с сокровищами – все на месте, да и геймплей очень схож. Замечательный способ провести пару вечеров с друзьями, исследуя таинственные лабиринты.



26

Содержание

№ 11 (39) ноябрь 2008

тема

20

Кто хочет стать миллионером?

Онлайновые игры – это не только популярный вид развлечения и среда для общения. Сегодня для многих подобные проекты превратились в стабильный источник дохода – ведь люди зачастую готовы платить немалые деньги за виртуальные вещи. О торговле «воздухом» рассказывает специальный материал.



Новости

- 8 Кратко
- 14 Новости киберспорта
- 16 Обратная связь

Мысли

- 18 Машина времени создана! Нами, но не для нас...

Тема

- 20 Кто хочет стать миллионером?
- 26 Вниз по кроличьей норе
- 30 Больше не значит лучше

Превью

- 38 Diablo III
- 48 Prince of Persia
- 54 The Lord of the Rings: Conquest

Рецензии

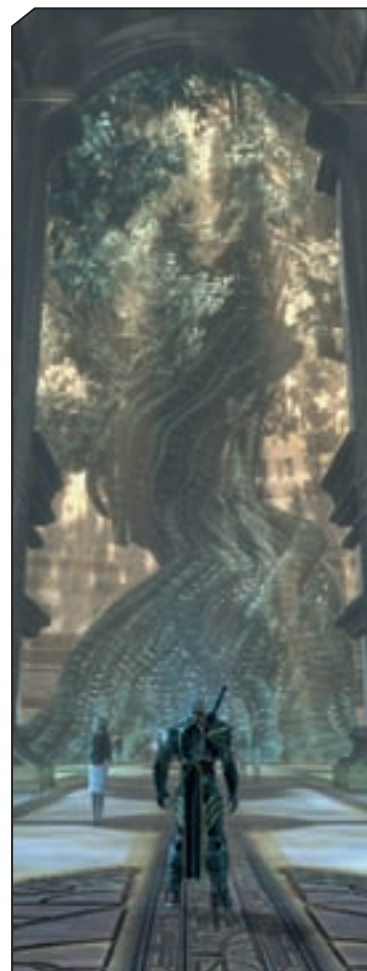
- 60 Warhammer Online: Age of Reckoning

- 68 PURE
- 72 Collapse
- 76 Spore
- 80 Too Human
- 82 The Bourne Conspiracy
- 84 Mercenaries 2: World in Flames
- 86 Насекомы. Часть 1
- 88 Crysis Warhead
- 90 PixelJunk Monsters
- 92 Everlight: Power to the Elves!
- 94 Star Wars: The Force Unleashed
- 96 Super Stardust HD
- 97 N+

- 98 Галерея

Гид покупателя

- 102 Компьютер месяца
- 104 Железо
- 112 Top 5 ноября





SAMSUNG

SAMSUNG

дизайн, що надихає



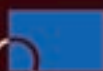
CRYSTAL DESIGN

LCD-телевізори

Технічні характеристики:

- Підтримка формату Full HD (1080p)
- Контрастність: 70 000:1
- Чотири роз'єми HDMI: 4 x 1.3
- Розмір діагоналі: 46 або 52 дюйми
- Дитячий пульт ДК

K. i. N. O.



SAMSUNG

Від уяви до реальності — один крок. Відвідайте новий сайт www.samsung.com

Інфолінія Samsung: 8-800-502-0000 (дзвінки в Україні зі стаціонарних телефонів безкоштовні).

превью



Diablo III

Третьего пришествия Дьябло на наши PC мы ждем с плохо скрываемым нетерпением. Уже больно хороша получается игра! Впрочем, иное и не предполагалось – авторитет Blizzard неоспорим. Дело за малым – дождаться момента появления проекта на полках магазинов.

игры в номере

Blood Bowl	98	A Fantasy Harvest Moon	100
Collapse	72	SimAnimals	100
Crysis Warhead	88	Spore	76
Damnation	99	Star Wars:	
Diablo III	38	The Force Unleashed	94
East India Company	98	Super Stardust HD	96
Everlight:		The Bourne Conspiracy	82
Power to the Elves!	92	The Lord of the Rings:	
F.E.A.R. 2		Conquest	54
Project Origin	101	The Wheelman	99
GTi Club+	101	This is Vegas	100
Kororinpa 2	99	Too Human	80
Mercenaries 2:		Ultimate Band	98
World in Flames	84	Warhammer Online:	
N+	97	Age of Reckoning	60
Persona 4	101	Насекомы. Часть 1	86
PixelJunk Monsters	90		
Prince of Persia	48		
PURE	68		
Rune Factory 2:			



рецензии



Crysis Warhead

Разработчики из венгерского отделения компании Crytek здраво рассудили, что полная свобода действий в шутере – далеко не всегда благо, и сделали игру более линейной, чем оригинал. Вы знаете, это пошло проекту на пользу. Crysis Warhead – настоящий водоворот событий!

рецензии

60 Warhammer Online: Age of Reckoning

Силы Порядка и Хаоса сошлись в эпическом противостоянии на серверах столь горячо ожидаемой Warhammer Online – игры, которую многие уже успели назвать лучшей на сегодня MMORPG. Но так ли это? Ответ мы постарались дать в нашей подробной рецензии.



ГігаБайт



SAMSUNG

Купуй Samsung - отримай подарунки!*



**100-му, 200-му
та 300-му покупцю**



**НОУТБУК
У ПОДАРУНОК!***

- Ⓜ Петрівка
- ☒ пр. Московський, 6
- ☎ (044) 581-27-29
- Ⓜ Мінська
- ☒ пр. Героїв Сталінграду, 27
- ☎ (044) 426-86-61
- Ⓜ Республіканський стадіон
- ☒ ТК «Олімпійський»,
вул. Червоноармійська, 72
- ☎ (044) 501-23-08

- Ⓜ Дорогожичі
- ☒ вул. Дорогожицька, 17
- ☎ (044) 451-46-79
- Ⓜ Мінська
- ☒ вул. Тимошенка, 21
- ☎ (044) 426-17-02
- ☒ Троєщина
- пр. Маяковського, 10
- ☎ (044) 536-09-23

* — Термін дії акції з 01 жовтня до 30 листопада 2008 року. Акція розповсюджується на монітори, ноутбуки та принтери Samsung у мережі «ГігаБайт». Під подарунком розуміється придбання товару за 1 грн. Подобиці акції на місці продажу. Ноутбук отримає перший сотий, двохсотий та трьохсотий покупець продукції Samsung, який прийме участь в акції. Кількість подарунків обмежена.



8-800-501-1000

(цілодобово і безкоштовно зі стаціонарних телефонів)

www.GB.ua

Замовляйте в інтернет-магазині з доставкою

Содержание →

Gameplay
DVD#11 (39)**Игры****Freeware-игры**

I Was in the War

Pasta Master
Pro Killer
Man

Squish

Super Mega

Awesome Dude

Кафе «Золотые сердца»

Машина времени

Shareware-игры

Волшебная страна

Орбита

Раскраски!

Демонстрационные версии

King's Bounty:

The Legend

Mercenaries 2:

World in Flames

Патчи**Русские версии**

S.T.A.L.K.E.R.:

Чистое небо 1.5.05

WarCraft III: Reign

of Chaos 1.22a

WarCraft III:

The Frozen

Throne 1.22a

Ведьмак:

Расширенное

Издание

Ведьмак: Расширенное

Издание –

Language Pack

Видеоролики**Мультиплатформа**

Brothers in Arms:

Hell's Highway

Call of Duty: World at War

Dead Space

Eat Lead: The Return

of Matt Hazard

Far Cry 2

Left 4 Dead

Legendary

LEGO Batman: The

Videogame

PURE

Quantum of Solace:

The Video Game

Sacred 2: Fallen Angel

Shaun White

Snowboarding

Silent Hill: Homecoming

Tom Clancy's EndWar

PC

Age of Conan: Hyborian

Adventures

Demigod

Dragon Age: Origins

The Witcher VS

Обои для Рабочего стола

Cursed Mountain

Dead Space

Death Track: Resurrection

Demigod

Empire: Total War

Fantasy Life

Final Fantasy IV

Infamous

Just Cause 2

King's Bounty

Legendary

LEGO Batman: The

Videogame

LittleBigPlanet

MotorStorm: Pacific Drift

Mushroom Man

Prototype

Race Pro

Rayman Raving

Rabbids TV Party

Risen

Sacred 2: Fallen Angel

Sonic Unleashed

Spore

Tom Clancy's H.A.W.X.

Обои от

GameWallpapers.com

Саундтреки к играм

King's Bounty: Легенда

о рыцаре

The Witcher

Скринсейверы для Рабочего стола**Утилиты, программы и драйверы на все случаи жизни**

«Издательский Дом ИТС», редакция журнала Gameplay, составители диска и разработчики программных продуктов, находящихся на нем, не несут ответственности за те проблемы, которые могут возникнуть при их использовании. «Издательский Дом ИТС» и редакция

журнала Gameplay не осуществляют техническое сопровождение и не отвечают на вопросы, связанные с функционированием программных продуктов, размещенных на диске. Техническая поддержка предоставляется соответствующими службами компаний–

производителей этого ПО. Все программы, помещенные на диск, проверены антивирусным ПО. «Gameplay-DVD, ноябрь 2008» является неотъемлемой составляющей журнала Gameplay, № 11 (39), 2008 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

HP рекомендує Windows Vista® Home Premium



ДИЗАЙН. У НОВОМУ СВІТЛІ.



Ноутбук HP Pavilion dv5. Технологія, що створена для задоволення.

Найперше, що Ви помітите, це вражаюча, розкішна поверхня кольору розплавленого металу. Але розкіш цього ноутбука — це більше, ніж зовнішній вигляд, це ще й задоволення від спілкування з ним. Завдяки дзеркально-смугою сенсорній панелі всі розваги завжди поруч з Вами. Серце ноутбука — мобільний процесор AMD Turion™ X2 Ultra — додає Вам потужності для виконання найскладніших завдань. Навіть пароль Вам не потрібен: дані охоронятиме зчитувач відбитку пальця. Стиль, технології та функціональність тепер органічно поєднані в HP Pavilion dv5.

hp.ua/pavilion

КОМП'ЮТЕР
ЗНОВУ
ПЕРСОНАЛЬНИЙ



© 2008 Hewlett-Packard Development Company, L.P. Всі права захищені. Microsoft та Windows є зареєстрованими торговими знаками, права на які належать корпорації Microsoft Corporation в США. Windows Vista є також торговим знаком або зареєстрованим торговим знаком, права на який належать корпорації Microsoft Corporation в США та/або інших країнах. Advanced Micro Devices, Inc. Всі права захищені. AMD, AMD логотип AMD стрілка лого, AMD Turion та комбінації є зареєстрованими торговими знаками, права на які належать Advanced Micro Devices, Inc. ЕйчПі Компак, АЕМДе Туріон, ЕйчПі ДюраФініш, ЗДе Драйв Гард, Хьюлетт-Паккард Девелопмент Компані, Ел.Пі., Віндовз, Майкрософт Корпорейшн.

Кратко

Подробнее на gameplay.com.ua

Крушение империи

→ Microsoft официально объявила о своем намерении закрыть Ensemble Studios, известную благодаря Age of Empires и Age of Mythology. В данный момент компания заканчивает работу над стратегией реального времени Halo Wars, которая и станет ее лебединой песней. Сразу же после сдачи проекта студию расформируют, однако при этом части ее сотрудников предложат перейти в некую новую фирму, созданную для поддержки Halo Wars, а также разработки еще не названных проектов.



Wii Европейский рейтинг продаж игр

№	Название	Издатель	Разработчик
1	Wii Fit	Nintendo	Nintendo
2	Mario Kart Wii	Nintendo	Nintendo
3	Wii Play	Nintendo	Nintendo
4	Big Beach Sports	THQ	HB Studios
5	Star Wars: The Force Unleashed	LucasArts	Krome Studios
6	FIFA 09	Electronic Arts	EA Canada
7	Carnival: Funfair Games	Take-Two	Cat Daddy
8	Tiger Woods PGA Tour 09	Electronic Arts	EA Salt Lake
9	Samba De Amigo	SEGA	Gearbox Software
10	Guitar Hero III: Legends of Rock	Activision Blizzard	Neversoft

Чарты предоставлены Chart Track, ©2008 ELSA Ltd (www.elspa.com)

Xbox 360 Европейский рейтинг продаж игр

№	Название	Издатель	Разработчик
1	FIFA 09	Electronic Arts	EA Canada
2	Brothers in Arms: Hell's Highway	Ubisoft	Gearbox Software
3	Star Wars: The Force Unleashed	LucasArts	LucasArts
4	Pure	Disney Interactive Studios	Black Rock Studios
5	Tiger Woods PGA Tour 09	Electronic Arts	EA Tiburon
6	Halo 3	Microsoft	Bungie
7	Mercenaries 2: World in Flames	Electronic Arts	Pandemic Studios
8	Battlefield: Bad Company	Electronic Arts	Digital Illusions
9	Gears of War	Microsoft	Epic Games
10	Grand Theft Auto IV	Take-Two	Rockstar North

Чарты предоставлены Chart Track, ©2008 ELSA Ltd (www.elspa.com)

PS3 Европейский рейтинг продаж игр

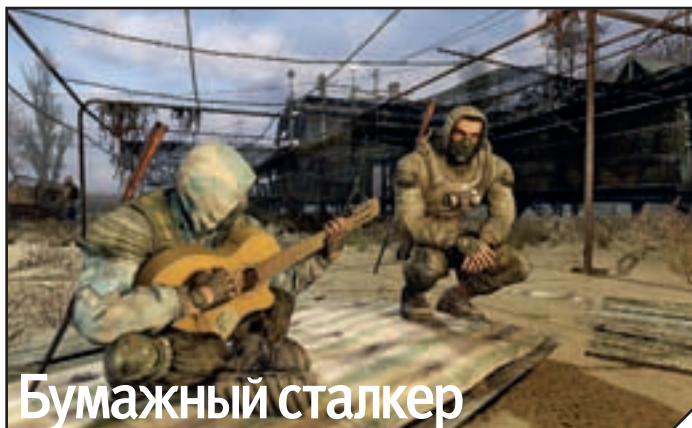
№	Название	Издатель	Разработчик
1	FIFA 09	Electronic Arts	EA Canada
2	Brothers in Arms: Hell's Highway	Ubisoft	Gearbox Software
3	Star Wars: The Force Unleashed	LucasArts	LucasArts
4	Tiger Woods PGA Tour 09	Electronic Arts	EA Tiburon
5	Pure	Disney Interactive Studios	Black Rock Studios
6	Grand Theft Auto IV	Take-Two	Rockstar North
7	Call of Duty 4: Modern Warfare	Activision Blizzard	Infinity Ward
8	Mercenaries 2: World in Flames	Electronic Arts	Pandemic Studios
9	Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots	Konami	Konami Digital Entertainment
10	SBK-08 Superbike World Championship	Black Bean	Milestone Studios

Чарты предоставлены Chart Track, ©2008 ELSA Ltd (www.elspa.com)

Nintendo DSi

→ Компания Nintendo анонсировала Nintendo DSi – новую модификацию популярной приставки. Она оснащена экранами немного большего размера (3,25" против 3"), стала чуть-чуть легче и меньше (правда, для этого пришлось пожертвовать слотом для GBA-картриджей). Вдобавок устройство обзавелось двумя фотокамерами: внутренней, которая находится рядом с динамиком микрофона, и внешней. Снимки сохраняются или во встроенную память (объем не сообщается), или на карточку формата SD. На ней же будет размещаться скачиваемый из Сети контент – да-да, Nintendo позволит за деньги загружать игры напрямую из Интернета. Специальный браузер у DSi, разумеется, есть. Официальный запуск консоли в Европе назначен на весну 2009 года.





Бумажный сталкер

→ Книжки по мотивам сеттинга S.T.A.L.K.E.R., которые издаются компанией GSC совместно с издательством «Эксмо», не менее востребованы, чем игра. Общий тираж серии из двенадцати томов уже превысил 1,5 млн копий. Причем если верить представителям GSC, ни один роман не разошелся тиражом менее 100 тыс. экземпляров (а наиболее популярные произведения взяли планку в 150 тыс. копий).



PlayStation 4

→ По Сети поползли слухи о возможных технических характеристиках будущей PlayStation 4. Она якобы будет оснащена уже усовершенствованной моделью процессора Cell, который в сочетании с новым типом оперативной памяти даст ощутимый выигрыш в производительности. Устройство в целом станет меньше и должно стоить дешевле, а поступят на рынок его, скорее всего, в 2011 году, чтобы опередить Microsoft и разрабатываемую ею следующую итерацию Xbox. Понятное дело, все это пока лишь домыслы.

Большой переезд

→ Южнокорейская NCsoft объявила о слиянии в единую компанию NC West аж четырех своих студий: NC Interactive, NC Europe, NC Austin и ArenaNet. Новый офис будет базироваться в Сиэтле, это позволит увеличить эффективность работы с западными издателями. Исполнительным директором NC West назначен Крис Чанг (Chris Chung) – именно под его руководством ArenaNet создала знаменитую Guild Wars. Отдельно отметим, что закрытие NC Austin не должно отразиться на судьбе MMORPG Tabula Rasa, не сыскавшей особой популярности у геймеров.



RAZER
BOOMSLANG™
COLLECTOR'S EDITION
2007



RAZER BOOMSLANG™
10 000 ЕКЗЕМПЛЯРІВ В УСЬОМУ СВІТІ



ЗБРОЯ ЧЕМПІОНІВ

eletek.ua
ЕКСКЛЮЗИВНИЙ ДИСТРИБ'ЮТОР В УКРАЇНІ

КИЇВ, ВУЛ. В. ГЕТЬМАНА, 27,
ТЕЛ.: (044) 495-29-11, 495-29-14
WWW.ELETEK.UA

PC Европейский рейтинг продаж игр

№	Название	Издатель	Разработчик
1	Spore	Electronic Arts	Maxis
2	Warhammer Online: Age of Reckoning	Electronic Arts	Mythic Entertainment
3	Sid Meier's Civilization IV: Colonization	Take-Two	Firaxis
4	Crysis Warhead	Electronic Arts	Crytek Budapest
5	The Sims 2: Apartment Life	Electronic Arts	Maxis
6	FIFA 09	Electronic Arts	EA Canada
7	The Sims 2: Double Deluxe	Electronic Arts	Maxis
8	Call of Duty 4: Modern Warfare	Activision Blizzard	Infinity Ward
9	World of Warcraft: Battle Chest	Activision Blizzard	Blizzard Entertainment
10	S.T.A.L.K.E.R.: Clear Sky	Koch Media	GSC Game World

Чарты предоставлены Chart Track, ©2008 ELSA Ltd (www.elspa.com)

PC Рейтинг продаж игр интернет-магазина Amazon (www.amazon.com)

№	Название	Издатель	Разработчик
1	World of Warcraft: Wrath of the Lich King (preorder)	Blizzard Entertainment	Blizzard
2	Spore	Electronic Arts	Maxis
3	Nancy Drew: The Haunting of Castle Malloy	Her Interactive	Her Interactive
4	Warhammer Online: Age of Reckoning	Electronic Arts	Mythic Entertainment
5	Fallout 3	Bethesda Softworks	Bethesda Softworks
6	Sid Meier's Civilization IV: Colonization	Take-Two	Firaxis
7	Fallout 3: Amazon.com Exclusive Survival Edition	Bethesda Softworks	Bethesda Softworks
8	Warhammer Online: Age of Reckoning Collector's Edition	Electronic Arts	Mythic Entertainment
9	World of Warcraft: Battle Chest	Activision Blizzard	Blizzard Entertainment
10	Far Cry 2	Ubisoft Montreal	Ubisoft Entertainment

PC Российский рейтинг продаж игр

№	Название	Издатель в России	Разработчик
1	Crysis Warhead	Electronic Arts	Crytek Budapest
2	«S.T.A.L.K.E.R.: Чистое небо»	GSC World Publishing	GSC Game World
3	Pure	«Новый Диск»	Black Rock Studios
4	«Властелин Колец Онлайн: Тени Ангмара»	IT Territory	Turbine Entertainment Software
5	«Диверсанты 3»	«1С»	Realore Studios
6	«Санитары подземелий 2. Охота за черным квадратом»	«1С»	«1С»
7	Devil May Cry 4	«1С»	Capcom
8	«С грузом по Европе»	«Акелла»	SCS Software
9	«Code of Honor 2: Засекреченный остров»	«Новый Диск»	CITY Interactive

Чарты предоставлены концерном «Группа СОЮЗ» (www.soyuz.ru)

PS2 Европейский рейтинг продаж игр

№	Название	Издатель	Разработчик
1	FIFA 09	Electronic Arts	EA Canada
2	Star Wars: The Force Unleashed	LucasArts	Krome Studios
3	LEGO Indiana Jones: Original Adventures	LucasArts	Traveller's Tales
4	Tiger Woods PGA Tour 09	Electronic Arts	Exient
5	Mercenaries 2: World in Flames	Electronic Arts	Pi Studios
6	Guitar Hero III: Legends of Rock	Activision Blizzard	Budcat Creations
7	WALL-E	THQ	Asobo Studio
8	Kung Fu Panda	Activision Blizzard	XPEC
9	The Incredible Hulk: Official Videogame	SEGA	Edge of Reality
10	The Mummy: Tomb of the Dragon Emperor	Activision Blizzard	Eurocom Entertainment

PSP Европейский рейтинг продаж игр

№	Название	Издатель	Разработчик
1	FIFA 09	Electronic Arts	EA Canada
2	Star Wars: The Force Unleashed	LucasArts	Krome Studios
3	Crisis Core: Final Fantasy VII	Square Enix Europe	Square Enix
4	LEGO Indiana Jones: Original Adventures	LucasArts	Traveller's Tales
5	Tiger Woods PGA Tour 09	Electronic Arts	Exient
6	God of War: Chains of Olympus	Sony Computer Ent.	Ready at Dawn Studios
7	WALL-E	THQ	Savage Entertainment
8	Star Wars Battlefront: Renegade Squadron	LucasArts	Rebellion
9	PDC World Championship Darts 08	Oxygen Interactive	Mere Mortals
10	Secret Agent Clank	Sony Computer Ent.	High Impact Games

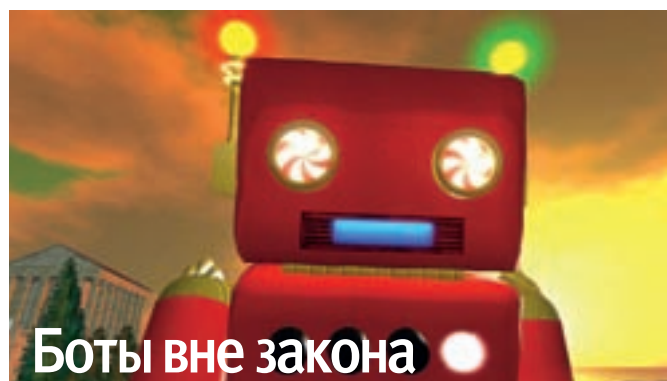
DS Европейский рейтинг продаж игр

№	Название	Издатель	Разработчик
1	Dr. Kawashima's Brain Training	Nintendo	Nintendo
2	Puzzler Collection	Ubisoft	Route 1 Games
3	Sonic Chronicles: The Dark Brotherhood	SEGA	Bioware
4	WALL-E	THQ	Helix
5	Guitar Hero: On Tour	Activision Blizzard	Vicarious Visions
6	Mario Kart DS	Nintendo	Nintendo
7	Imagine: Teacher	Ubisoft	Magic Pockets
8	New Super Mario Bros.	Nintendo	Nintendo
9	More Brain Training From Dr. Kawashima	Nintendo	Nintendo
10	Mario & Sonic at the Olympic Games	SEGA	SEGA

Чарты предоставлены Chart Track, ©2008 ELSA Ltd (www.elspa.com)

Девочки тоже геймеры!

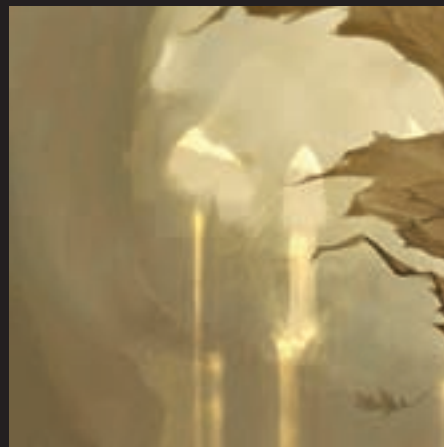
➔ Аналитическая компания NPD Group провела опрос матерей и их дочек в возрасте от 2 до 14 лет (анкеты они заполняли вместе) на тему увлеченности девочек видеоиграми. Сравнение с результатами аналогичного исследования, проведенного год тому назад, выявило повышение интереса детей к интерактивным электронным развлечениям. Похоже, на планете подрастает новое поколение девочек-геймеров, которые, может быть, покажут настоящий мастер-класс наглым, заносчивым мальчишкам.



➔ Американский суд признал компанию MDY Industries виновной в нарушении авторских прав самой Blizzard. Основатель обвиняемой фирмы Майкл Доннелли (Michael Donnelly) распространял в Сети созданную им утилиту WoWGliders (ныне известна как MMOGlider), значительно облегчающую жизнь игрокам. По некоторым данным, Доннелли удалось реализовать свыше 100 тысяч копий своей программы, на каждой из них он зарабатывал 25 долларов. Иск против MDY Industries юристы Blizzard подали еще в прошлом году, но вердикт был вынесен лишь недавно – 6 миллионов долларов в качестве компенсации создателям World of Warcraft.

Ученики «Акеллы»

➔ «Акелла» приобрела у издательства Strategy First права на торговую марку Disciples и, по словам вице-президента компании Дмитрия Архипова, планирует активно развивать данный бренд, что неразрывно связано с предстоящими анонсами новых проектов серии. Все бы хорошо, но только нас по-прежнему беспокоит судьба Disciples III: Renaissance, разрабатываемой российскими специалистами. Выход этой игры не раз переносился и сейчас намечен на первый квартал 2009 года.



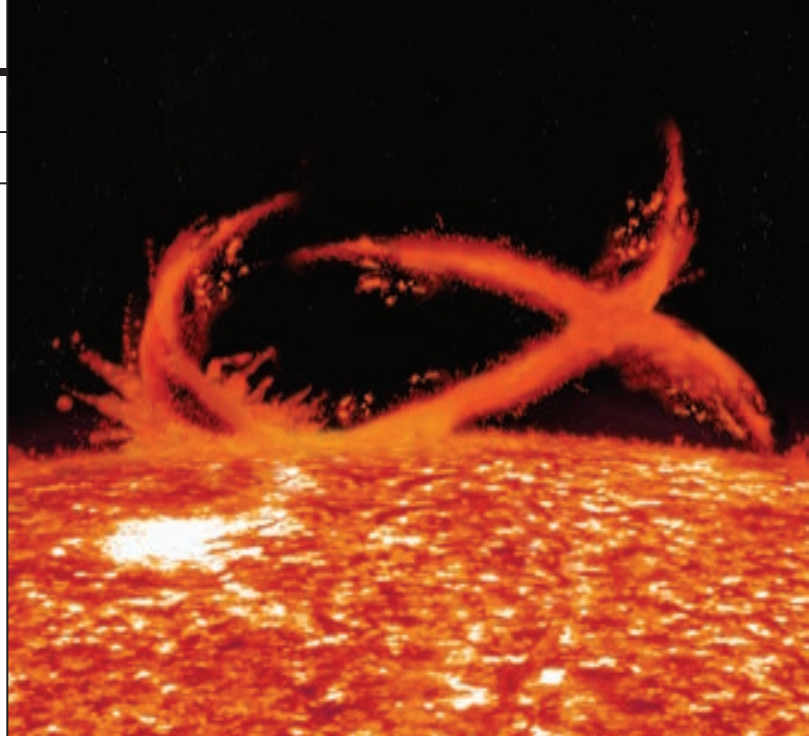
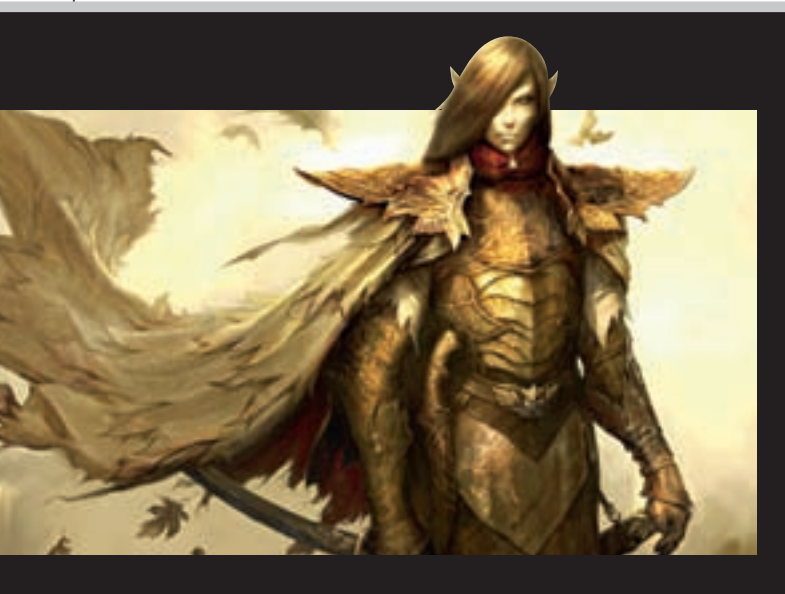


Тренировка мозга

→ Сотрудники шотландской организации Learning and Teaching Scotland решили проверить: действительно ли популярные в последнее время обучающие игры влияют на КПД нашего головного мозга. 600 детей из 32 различных школ по 20 минут в течение каждого учебного дня на протяжении девяти недель проводили за знаменитой Brain Age. Результат? Заметное улучшение концентрации, что позволяло ребятам намного быстрее и эффективнее справляться с заданиями, чем их друзьям, не прошедшим «тренировку».

Хорошие продажи Sony

→ Джек Треттон (Jack Tretton), президент и исполнительный директор американского подразделения компании Sony Computer Entertainment, заверяет, что продажи PlayStation 3 в текущем финансовом году уверенно идут вверх. По сравнению с 2007-м рост составляет аж 100% – это на 30% больше, чем прогнозировали аналитики Sony. Не хуже обстоят дела и с реализацией PlayStation Portable. Портативная консоль расходится с опережением плана на 20–30%.



№1 MEMORY

Неймовірна сила HyperX від Kingston Technology



Феноменальна потужність! Висока якість, 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 1800Mhz для DDR3) та з наднизькими затримками (5-5-5-15 для DDR2* та 5-7-5-15 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.

* - KHX9600D2K2/2G

** - KHX11000D3ULK2/2G

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



Asbis
+38 (044) 455-4411 • market@asbis.ua • www.asbis.ua

Kvazar Micro
38 (044) 239-9999 • forinfo@kvazar-micro.com • www.kvazar-micro.com

MTI
+38 (044) 458-3434 • sales_dd@mti.ua • www.mti.ua

TNG
+38 (057) 754-5954 • sales@tng.com.ua • www.tng.com.ua



©2006 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

Парой строк

Компания «1С» заключила договор с Electronic Arts на издание ее продуктов (как PC-версий, так и игр для консолей) на территории стран СНГ.

Шутер Tiberium, действие которого должно было разворачиваться во вселенной C&C, не увидит свет. Как заявила EA, проект испытывал «фундаментальные проблемы с дизайном» и поэтому был закрыт.

Гарри Поттер задерживается. Игра по мотивам книги «Гарри Поттер и Принц-полукровка» выйдет не раньше июля 2009 года – именно тогда должна состояться премьера одноименного фильма.

World of Warcraft: Wrath of the Lich King появится на прилавках магазинов 13 ноября 2008 года.

Японскую MMO Shin Megami Tensei: Imagine Online, которая была запущена в Стране восходящего солнца в I квартале 2007, в обозримом будущем выпустят в англоязычном варианте для жителей США и Европы. Лучше поздно, чем никогда.

Зак Снайдер (Zack Snyder), режиссер нашумевшего «300» и предстоящей экранизации Watchmen, совместно с EA Los Angeles создаст три неназванных игровых проекта.

Компания Funcom объединяет европейские и американские серверы MMORPG Age of Conan: Hyborian Adventures.

Mirror's Edge в версии для PC, увы, станет доступна лишь ближе к концу этого года.

Duke Nukem появится на больших экранах. Голливудский продюсер Скотт Фей (Scott Faye), занятый сейчас созданием экранизации Max Payne, заявил, что уже ведет работу над сценарием. Дата выхода ленты в прокат пока не называется. Надеемся, ее мы увидим раньше, чем Duke Nukem Forever.



Невозможное ВОЗМОЖНО

➔ Аналитическая компания Media Create сообщает, что в Японии Xbox 360 обошла по продажам PlayStation 3, лидируя на протяжении трех недель сентября. Коллеги-аналитики из фирмы Enterbrain подтверждают эту информацию и говорят, что с 1 по 28 сентября было реализовано 53 547 Xbox 360 против 33 071 PS3. Видимо, устоять перед снижением цен на данное устройство японцы не смогли – с 11 сентября в Стране восходящего солнца все модели Xbox 360 подешевели в среднем на 50–70 долларов.

Gameplay-КВЕСТ 2008

➔ 2 ноября 2008 года, в последний день выставки «Территория игр» 2008, наш журнал проведет уже ставший традиционным Gameplay-квест. Регистрация участников проходит на сайте www.gameplay.com.ua. Генеральным спонсором мероприятия выступает компания LG, которая подготовила для будущих команд-победителей ценные призы: DVD-плееры LG DKU 864 (3-е место), Blu-ray-приводы LG GGC-H20L (2-е место) и мониторы LG W2252TQ-WF (1-е место), а

также утешительные подарки для участников Gameplay-квеста.



Золотая Nintendo

➔ Жадные журналисты из издания Financial Times подсчитали, что если общую выручку Nintendo равномерно распределить между всеми ее сотрудниками, то на каждого (с учетом налогов) пришлось бы 1,6 млн долларов. По этому показателю японская фирма обходит известный банк Goldman Sachs (1,24 млн долларов на человека) и гиганта Google (626 тыс. долларов). Правда, стоит отметить, что средняя годовая зарплата работников Nintendo составляет примерно 90,9 тыс. долларов, а вот сотрудники упомянутого Goldman Sachs получают 660 тыс. долларов в год.



Пацан ответил

➔ Компанию Funcom покинул Гот Годггер (Gaute Godager) – продюсер и игровой дизайнер проекта Age of Conan. Он проработал в норвежской фирме ни много ни мало шестнадцать лет и уволился по собственному желанию. Причина? Неудовлетворенность сравнительно скромной популярностью новой MMORPG среди широких масс – в чем Гот, в отличие от множества коллег, винит в первую очередь себя. Образцово-показательная позиция, ничего не скажешь. Освободившееся после ухода Годггера место занял один из ключевых создателей Anarchy Online – Крейг Моррисон (Craig Morrison).

«Территория игр» – ваш игровой парадиз!

➔ Впереди четыре дня – с 30 октября по 2 ноября – зрелищного и яркого действия на «Территории игр» – Второй международной выставке интерактивных развлечений – игр для компьютеров, консолей, мобильных телефонов и других платформ. Не пропустите также возможность погрузиться в мир hi-tech-технологий вместе с выставкой «ЦифроМания:». Организатор мероприятий – компания «Евроиндекс». Золотой и серебряный спонсоры «Территории игр» – компании Logitech и Ubisoft Ukraine.

На выставках «Территория игр» и «ЦифроМания:» можно найти все – от самых современных компьютеров и аксессуаров до лучших игр будущего сезона. Участники «Территории игр» – ведущие компании индустрии: Ubisoft Ukraine, Crytek, Академия компьютерной графики «Первая студия», «Руссобит-М Украина». А на выставке «ЦифроМания:» в этом году вы сможете увидеть мировые и отечественные бренды: E.R.C., K-Trade Logitech, Palit Microsystems, «Лайт», «Первый Украинский Интернет-Регистратор», «Укртелеком», «УКТ», «Элетек Лтд». Все они готовят новинки и презентационные шоу.

На интерактивной площадке «Территории игр» GameArena будут проходить шоу-турниры по самым популярным компьютерным играм, презентации новых

проектов от ведущих отечественных и зарубежных разработчиков, конкурсы, викторины, розыгрыши с вручением призов; интервью с разработчиками игр; развлекательная шоу-программа.

Для тех, кто хочет быть не зрителем, а непосредственным участником событий, – акция «Играй на GameArena!» Приходите туда с друзьями: чем больше группа поддержки, тем выше ваш шанс принять участие в игровом турнире! Самые активные посетители получают призы и подарки. Соорганизатором GameArena и генеральный медиапартнером выставки «Территория игр» выступает журнал Gameplay. Технологические партнеры GameArena – Acer и Genius.

Для специалистов 31 октября – 1 ноября традиционно состоится Конференция для разработчиков игр. Перед коллегами выступят профессионалы из Украины и России, причастные к созданию успешных и популярных проектов, ожидается прибытие и зарубежных гуров игростроения.

Всех посетителей этих мероприятий ожидает настоящий праздник цифровых развлечений, который начнется 30 октября в столичном выставочном центре «КиевЭкспоПлаза»! Заходите на сайты www.game-expo.com.ua и www.digimania.ua и закажите приглашение для себя и друзей!



ІГРОВИЙ ПАРАДАЙЗ!

30 жовтня – 2 листопада

цифроМанія:)

виставка інтерактивних розваг

територія ігор

виставка-шоу брендів цифрових технологій

Logitech

UBISOFT

Golden

Новости киберспорта

И СНОВА WCS

В преддверии гранд-финала World Cyber Games мы узнаем все больше подробностей. Для начала – некоторые изменения в правилах. Названы официальные карты для всех дисциплин. В Counter-Strike капитанам разрешено выбирать из dust2, inferno, nuke, train и tuscan. В StarCraft организаторы предлагают игрокам сражаться на Blue Storm, Neo Baekdu Daegan, Python, Ride of Valkyries и Tau Cross. А из списка карт Warcraft III убрали, вняв мольбам геймеров и устранив поток гневных писем, Echo Isles, оставив Twisted Meadows, Turtle Rock, GnoII Wood, Terenas Stand и Secret Valley. Стоит упомянуть и о том, что игрокам в FIFA 08 теперь разрешено выбирать не только сборные, но и клубы.

Уже известно: от Украины в гранд-финале турнира по StarCraft, помимо Дмитрия «RoX.Dimaga» Филиппчука, будет участвовать и Евгений «MYM.Strelok» Опарышев. Он поедет в качестве специально приглашенного гостя. Кроме того, наша сборная наконец узнала имена своих противников в групповом турнире. Напомним, что выйдет из

группы тот игрок или команда, которые займут по результатам серии первое и второе места.

Команде DTS, представляющей Украину в дисциплине Counter-Strike, с группой однозначно повезло. Их ждут матчи с вьетнамцами 1st.vn, филиппинцами HoA, аргентинцами Immunity и белорусами K29. Пусть простят меня болельщики вышеуказанных коллективов, но наши ребята на их фоне выглядят несомненными фаворитами.

Словак Roland, панамец ale9007 и узбек Фархадбек Суффидин, а также пока неизвестный шведский игрок будут противостоять Олегу «forZe|Walkman.C-Club» Хмаре. У Blood группа потяжелее – серьезная драка предстоит с россиянином Slame и румыном Александру. Впрочем, FIFA 08 – самая непредсказуемая дисциплина, и строить здесь прогнозы абсолютно бессмысленно.

Порадовала и жеребьевка в дисциплине Warcraft III: Михаилу «GG.HoT.C-Club» Новопащину попались игроки далеко не высшего класса. Единственный, с кем шутки действительно будут плохи, – кореец Moop, именно с ним капитан

нашей сборной, скорее всего, и поделит два первых места. Алексею «Ghost» Бычкову, нашему второму варкрафтеру, повезло чуть меньше. Ему достались француз Tod и финн elfittaja, а значит, чтобы выйти из группы, придется поднапрячься. А вот MYM.Strelok и RoX.Dimaga могут не волноваться – в их группе нет ни представителей Кореи, ни китайских мастеров, поэтому нашим прогеймерам нужно будет просто сыграть на уровне.

Ну и напоследок приятное: общая сумма денежных призов составит около 470 тыс. долларов, из которых 50 тыс. уйдет команде-победительнице в номинации Counter-Strike, 20 тыс. получит чемпион по Warcraft III и по 15 тыс. – победители в дисциплинах FIFA и StarCraft.

ФИНАЛЫ НЛКИ

Завершились финалы второго кубка Национальной лиги компьютерных игр, названы победители во всех трех номинациях. В Counter-Strike за кубок боролись три лучшие украинские команды (eXplosive, A-Gaming и HR), а также три коллектива из России (forZe,

EYESports, PinCho). Групповой турнир продолжался до определения четырех сильнейших команд.

В плей-офф вышли киевляне eXplosive и днепропетровцы HR, однако российские команды, также попавшие в финальную стадию, в полуфиналах не оставили нашим ни единого шанса. В итоге в суперфинале forZe выиграла у EYESports со счетом 2:1 и стала обладательницей Кубка НЛКИ.

В дисциплине Warcraft III в чемпионы вышел (какая неожиданность!) GG.HoT.C-Club, а в номинации FIFA 08 второй раз подряд победил

Суперкубок НЛКИ

Место	Команда/игрок	Приз, долл.
Counter-Strike 1.6		
1	forZe	5000
2	EYESports	3000
3	eXplosive	2000
4	HR	1000
WarCraft III		
1	GG.HoT.C-Club	1000
2	NWO.Sonik	600
3	Fix.C-Club	400
4	RG.Tresh	200
FIFA 08		
1	forZe pavjke	1000
2	mika	600

Відвідай наймасштабнішу подію у галузі комп'ютерних ігор, персональних мобільних технологій та електронних розваг — виставки "ЦифроМанія:) " і "Територія ігор"! Виставки відбудуться 30 жовтня — 2 листопада у виставковому центрі "КиївЕкспоПлаза" (Київ, вул. Салютна, 2-Б).

- Комп'ютерна обладнання.
- Периферійне обладнання.
- Ліцензійні комп'ютерні та відеогри.
- Цифрова електроніка.
- Ігрове та розважальне ПО, консолі.
- Начальне ПО.
- Ігрові приставки.
- Ігрові периферійні пристрої та аксесуари.
- Мобільний контент.
- Ігрові гарнітури.
- Електронні іграшки.
- Комп'ютерний моделювання.
- Технології віртуальної реальності.
- Online-ігри.
- Телекомунікаційне обладнання та послуги.
- Авторизовані послуги у розробці ігор.
- Ребрендинг.

У програмі: Конференція для розробників ігор.
Презентації - Презентації - Конференції.

Шоу-зона киберспорту

GAME arena

Візьми участь у акції "Трай на GameARENA".
Детальна інформація — на сайтах:
www.game-expo.com.ua та
www.digimania.ua

Виставка прес:
30.10 жовтня з 10:00 до 18:00.
1.11 листопада з 10:00 до 18:00.
Вхід виставки вільний, але за вхідом треба пройти через турнікети (вхід за 10 грн).
Примітка:
Від спеціального "Наша" спеціального безкоштовного автобусу, який працює по маршруту № 14, 23, 32 до зупинки "Територія ігор".



Зверніть увагу на ціни.



«Общая сумма денежных призов WCG 2008 составит около 470 тыс. долларов»

forZe|pavjke, обыгравший в финале киевлянина mika. Теперь москвичу придется красоваться на баннерах НЛКИ и весь третий сезон.

КТО ЛУЧШИЙ ВАРКРАФТЕР В МИРЕ?

Давненько мы не печатали мировые рейтинги Warcraft-игроков, а тут один из крупнейших порталов GosuGamers.net обновил свой ежемесячный табель о рангах, который базируется на результатах как LAN-соревнований, так и выступлений в Сети.

Титул лучшего игрока в Warcraft уже несколько месяцев удерживает кореец Who, победитель ESWC 2008 и большого количества турниров у себя на родине. В спину ему дышит соотечественник Moon, сейчас выступающий чуть хуже и потому занимающий вторую строчку рейтинга. Третье место за неутомимым голландцем Grubby. Очередной спад наметился у двукратного чемпиона WCG, Sky занимает в таблице лишь десятую позицию. Присутствуют в рейтинге и украинцы – GG.HoT.C-Club обнаружен на девятнадцатой строчке рейтинга, Ghost – на двадцать пятой.

СК ОБВИНЯЮТ МЫМ В УБИЙСТВЕ ДИСЦИПЛИНЫ WARcraft

Нешуточная ссора разгорелась между двумя самыми сильными Warcraft-кланами мира. SK Gaming обвинил Meet Your Makers в том, что последние уничтожают европейский Warcraft как киберспортивную дисциплину. Причем делают это весьма изощренным образом – вкладывают сумасшедшие по меркам киберспорта деньги в игроков.

Например, за 500 долларов в месяц менеджер команды может нанять неплохого варкрафтера средней руки. Игрок с опытом выступлений на международных соревнованиях будет стоить от 1000 долларов, ну а настоящий профи обойдется уже в 5 тыс. Три таких бойца вполне могут выиграть европейскую лигу WC3L, а призовые окупят затраты на содержание спортсменов, что даст

возможность команде развиваться дальше. Эта схема работала на протяжении нескольких лет, пока на сцене не появились злобные парни из MYM. Вышеупомянутый клан решил выиграть все существующие турниры с помощью нечестного приема – огромного количества спонсоров и горы денег.

Уровень зарплат в команде установлен на запредельной отметке, и в нее по понятным причинам начали, как мухи на мед, слетаться лучшие игроки мира. Если верить слухам, один только кореец Moon получает там около 10 000 долларов в месяц (это сравнимо с расходами на полностью укомплектованную команду по Counter-Strike).

Объединив лучших из лучших, MYM стала недосягаемой – чтобы победить ее, нужно вложить еще больше денег. По мнению SK, это бессмысленно, ведь даже выигрывая все чемпионаты на планете, такая команда никогда не окупит затрат на свое содержание. Подобная монополия приведет к полному отсутствию дальнейшей борьбы и, как результат – к упадку Warcraft-сцены, предполагает обвиняющая сторона. Ответ MYM был краток: «Мы выигрываем не все турниры, а значит, о монополии говорить рано. Что же касается денег, наша команда собирает много зарабатывать, а для этого нужно много тратить».

RAZER ВЫПУСКАЕТ МЫШКУ В ЧЕСТЬ CYPHER

Небывалая честь выпала белорусскому игроку в Quake 3 Алексею «Cypher» Янушевскому. После победы в гранд-финале ESWC 2008 в Сан-Хосе, где он стал лучшим в своей дисциплине, его успехи были прижизненно увековечены компанией Razer. Serious.razer.Cypher Limited Edition Deathadder mouse – вот так лаконично назвали новую коллекционную игровую мышь, выпущенную специально в честь победы Алексея. Узнав об этом, восемнадцатилетний белорус обрадовался – ведь он поднялся до уровня легендарного Fatal1ty с его авторскими мышками производства Creative.



Финалы НЛКИ – красавец-чубок



Алексей «Cypher» Янушевский



Финалы НЛКИ – A-Gaming шепчутся

Обратная связь

Голосования

ИГРА СЕНТЯБРЯ

1. Crisis Warhead – 45%
2. Spore – 41%
3. PURE – 32%
4. Star Wars: The Force Unleashed – 26%
5. Mercenaries 2: World in Flames – 18%
6. Warhammer Online: Age of Reckoning – 15%
7. Civilization IV: Colonization – 10%
8. Yakuza 2 – 9%
9. Viva Piñata: Trouble in Paradise – 4%
10. FaceBreaker – 3%
11. NHL 09 – 3%

Всего в опросе принял участие 301 человек. Можно было выбрать три игры.

ИНТЕРЕСНЫ ЛИ ВАМ (ЧИТАЙТЕ: ГОТОВЫ ЛИ ВЫ ПОКУПАТЬ) ПЕРЕИЗДАНИЯ СТАРЫХ ИГР?

1. Да, интересны – 36%
2. Куплю, если только игру улучшили (обновили графику, добавили миссии и т. д.) – 48%
3. Нет, неинтересны – 16%

Всего в опросе принял участие 281 человек.



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

Наши читатели пишут

BLU-RAY ДЛЯ XBOX 360

Уважаемый EDGE сообщает, что компания Toshiba – Samsung Storage Technology Corp получила заказ на производство внешних Blu-ray-приводов для консоли Xbox 360. Цена на такое устройство должна составить всего \$100–150. Впрочем, пока все это лишь слухи. Microsoft заверила EDGE, что выпускать подобные приводы она не собирается. Представитель компании разумно заявил: людей, мол, в первую очередь интересуют классные игры, а не железо. Поэтому Microsoft концентрирует свое внимание на пополнении библиотеки игр для Xbox 360 новыми проектами (что уже подтвердилось последними новостями с TGS 2008).

Не очень хорошая идея... Ведь выпуск Blu-ray-привода подразумевает и выпуск игр на Blu-ray-дисках. Даже если игры станут выпускать в двух вариантах – Blu-ray и DVD, все равно DVD-версии будут урезанными или сжатыми. А это, согласитесь, обидно для тех, кто не купит себе это устройство, которое на нашей Родине окажется минимум в полтора раза дороже.

Sinapsi

Blu-ray только для медиаконтента, а не для игр. SEGA уже делала такую ошибку, выпуская тонну игровых дополнений к Genesis. Что из этого получилось, вроде все знают.

Anball

Я вообще не понимаю, зачем ИГРОВУЮ консоль превращать в медиacentр? Никогда не понимал людей, которые смотрят DVD на своих «иксбоксах», если рядом стоит включенный комп, так же легко подключаемый к LCD/плазме.

dante_forever

В итоге через пару (десятков) лет консоли станут компами))

Evil Genius

Лично мне гораздо удобнее прийти домой, просто включить телек (а заодно и консоль) и спокойно наслаждаться музыкой/фильмами и т. п., а не долго и мучительно включать комп, рыться в куче папок, пока не найдешь нужный файл. А подключение PC к телевизору – маразм...

mrsYena

FALLOUT 3 ОБОЙДЕТСЯ БЕЗ DRM

Пока EA тихонечко ослабляет DRM-удавку на Spore (теперь игра разрешает устанавливать себя уже пять раз, а не три, как ранее), Bethesda идет своим путем.

Они не будут применять для Fallout 3 никаких сложных проверок на соблюдение DRM.

В компании думают, что, возможно, такой подход и облегчит работу пиратам, но, с другой стороны – он не отпугнет людей, собравшихся купить лицензионные копии. Интересно будет взглянуть на результаты эксперимента. В лучшем случае, у противников DRM появится неплохой контраргумент для Spore, которая, несмотря на очень суровую защиту, все равно продана миллионным тиражом.





Bethesda – молодцы! Хотя кто-то думает о честных геймерах.

Telamar

ИМХО: сопрут что угодно, независимо от защиты, а вот если с этой самой защитой перестараться – могут и не купить. Я вот никогда не куплю игру со СтарФорсом...

Simorg

Bethesda – молодцы! Умеют же ведь некоторые заботиться о рядовых геймерах!

mrsYena

Честно говоря, меня абсолютно не напрягают DRM-решения. Вот у меня лицензионная Mass Effect – и что? Ну ходит она в Сеть, и пусть ходит. Не знаю, о каких «ущемлениях» говорят некоторые геймеры. Ну нельзя устанавливать игру больше пяти раз, и что? А зачем ее столько раз переустанавливать вообще? Я понимаю, это не очень удобно, но пока не придумают хорошую аппаратную



защиту для PC, что еще могут делать разработчики? Количество честных геймеров, которые понимают, что лицензию покупать нужно, очень невелико. Особенно на территории бывших стран СНГ и других неразвитых стран по всему миру.

snegovik

FASHIONTIME

Современным дизайнерам дамских экстерьеров сегодня не нужен никакой Саша «Борат» Барон Коэн – они сами легко могут выдать что-нибудь непредсказуемое, неуклюжее и чудовищно забавное. Вот англичанин Жиль Дикон, например, сделал целую коллекцию по мотивам Рас-Мана. Все как полагается – с фирменными призраками и колобками.

LEFT 4 DEAD: КИРПИЧАМИ

Кто-то устроил на съезде любителей LEGO инсталляцию, мимо которой не пройдет ни один любитель зомби. Фанаты потратили тысячи пластиковых кирпичей и воссоздали в миниатюре настоящий апокалипсис. Там есть обязательный супермаркет, толпа оживших мертвецов и даже нашлось место гигантскому баннеру Left 4 Dead.



S530



140Вт RMS

S730



300Вт RMS

S550



300Вт RMS

Edifier | a Passion for Sound

Машина времени создана! Нами, но не для нас

Чопорные леди с натянутыми на лицо улыбками вещают с экранов телевизоров о том, что игры сеют зло и сводят нас с ума. Знаменитый адвокат гневно клеймит серию Grand Theft Auto. А задумывались ли эти люди, как воспримут ту же GTA наши потомки лет эдак через сто? Ведь игры, наравне с фильмами и книгами, вполне можно использовать в качестве материалов для исследования быта и нравов нашего немного сумасшедшего настоящего.

➔ Видеоигры – это способ получить информацию через развлечение, причем интерактивное. Читая книгу, мы можем лишь мысленно рисовать описываемые в ней события, смотря фильм, – наблюдать действие с фиксированных ракурсов, и лишь мир интерактивных приключений предлагает не только хорошенько осмотреться, но и повлиять на происходящее – почти как в жизни. И хотя сейчас в большинстве проектов акцент делается на кинематографичность и динамичность, зарождается и другой жанр – интерактивная драма. Первая ласточка – вышедшая в 2005 году Facade, в которой нужно было через диалог помочь молодой супружеской паре решать возникающие между ними конфликты. Сейчас же анонсирован только один подобный проект – Heavy Rain. Не исключено, что за такими играми будущее интерактивных приключений.

Но я отвлекся. Итак, возможно, играя в игры, далекие потомки смогут взглянуть на историю нашими глазами. Выходит, перед нами вариация той самой машины времени, которой бредили лохматые ученые прошлого? Уже сейчас нетрудно перечислить проекты, гарантированно представляющие историчес-

«Представим, что через несколько лет графика станет по-настоящему фотореалистичной»

кую ценность. Например, фотопрогулки а-ля Anacapri: The Dream – ее создатели запечатлели практически каждый уголок острова Анакапри (Италия) и перенесли его в игру. Так что мы можем пройтись по острову, рассмотреть достопримечательности, поговорить с местными жителями, однако проекту, признаюсь, не хватает динамичности. Вы использовали в Google.Maps функцию, позволяющую перейти в режим прогулки по местности? Согласитесь, неплохо было бы создать вояжи по трехмерным городам с фотореалистичными пейзажами и памятниками истории.

Вспомним еще игры, действие которых развивалось в заботливо смоделированных виртуальных прототипах реальных городов, – это те же Getaway: Black Monday (Лондон), True Crime: New York City (Нью-Йорк), LADA Racing Club и Adrenalin: Rush Hour (Москва). Возможно, в будущем Москву захватят воинствующие кубики (ведь с прошлого года прогрессивная часть человечества считает их своими луч-

шими друзьями), а Нью-Йорк разрушат клоны Джека Томпсона, вооруженные лопатами, но все постройки виртуальных Москвы или Нью-Йорка выстоят (даже Всемирный Торговый Центр). С рекламой на билбордах, иллюстрацией и измазанными граффити стенами. Однако перейдем от топографии к истории, а именно к играм, достоверно воссоздающим военные конфликты. Не абстрактные в стиле «три странички из романа Тома Клэнси», а реальные события, разворачивающиеся в горячих точках планеты, как KumaWar. Ну и последний пример, возможно, он покажется вам несколько неуместным, это игры а-ля «Ядерный титбит» и Bad Day L.A. При всей своей несерьезности и гротескности они – гиперболизированный слепок с современной культуры страны-производителя.

Представим, что через несколько лет графика станет по-настоящему фотореалистичной. Куда двигаться дальше? Видимо, развивать интерактивность. Возможно, относительно скоро мы увидим настоящие симуляторы жизни: реальные города, фотореалистичная картинка, невероятного уровня AI и т. д. А спустя века наши потомки прогуляются по городам начала двадцать первого века до нашествия кубиков.

«Возможно, играя в игры, потомки смогут взглянуть на историю нашими глазами»

Александр Чепелев

SONY

WALKMAN



ЗВУК НА ВАШ СМАК

4 Гб

8 Гб

16 Гб

Bluetooth™
NWZ-A826/828

36
ГОДИН АУДІО
ЧАС
РОБОТИ
10
ГОДИН ВІДЕО

ВІДЕО
MPEG4 AVC

ФОТО

ЕКРАН
2,4"

DRAG&DROP
D&D

Ø13,5MM
НАВУШНИКИ EX

DSEE
Digital Sound Enhancement Engine

CLEAR
BASS

CLEAR
STEREO
<L R>

NWZ-A726/728/729 & NWZ-A826/828



слухай музику. like.no.other™

*Як ніхто інший

www.sony.ua/walkman

'Sony', 'like.no.other' і 'Walkman' є зареєстрованими торговельними марками або торговельними марками Sony Corporation. Всі права захищені.



Кто хочет стать миллионером?

Результаты недавних исследований позволяют предположить, что в ближайшие десять лет к виртуальному сообществу присоединится еще один миллиард человек. А коммерческий потенциал едва ли не трети населения планеты, готовой тратить свои деньги в Сети, нельзя недооценивать. На вопрос, какое же будущее ожидает этот вид бизнеса, пытается ответить games™.

→ Идея делать деньги на развлечениях всегда выглядела привлекательно. Многие из нас проводят большую часть жизни на работе, которая не нравится, или порой и того хуже – которую терпеть не можешь. Свободное время стоит дорого. И миллионы людей предпочитают тратить его на исследование безграничных миров онлайн-игр. Ничего удивительного в этом нет – шокирует то, что огромному количеству геймеров удается извлечь из хобби весьма неплохую прибыль.

На протяжении года Джулиан Диббелл (Julian Dibbell) успешно существовал на средства, заработанные в игре Ultima Online. Продавая полезные предметы, он скопил около 11 000 долларов. В своей книге Play Money Джулиан рассказывает, как ему это удалось, и делает вывод: торговлю виртуальными товарами за реальные

деньги (real-money trading, или RMT) искоренить невозможно. Геймеры нет-нет да и задумываются о том, что было бы неплохо обратить собственные игровые достижения в реальную прибыль. По его словам, в MMOG возникают свои субкультуры, правительства, социальные и экономические системы, а по мере того как люди погружаются в виртуальные миры, грань между просто времяпрепровождением и самой настоящей работой становится все более размытой.

Тем не менее RMT, описанная Диббеллом, который после этого эксперимента вернулся к обычной писательской деятельности, считается жульничеством. По мнению многих, игровые привилегии нужно зарабатывать, а не приобретать за деньги. Диббелл тоже признает, что этичность RMT остается под вопросом, однако все зависит в первую очередь от самого игрока. «Для некоторых покупка вещей за деньги – это просто способ избавиться от рутины геймплея, дабы уделять больше времени социальному взаимодействию», – объясняет он.

Эдвард Кастронова (Edward Castronova), адъюнкт-профессор телекоммуникаций в университете штата Индиана, занимает более традиционную позицию, утверждая, что законность такой торговли определяется правообладателем, о чем говорится в лицензионном соглашении для конечного пользователя (EULA). «Если по мнению компании-производителя игрок будет счастливее от того, что, потратив реальные деньги, облегчит себе игру, она вправе ему это разрешить, указав на такую возможность в соответствующих правилах», – объясняет он. – Так поступили в проектах Eve Online и EverQuest».

В MMOG принимают участие около 30 миллионов человек по всему миру. Одна только World of Warcraft имеет годовой оборот в 1 миллиард долларов. Так что использование предпринимчивыми людьми «виртуальной собственности» для обогащения было лишь вопросом времени. Сейчас существуют целые «предприятия», зарабатывающие на продаже внутриигровых предметов. На них заняты сотни тысяч человек, а оборот этой индустрии составляет 1,8 миллиарда долларов! В тесных мастерских, которые расположены преимущественно в Китае, называемые «золотодобытчиками» (gold farmers), играют посменно по 12 часов обычно шесть или семь дней в неделю. Они убивают монстров, чтобы собрать виртуальную валюту и полезные предметы, либо же просто развивают персонажа до максимального уровня, а потом передают его заказчику.

Многие игровые процессы требуют массы времени, это сделано с целью подольше задерживать пользователей в Сети. И некоторые из них абсолютно убеждены, что для людей, способных выделить на игру всего час-другой вечером и не желающих тратить их на рутинные процессы, покупка виртуальных товаров или валюты экономически более чем целесообразна. Представьте ситуацию: в игре для накопления определенного количества денег или выполнения той или иной задачи нужно провести 20 часов. В таком случае ряду геймеров для достижения тех же результатов гораздо проще расстаться с суммой, которую они заработают за десять часов в офисе. При этом освободившиеся десять часов они потратят в свое удовольствие, занимаясь в игре тем, что им действительно интересно.



Диббелл продавал в Second Life виртуальные экземпляры своей книги



УВИДИМСЯ В СУДЕ

Будущее торговли виртуальными товарами решится в суде

Создатель World of Warcraft компания Blizzard Entertainment подала сразу несколько федеральных исков против владельцев популярного сайта Reons4hire, специализирующегося на продаже виртуальной валюты WoW. Судя по тому, что основным иском требованием является запрет спама в чате игры, можно предположить: адвокаты просто прощупывают почву, дабы определить текущее отношение судов к подобным делам.

Но в прошлом году один человек пошел еще дальше, подав групповой иск против сетевого торговца виртуальными товарами – компании Internet Gaming Entertainment (IGE). Игрок в World of Warcraft Антонио Эрнандес (Antonio Hernandez) заявил, что продажа виртуального золота «отравляет все удовольствие от игры, девальвируя ее внутреннюю

валюту и лишая игровой мир ограниченных ресурсов, которые потом просто не достаются другим геймерам». IGE опровергает обвинения, утверждая на своем веб-сайте, что этот сервис дает игрокам больше свободы, так как позволяет сосредоточиться на самых привлекательных аспектах WoW. К тому же и игроки вполне могут получать какую-то выгоду в реальном мире в обмен на потраченное в World of Warcraft время.

Самый неожиданный иск касается компании Giant Interactive Group, которая занимается распространением популярной в Азии сетевой игры ZT Online. На нее подали в суд ее же собственные инвесторы – запрет на торговлю виртуальными предметами резко сократил активность геймеров и размер прибыли от проекта. Такие судебные процессы не только интересны сами по себе – они формируют прецеденты, на которые станут ссылаться в будущем.

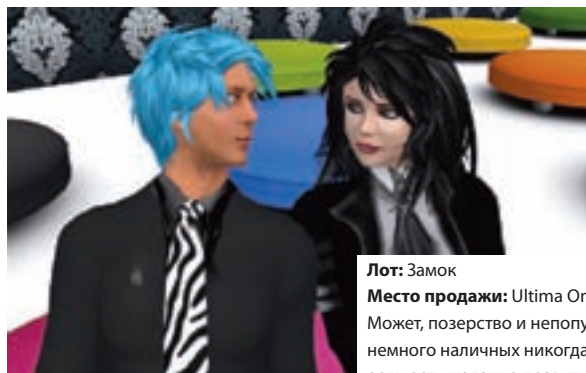
Издатель сетевой игры EverQuest компания Sony Online Entertainment решилась на эксперимент и выступила посредником при покупке и продаже виртуальных товаров, для этого создан отдельный сервис Station Exchange. За первые же три месяца работы через него провели транзакции на сумму 540 000 долларов, десять процентов от которых получила компания Sony. Столь очевидный успех мог бы определить политику издателей других MMORPG в отношении RMT, ведь ясно, что подобная деятельность сулит немалую финансовую выгоду. Но с другой стороны, обеспечение безопасности таких сделок и защиты пользователей от мошенничества, вопросы налогообложения и возможные подозрения в отмывании денег, а также боязнь отпугнуть игроков, настроенных резко отрицательно по отношению к RMT, являются сдерживающими факторами.

Скорее всего, именно вопрос налогообложения станет ключевым в развитии индустрии торговли внутриигровыми товарами. И не будь в этой сфере все так запутано, его бы уже давно подняли. «Если я владею компанией, предоставляющей услуги, оборот которой составляет миллиарды долларов (часть суммы выражена во вполне реальных деньгах), как я могу обижаться на правительство за то, что оно хочет обязать меня платить налог с оборота? – говорит Кастронова и проводит такую параллель. – Представьте себе, вот некий торговый комплекс решил ввести внутреннюю валюту, условные жетоны. Их продавали бы на входе и выкупали обратно на выходе, если вдруг после посещения магазинов у вас что-нибудь оста-

«Присутствие человека в виртуальных мирах буквально через пару лет может стать таким же привычным явлением, как сегодня наличие у него мобильного телефона или электронной почты» Кэтрин Смит, Linden Lab

лось. А вы бы использовали эти жетоны для приобретения товаров на территории комплекса. И никто бы не платил никаких налогов с оборота. Как считаете, не заинтересовалось бы происходящим Налоговое управление США? И тем не менее последнее, чего мы хотели бы добиться, так это вмешательства налоговой службы в работу Age of Conan. Знаете, ведь в Гибрии налоговому инспектору немедленно отрубили бы голову, и правильно сделали».

Однако такой ММО-проект, как Second Life, процветает именно благодаря бизнес-модели, основанной на оживленной торговле виртуальными товарами и полной поддержке этих транзакций создателями продукта. Ежедневный оборот Second Life составляет более 500 000 долларов, и некоторые веб-сайты по обмену валют даже предлагают курс обмена для лinden-долларов (внутриигровые деньги Second Life). В проекте поддерживаются принципы свободной торговли: резидентам передают инструменты для создания и права на их творения и обеспечивают стабильную экономическую ситуацию. Кроме того, здешним обитателям предоставляют полную свободу творчества плюс способ и возможность реализовать плоды своих трудов. Диббелл, например, продавал в Second Life виртуальные экземпляры своей книги. «Для меня это стало откро-



Лот: Замок

Место продажи: Ultima Online

Может, позерство и непопулярно, но немного наличных никогда не повредят, если есть желание править в мире Ultima Online. Этот эксклюзивный блок серых пикселей обойдется вам в каких-то 1400 долларов. Похоже, что здесь на рынок недвижимости ипотечный кризис не повлиял.

ДАЙТЕ ДВЕ!

Виртуальные миры – это вам не блошинный рынок!

Лот: Эскорт-услуги

Место продажи: где угодно

Многие персонажи в Second Life (и не только) предлагают некое подобие эскорт-услуг, и даже сама Анши Чанг на заре своей карьеры подрабатывала таким же образом. Расценки разнятся, как и виды «сервиса», но час времяпрепровождения с избранным набором пикселей будет стоить вам от 2,4 до 80 долларов.

Лот: Синяя Шляпа (Blue Hat)

Место продажи: RuneScape

Она не особо красива и уж точно не наделит вашего персонажа какими-то уникальными способностями, но праздничные шляпы, которые добавили в игру на Рождество 2001 года в качестве бесплатного подарка, сейчас стали настолько редкими, что обойдутся вам в 2699 долларов штука.

Лот: Тролль

Место продажи: World of Warcraft

Вам надоела бесконечная прокачка в World of Warcraft? Устали от охоты на кабанов в ближайшем лесу и постоянных смертей от их клыков? За жалких 219,99 долларов вы получите в свое распоряжение тролля 60 уровня и сможете показать кузькину мать любому серьезному противнику.

Лот: Оленья туша (Deer Carcas)

Место продажи: Ultima Online

За каких-то 10 долларов вы сможете приобрести несъедобного освежающего оленя в Ultima Online. Не упустите этот шанс испытать свою творческую натуру и узнать все способы использования окровавленной виртуальной туши.



Отследить транзакции в виртуальном мире – задача из разряда невыполнимых

вением, – рассказывает он. Как только вы пожелаете заняться тем делом, то сразу обнаружите вокруг огромное количество частных предпринимателей, желающих помочь. Так я нашел 16-летнего парня в Германии, который был экспертом в создании электронных книг, и лондонскую компанию, занимающуюся профессиональным маркетингом в виртуальных мирах, и многих других... Second Life избавлена от большинства этических и законодательных проблем, неизбежно возникающих при ведении своего бизнеса».

Анши Чанг (Anshe Chung) известна тем, что стала первым миллионером в мире Second Life. Стартовав с инвестиции в размере около 9 долларов, она сколотила немалый капитал. Предприимчивая дама занималась самого разного рода деятельностью начиная с дизайна одежды и заканчивая операциями с виртуальной недвижимостью. Она рассматривает миры, подобные Second Life, как гибкую среду, которая позволяет ей творить, а также обеспечивать семью и при этом уделять время воспитанию двух маленьких дочерей. Анши полагает, что возможности, предоставляемые таким окружением, – настоящий ключ к успеху.

«Людам не нравится, когда компании – создатели виртуальных миров относятся к ним как к пассивным обывателям, – говорит она. – Они стремятся жить, любить, рисковать, создавать и делать то, что им хочется». Однако Анши считает, такие миры не должны находиться в частной собственности. «Я надеюсь, что Linden Lab установит новый стан-

дарт. Если верить директору по технологиям, мы вправе ожидать открытых стандартов и исходников Second Life к 2010 году».

Но в мире Second Life рассчитывать на прибыль могут не только крупные инвесторы. Крис Мид (Chris Mead), также известный как Крейг Олтмен (Craig Altman), создает анимации для пар, позволяющие им танцевать или обниматься, и неплохо зарабатывает. Тим и Дженифер Аллен (Tim и Jennifer Allen) владеют бутиком, где продается одежда и аксессуары для персонажей. За лinden-доллары также можно приобрести вполне реальные товары, причем здесь же, не выходя из игры.

Джастин Бовингтон (Justin Bovington), CEO компании Rivers Run Red (дает консультации по вопросам продвижения брендов, участвовала в маркетинговой компании книги Диббелла) полагает, что за такими мирами будущее Интернета. Ведь они позволяют компаниям демонстрировать свои товары всем желающим, практически не затрачивая реальных денег. По приблизительным оценкам, за год Rivers Run Red сэкономила порядка 80 000 фунтов стерлингов, урезав расходы на командировки и проведя маркетинговые кампании в виртуальном пространстве. В среднем резиденты Second Life ежемесячно тратят больше пяти миллионов долларов. И тысячи жителей этого мира за год зарабатывают от 20 000 и выше.



Эдвард Кастронова
Университет штата Индиана

Кусочек столь прибыльного пирога поспешили отхватить и другие предприниматели. Например, Entropia Universe, в мире которой состоялась небезызвестная покупка космической станции за 100 000 долларов и которая сейчас предлагает услуги, подобные сервисам Second Life. Директор по маркетингу и продвижению брен-

да Кэтрин Смит (Catherine Smith) утверждает, что Linden Lab это совершенно не тревожит. Более того, наличие конкуренции – показатель того, что рынок здоров. «Мы поощряем прогресс виртуальных миров», – говорит она.

Кэтрин рассматривает Second Life как следующий шаг в развитии Интернета, утверждая, что потенциал такой 3D-среды неизмеримо больше, чем у «плоских» миров, к которым мы так привыкли. Она считает, что в будущем все начнут вести двойную жизнь: «Присутствие человека в виртуальных мирах буквально через пару лет может стать таким же обычным явлением, как сегодня наличие у него мобильного телефона или электронной почты».

Кастронова в своих рассуждениях идет еще дальше и утверждает: «Игры способны стать массовым развлечением, и в этом случае мы вправе ожидать возникновения в киберпространстве целых государств». Еще немного, и можно оказаться в мире, где концепции, образы и идеи заменяют то, что сейчас воспринимается как реальность, и сам вопрос продажи «виртуальных» товаров за «реальные» деньги потеряет свою значимость.

Gelezkа

Тел.: (044)587-6708, 455-5413
WWW.GELEZKA.KIEV.UA



КОМПЬЮТЕРИ ЖЕЛЕЗКА КОМПЬЮТЕРИ ЖЕЛЕЗКА КОМПЬЮТ

ПІДБІР ІНДІВІДУАЛЬНИХ КОНФІГУРАЦІЙ

КОМПЬЮТЕРИ ЖЕЛЕЗКА КОМПЬЮТЕРИ ЖЕЛЕЗКА КОМПЬЮТ

ФІРМОВА СИСТЕМА ТИХОГО ОХОЛОДЖЕННЯ ЗА ПОМІРНУ ЦІНУ

КОМПЬЮТЕРИ ЖЕЛЕЗКА КОМПЬЮТЕРИ ЖЕЛЕЗКА КОМПЬЮТ

ІГРОВІ ПК

Dual-Core 2.4 Ghz
DVD RW Asus
DDR II 2G 800MHz
GF 9600GSO Asus 384MB
SATA 320GB
ATX 400W

2450 грн.

КОМПЬЮТЕРИ ЖЕЛЕЗКА КОМПЬЮТЕРИ ЖЕЛЕЗКА КОМПЬЮТ

Athlon 5400+X2 2.8Ghz
DVD RW Asus
DDR II 2G 800MHz
RadeOn Hd4850 Asus 512MB
SATA 320GB
ATX 450W

3070 грн.

КОМПЬЮТЕРИ ЖЕЛЕЗКА КОМПЬЮТЕРИ ЖЕЛЕЗКА КОМПЬЮТ

Core 2 Duo 2.66Ghz
DVD RW Asus
DDR II 2G 800MHz
GF 8800GT Asus 512MB
SATA 320GB
ATX 450W

3200 грн.

КОМПЬЮТЕРИ ЖЕЛЕЗКА КОМПЬЮТЕРИ ЖЕЛЕЗКА КОМПЬЮТ

Core 2 Duo 3.16Ghz
DVD RW Asus
DDR II 2G 800MHz
RadeOn Hd4870 Asus 512MB
SATA 320GB
ATX 450W

4300 грн.

КОМПЬЮТЕРИ ЖЕЛЕЗКА КОМПЬЮТЕРИ ЖЕЛЕЗКА КОМПЬЮТ

Core 2 Duo 3.16Ghz
DVD RW Asus
DDR II 2G 800MHz
512MB GeForce 8800GTS
SATA 320GB
ATX 450W

3700 грн.

КОМПЬЮТЕРИ ЖЕЛЕЗКА КОМПЬЮТЕРИ ЖЕЛЕЗКА КОМПЬЮТ

Core 2 Duo 3.12Ghz
DVD RW Asus
DDR II 2G 800MHz
512MB GeForce 8800GTS
SATA 320GB
ATX 450W

4700 грн.

На сайті ви можете отримати
більш детальну інформацію, та
зробити замовлення.



У каждого свой демон



PLAYSTATION 3



XBOX 360 LIVE

PC DVD-ROM

©2008 ЗАО «IC». Все права защищены. ©CAPCOM CO., LTD. 2008 ALL RIGHTS RESERVED. "PLAYSTATION" and "PS3" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logo are trademarks of the Microsoft group of companies.
Виробництво в Україні «ДП Сервісофтпро»



DEVIL MAY CRY

CAPCOM

DEVILMAYCRY.COM



Партия собрана и толпится перед закрытой дверью (яркий квадратик в углу – телепорт). Как только лучница откроет ее, Хозяин подземелья достроит следующий участок подземелья. За дверью нас ждут огромные толпы монстров, несметные сокровища и захватывающее приключение.



Оригинальные фигурки не раскрашены, но если ваше чувство прекрасного оскорбляет вид серого пластика, их всегда можно облагородить или заменить похожими. Слева – игровая фишка из Descent, справа – миниатюра из игры CELTOS (из коллекции автора).



Это жетоны приключений. Игроки зарабатывают их, зачищая подземелья, и теряют в случае гибели персонажей. Как только жетоны закончатся, наступает печальный момент game over.

На картах показаны предметы экипировки, которые участники, потратив полученные деньги, покупают в самом начале игры. Можно не спешить и позже найти что-то дороже и полезнее.

Карта персонажа, на ней указана вся необходимая информация о нашем герое. Сердечко – пункты жизни. Симпатичная «капелька» – дополнительные возможности. Синий щит – уровень защиты. Зеленый сапог – дальность хода. На следующей строчке разместились его боевые возможности: рукопашная, стрельба, магия. Внизу – специальные особенности, присущие данному классу (в коробке вы найдете карты с соответствующими значками на рубашке).

Вниз по кроличьей норе

Андрей Цупник

К сожалению, настольной игры с названием Diablo пока не существует. Однако есть одна, настолько на нее похожая, что в номере журнала, посвященном Diablo III, написать о Descent: Journeys in the Dark от Fantasy Flight Games определенно стоит. Тем более что продукт получился очень интересным.



Карты, отвечающие за специальные возможности вашего героя. Определяются они случайным образом, хотя никто не мешает договориться заранее.



Колода сокровищ, которые игроки находят во время приключения. Ободки на картах (медный, серебряный и золотой) соответствуют ободкам на жетонах с изображением сундуков, разбросанным по подземелью. Чем глубже в подземелье, тем толще монстры и ценнее добыча.

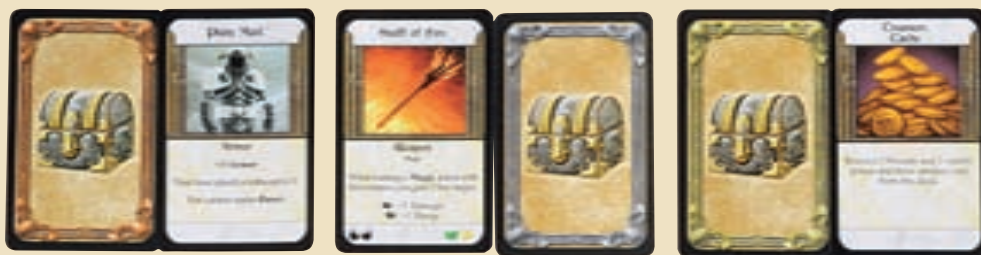
➔ По нашей классификации это «игра из коробки», причем на сегодняшний день выпущено уже четыре дополнения (напомню – без базового набора они абсолютно бесполезны). Замысел Descent: Journeys in the Dark весьма прост. Вначале выбираем персонажа из 20 симпатичных миниатюр героев. Фигурки не раскрашены, но если ваше чувство прекрасного оскорбляет вид серого пластика, их всегда можно облагородить или заменить похожими, например из настольной Dungeons & Dragons. Разумеется, у каждого бойца свои особенности, более того – для каждого есть определенные виды вооружения. Лучше не спешить и сэкономить начальные средства, чтобы потом, найдя в подземелье сокровища и артефакты, приобрести нечто сногшибательное (в буквальном смысле). Оснастив героя всем необходимым, вы запускаете его в подземелье. Понятно, что в одиночку там делать нечего – сожрут, значит, предвзительно стоит подобрать бойцу компанию, то есть персонажей других игроков. Итак, партия собрана и топчется перед запертой дверью – это начало подземелья и приключений. По мере того как вы будете открывать двери, станет расширяться и подземелье – вы его попросту достраиваете. Как в любой уважающей себя dungeon crawl, здесь отважных героев ждет множество сюрпризов – и приятных (деньги и сундуки), и не очень

(большие и страшные монстры, которые, к слову, никогда не заканчиваются). Местным бестиарием руководит один из игроков. Ваша задача: пройти подземелье и выполнить изложенное в сценарии задание. В Descent: Journeys in the Dark есть интересная особенность – тут чрезвычайно важны слаженные действия команды героев, а точнее игроков. Если начинается борьба «каждый за себя», то поражение последует неизбежно, причем быстро. Зато когда усилия объединены, монстрам становится кисло. Несчастных зверюшек бодро выносят с игрового поля под глумливый смех и улюлюканье.

Авторы Descent: Journeys in the Dark реализовали очень интересную и оригинальную систему, которая заставляет участников бодро двигать фигурки по карте, а не отсиживаться в темном уголке. Дело в том, что персонажи здесь практически бессмертны, хотя для любого из них предусмотрена такая характеристика, как количество пунктов жизни. Монстры наносят героям урон, и с каждым повреждением этот показатель уменьшается. Лишь только его значение становится равным нулю, персонаж не отправляется на кладбище, а попадает в разряд «временно нетрудоспособен». Герой теряет деньги, снаряжение и переносится в город, где и возрождается со следующим ходом. Дабы сбалансировать столь очевидный чит, предусмотрены спе-

циальные «жетоны приключений». Вначале их пять на всю команду. Путешествуя по подземелью, убивая монстров и обнаруживая сокровища, персонажи получают дополнительные жетоны. А погибая или затягивая игру, – теряют. Израсходовал жетоны – проиграл.

Понятное дело, хозяин подземелья, то есть игрок, управляющий монстрами, всегда будет стараться атаковать более слабых персонажей. Поэтому ваша задача – не идти напролом, а двигать фигурки таким образом, чтобы удерживать максимальное пространство, ограничивая возможности монстров и прикрывая игроков послабее. В конце каждого хода хозяин подземелья берет карты из специальной колоды. В ней есть и монстры, и различные пакости, которые он может подстроить отважным героям. Как только колода заканчивается, игроки теряют несколько жетонов приключений, а хозяин подземелья перетасовывает уже сброшенные карты, и все стартует заново. Монстров он расставляет в начале своего хода, причем всегда в темных углах, то есть ни один из искателей приключений зверюшек не видит. Игрокам постоянно необходимо координировать свои действия таким образом, чтобы, с одной стороны, продвинуться вперед, а с другой – постараться помешать коварным планам хозяина подземелья. Именно в непрерывном общении игроков и поиске оптимального решения для предстоящего хода и заключается



Так может выглядеть поле в середине игры. Например, эти двери еще закрыты. Кстати, желтые и синие значки на них означают, что для дверей нужны ключи соответствующих цветов.

«Рискну назвать
Descent: Journeys in the Dark
упрощенным
и потому более
доступным
вариантом
pen'n'paper RPG»

Кучка в двести монет – сокровище начального уровня. Обратите внимание, слева жетонов приключений стало больше, значит, пара противников уже отправилась на тот свет.
P.S. Все монстры на фотографиях взяты из игры Dungeons & Dragons Miniatures.

→ вся прелесть Descent: Journeys in the Dark.

Выглядит поединок добра со злом следующим образом. Первый шаг делают искатели приключений. Каждый из них может передвинуть фигурку собственного героя на определенное количество клеток (указано в листе персонажа) и совершить одну или несколько (при особых условиях) атак. Под последними подразумеваются и выстрел из лука (арбалета и т. п.), и удар мечом, и применение заклинания. Атаку разрешено

провести в любой момент своего хода. В каком порядке будут действовать персонажи, решают игроки. Это один из самых увлекательных аспектов игры, поскольку именно здесь начинается работа в команде. Кто-то рубит монстров в капусту, кто-то бежит открывать дверь, за которой достраивается следующий участок подземелья и возникают новые монстры. Третий расстреливает вражью силу из лука или жарит магией. Ну а четвертый быстренько потрошит обнаруженные сундуки и собирает

кучи золота, попутно закрывая двери перед носом ошарашенных монстров. По правилам, за каждый вскрытый сундук вознаграждение – деньги, предметы и, что самое приятное, дополнительные жетоны приключений – получает вся команда.

В игре используются специальные разноцветные шестигранные кубики, благодаря чему авторам удалось уйти от громоздких таблиц и модификаторов. Исход боя решает бросок нескольких кубиков, который сразу же показывает,

сумел ли персонаж или монстр попасть по цели и какие повреждения он при этом нанес. Таким образом, основной упор сделан не на долгие и нудные вычисления, а на общение между игроками. После того как все искатели приключений сделали свой ход, в сражение вступает хозяин подземелья. Первым делом он выводит на поле новых монстров, используя соответствующие карты. Параллельно с помощью других карт он может активировать различные неприятности, которые усилят



монстров или ослабят героических исследователей. Затем начинается самое интересное: избиение излишне самоуверенных персонажей. Монстры двигаются так же, как и персонажи, но их всегда больше. Если команда допустила ошибку, она быстро поплатится потерей бойцов. В конце своего хода хозяин подземелья берет новые карты из колоды и непременно гнусно ухмыляется (иногда это банальный блеф, дабы напугать наиболее впечатлительных приключенцев). И ход возвращается к героям. В подземелье есть специальные телепорты, активировав их, персонажи способны быстро вернуться в город, где можно подлечиться, потратить деньги на смену снаряжения либо попросту отсидеться. На финише вас ожидает босс, победив которого, можно с гордостью переходить на следующий уровень.

Рискну назвать Descent: Journeys in the Dark упрощенным и потому более доступным вариантом pen'n'paper RPG. С одной стороны, здесь есть и приключения, и подземелья с драконами, и сокровища, а с другой, — она не требует таких усилий и столько времени, как классические ролевые продукты. Опытный игрок всегда сможет выступить в роли хозяина подземелья, то есть того, кто придумает сценарий и возьмет на себя отыгрыш монстров. Они, кстати, также представлены симпатичными пластиковыми миниатюрками. Если вам этого покажется мало, то можно взять фигурки из Dungeons & Dragons, Warhammer или Confrontation. Иными словами, есть возможность развивать и совершенствовать приключение. А для тех, кому лень фантазировать или нет времени, выпущены дополнения с новыми персонажами, монстрами, подземельями и ловушками.

Кстати, весной вышел четвертый аддон Descent: The Road to Legend, который открыл перед игроками невиданные доселе возможности. Нам дали большую карту некоего государства с городами, дорогами и подземельями. В городах можно приобрести снаряжение и улучшить героев (причем услуги отличаются от поселения к поселению), на дорогах нас ожидают случайные встречи и засады, в подземельях — монстры и сокровища. Игрокам предложено поучаствовать в захватывающей кампании, кстати, они могут самостоятельно выбирать направление и цели путешествия. Чтобы стать еще более могучим, герою необходимо по опасной дороге добраться до подземелья, победить монстров, собрать сокровища и тем же путем вернуться в город. Противником будет игрок, управляющий монстрами. Его задача — не только противостоять отряду в подземельях, но и кое-что более глобальное — захват ключевого города. Если это удастся сделать раньше, чем группа героев станет достаточно сильной и способной дать отпор, королевству крышка.

Игра займет не один вечер, хотя приключения непосредственно в подземельях значительно сокращены. Пройдя за сеанс несколько подземелий и определенный отрезок пути, надо записать результат (для этого предусмотрен специальный блокнот) и отложить до следующего раза. Возможно, со временем состав команды поменяется, новички захотят создать свои партии, которые смогут соревноваться между собой в борьбе за место в рейтинге. Игра ограничена разве что вашей фантазией. Descent: The Road to Legend можно купить в Украине, но, к сожалению, локализации пока нет.

- **Карточные Коллекционные Игры:** Magic the Gathering, Worlds of Warcraft, Берсерк
- **“Коробочные” игры:** Fantasy Flight Games, Avalon Hill, русские локализации
- **Воргеймы:** Star Wars, Dungeons & Dragons, Axis & Allies, Warmachine, Reaper



Киев, ул. Белорусская, 30
тел. 8 (044) 502-62-27
e-mail: avatarmtg@bigmir.net
web: www.mtg-avatar.kiev.ua
Клуб работает ежедневно



- Коллекционные миниатюры и террейны
- Аксессуары и литература
- Консультации, обучение, турниры



«Сейчас сложно найти громкий бренд, который не насчитывал бы меньше трех частей и не сопровождался вереницей спин-оффов»



Больше не значит лучше

Задумайтесь, многие ли из ожидаемых вами игр содержат в названии цифру четыре и выше? games™ исследует феномен кризиса среднего возраста самых хитовых серий игрового мира.

→ Существует негласное маркетинговое правило нумерации сиквелов. Если хотите продемонстрировать потребителю традиционный и глубокий подход, используйте римские цифры, желаете прослыть «своим парнем» – придерживайтесь проверенной временем арабской системы. Но если вы занимаетесь изданием игр, то, возможно, постараетесь обойтись без числительных в названии – попытаетесь скрыть преклонный возраст серии за стеной подзаголовков.

Сейчас на подходе пятые части Resident Evil и Call of Duty, Mario Kart пережила семь реинкарнаций, Tomb Raider готовится к восьмой итерации, а в названиях игр Need for Speed, Final Fantasy и The Legend of Zelda давно уже можно ставить двузначные числительные. Сейчас сложно найти громкий бренд, который не насчитывал бы меньше трех частей и не сопровождался вереницей спин-оффов. И тем не менее именно они входят в топ самых ожидаемых игр следующего года.

Помимо очевидной коммерческой выгоды, существует еще одно отличное объяснение

ажиотажа вокруг подобных проектов. Закон «истощения почвы» еще не работает в сфере видеоигр. Скажем, четвертые части Resident Evil и Call of Duty не только оказались лучшими в серии, они заняли свое место в зале славы индустрии. Но рано или поздно наступает момент, когда даже самый плодородный грунт перестает давать урожай. Будут ли наши любимые игры жить вечно? Сыграем ли мы когда-нибудь в Grand Theft Auto XXVI или же двадцать шестой официальный сиквел Super Mario Bros.?

«Многие уроки, большие и малые, имеют общую базу, – говорит creative director компании Crystal Dynamics Эрик Линдстром (Eric Lindstrom), который трудился над Tomb Raider: The Angel of Darkness и отлично знаком со всеми подводными камнями разработки сиквелов. – Необходимо знать, за что именно геймеры любят твою серию и чего они ждут от проекта».

Очевидная проблема франчайзов-долгожителей (особенно появившихся десять или даже двадцать лет назад) заключается в том, что в них используется игровая механика, гейм-дизайнерские решения и управление, которые





Сделать сиквел любимой всеми игры может оказаться непросто. В этом Дэвид Бребен убедился, когда фанаты Elite расстроились из-за системы управления в Frontier: Elite II

The Legend of Zelda – феномен индустрии видеоигр. Уже вышло больше десяти проектов под данным брендом, и это еще не конец...



Геймеры полагают: уж они-то наверняка знают, что нужно поменять в любимой игре, дабы сделать ее лучше. Но когда эти изменения вносят, те же пользователи могут остаться недовольными

формировались в условиях жестких технических ограничений, накладываемых ранними форматами. Скажем, все успешные серии Nintendo стартовали еще на NES и управлялись с помощью двухканального контроллера. Забавно, но современные воплощения тех самых игр нередко хвалят за сходство с оригиналом – странный комплимент, учитывая огромные различия в технологиях.

«Возьмем, к примеру, дрель фирмы Bosch, – говорит Дэвид Бребен (David Braben), один из создателей великолепной серии Elite. – Каковы требования к этому инструменту: быть похожим на дрель или сверлить дырки? Если выбрать второй вариант, то обнаружится, что со временем, по мере развития технологий, вы сможете с легкостью внедрить какое-нибудь ноу-хау и при этом все еще будете делать именно то, чего от вас ждут потребители, – дырки. Проведем параллель с играми: здесь главное – сохранять дух игры, а не цепляться за механику. Добавьте сюда и желание использовать геймплейные инновации, доступные благодаря современным технологиям, дабы удерживать серию в авангарде жанра, а не отправлять ее почивать на лаврах».

Но как отличить технический балласт от особенностей, которые, пусть это и звучит странно, формируют те самые атмосферу и дух игры?



«Grid-based система построения пути движения Лары Крофт в ранних эпизодах серии Tomb Raider является прекрасным примером архаичной механики, – указывает Линдстром. – Сегодня очень немногие игроки (заметьте, я не сказал «вообще никто») хотели бы вернуть то самое управление героиней. Мы установили, что им в первую очередь интересно исследовать локацию, поэтому отказались от старой системы в пользу более современной. И таким образом добились именно того результата, к которому стремились всегда, но не получали из-за несовершенства технологии».

В проектах Бребена хватает камней преткновения. Например, многие фанаты до сих пор не могут простить ему сдвиг в сторону реалистичного управления в игре Frontier (по сравнению с Elite, которая уже разменяла второй десяток). Недовольные возгласы слышались в свое время и в адрес The Legend of Zelda: The Wind Waker, а в настоящий момент удивительно похожим образом протестуют старые фанаты Diablo. Но выходит, что имен-

но ярых поклонников стоит слушать в последнюю очередь. «Большинство из них хотя воскресить приятные чувства, пережитые в процессе прохождения любимой игры, – говорит Линдстром. – Однако именно здесь возникает противоречие, поскольку они не желают играть в ту же игру, им нужно нечто новое. Но новизны невозможно достичь, не изменив все или очень многое».

Бребен соглашается: «Думаю, важна способность разработчика к творческому мышлению, а не стремление основываться исключительно на пожеланиях фокус-групп или преданных фанатов. Как правило, ни те ни другие не являются специалистами в области разработки, не знают технологий и их возможностей, а потому просят в основном то, что они уже видели в прочих играх. К сожалению, в нынешние времена свежие идеи в сиквелы протолкнуть гораздо сложнее. Не только из-за настороженного отношения отделов финансов и маркетинга, но и потому что каждый ревностный адепт, поддерживаемый любимой канарейкой, истово верит в правильность своего видения и готов сочинять интернет-петиции, если ему почудится, будто разработчики представляют проект совсем иначе».

«Фанатам нужны свежие ощущения, их должно быть больше, они должны быть лучше, а это достижимо только путем эволюции как игры, так и ее механики»

Закладывая основы

Спрос на оригинальные проекты для рынка не в новинку, но, возможно, сегодняшние инновации – не что иное, как задел для последующих сиквелов? Попадает ли сейчас в производство хоть одна игра, разработчики которой не надеялись бы втайне на трилогию и фильм по лицензии в придачу? «Для игрового мира Mistralis мы придумали очень приятную историю, – говорит Бребен о LostWinds, созданной для проекта WiiWare. – Еще до того как начались работы над игрой, у нас уже скопилась масса материалов по игровому миру, намного больше, чем требовалось. И в результате возникла идея о цикле игр в сеттинге Mistralis. В каком-то смысле значительный объем работ, необходимых для дальнейшего планирования, уже проделан. Но тогда мы не решились на создание серии сиквелов. А посмотрев на реакцию пользователей, поняли – нужно двигаться дальше». И даже если вы так и не дошли до конца LostWinds, все равно вряд ли удивитесь, когда узнаете, что там вас ждет неизменное «Продолжение следует...»

«Фанатам нужны свежие ощущения, их должно быть больше, они должны быть лучше, а это достигается только путем эволюции как игры, так и ее механики, – говорит Линдстром. – Нововведения просто необходимы, но геймеры хотят, чтобы новые элементы дополняли, а не разрушали их впечатления от проекта. Такого невероятно трудно добиться. Все равно что дать человеку, который не является профессиональным кондитером, печенье и попросить рецепт для его улучшения».

Линдстром продолжает: «Кондитеру наверняка посоветуют добавить сахара, но если он это сделает, печенье никто есть не станет. Пользователи хотят, чтобы продукт стал слаще, и просят больше сахара. Но не понимают очевидного для специалистов – химические свойства сахара могут влиять не только на сладость печенья, от них зависит консистенция, реакция на нагрев, цвет и другие факторы, которые и формируют наше впечатление о продукте. Сначала нужно понять, чего хочет потребитель, – он хочет печенье послаще, а потом решить, как исполнить его желание».

Однако если не слушать фанатов (а когда ты поглощен очередным изящным техническим решением и думаешь о применении его в проекте, игнорировать просьбы комьюнити проще простого), то как избежать устаревшей системы управления

и механики проекта? Приступая к сиквелу, смиритесь с тем, что он всегда будет одной ногой в прошлом. «Это тот самый момент, когда следует решить, какой результат вы хотите получить: дрель или отверстие, – размышляет прагматичный Бребен. – Необходимо точно определить ключевой элемент игры и отсечь все, что было продиктовано низким уровнем технологий. В некоторых проектах основа основ – то, как в них играют. Измените это, и игра потеряет свою привлекательность. В серии, особенно культовой, необходимо сохранить ту самую изюминку. Удачный пример эволюции – перенос эпопеи о Mario из 2D в 3D».

И действительно, нет примера лучше. Вот только столь резкие и новаторские изменения возможны лишь одновременно с развитием соответствующих технологий. Постоянное повторение устаревших шаблонов осложняет задачу по внедрению инноваций в игровой дизайн, а также использование новейших графических ноу-хау и схем управления. Вероятно, этим можно объяснить бесконечные жалобы нынешнего поколения на «сиквелы в высоком разрешении».

«Есть и другие причины, тормозящие развитие серии, дабы она шла в ногу с рынком, причем неважно, идет речь о сиквеле или портированной версии, – признается Линдстром. – Существует

своеобразная инерция. Согласитесь, очень заманчиво взять успешную игру и сделать вторую почти такую же, с немного другим, но очень схожим контентом. Эту разновидность лени можно оправдать народной мудростью "Не чини того, что не сломано". Но тут принципиально важно знать меру. При подобном подходе сиквелы особенно экономически привлекательны: нетрудно уложиться в сроки, сделать проект быстрее и за меньшие деньги. Да, это тормозит эволюцию франчайза, но преодолеть тенденцию можно, только понимая, что изменения абсолютно необходимы и обеспечат серии долгую жизнь и процветание».

И все же, по утверждению Бребена, разработка сиквела имеет свои преимущества, особенно если подойти к нему с таким же рвением и энтузиазмом, как и к оригинальному проекту. «Лишь только ваша игра становится успешной, стоит призадуматься о том, что можно в ней изменить и останется ли она при этом достаточно хорошей. Но по крайней мере, принимая решение, вы оперируете данными о продажах. Я все еще убежден – нет прощения тем разработчикам, которые сразу не попытались внести что-то новенькое в геймплей своего проекта, не говоря уже о последовавших за ним сиквелах».

Конечно, фанатам и критикам легко плакаться по поводу отсутствия инноваций в проектах или нехватки новых идей, но в таких рыданиях явно ощущается фальшь. Мы тратим дра-



гоценные страницы журнала на детальное описание и восхваление многочисленных сиквелов, а вы тут же идете их покупать. При этом и мы, и вы зачастую не замечаем менее известных игр, уделяя им (следуя рыночному спросу) всего полстраницы, а в рознице они получают место на самой нижней полке.

«Сложно обвинять игровые компании в штамповке сиквелов. Ведь если вы делаете продолжение успешной игры, привлечь внимание СМИ и вызвать ажиотаж среди публики намного проще, – предупреждает Линдстром. – Выпуск каждого проекта – это лотерея, даже когда речь идет о сиквеле успешной игры. А уж если берегаться за что-то принципиально новое – шансы на успех уменьшаются в несколько раз. Огромное количество покупателей вовсе не читает игровых журналов и сайтов. Приблизительно каждые четыре-пять месяцев они просто идут в магазин и покупают игру. Причем скорее всего это будет продолжение уже полюбившейся. Они вряд ли приобретут кота в мешке, как бы здорово не выглядела картинка на коробке».

Все хорошее (и, слава богу, плохое) рано или поздно заканчивается. Но в наши бурные времена, когда возрождаются старые серии, осо-

Creative director проекта Tomb Raider: Underworld Эрик Линдстром говорит, что тяжело достичь баланса между ностальгией и инновациями



«Инновации – всего лишь относительно небольшое преимущество продукта в сравнении с гарантированным удовольствием от игры»

бенно благодаря сервисам цифровой дистрибуции, в Лету вряд ли канут много проектов. Давно, казалось бы, забытые игры отряхивают от нафталина для еще одного, последнего дефила. Потребован вечный покой таких проектов, как Bionic Commando и Kid Cirus. «Некоторые игры устарели безвозвратно. Особенно 2D-проекты, – говорит Бребен. – Но в большинстве случаев даже в них есть интересные идеи, нужно только поискать хорошенько».

Линдстром соглашается, однако признает, что разнообразие игровых жанров дает плодородную почву для оригинальных решений. «Вопрос в том, будет ли достаточно простой смены жанра для поддержки серии на плаву. Срок жизни интеллектуальной собственности зависит от того, как ее видят люди, – настаивает он. – Создавая, например, шутер от третьего лица с Рас-Мап в главной роли (давайте не думать о том, насколько глупо это звучит), вы настолько удалитесь от оригинальной концепции, что впору говорить о совершенно новом продукте».

«С другой стороны, можно утверждать, что известная серия предлагает потребителям имя в комплекте с позитивной эмоциональной составляющей. Именно они выделяют вашу игру среди массы остальных, именно они обеспечивают повышенное внимание публики, – продолжает он. – Так что даже если в вашем новом трехмерном проекте Рас-Мап будет носиться по лабиринтам, убегать от монстров и преследовать призраков, и в результате игра получится веселой и заденет в душе те же струны, что и оригинал, – вы преуспели в продлении жизни

своего франчайза. Любая идея достойна рассмотрения. Подходя к решению задачи с должным упорством, фантазией и профессионализмом, увидите – нет ничего невозможного».

Быть может, следует с большим уважением относиться к разработчикам, которые сумели обеспечить своим героям долгую карьеру. Да, придумать что-то новое очень сложно, но разве проще заставить выглядеть свежо идею двадцатилетней давности? Хотя, конечно, не все так плохо. Сиквелы популярных игр не всегда раздражающе инновационны или сделаны на конвейере вконец обленившимися разработчиками и издателями. Мир видеоигр много бы потерял без Super Mario Galaxy и Halo 3, но проблема поддержания баланса все еще актуальна. Если некоторым играм суждено жить десятилетиями, то будут ли появляться новые проекты, которых может ждать подобная судьба?

«Преобладание на рынке сиквелов и приквелов отнюдь не свидетельствует о нездоровой ситуации, а вот отсутствие инновационных проектов для меня является показателем неблагополучия. При разработке сиквела антиэволюционный подход даже приветствуется, – делится своими соображениями Бребен. – Вывод, который я могу сделать в результате многолетних наблюдений за тем, что продается, а что нет, таков: если вы нашли отличное инновационное решение, награда не заставит себя ждать и будет весьма существ-



венной. И из этого следует: во-первых, необходимость хотя бы попытки внести что-то новое, во-вторых, обязательное наличие хорошего чутья на идеи и, в-третьих, обладание максимумом информации в момент принятия решения – рисковать или нет».

Жалобы на зависимость от сиквелов и отсутствие нововведений сыпались на разработчиков еще на заре индустрии и, похоже, и дальше будут оставаться предметом бесконечных споров. Но попытки свалить всю вину на обленившихся игроделов и издателей демонстрируют полнейшее непонимание того, как сильно каждый из нас может повлиять на успех своей любимой игры.

«Каждая хитовая серия начиналась с абсолютно новой для рынка идеи, – говорит Линдстром. – Издателям и разработчикам необходимо создавать оригинальные проекты, чтобы поддержать эту традицию, а также ради успешности существующих серий. Кроме того, новинки помогут привлечь внимание и завоевать доверие геймеров. Свой вклад должны внести и профильные СМИ: поддерживать новые интересные проекты и предоставлять всем продуктам равные условия».

Игры на полках магазинов размещают в соответствии с пожеланиями и предпочтениями потребителей, т. е. нас. И становится ясно, что инновации – всего лишь относительно небольшое преимущество продукта в сравнении с гарантированным удовольствием от игры. В данном случае не имеет особого значения, получим мы это удовольствие, проходя пятнадцатую часть известной серии или совершенно новую игру.

ASUS рекомендує ліцензійну Windows Vista® Ultimate



ASUS G70

Специфікація G70

дисплей: 17" WXGA+
процесор: Intel® Core™2 Duo Processor
чипсет: Mobile Intel® 965PM Express
жорсткий диск: 320x2 Гб
оперативна пам'ять: 4 Гб GDDR3
завантажувач дисків: NVIDIA GeForce 8700M GT GPU X2 NVIDIA SLI 1024MB VRAM
оптичний привід: Blu-Ray RW

Форсована графічна система для екстремального ігрового процесу Приголомшлива потужність забезпечена технологією Multi Dual-Engine

Індустрія комп'ютерних ігор диктує нові вимоги до сучасних ігрових ноутбуків. У відповідь на виклик Індустрії ігор, компанія ASUS розробила надсучасний ноутбук ASUS G70, забезпечивши його прогресивними технічними рішеннями для обробки графіки з метою повністю відповідати найжорсткішим вимогам сучасних ігор.

Екстремальна потужність ноутбука забезпечує максимум динамічності та напруженості ігрового процесу.

Ноутбук G70 розроблено з використанням новітньої технології

Multi Dual-Engine, що передбачає подвійну архітектуру більшості компонентів: дві графічні системи, два жорстких диска та дві системи охолодження.

В поєднанні з можливістю відтворювати відео та аудіо у high-definition якості, потужним процесором Intel® Core™ 2 Duo та сучасною ліцензійною операційною системою Windows Vista® Ultimate, ноутбук G70 диктує стандарти для ігрових ноутбуків, пропонуючи повне технічне оснащення для сучасних ігор в компактному вигляді.

DataLux (Даталюкс) тел: +38(044)490-92-70; ELKO (Елко) тел: +38(044)461-96-70; Foxtron IT (Фокстрот ІТ) тел: +38(044)247-70-36; МДМ тел: +38(044)464-77-77; МТІ тел: +38(044)458-34-34
Comfy 8-096-233-45-54, ASB-Техніка 8-800-50-555-80, АТ Техніка 8-062-361-36-85, Гігабайт Тел: 8-800-501-1000 К-TRADE 8-044-568-50-05, Мережа магазинів "BRAIN-Computers" (Брейн Комп'ютерс) 8-044-501-25-83, Мережа магазинів "АЛІО" 8-800-300-1000, Мережа магазинів "Комп'ютерний Вояж" 8-800-502-32-30, Мережа магазинів City.com 8-800-501-50-00, Мережа магазинів DnWest (Дніпро) 8-800-302-302-0, Мережа магазинів ДКТ 8-044-286-54-33, Мережа магазинів Достягнення 8-800-300-20-20, Мережа магазинів Ельдорадо 8-800-50-300-50, Мережа магазинів MegaMac 8-044-200-00-00, Мережа магазинів МКС 8-800-50-20-100, Мережа магазинів Юпстрейд 8-800-507-70-70, Нео-сервіс 8-032-294-81-81, ТД Комп'ютери 8-048-348-723, ТОВ Пів "Сарає" 8-096-370-30-03, ФІТО 8-062-361-32-05, Фокстрот "Техніка для дому" 8-800-500-15-30.
Centrino, Centrino Inside, Centrino Logo, Core Inside, Intel, Intel Logo, Intel Core, Intel Inside, Intel Inside Logo є зареєстрованими торговельними марками Intel Corporation у США та в інших країнах.

5-ый ежегодный конкурс моддинга
журнала «Домашний ПК»

Дайте волю своей фантазии!

Прием заявок до 11 октября 2008
Финал на выставке «ЦифроМания:) 2008», 30 октября – 2 ноября
Подробности на dpk.com.ua/modding/



Организатор конкурса



Партнеры конкурса



Превью

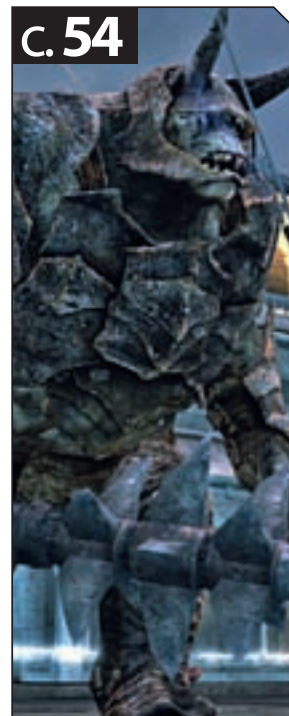
Путешествия в будущее и материализация духов

В этом разделе

- 38 Diablo III
- 48 Prince of Persia
- 54 The Lord of the Rings: Conquest

The Lord of the Rings: Conquest

с. 54



Diablo III

Diablo до сих пор остается одной из наиболее аддитивных игр, когда-либо созданных человеком, – запустил на полчаса, а очнулся только под утро. Поберегитесь! Третья часть серии представляет еще большую опасность для вашей производственной и личной жизни.

с. 38

Prince of Persia

Новая Prince of Persia предстает в совершенно ином ярком облике и радует оригинальным геймплеем. Разработчики решились на революционные изменения и, по всей видимости, не прогадали.

с. 48





Diablo III

Михаил Половко



«Действие происходит спустя 20 лет, и большинство персонажей уже мертвы или сошли с ума»

«Именно изометрическая перспектива и тонны кровавого фарша делают сериал Diablo таким, каков он есть»

Паспорт

Жанр action/RPG

Разработчик Blizzard Entertainment

Издатель Activision Blizzard

Дата выхода нет данных

Сайт diablo3.com

О разработчике

Blizzard Entertainment

Игры The Lost Vikings, Rock'n'Roll Racing, StarCraft, серии Diablo, Warcraft

Сайт www.blizzard.com

Фирма, основанная в 1991 г. под названием Silicon & Synapse. Изначально занималась портированием игр с консолей на PC. Впоследствии прославилась как мастерская по производству исключительно хитовых проектов.



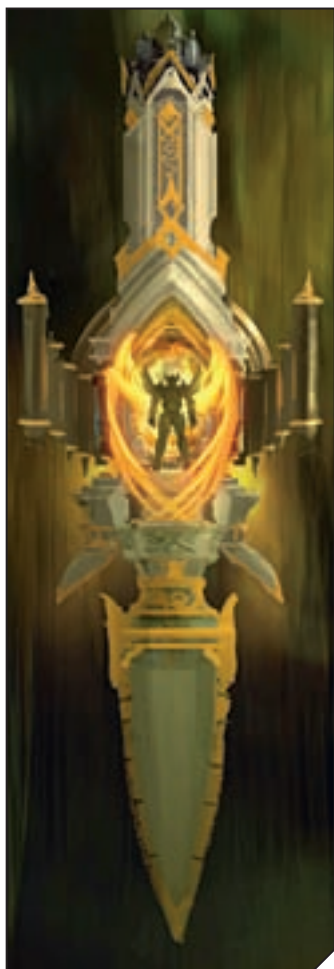
There is no cow level

Blizzard North совершила маленький переворот, выпустив в 1997 году свой дебютный RPG-проект под названием Diablo. Обычная roguelike action/RPG с единственным подземельем, простым сюжетом и всего тремя классами персонажей сумела возродить умирающий жанр и завоевать сердца многих геймеров. Отчасти это была заслуга уникальной системы генерации подземелий и квестов. А отчасти – вылизанного игрового стиля и баланса. Так или иначе, именно выпуском Diablo Blizzard заявила, что она может делать не только отличные стратегии, но и RPG.





Особо мощные удары оставляют от врагов только кровавое облачко



Вышедшая в 2000 году вторая часть сериала внесла мало принципиально новых идей в геймплей. Разработчики просто решили развить концепцию предшественницы. В итоге в Diablo II было добавлено несколько игровых персонажей, появилась система древа умений. Монстров и уровней для проведения геноцида сил зла стало больше. К существенным нововведениям сиквела отнесем еще открытые наземные поверхности, по которым герой мог путешествовать.

Так или иначе, но Diablo II стала одной из самых популярных игр своего времени и в очередной раз принесла всемирную славу ее создателям.

И вот недавно, в июне 2008 года, Blizzard, умело подогрев публику, анонсировала Diablo III. Этот проект вызывал в недрах Blizzard уже довольно долго. Еще до ликвидации северного отделения компания занималась разработкой третьей части. А после закрытия студии в 2005 году весь персонал был переведен в южное отделение Blizzard, и проект стартовал с нуля.

Как помнят многие, сюжет Diablo II завершился убийством Баала и уничтожением Камня Мира. За последнее ответственность нес Тираэль, ангел правосудия. Обитатели мира Sanctuary были уверены, что гибель

этого артефакта приведет к очередному нашествию сил зла. Увы, ничего подобного не случилось.

Декард Кэйн (Deckard Cain), знакомый нам по первым двум частям сериала, на протяжении 20 лет после разрушения Камня Мира занимался исследованиями. Их результаты смогли бы спасти мир в случае очередного нашествия сил тьмы. Прошла молва, что в Тристраме возрождается новое, доселе невиданное зло. Слухи поползли после падения кометы, причем прямо в то место, где Diablo явился на свет божий, – в собор Тристрама. В этот злополучный город и отправляется Кэйн.

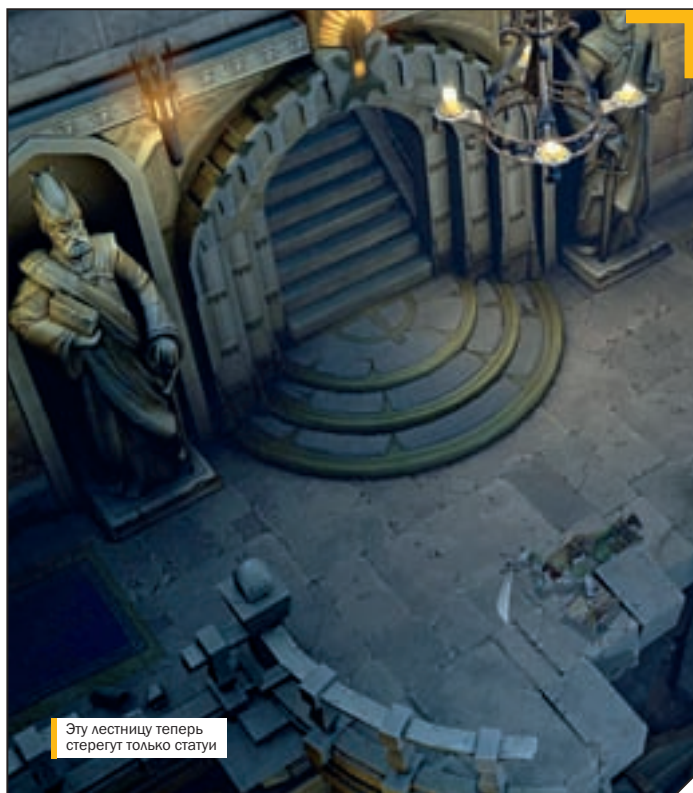
Поскольку действие игры происходит спустя 20 лет после событий, описанных в Diablo II, то большинство персонажей уже мертвы или сошли с ума. В мире Sanctuary, как и в

реальном средневековье, дожить до сорока лет было практически невозможно. Нынешнее поколение обывателей трактует происшествия двадцатилетней давности по-своему. Многому они не верят, ведь очевидцев в живых почти не осталось. Это все необычайно затрудняет исследования Кэйна.

Сюжет начнет развиваться в городе Новый Тристрам, расположенном неподалеку от Старого. Он основан всего несколько лет назад и заселен исключительно торговцами и расхитителями гробниц. Слишком уж многие слышали легенду о местном соборе, и каждый хочет разыскать какой-нибудь артефакт в его недрах.

Кроме Тристрама, мы сможем увидеть в ходе игры еще один город под названием Калдэум (Caldeum) – самый крупный торговый центр все-





Эту лестницу теперь стерегут только статуи

го Sanctuary. К примеру, Лут Голейн (Lut Gholein), известный нам по второму акту Diablo II, был всего лишь малым форпостом этого крупного населенного пункта.

Что случилось с ангелом правосудия Тиразлем, не знает никто. Последний раз его видели уничтожающим Камень Мира, после чего он исчез. Дальнейшая история этого небожителя и будет основным сюжетом Diablo III.

Перед нами старая добрая Diablo. С бешеным темпом игры, летящими во все стороны ошметками и разнообразными трофеями. Главная задача разработчиков – создать безостановочный action, но такой, который заставит геймеров думать, а не просто щелкать мышкой по монстрам и пить зелья.

В Diablo III мы сможем выбрать одного из пяти персонажей, которым и будем играть. Изначально публике представили лишь двое из этой пятёрки – варвар (barbarian) и знахарь (witch doctor). Подробнее о них рассказано во врезках на соседних страницах. А уже перед самым уходом номера в печать появилась ин-

формация и о третьем герое – чарошее (wizard).

Одним из великолепных новшеств Diablo III станет наличие голоса и индивидуальности у каждого из персонажей. В геймплейном ролике, продемонстрированном публике, все собственными глазами смогли увидеть, как варвар общался с Декардом Кэйном. Но нас уверяют, что Diablo III – не хардкорная ролевая игра с огромными древами диалогов и поливариантностью решений. Разговоры будут короткими и информативными. Учтены и ошибки прошлого. Отныне никаких нудных монологов, которые, по мнению разработчиков, еще больше портят игру, чем многоступенчатые диалоги. Вся ценность Diablo в безумной резне, а не в общении.

Но для того чтобы игроки воспринимали своего персонажа как личность, а не как взбесившуюся мясорубку, разработчики планируют написать каждому герою по объемистой предыстории. Хотя это вовсе не означает, что в них придется вникать. Желающие просто рубить и кромсать такие сюжетные тонкости

«Прошла молва, что в Тристраме
возрождается новое, доселе
невиданное зло»

1955
рік



COMPRO
TECHNOLOGY

1979
рік



ЕВОЛЮЦІЯ ТЕЛЕБАЧЕННЯ



2008
рік

ТВ-ТЮНЕРИ COMPRO

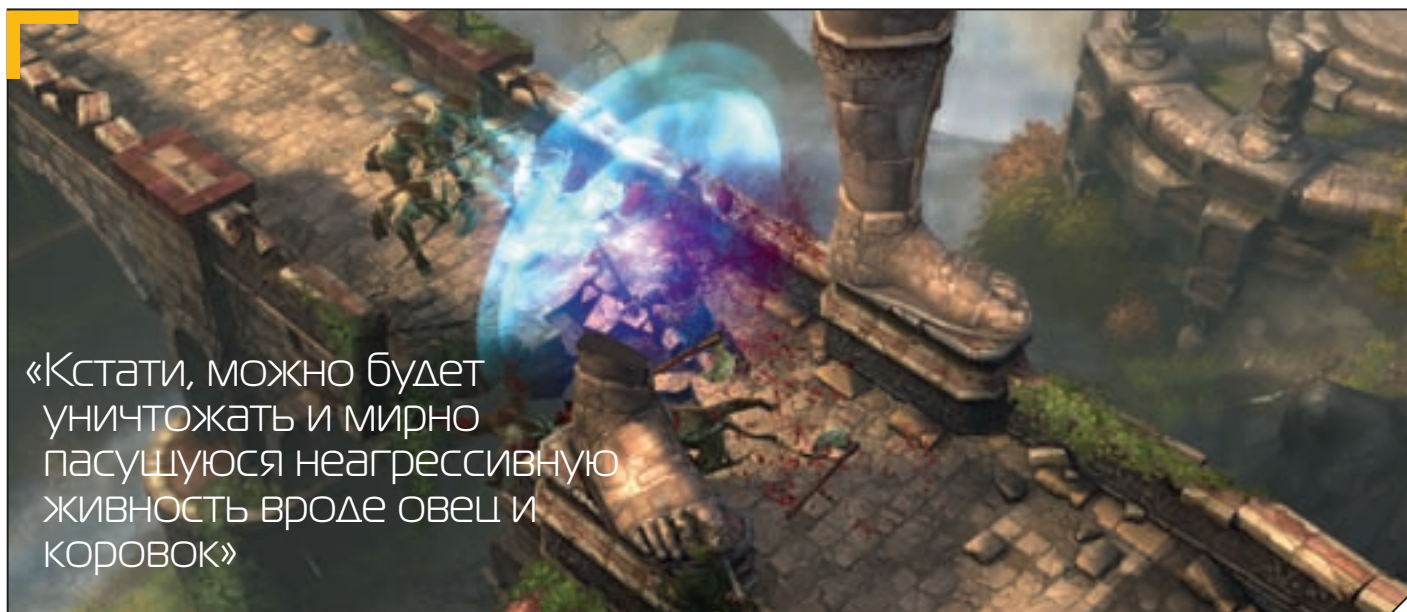
VideMate

Офіційний дистриб'ютор K-Trade, www.k-trade.ua

КУПУЙТЕ У ВСІХ РОЗДІЛНИХ МЕРЕЖАХ ТА У ДИЛЕРІВ:

Київ	торгівельна мережа "Рубін"	8 (044) 257 55 73
Київ	торгівельна мережа "Рубін"	8 (044) 532 64 90
Вінниця	Магазин "Алея"	8 (0432) 53 90 05
Вінниця	Магазин "Complex"	8 (0432) 52 07 82
Горішні Пляси	Магазин "Комп'ютерні Технології"	8 (0424) 52 09 79
Дніпропетровськ	НВЦ "КОМПІС"	8 (056) 777 09 51
Дніпропетровськ	"ЧП"	8 (056) 370 46 36
Дніпропетровськ	Магазин "Комп'ютерні Технології"	8 (052) 343 88 88
Дніпропетровськ	Магазин "Комп'ютерна Мода"	8 (062) 381 36 85
Дніпропетровськ	Магазин "Комп'ютерна Мода"	8 (062) 381 56 10
Закарпаття	Мікросервіс	8 (0612) 33 33 86
Закарпаття	"ЧП 'Фолкс"	8 (0612) 12 49 04
Закарпаття	КАСП-СИСТЕМ	8 (0522) 334 88 89
Закарпаття	Комп'ютерсервіс	8 (0362) 63 30 20
Закарпаття	Магазин "Діагностичний Комп'ютер"	8 (0652) 24 81 81
Закарпаття	Оптика-Крим	8 (0652) 22 25 00
Закарпаття	Оптика-Крим	8 (0652) 57 45 44
Закарпаття	LinkIT	8 (0652) 27 16 23
Закарпаття	торгівельний центр "ЗОРІНА"	8 (04744) 3 42 44
Закарпаття	Магазин "Альфар"	8 (057) 714 08 00
Закарпаття	Магазин "Альфар"	8 (057) 757 15 25
Закарпаття	Магазин "Сервіс"	8 (057) 751 06 21
Закарпаття	Магазин "Enter"	8 (057) 720 10 01
Закарпаття	Магазин "SolarC"	8 (057) 720 29 20
Закарпаття	БМТ магазин	8 (057) 754 88 82
Закарпаття	Магазин "Спек"	8 (057) 758 84 88
Закарпаття	"Електронний Мир"	8 (057) 771 09 09
Закарпаття	"Електронний Мир"	8 (057) 754 55 46
Закарпаття	ЧП-СЕРВІС	8 (0382) 72 05 00
Закарпаття	ЧП-СЕРВІС	8 (0382) 72 06 00
Закарпаття	торгівельна мережа "ФІЛІС"	8 (0372) 27 54 15

КУПУЙТЕ В НАЙКРАЩИХ МАГАЗИНАХ ЕЛЕКТРОНІКИ



«Кстати, можно будет уничтожать и мирно пасущуюся неагрессивную живность вроде овец и коровок»

→ спокойно пропустят. Остальные же смогут узнать, кем был герой до того, как попал в гущу событий Diablo III, его мотивацию и взгляды на происходящее. Разные NPC станут по-своему реагировать на персонажей. К тому же прошлое, скорее всего, будет так или иначе сказываться на настоящем. Разработчики упоминали о личностях, которые способны неожиданно «всплыть» и попытаться отомстить герою за какие-то давние обиды либо же, напротив, помочь, вернуть старый долг.

Наконец, в игре предусмотрена возможность создать персонажа любого пола, в отличие от Diablo II, где варвар был исключительно мужчиной, а амазонка – дамой.

Знаменитая система случайной генерации квестов и локаций, принесшая славу сериалу Diablo, действует и здесь. Часть открытых пространств, впрочем, окажется прорисованной вручную. А все остальное, включая задания и подземелья, игра сможет создавать прямо на лету, собирая уровни из множества кусочков-шаблончиков, среди которых встретятся и уникальные...

Пример такового приводил Леонард Боярский, сценарист Diablo III. Игрок может увидеть дорогу, устланную трупами. Пойдя по ней, он обнаружит медитирующего воина, восседающего на груди безжизненных тел. Это событие абсолютно случайно, и, скорее всего, при следующем прохождении тропинку найти уже будет невозможно.

Кроме того, приведенный пример наглядно демонстрирует другой ключевой аспект игрового дизайна

Diablo III – «показывай, а не рассказывай». Дизайнеры и сценаристы стараются избавить геймера от нудного чтения сюжетной линии, диалогов и пояснений. Он должен без слов понимать, что надо делать и чего от него хотят. Этот принцип разработчики планируют положить в основу подачи и сюжета, и подробностей из жизни героя, и его взаимоотношений с NPC.

Враги перестали быть просто мишенями с разной степенью опасности и ударопрочности. Теперь каждый противник имеет свои особенности, и нужно искать к нему персональный подход. В качестве образца приведем берсерков, показанных в ролике. Это огромные детеныши с кувалдами. Они наносят громадный урон, но сами весьма медлительны. Так что игрок, желающий дожить до следующего левел-апа, должен успевать уклоняться от их

ударов или же атаковать издалека. Другой пример – культисты. Если их оперативно не убивать, то они очень быстро превращаются в монстров посильнее.

Противники научатся взаимодействовать между собой. Вот герой встречает разношерстный отряд скелетов, а в бою скелеты-щитоносцы стараются из всех сил защитить стоящих за их спинами скелетов-лучников. И таких примеров уйма. Подобное создается исключительно для того, чтобы игра не превратилась в однообразное насилие над компьютерной мышью.

К слову, не все враги умирают окончательно, когда у них заканчивается полоска жизни. Из искромсанного крупного монстра вполне может вылезти еще дюжина – помельче. Кроме того, отныне чудовища не просто материализуются прямо перед носом игрока или ждут его

в заранее условленном месте. В знаменитом геймплейном ролике было отчетливо видно, как враги взбираются по опоре моста, окружая героя. Уходить из жизни противники тоже намерены самыми разными способами. Разработчики утверждают, что они нарисовали для каждого монстра свою анимацию для гибели от огня, холода, электричества, яда и асанае-магии.

Пожалуй, любовь к крови и разлетающимся потрохам – главные точки соприкосновения, объединяющие разработчиков Diablo III. Если от обычного удара монстр просто умирает, то при критическом попадании его буквально разрывает в клочья. Кстати, можно будет уничтожать и мирно пасущуюся неагрессивную живность вроде овец и коровок. Как говорят разработчики, «нет ничего приятнее, чем вид дохлого кролика, летящего через весь экран».



Знахарь

→ Знахарь – новый класс персонажа, доселе невиданный в серии. Выглядит он таинственным стариком в лохмотьях и огромной маске. Хотя колдун стар и слаб, он может легко размахивать топором, как его коллега варвар. Однако этого и не нужно. Знахарь знает множество различных заклинаний, которые помогают ему пробиваться сквозь орды противников.

Разработчики честно признались: знахарь является результа-



Blizzard изменила подход и к боссам. В первых двух Diablo такие противники отличались от своих собратьев лишь лошадиным здоровьем, расцветкой и кое-какими спецумениями. В Diablo III все будет по-другому. Наигравшись в God of War и Shadow of Colossus, разработчики ничтоже сумняшеся придали и своим монстрам титанические размеры.

Во время боя с боссом можно наблюдать, как у неприятеля появляются шрамы, кровоподтеки, отпадают рога и копыта. Когда же его полоску здоровья сточат до определенной отметки, главарь способен визуально преобразиться и получить новые умения, призвать других монстров на помощь. Разработчики ничуть не стесняются пользоваться приемами, заимствованными из World of Warcraft в случаях, когда это повышает увлекательность.

Появляться и умирать боссы также намерены красочно – со скриптовыми сценками и яркими спецэффектами. А если герой вовремя не успеет увернуться от сокрушительной атаки мега-монстра, то сценка вполне может оказаться эпизодом, посвященным его гибели. В геймплейном видео все желающие лицезрели финального босса демонстрации, ловящего варвара и откусывающего ему голову. Правда, пока непонятно, при каких именно обстоятельствах это будет происходить – нужно ли предварительно расстаться со всем здоровьем или же достаточно просто попасться под горячую руку.

Если игрок не уверен в своих силах, он, в традициях Diablo II, сможет прибегнуть к помощи наемника. Теперь, впрочем, компаньонов разрешено брать больше одно-

го. Пока что их действиями руководит AI, но у Blizzard еще есть время пересмотреть этот аспект и выдать геймеру какие-нибудь рычаги управления.

Насколько велик будет игровой мир? Разработчики отвечают расплывчато – примерно таким же, как и мир второго Diablo. На самом деле размеры каждой главы можно прикинуть по обещанным масштабам будущих заданий. Если во втором Diablo на любой акт приходилось приблизительно по шесть квестов, то в сиквеле это число будет увеличено примерно до десятка. Но, разумеется, точные цифры окончательно прояснятся ближе к завершению проекта. Само количество актов разработчики планируют оставить прежним.

Перемещение по миру все так же осуществляется с помощью специально размещенных порталов – waypoints. А вот привычные свитки Town Portal разработчики вспоминают, как страшный сон, и мы их больше не увидим. Возможность свободно перемещаться между полем боя и городом превращала игрока в законченного лутера. Понятно, что от этого сильно страдал геймплей.

В многопользовательском режиме появится еще одно нововведение, связанное с порталами. Его рабочее название Teleport to Friend, а смысл – в возможности телепортироваться не только к какому-нибудь объекту, а и прямо к другу, который где-то там воюет на поле брани. Увы, но лошадей, динозавров, тигров и прочих ездовых животных в третьей части Diablo мы не увидим.

том переосмысления образа некроманта из Diablo II. Почему бы просто не перенести этот типаж из второй части серии, как сделали с варваром? Девелоперы заявляют, что класс некроманта уже и так доведен до идеала и в доработке не нуждается. А тиражирование готового класса – явно не то, чего поклонники действительно ждут от новой игры.

Класс знахаря – яркий пример креативного подхода Blizzard. Герой умеет насыпать на против-

ников тучи голодной саранчи, которая обгрызает их до костей за считанные секунды, или взрывающихся зомби-собак (нет, серьезно!), они будут кусать и заражать врага. При необходимости псы попросту самоуничтожаются, убивая взрывной волной окружающих супостатов. А пока саранча и верные собаки обгладывают кости противника, знахарь может забросать неприятеля банками с зажигательной смесью.

A4TECH

www.a4tech.com.ua



EST. 1987

ТВОЯ ІГРОВА ЗБРОЯ!



Нові ігрові аксесуари серії **X7**



Офіційний представник в Україні:
ТОВ "ДАКО", www.dako.ua
тел. (044) 417-12-34



→ Что повлечет за собой смерть героя, разработчики умалчивают. Пока известно лишь следующее – в случае гибели персонаж не теряет опыта, да и другие «побочные эффекты» будут сведены к минимуму. Творцы не хотят, чтобы смерть становилась слишком уж досадной неприятностью, ведь разбитый геймер просто перестанет играть, зная, какая грозит расплата за неосмотрительность. И в то же время в Blizzard желают, чтобы игрок заботился о своем герое, не давая ему умереть, но как они собираются его мотивировать, пока загадка. На нынешнем этапе экипировка персонажей даже не подвержена износу, поэтому в случае смерти героя максимум, что ему грозит, – путешествие до своего трупца. Впрочем, вариант потери золота или плата за воскрешение также не исключается.

Blizzard упорно не отвечает и на другой важнейший вопрос – о ролевой системе и древах умений. Они аргументируют свое молчание тем, что все это находится только в начальной стадии разработки и еще успеет сорок раз поменяться. Но кое-какие детали уже известны.

Герой по-прежнему должен шинковать монстров, получая в результате опыт и наращивая собственный уровень. Постепенно у него станут накапливаться специальные очки, которые можно вкладывать в развитие умений. При этом каждый скилл имеет свой уровень, и по мере его роста умение будет стано-

виться эффективнее или же просто дешеветь.

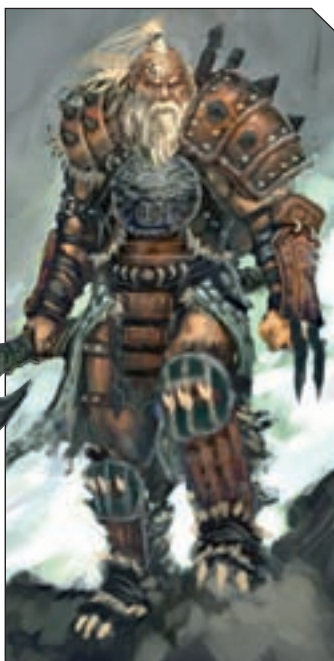
Максимальный уровень развития пока застыл на отметке 99. Но разработчики уверяют, что при настройке баланса игры они изменят этот параметр. Возможно, придется подождать выхода аддонов. Увы, мультиклассовость по-прежнему не поддерживается.

Огромный резонанс вызвало введение в игру пресловутых сфер жизни (Health Orbs). Их суть такова: из поверженных врагов иногда выпадает красный шарик, восстанавливающий здоровье игроку персонажа. Если есть группа игроков, то жизнь восстанавливается у всех. В зависимости от уровня монстра, из которого выпадает сфера, меняется возвращаемый процент здоровья. К тому же оно регенерирует не моментально, а постепенно. Геймеры убеждены, что эта особенность сде-

лает игру чересчур аркадной. Разработчики, напротив, уверяют, мол, она добавит игре драйва. В предыдущих сериях Diablo от бутылочек с жизнью и маной зависело слишком многое. Как только эликсиры заканчивались, необходимо было возвращаться в город и пополнять запас, что снижало динамику. Разработчики утверждают: благодаря сферам жизни в игре окажется меньше поводов отвлекаться от главного – шинкования монстров.

Впрочем, бутылочки с жизнью и маной в игре все же останутся, но превратятся в средство на крайний случай. Чтобы геймеры не слишком злоупотребляли зельями, пить их разрешат только с перерывами. Да и встречаться эти микстуры будут нечасто.

Свитки заклинаний и эликсиры, повышающие характеристики, в Diablo III нам тоже попадутся. По-



Варвар

→ Варвар – один из немногих персонажей, наряду с Декардом Кэйном, которым удалось пережить события Diablo II. Этот могучий воин сильно состарился за 20 лет, свидетельство тому – его седая борода. А отметины на броне и шрамы говорят, что не все было гладко в его судьбе. Чем он занимался в течение двух десятков лет, узнаем по ходу игры.

Разработчики изначально планировали взять типаж варвара из Diablo II, доделать его и

предложить публике под другим именем. Но в конечном итоге получился именно варвар, составивший на 20 лет. Джей Вилсон (Jay Wilson), главный дизайнер Diablo III, в своем интервью сказал, что этот новый персонаж выглядит как варвар, пахнет как варвар и, скорее всего, варваром и останется.

Герой по-прежнему предстает перед игроками специалистом рукопашного боя. Варвар владеет многими приемами, которые знакомы любителям воинов из

World of Warcraft вроде Cleave, Whirlwind и Charge. К тому же он легко перепрыгивает толпу врагов и вводит их в ступор ударом по земле Ground Storm.

Судя по игровому видео, варвар также будет использовать для умений не ману, а ее аналог – стамину. Та стамина, которую мы знали по Diablo II и которая мешала персонажу бегать на длинные дистанции, похоже, канула в Лету.

Надійність

Якість

Стиль



видимому, работать они будут так же, как и раньше, но и тут все может измениться. Встретятся нам и руны, которые в Diablo II служили для усиления характеристик предметов. Судя по геймплейному видео, волшебные камешки лишатся своих замысловатых названий на манер El, Eth и Ort, а будут именоваться просто и информативно. Вроде Minor Lethality Rune или Major Power Rune. Из этого нетрудно заключить, что собирать рунные слова уже не получится, а подготовили ли разработчики равноценную замену – неизвестно. Равно как и то, вернется ли полюбившийся многим игрокам Horadic's Cube, в котором можно сконструировать новые предметы из старых. В видеоролике были замечены и усиливающие камни – судя по всему, принцип их действия ничуть не изменился.

А вот над инвентарем в Diablo III поработали качественно. Отныне каждый предмет независимо от размера будет занимать всего одну ячейку в вещмешке. Кого-то это не порадует, но большинство игроков все-таки успело намучиться с тетрисом в подсумках и вздохнет с облегчением.

На вопросы, предполагается ли наделить вещи весом и есть ли здесь какие-то ограничения, разработчики отвечают уклончиво. С одной стороны, в большинстве их любимых игр ограничение веса все же присутствовало, с другой – это может навредить геймплею, отвлекая игрока на переукомплектовку вещмешка. Так что загадывать пока рано.

Очередной привет любителям World of Warcraft разработчики передали с введением в Diablo III системы сумок для расширения инвентаря. У персонажа есть четыре специальные ячейки, куда игрок сможет поместить по сумке, увеличив таким образом свою грузоподъемность.

Наконец исчезнут безо всякой логики запечатые сундуки, которые своим содержимым ничем не отличались от обычных, но для вскрытия их требовалось таскать с собой низма со стороны генератора случайных предметов была возможность получить из запечатого сундука... ключик для его открытия. Однако все это осталось в прошлом – сундуки теперь открыты по определению. Но самые ценные сундуки, видимо, будут тщательно спрятаны в дальних уголках и находиться под присмотром толпы монстров или смертельных ловушек. Впрочем, чем внушительнее окажется охрана, тем более полезный предмет можно добыть.

В «кукле» персонажа новшеств немного, просто появятся две дополнительные ячейки – для поножей и наплечников.

В многопользовательской игре кардинально поменяли систему получения трофеев. После убийства монстра каждый игрок увидит исключительно свою долю добычи. Тип и количество предметов будет определяться случайно, и геймеру могут выпасть вещички, как полезные ему самому, так и представляющие интерес для его товарища. А уж что дальше с ними делать – делиться, выбра-

сывать или продавать – каждый решит самостоятельно. Такую систему ввели для искоренения проблемы воровства трофеев, буйным цветом расцветавшей в Diablo II.

Кстати, как вы наверняка помните, во второй части была хорошо развита бартерная система торговли в многопользовательской игре. Фактически золото там не ценилось – геймеры предпочитали обмениваться предметами напрямую. В Diablo III разработчики намерены повысить ценность игровой валюты, чтобы она чаще пускалась в оборот. Каким образом они планируют это реализовать, еще не объявлено, но уже известно, что ввести привязку каждого предмета к персонажу (как то было в WoW) не планируют. Правило не касается редких квестовых предметов, которые будут становиться личными сразу же после их получения.

Перемены наблюдаются и в интерфейсе. Огромную панель зелий и свитков нещадно ужали, превратив в панель умений, где можно назначать функции для левой и правой клавиш мыши. А в случае чего быстро их менять колесиком мыши или клавишей Tab.

Многие игроки помнят, как, играя в Diablo II, приходилось постоянно зажимать клавишу Alt, чтобы увидеть трофеи, выпавшие из монстра. Иногда эту кнопку специально заклеивали пластырем. К счастью, теперь каждая вещь будет подсвечиваться автоматически – а спустя несколько секунд гаснуть, дабы не засорять экран. Кроме того, названия предметов станут всплывать при переходе в



Корпуса GMC –
найкраща
сучасна техніка
у Вас на службі

Офіційний дистрибутор продукції GMC*
на території України компанія
«Nevada Ukraine»

NEVADA

www.nvd.com.ua info@nvd.com.ua
8 (044) 206-27-08, 206-27-09

Формуємо дилерську мережу

*Виготовлено в Кореї

→ новую локацию, ну и кнопку на всякий случай тоже оставят.

Громадная карта уровня, отображавшаяся поверх игрового экрана, исчезла. На смену ей пришла традиционная для онлайн-игр мини-карта в углу экрана. Насколько это удобно, пока судить не возьмемся.

На вопросы о реализации сохранения в третьей части Diablo разработчики многозначительно молчат. Вероятно, замышляют что-то особенно хитрое.

До сих пор доподлинно неизвестно, будет ли в третьей части Diablo знаменитый Hardcore Mode. Это режим, знакомый нам по Diablo II, в котором после смерти персонажа игра так заканчивается. Сами разработчики говорят, что сейчас он отсутствует, но они не видят причин, мешающих его добавить. Учитывая направленность проекта на многопользовательскую игру, режим Hardcore может стать изюминкой Diablo III. Естественно, после некоторой шлифовки, ведь в Diablo II он оказался невыносимо сложным, особенно при больших скоплениях народа.

Diablo III использует собственный графический движок, поддерживающий многие современные стандарты DirectX и шейдеров. Но, по заявлению разработчиков, для комфортной игры будет достаточно видеокарты, поддерживающей DirectX 9. Возможности десятого DirectX здесь пока вообще не востребованы, хотя ближе к релизу нам обещают прикрутить к проекту пару новых спецэффектов – специально, чтобы порадовать обладателей топового железа.

Обязательно стоит упомянуть и о новом физическом движке Diablo III. Для своего детища Blizzard лицензировала знаменитый Havok. Теперь убитые зомби под действием сил гравитации скатываются в пропасть, кости скелетов-лучников, разлетаясь в стороны, реалистично



А ну разбежались все!

ударяются о стены и колонны подземелий...

Качество физики проявляется не только в перемещении трупов, но и в реакциях окружающей среды на игровые события. Буйствующий варвар в ярости разносит книжные шкафы, столы и стулья, правильно посланный огненный шар обрушивает хлипкую стену на головы противников. Возможно, разработчики пойдут дальше и добавят в игру физических головоломок вроде тех, что мы видели в Half-Life 2.

Огромное недовольство игроков после просмотра геймплейного ролика было вызвано исчезновением трупов. Еще недавно варвар крушил скелетов десятками, а спустя мгновение от них не оставалось и следа. Понятно, это сделано для повышения производительности, но все же... Так или иначе, разработчики пообещали добавить в игру регулятор, позволяющий устанавливать время «хранения» трупов в картинке до их исчезновения. И если вы уверены в своем компьютере, то можете вообще его отключить – но только не в мультиплеере.



«Пить зелья разрешат только с перерывами»

В многопользовательском режиме «поведение» трупов и прочих физических объектов будет строго контролироваться. Это сделано для того, чтобы геймеры с разными конфигурациями компьютеров не испытывали неудобств при совместной игре.

Много споров вызвал и угол обзора камеры в Diablo III. Его оставили изометрическим, продолжая традицию предыдущих частей сериала, а некоторые фанаты желали, чтобы Blizzard обеспечила в Diablo III вид со спины, как ныне модно во многих RPG-проектах. Разработчики ответили, что в таком случае Diablo III окончательно превратился бы в клон WoW. Они убеждены: именно изометрическая перспектива и тонны кровавого фарша делают сериал Diablo таким, каков он есть.

Первые две части Diablo имели огромную популярность благодаря Battle.Net. Этот сервис позволяет геймерам всего мира играть вместе на общих серверах. Не заброшен он и по сей день, спустя много лет после запуска.

Diablo III будет использовать вторую версию Battle.Net. Разработчики держат подробности в строжайшей тайне. Известно, что предполагается поддержка кланов, достижений (achievements), а также множество мелких косметических улучшений вроде званий и аватар. В скором времени, вероятнее всего

с выходом StarCraft, Blizzard приоткрывает завесу тайны над Battle.Net 2.0.

Что касается локальных сетевых режимов, то LAN-составляющей вообще не планируется уделять много внимания. Вполне вероятно, в финальной версии его и вовсе не будет. Разработчики пытаются такими радикальными решениями перевести всех играющих на Battle.Net. Насчет переноса Diablo III на консоли определенных планов у Blizzard сейчас нет. Да, серию Diablo, пожалуй, проще портировать на PS и Xbox, чем StarCraft и WoW, – у нее самый разгруженный интерфейс. Тем не менее, как заявляют разработчики, возможность портирования не исключена, но пока она не рассматривается. Все силы в данный момент сосредоточены на разработке PC- и Mac-версий.

Пожалуй, никто не сомневается, что нас ждет очередной бестселлер. Одни в Diablo III разочаруются, другие, наоборот, найдут то, что давно искали. В любом случае, как только игра выйдет, весь игровой мир вновь всколыхнется. А вот дата релиза по-прежнему не определена. Diablo III стоит в планах Blizzard вслед за StarCraft II, который запланирован на 2009 год. Исходя из этого, примерной датой очередной встречи с Дьяволом видится 2010–2011 год. Разработчики же отделываются своим традиционным «when it's done». Ждем.

Gameplay

всё о компьютерных и видеоиграх

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

ПОДПИСКА 2009

Подписавшись на журнал **Gameplay**
на **2009** год, вы можете стать обладателем

одного из этих замечательных устройств:

BLACKSTER Plasma 850 – 1 шт.

BLACKSTER Steam 700 – 2 шт.

Blackster Plasma 850



УСЛОВИЯ УЧАСТИЯ

В акции может принять участие каждый, кто до 15 декабря 2008 г. оформит подписку на журнал **Gameplay**:

- через редакцию или почтовое отделение – на год
- через службу курьерской доставки – на полгода

И до 25 декабря придет оригинал подписного абонемента по адресу: «Издательский Дом ИТС», Краснозвездный просп., 51, Киев, 03110.

Желательно оставить себе ксерокопию абонемента. В случае если подписка оформлена через службу курьерской доставки, необходимо выслать по факсу: (044) 496-3469, 270-3891 или по почте копии платежного поручения и бланка заказа на подписку.

**ПОДПИСНОЙ ИНДЕКС
В КАТАЛОГЕ ИЗДАНИЙ УКРАИНЫ
GAMEPLAY БЕЗ DVD – 92494
GAMEPLAY С DVD – 92493
КОМПЛЕКТ «ДОМАШНИЙ ПК» +
GAMEPLAY – 94938**

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

Подведение итогов акции состоится в январе 2009 года.
Результаты будут опубликованы в «Gameplay», № 2

Blackster

www.blackster.com.ua

ГДЕ ОФОРМИТЬ ПОДПИСКУ?

- 1 Через наше издательство на Web-сайте:
www.itcpublishing.com/podpiska
- 2 Через наше издательство, заказав счет на подписку по телефону или e-mail
- 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



Или через систему интернет-платежей **Webmoney**

WebMoney

Prince of Persia

Марат Баширов



«Руководство Ubisoft так
согласилось на революционные
изменения, предлагаемые
разработчиками»



Японское влияние

Слухи о разработке нового проекта из серии Prince of Persia появились в Сети во время крупной утечки информации из Ubisoft. И даже по мутным «шпионским» скриншотам сразу стало понятно – нас ждет что-то по-настоящему интересное.



«Нельзя не отметить смелость разработчиков, решившихся на такую кардинальную смену стиля»



Паспорт

Жанр action/adventure

Разработчик Ubisoft Montreal

Издатель Ubisoft

Дата выхода декабрь 2008 года

Сайт www.princeofpersiagame.com

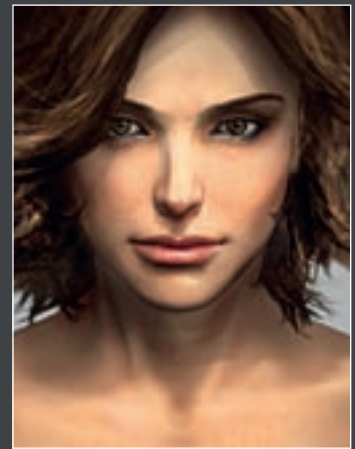
О разработчике

Ubisoft Montreal

Игры Peter Jackson's King Kong, Assassin's Creed, Lost: Via Domus, серии Naruto, Prince of Persia, Tom Clancy's Splinter Cell, Tom Clancy's Rainbow Six

Сайт www.ubisoft.ca

Ubisoft Montreal – настоящий монстр современной игровой индустрии. Компания (ее штат, к слову, уже давно перевалил за 1000 человек) одновременно ведет работу сразу над несколькими проектами, большую часть которых всегда составляют гарантированные хиты.



➔ Крупнейший европейский издатель, кажется, созрел для серьезных изменений и готов финансировать проекты, которые ранее оставались уделом японских сумасшедших гениев и независимых игроделов, обитающих в гаражах своих родителей. Новая часть Prince of Persia является попыткой начать все с чистого листа, что вполне оправданно. Конкурировать с эпическими слэшерами вроде God of War II или Devil May Cry 4

игра уже не может. Да и потенциал нещадно эксплуатируемой концепции «перемотки времени» постепенно иссяк. Хвала богам гейм-дизайна – руководство Ubisoft таки согласилось на революционные изменения, предлагаемые сотрудниками монреальского отделения.

Фанатам прошлых частей предстоит смириться с тем, что главный герой здесь совершенно новый – никакого отношения к событиям предыдущих эпизодов

сериала он не имеет. Теперь это не мрачный молодой человек голубых кровей с подведенными глазами, а вполне заурядный искатель приключений. Живет одним днем, тратит деньги на выпивку и женщин и не особенно задумывается о будущем. Продюсер Prince of Persia Бэн Маттес (Ben Mattes) говорит, что прообразами протагониста стали такие известные всем герои, как Синдбад-мореход из «Тысяча и одной ночи», Хан Соло

из «Звездных войн» и Арагорн из «Властелина Колец». Мне же лично этот парень немного напоминает и Ходжу Насреддина, и Индиану Джонса.

Сюжет во многом основан на персидской, а точнее, иранской мифологии. Именно оттуда авторы позаимствовали главного злодея – бога хаоса и разрушения Ахримана (Ahriman). Этот небожитель задался целью в самом буквальном смысле очернить мир. Он не только наполнял сердца людей злобой, завистью и прочими нехорошими чувствами, но и начал загрязнять землю некоей отвратительной губительной суб-

«Сюжет во многом основан на персидской, а точнее, иранской мифологии»



Почти без рук



«Рядовых противников, которые обычно уничтожаются десятками, мы не увидим»

станцией, напоминающей мазут. Разумеется, верховные божества не могли позволить таких издевательств – идеологический соперник Ахримана с еще более диким именем Ормазд (Ormazd, его также называют Ахурамазда) решает остановить разбушевавшегося родственника. Для этого он убивает его многочисленных приспешников, а самых злобных соратников заточает в Древе жизни. Ахриман, не способный разорвать мистическую связь со своими темными слугами, также попадает в плен могущественного Древа. Там он находится на протяжении многих веков, но, как известно, даже в легендах ничто и никогда не бывает вечным.

Но тут в дело вступает наш герой, который беспечно едет домой верхом на осле, груженном найденными во время очередного приключения сокровищами. Раздумывая над воображаемым списком покупок, Принц не замечает приближающейся песчаной бури. А когда ветер стихает, он вдруг оказывается в таинственном зеленом саду, в центре которого растет то самое могучее Древо. Протагонист становится свидетелем освобождения Ахримана из темницы, а вместе со злодеем наружу вырывается и темная скверна, поглощающая все живое.

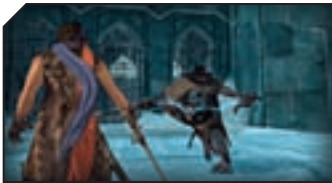
Разработчики не уточняют, отчего это вдруг беспечный восточный парень начал переживать за судьбу мира и встал на борьбу с силами хаоса. Можно лишь предположить, что решение помочь людям было принято не без вмешательства другого действующего лица – очаровательной девушки по имени Элика (Elika), которая оказалась в таинственном саду рядом с Принцем. Вместе герои отправляются в опасное путешествие.

Появление компаньона – одно из ключевых отличий новой Prince of Persia от предыдущих частей. Авторы говорят, что они хотели создать напарника, который бы не просто сопровождал протагониста ради создания массовки, но был бы действительно полезен. Работая над образом, художники и гейм-дизайнеры вдохновлялись такими сильными героинями, как Элизабет Суонн (Elizabeth Swann) из «Пиратов Карибского моря», Падме Амидала (Padmé Amidala) из «Звездных войн» и Арвен из трилогии «Властелин Колец».

Девушка играет важную роль в сюжете и при этом лишена недостатков большинства виртуальных помощников: Элика никогда не останется позади, не бросит вас в беде, не станет обузой. Она же не позволит Принцу умереть. Если вы вдруг оступились и сорвались в



Победить такого босса
весьма непросто



пропасть или банально недопрыгнули до нужной платформы, спасительница схватит персонажа за руку и перенесет по воздуху к последнему чекпоинту (читай: мгновенная загрузка игры). Кто-то посчитает это ненужным упрощением геймплея, но, по мнению разработчиков, подобное решение позволило сделать процесс прохождения более плавным. Да и геймеры смогут сэкономить нервные клетки – у них не будет повода для переживания в случае неудачи. Ваша спутница окажет помощь и при двойных прыжках: на секунду появляясь рядом с Принцем, она подбрасывает его, благодаря чему тот летит намного дальше. Выглядит такая акробатика очень зрелищно.

Ну а самое главное умение Элики заключается в способности очищать землю от пресловутой скверны – локации, требующие магической дезинфекции, услужливо отметят столбами голубого света. После проведения процедуры изувеченная местность преобразается на глазах, покрываясь густой сочной травой и яркими цветами (да-да, прямо как в знаменитой Okami), и на ней появляются особые сферы. Они выполняют роль своеобразной валюты, которую можно потратить на покупку дополнительных заклинаний для напарницы.

«Стиль оформления свежий, яркий, непривычный, активно применяется cel-shading»

С помощью магии разрешено вызывать импровизированный компас, показывающий, в каком направлении нужно продолжать движение. Учитывая, что мини-карта не предусмотрена, мы определенно оценим данную функцию. Кстати, классический HUD также убрали, ведь особой необходимости в нем нет. А о состоянии Принца можно судить по визуальным подсказкам – чем хуже главному герою, тем сильнее проступают по краям экрана зловещие красные пятна.

Надо сказать, что в отличие от Элики, которая со временем при-

обретает новые навыки, Принц до самого финала остается неизменным. Герой и без всякой прокачки умеет отлично бегать, прыгать, отрицая все законы гравитации, и даже лихо съезжать вниз по стенам, используя металлическую перчатку с острыми когтями. В бою он полагается лишь на свой верный меч.

Рядовых противников, которые обычно уничтожаются десятками (если не сотнями), мы не увидим – только своеобразных мини-боссов. Схватки напоминают скорее поединки из файтингов, чем кро-

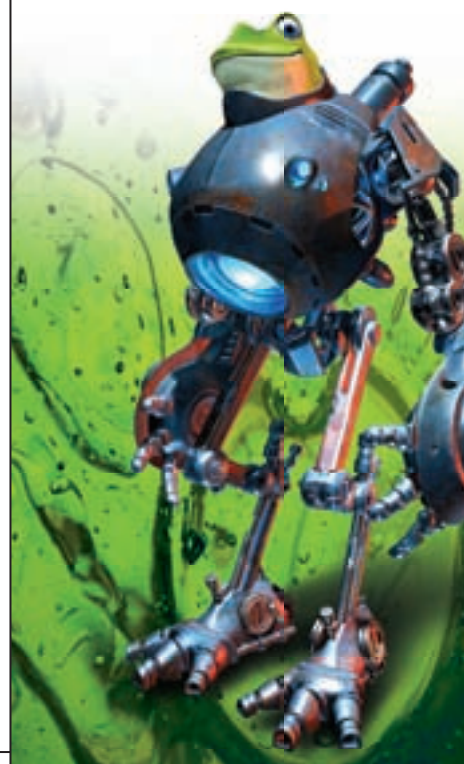


Пейзажи просто великолепы



Топовые видеокарты и геймерские девайсы профессионального класса каждому из 3-х лидеров PALITмарафона

Об условиях акции читай на сайте [Gameplay](http://gameplay.com.ua/palit)



→ вавые мясорубки. Даже позиция камеры меняется: зачастую она демонстрирует происходящее сбоку. По всей видимости, такой подход является данью уважения оригинальной Prince of Persia, где каждый противник представлял серьезную опасность. Разработчики заявляют: в игре нет каких-то особо эффективных комбо, позволяющих легко одержать победу над врагом. А порой не обойтись без помощи очаровательной спутницы – лишь магия Элики может разрушить барьеры из скверны, защищающие некоторых негодяев.

Так как злодеев в игре сравнительно мало, каждый из них будет иметь не только яркую внешность и особый стиль ведения боя, но и собственную историю. К примеру, один из мини-боссов по имени Охотник до своего перевоплощения был человеком, фанатично увлекавшимся... верно, охотой. Его хобби вскоре переросло в манию, и Ахриман предложил ему щедрую награду в обмен на душу главного героя. И теперь Охотник следует за протагонистом по пятам. Вероятно, подобными биографическими подробностями снабдят каждого представителя темных сил.

Ну а помимо мини-боссов, нас, конечно же, ждут разнообразные и очень коварные ловушки и препятствия. Острые лезвия и опасные механизмы здесь заменены черной слизью, контакт с которой означает немедленную смерть (в нашем случае, напоминая, возвращение на чекпоинт).



Весело и страшно

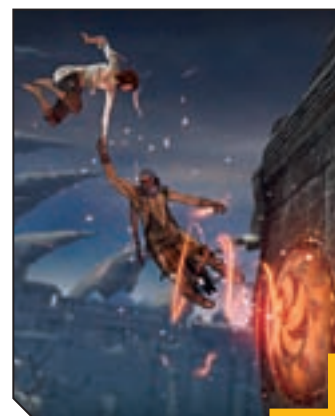
Но на этом сюрпризы не заканчиваются. Разработчики, следуя принципу «гулять – так гулять!», решили отказаться и от линейности построения игрового мира. В новой Prince of Persia нам предложат посетить четыре крупные ключевые локации (авторы предпочитают называть их городами, хотя ждать заполненных народом улиц не стоит). При этом последовательность визитов в то или иное место вы выбираете сами. Главное только, чтобы Ubisoft Montreal не повторила ту же ошибку, что и с нашумевшей Assassin's Creed, – в ней искусственная свобода оказалась слишком сложным испытанием для неискушенного игрока.

Впрочем, без заимствования из Assassin's Creed дело не обошлось – речь идет об используемом движке. Хотя, глядя на скриншоты, трудно догадаться, что игра построена на уже знакомой технологии. Стиль оформления свежий, яркий, непривычный, активно применяется cel-shading. Разработчики хотели превратить картинку на экране в ожившую иллюстрацию, и им это действительно удалось. Prince of Persia выглядит необычайно привлекательно. Кажется, будто вместо полигонов и текстур использовались масляные краски. Сочетание плавной анимации, отличных спецэффектов и удивительных ландшафтов производит очень

сильное впечатление. В принципе нечто подобное мы уже видели в упоминавшейся Okami и Dragon Quest VIII, однако творение Ubisoft Montreal имеет свой специфический шарм. В любом случае нельзя не отметить смелость разработчиков, решившихся на такую кардинальную смену внешности игры.

Продюсер Prince of Persia рассчитывает, что выход этой игры станет значимым событием для современной индустрии электронных развлечений. К сожалению, посмотреть на «миссию» заранее не получится – Ubisoft не планирует выпускать демонстрационную версию. Нам остается только ждать и надеяться, что необычная обертка и изменения в геймплее сделают проект лучше и одновременно с этим не отпугнут от потенциального хита бывших поклонников серии, а напротив, помогут привлечь в стан фанатов Принца Персии новое поколение геймеров.

«Появление компаньона – одно из ключевых отличий новой Prince of Persia»



УВАГА, КОНКУРС!

Сучасний комп'ютерний клас для тебе й твоїх друзів!

Організатор:

Delfics[®]
green

Якщо ти розумієш, що таке сучасний рівень навчання, і бажаєш, щоб твій навчальний заклад був обладнаний за останнім словом техніки, ти можеш зробити собі та своїм друзям такий подарунок!

Для цього тобі потрібно лише проявити ініціативу і залучити до участі в творчому конкурсі від **ТМ Delfics[®] green** своїх однокласників чи одногрупників. Учніські колективи-автори 3-х найкращих конкурсних робіт отримають **сучасні комп'ютерні класи** для свого навчального закладу на 10, 7 та 5 комп'ютерів відповідно. Класи складатимуться з найпотужніших сучасних ПК на базі **чотириядерних** процесорів AMD Phenom™ X4. Кожен комп'ютер буде обладнаний операційною системою, 19-дюймовим монітором, клавіатурою і мишею та готовий до роботи й навчання.

**Поспішай! Конкурсні роботи прийматимуться
з 1 вересня до 30 листопада 2008 року.**

Адреса для відправлення листів учасниками акції:
04073, м. Київ, просп. Московський, 6
конкурс «Комп'ютерний клас Delfics[®] green»

Партнери:



Умови конкурсу*.

- Учасником конкурсу може стати клас чи навчальна група в особі школярів, студентів, учнів будь-якого навчального закладу України будь-якої форми акредитації.
- Для участі в конкурсі необхідно в період з 1 вересня до 30 листопада 2008 року надіслати поштою конкурсну анкету та фотографію чи малюнок, на яких в оригінальний спосіб буде відтворено логотип Delfics[®] green в незвичному оточенні чи ракурсі, з використанням підручних засобів та фантазії й обов'язково в присутності на зображенні класу чи групи, що приймають участь в конкурсі.
- Роботи також можна завантажити самостійно на сайті www.delfics.com, попередньо заповнивши відповідну форму.
- Переможці будуть обрані за рішенням конкурсної комісії з урахуванням результатів відкритого Інтернет-голосування на сайті www.delfics.com, де будуть розміщені конкурсні роботи. Інтернет-голосування відбудуватиметься в період з 0.00 годин 1 вересня до 24.00 годин 15 грудня 2008 року.
- Основні критерії оцінки конкурсних робіт: 1) оригінальність та несхожість на інші роботи; 2) майстерність виконання творчого задуму, зрозумілість для загалу; 3) відповідність роботи тематиці конкурсу — оригінальне відтворення логотипу Delfics[®] green.
- Підсумки конкурсу будуть оприлюднені не пізніше 25 грудня 2008 року на сайті www.delfics.com, а також у журналах «Домашний ПК» (№2, 2009) та «Gameplay» (№2, 2009).

*Детальні умови за телефоном: **8-800-501-1000** (цілодобово і безкоштовно зі стаціонарних телефонів) та на сайті **www.delfics.com**



Конкурсна анкета

Назва навчального закладу																															
Клас (група)																															
Адреса навчального закладу																															
Індекс											Область																				
Місто																															
Вулиця																					Будинок										
Контактна особа																															
Посада											Прізвище																				
Ім'я											По-батькові																				
Контактний телефон	+ 3 8										E-mail																				

Спонсор:



The Lord of the Rings: Conquest

«LotR: Conquest – как раз тот случай, когда быть уверенным в 100%-ном успехе (или провале) игры нельзя»



Покорение Средиземья

В жанре многопользовательских игр существует забавный парадокс – почти все успешные MMORPG основаны на фэнтези-вселенных, а онлайновые шутеры, наоборот, вовсю эксплуатируют порядком надоевшие клише об альтернативной истории или футуристическом будущем. А вот The Lord of the Rings: Conquest от Pandemic Studios представляет собой сетевой action, действие которого происходит в хорошо знакомом «сказочном» сеттинге. Интересное сочетание.



Несмотря на солидный потенциал нового LotR:

Conquest в мае 2008 года, ее анонс прошел довольно вяло, да и сейчас разработчики не спешат раскрывать все карты. Однако благодаря стараниям PR-менеджера EA Russia Валентины Злобиной (за что ей большое спасибо), нам удалось пообщаться с продюсером LotR: Conquest Шоном Соуси (Sean Soucie) и получить от него ответы по поводу наиболее важных аспектов игры.

Gameplay: Какие нововведения будут реализованы в геймплее LotR: Conquest по сравнению с другими

многопользовательскими action? Надеемся, дело не ограничится прикручиванием к Star Wars: Battlefront механики ближнего боя?

Pandemic Studios: В LotR: Conquest поклонники action найдут много общего с предыдущими играми серии Battlefront, однако Conquest привносит и совершенно оригинальные идеи в свой жанр. Одной из них, несомненно, является механика ближнего боя (интересно, играли ли разработчики в Rune? – Прим. ред.), но даже она отступает на задний план перед нашей системой классов. Благодаря ей игрок сможет легко оценить все многообразие

«Вы никогда не задавались вопросом, кто же сильнее – Саруман или Гэндальф, Саурон или Элронд?»



Паспорт

Жанр многопользовательский action
Разработчик Pandemic Studios
Издатель Electronic Arts
Дата выхода ноябрь 2008
Сайт www.pandemicstudios.com/conquest

О разработчике

Pandemic Studios

Игры Battlezone II, Dark Reign 2, Triple Play 2002, Army Men RTS, Full Spectrum Warrior, серии Star Wars: The Clone Wars, Mercenaries, Destroy All Humans!
Сайт www.pandemicstudios.com

Легендарная калифорнийская студия больше всего известна своими многопользовательскими шутерами во вселенной «Звездных войн», а также оригинальным сплавом тактики и FPS – Full Spectrum Warrior.



геймплея. Если вы заскучали по классическому beat'em up, смело выбирайте мастера холодного оружия – Warrior, и буквально прорубите себе путь к победе через толпы врагов. Тем, кто предпочитает расправляться с противниками с помощью волшбы, идеально подойдет маг. Используя защитные и атакующие заклинания, он не только справится с неожиданной угрозой, но и поддержит братьев по оружию. Другие персонажи – разведчик и лучник – тоже могут похвастаться своими уникальными способностями и стилем игры. Завершают картину такие приятные мелочи, как возможность осед-

лать лошадей, энтов и троллей, вжиться в роль одного из героев или же взять на себя контроль над осадным орудием. Поэтому назвать геймплей стандартным точно не получится.

Класс персонажа мы, конечно же, сможем менять на лету, находясь в точке респауна либо в любой контролируемой союзниками локации. Герои теоретически сб-

«Лучник в LotR: Conquest больше всего напоминает средневекового автоматчика – абсолютно нереалистично, зато очень весело»

лансированы. Воин – отличный выбор для тех, кто предпочитает наиболее прямые методы решения конфликта в лоб. Специальности этого бойца улучшают его умение орудовать огромным мечом. Относительная слабость разведчика с лихвой перекрывается уникальной способностью становиться невидимым. Он может бесшумно просочиться во вражеский отряд, заколоть кинжалом его

капитана, бросить бомбу, ошарашив всех остальных, и убраться восвояси, прежде чем кто-то поймет, что же произошло. Лучник в LotR: Conquest больше всего напоминает такого средневекового автоматчика – абсолютно нереалистично, зато очень весело, и ощущения от игры за него вряд ли будут сильно отличаться от классических шутеров от третьего лица. Благодаря высокой скорострель-

ности он сможет успешно сдерживать врагов на расстоянии, а отравленные и зажигательные стрелы окажутся кстати при осаде крепостей и схватках с боссами. Ну а в арсенале мага найдутся как классические заклинания вроде файерболов, так и волшба посерьезнее – например энергетическая волна, которая сбивает врагов с ног и наносит им ощутимые повреждения. Кроме того, данный герой может создавать специальное поле, защищающее отряд от града стрел и снарядов осадных орудий оппонентов. Разумеется, без кооперации действий в сетевом режиме никак не обойтись.

Выбор класса определит и способы прохождения тех или иных эпизодов. Скажем, если дорогу вам преградила боевой тролль, можете стать лучником и поразить его с безопасного расстояния. Или же рискнуть и попытаться зайти к нему с тыла в обличье воина, старательно избегая убийственной дубины гиганта. В последнем случае за проявленную храбрость вы будете вознаграждены эффектной сценой победы над врагом.

Gameplay: Несмотря на обилие игр во вселенной Толкиена, силам зла в них традиционно уделяется меньше внимания, чем бравой девятке Хранителей Кольца. Удастся ли нам перевоплотиться в умбарского корсара, боевого тролля или, может, даже покомандовать олифантом?

Pandemic: Не волнуйтесь, весь bestiарий темной стороны LotR был бережно перенесен в наш новый проект. Вам разрешено как оседлать олифанта, так и сразить его, подобно Леголасу из знаменитой сцены в «Возвращении короля».



Василий Иванович, вы?!

Интересно, что персонажам будет доступна прокачка их спецвозможностей. Правда, действительны они только в текущей битве – при переходе на следующую карту все придется начинать сначала.

Кстати, вы никогда не задавались вопросом, кто же сильнее – Саруман или Гэндальф, Король-Чародей или Арагорн, Саурон или Элронд? В режиме Hero Deathmatch мы наконец-то сможем это выяснить. Битвы предполагаются не только один на один, но и с участием команд поддержки героев. Ну а Ring Bearer заново воссоздаст эпизод первой части кинотрилогии, где Фродо должен был прятаться от ока назгулов. Игрок, обладающий Кольцом Всевласти, может становиться невидимым, но тогда его местоположение назгул определит по мини-карте. Призрак Кольца, поймав-

ший Фродо, сам превращается в беззащитного хоббита и начинает тщательно скрываться от бывших братьев по оружию. Те, кто позже всех будут обнаружены, и победят в этой необычной схватке.

Останутся в игре и классические режимы: в Conquest мы сражаемся за контроль над территорией, в Capture the Flag должны донести захваченное вражеское знамя до своей позиции.

Всего же в LotR: Conquest будут поддерживаться до 16 игроков в онлайн и до четырех – в split-screen. Ну а чтобы дюжина героев не скучала, роль массовки исполнят контролируемые AI солдаты.

Gameplay: Не секрет, что в большинстве MMOFPS однопользовательского режима либо нет вообще, либо он присутствует исключительно для галочки, в качестве тренировки перед сетевыми баталиями. Как дела с single обстоят в LotR: Conquest? Какие локации и битвы ожидают нас в кампаниях за добро и зло?

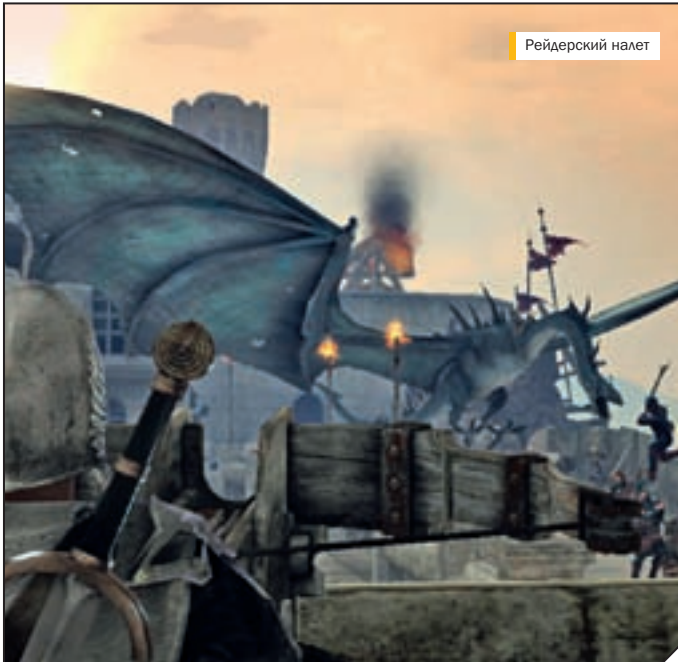
Pandemic: Одной из ключевых особенностей нашей игры как раз и выступает полноценный и глубокий однопользовательский режим. Вы будете сражаться у ворот Хельмовой Пади и Минас-Турита, противо-

стоять армии Тьмы на полях Пеленнора и, конечно же, участвовать в финальной битве у Черных Врат – во всех без исключения эпических битвах, которые можно было бы ожидать от игры по мотивам кинотрилогии «Властелин колец». Кроме того, предметом нашей особой гордости является полноценная кампания за силы Тьмы – впервые в action во вселенной LotR! Израза за вершителей зла, вы пройдете караящим мечом по землям Гондора, распочтете остатки оппозиции на полях Ривенделла и сожжете напоследок цветущий Шир!

Огромным недостатком подавляющего большинства проектов по лицензии «Властелин колец» является их малая масштабность. Жалкий WarCraft-клон War of the Ring позволял собрать «армию» аж из трех десятков войск, а в дилогии Battle for Middle Earth мы командовали лишь несколькими ротами защитников – ничто по сравнению с эпическими сражениями многотысячных отрядов, описанных в книге и мастерски отображенных в кинотрилогии Питером Джексом. Увы, но надежды на то, что в LotR: Conquest мы сумеем-таки заново ощутить незабываемые впечатления от батальных сцен фильма, практически нет. Количество игро-



«Графика игры после красот Crysis смотрится архаично»



Рейдерский налет

«Всего же в LotR: Conquest будет поддержка до 16 игроков в онлайн и до 4 – в split-screen»

ков в онлайн ограничено, да и NPC-статистов на первый взгляд не так много, как обещали. А значит, впечатляющих схваток «стенка на стенку» не будет.

Gameplay: Как в LotR: Conquest будет выглядеть типичная миссия? Захват контрольных точек, выполнение специального задания, защита VIP, может быть, что-то другое?

Pandemic: В кампании игрока ждут различные задания – начиная с зачистки указанной территории и завершая руководством осады ворот крепостей вроде Минас-Моргула (!), а также уничтожение ключевых персонажей, например Короля-Чародея, Сарумана и даже могучего Гэндальфа (эксклюзив кампании за Тьму). За смерть в процессе достижения целей мы особо карать не будем. Павший в бою простой игрок материализуется в точке респауна и сразу же опять бросается в схватку.

Впрочем, какие бы инновации ни обещали нам разработчики, успех в немалой степени зависит и от визуальной составляющей. А с ней у LotR: Conquest, увы, большие проблемы. Несмотря на грамотную режиссуру батальных сцен (убийство оленя в LotR:

Conquest выглядит просто феерично), общий уровень графики игры после красот, скажем, Crysis Warhead смотрится архаично. Заявление Pandemic о the richest visual experience possible явно не соответствует действительности.

Зато с аудиосопровождением у проекта все в полном порядке. Pandemic лицензировала многие из оригинальных композиций Говарда Шора из кинотрилогии, так что аутентичность атмосферы в новой игре нам гарантирована. В роли диктора выступает Хьюго Уивинг, снова воплотившийся в образ правителя эльфов Элронда.

LotR: Conquest – как раз тот случай, когда быть уверенным в 100%-ном успехе (или провале) игры нельзя. Именитые разработчики, роскошная вселенная и потенциально интересный геймплей – многообещающие факторы, но эксплуатация избитой механики SW: Battlefront (пусть даже и с рядом приятных нововведений) и блеклая визуальная часть вынуждают поставить под сомнение будущую популярность проекта. К счастью, узнать, что же получилось у Pandemic, мы сможем очень скоро – их творение появится на прилавках магазинов в конце ноября 2008 года.

Вибір оверклокера
TPOWER I45 –
рекордна відмітка 725MHz FSB!

725MHz

- Intel P45 Chipset
- Supports 45nm Intel Processors
- FSB1600+&DDR2-1066+ Ram Module Support
- AMD Crossfire-X Technology
- PCI-Express 2.0
- T-POWER Utility & BIO-TEX Technology



Tweak Tech



100% X.D.C



1 Click Tweak



Hybrid Space-Pipe



Rapid Switch 2



Clean-Tone



Rapid Switch



Офіційний дистриб'ютор на території України



COMPASS

www.compass.ua
(044) 531-97-30

виставка-шоу брендів цифрових технологій

цифроМанія :)



виставка інтерактивних розваг

територія ігор

→ 30 ЖОВТНЯ –
2 ЛИСТОПАДА

Виставковий
центр



КИТ В
ЕКСПО
ПЛАЗА

(вул. Салютна, 2-Б, ст. м. "Нивки")

ІГРОВИЙ
ПАРАДАЙЗ!

GAME
arena

Шоу-матчі в рамках Міжнародного
Суперкубку ЛКІ — Intel Challenge.
Ігрові шоу-турніри.
Презентації нових ігрових проектів.
Інтерв'ю з розробниками ігор.
Підсумки конкурсу моддингу.
Конкурси, вікторини, розіграші, призи.
Шоу-програма.

Запрошуємо відвідати!

Замовте запрошення на сайтах → www.digimania.ua
www.game-expo.com.ua
або за телефоном гарячої лінії → (044) 461-9121

Організатори виставки



Значний спонсор



Стильний спонсор



Патронатний
виставочний
партнер



Патронатний
медіапартнер



Офіційний
медіапартнер



Медіапартнер



Рецензии

Потому что не все игры одинаково полезны

Warhammer Online: Age of Reckoning

Случилось то, о чем так долго мечтали поклонники MMORPG, – заработали серверы долгожданной Warhammer Online. Но оправдал ли этот широко разрекламированный проект ожидания фанатов?

с. 60

PURE

Сумасшедшие гонки по бездорожью на резвых квадроциклах, головокружительные трюки, потрясающая графика и отличный саундтрек. Отныне PURE – одна из лучших игр в жанре аркадных гонок.

с. 68

Наши принципы

1. Мы играем в игры.

Наши авторы, перед тем как ставить оценку игре, проходят ее минимум на 70%. Если это хит – полностью.

2. Мы играем в готовые игры.

Мы не пишем рецензий по превью-коду – только по финальной версии, которую зачастую получаем раньше отправки на тиражирование.

3. Мы разбираемся в играх.

Наши авторы пишут только об играх тех жанров, которые они любят и хорошо знают.

4. Мы независимы.

Наши оценки не влияют ни разработчики, ни издатели игр.

5. Наш средний балл – 2,5.

В то время как у других изданий «средний шутер» – это 4/5, мы ставим средней игре среднюю оценку.



Знак «Выбор редакции» получают только самые лучшие. Можете без опаски потратить свои честно заработанные деньги на такую игру – вы не разочаруетесь.

В этом разделе

- 60 Warhammer Online: Age of Reckoning
- 68 PURE
- 72 Collapse
- 76 Spore
- 80 Too Human
- 82 The Bourne Conspiracy
- 84 Mercenaries 2: World in Flames
- 86 Насекомы. Часть 1
- 88 Crisis Warhead
- 90 PixelJunk Monsters
- 92 Everlight: Power to the Elves!
- 94 Star Wars: The Force Unleashed
- 96 Super Stardust HD
- 97 N+

Spore

Самый амбициозный и масштабный проект Уилла Райта со товарищи наконец-то появился на полках магазинов. В нем нам предлагают стать demiургом, способным повлиять на результат эволюции жизни во Вселенной. Звучит заманчиво. Однако понравится ли вам роль бога?



с. 76

Warhammer Online: Age of Reckoning

Ярослав Сингаевский



«Мир Warhammer Online – это мир непрекращающейся войны»



Жанр MMORPG **Разработчик** Mythic Entertainment**Издатели** Electronic Arts/GOA**Дистрибьютор в Украине** «Софтпром»**Сайт** war-europe.com**Возраст** 12+**Mythic Entertainment** В июне 2006 г. компанию приобрела Electronic Arts. А до этого студия была известна как создательница Dark Age of Camelot.**Игры** Imperator, Dragon's Gate, Darkness Falls: The Crusade, Spellbinder, Splatterball, Dark Age of Camelot**Сайт** www.mythicentertainment.com**Идея** MMORPG, основанная на масштабном PvP**Графика** Неоднозначная**Звук** Ничего особенного**Игра** Интересная, но с определенной спецификой

4/5

Gameplay

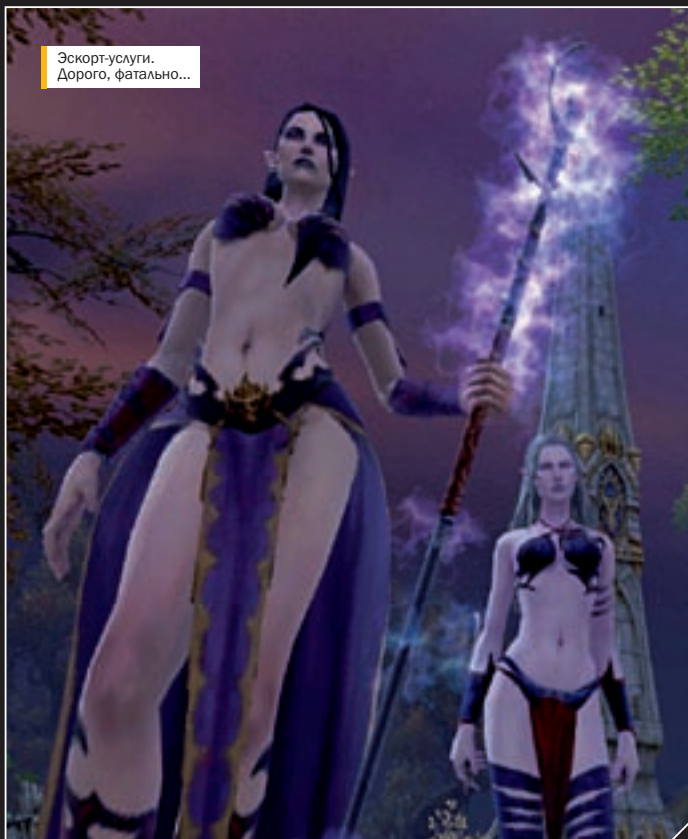


Waaagh!

Именно запуск Warhammer Online, а не выход аддона для World of Warcraft я рискну назвать главным событием этой осени на MMOG-рынке. В конце концов, Wrath of the Lich King – лишь дополнение к уже существующей игре, а творение Mythic Entertainment открывает двери в совершенно новый онлайн-мир.

➔ Перед тем как переходить к рассказу о Warhammer Online, хочу отметить, что написать на нее подробную рецензию на данном этапе в общем-то крайне затруднительно. По обыкновению, в жанре MMORPG с запуском игры ее жизнь только-только начинается. Так, о high-end-контенте можно говорить лишь теоретически – до него еще никто не успел добраться. Тяжело судить о важности крафтинга – им занимается не очень много людей, большинство просто стремится поскорее дорастить персонажа до последнего уровня. Да и баланс в целом еще неоднократно будет изменен. Поэтому данный материал не претендует на звание аналитического. Это скорее попытка поделиться впечатлениями, рассказать о главных особенностях игры, ее достоинствах и недостатках. Все делается для того, чтобы помочь возможным эмигрантам в Warhammer Online: Age of Reckoning определиться – оправдана ли их затея.





→ ПОРЯДОК И ХАОС

Мир Warhammer Online – это мир непрекращающейся войны, которую ведут силы Порядка (The Forces of Order) и Хаоса (The Forces of Destruction). Ситуация на фронте изначально такова: люди воюют против людей (The Empire vs. Chaos), эльфы против эльфов (high elves vs. dark elves), гоблины и орки против дворфов (greenskins vs. dwarfs).

Классы персонажей (их аж двадцать) у каждой расы имеют оригинальное название, но все они лишь разновидности четырех традиционных типов: tank, melee dps, ranged dps и support/healer. Специализации довольно стандартны, и расписывать их плюсы и минусы нет необходимости.

Отмечу, что на старте однотипные персонажи различных рас, например два «танка» (эльфийский и орочий), с точки зрения геймплея даже слишком похожи – это обескураживает. Думаете, стоит выбрать другой класс, и все заиграет новыми красками? Не тут-то было. Отличия начнут проявляться постепенно и не так быстро, как хотелось бы, а развитие специализации (build) доступно только с одиннадцатого уровня.

После запуска серверов Warhammer Online наблюдался значительный перевес сил Хаоса – ведь за плохойшей играть интереснее и забавнее. Кстати, если на сервере фиксируется большое превосходство одной из сторон, то создать героя, защищающего цвета доминирующей фракции, вам просто не дадут. Будьте любезны или присоединиться к противнику, или подождать, пока соотношение сил выровняется.

В целом же разговоры о присутствии/отсутствии баланса можно вести бесконечно долго. Но я лично не заметил особых проблем – благодарить за это стоит примененное авторами не оригинальное, но работающее правило «камень-ножницы-бумага». То есть у каждого класса есть очевидные сильные и слабые стороны, чем и нужно пользоваться. Единственный нюанс: лекари пока еще невероятно живучи – они могут спокойно стоять под градом ударов, периодически пополняя свою полоску жизни при помощи соответствующих заклинаний. Хотя надо же как-то поощрять тех, кто решился взять на себя эту столь благородную, но непопулярную у широких масс роль.



ИГРОВОЙ МИР

Увы, но, открыв карту, цельного игрового мира вы не увидите. Для каждой расы предусмотрен набор зон, объединенных в четыре группы районов – так называемые Tiers – в соответствии с мотивом конфликта (эльфы против эльфов и т. д.). Данная концепция, конечно, лишает нас возможности протопать пешком из сердца Империи до побережья, но с другой стороны, она способствует очень быстрому перемещению между локациями. Чтобы сократить время пути или слетать (процесс практически мгновенный) в гости к дружественным соседям – скажем, играя за темных эльфов, нанести визит зеленокожим пацанам – надо всего лишь воспользоваться услугами специальных NPC. Они ждут нас в военных лагерях (warcamps), расположенных рядом с RvR-зонами.

Вся информация о мире (заметки о местных достопримечательностях, встреченных противниках, личных достижениях, выполненных заданиях и т. д.) заносится в Tome of Knowledge. По сути, он представляет собой одновременно базу данных о вашем персонаже и внушительный справочник «обо всем на свете». Если вы помните, нечто подобное было в The Lord of the Rings Online, но только в гораздо более простой форме.

Кстати, из LotR Online перекочевала и расширенная система титулов, которые тут дают не только за выполнение поручений или убийство определенных врагов, а вообще практически за все – за количество игроков, занесенных в черный список, за покраску брони, за частоту проверки своего почтового ящика, за число смертей после падения с большой высоты. Титулом награждают, даже если кликнуть по собственному персонажу сто раз или проехать верхом через город... голышом.

REALM VS. REALM

Одно из ключевых отличий Warhammer Online – постоянный конфликт Порядка и Хаоса. Причем на его исход самым непосредственным образом влияют игроки, сражающиеся за контрольные точки и крепости (keeps) в специальных RvR-зонах (Realm vs. Realm) – Battlefields. Чем выше превосходство одной из сторон, тем большие бонусы (скидки у продавцов, прибавку к заработанному опыту и т. д.) получают все относящиеся к ней персонажи, и тем меньше подобных «плюшек» достается противнику. А планомерное успешное наступление позволит открыть путь к вражеской столице, и если она падет, победителей награждают впечатляющими призами – после чего противостояние начнется заново.

Понятное дело, пока до захвата столиц еще далеко – геймеры только собираются в гильдии. Но на RvR (читай PvP) нас провоцируют постоянно: скажем, NPC выдают задания, связанные с убийством игроков противоположных фракций, и подталкивают к участию в Сценариях (Scenarios) – свое-



Комп'ютерний
світ

образных Battlegrounds, попасть на которые можно, просто нажав соответствующую кнопку интерфейса (искать специального NPC, как в World of Warcraft, не надо). Кстати, победа в таких вот локальных стычках тоже влияет на прогресс кампании по захвату главного города неприятеля.

Принимая участие в RvR, вы получаете не только опыт и ранги (суть – привычные уровни, максимальный – 40-й), но также и особые reknown-очки и reknown-ранги (PvP-уровни, максимальный – 80-й). Зарабатывая их, мы открываем доступ к специальным продавцам и тренерам. Что интересно, новички, имеющие обычный ранг до 11-го включительно, могут пользоваться услугами указанных NPC, находящихся в стартовых локациях. В дальнейшем же для приобретения разных интересных шмоток, оружия и магической бижутерии придется наведываться в столицу или в крепости. Последние, если

вы не забыли, находятся в RvR-зонах и могут быть захвачены противником. В таком случае, перед тем как купить что-нибудь, крепость общими силами придется отбить – вот и еще одна причина непрекращающегося противостояния. Потасовки между бойцами враждующих фракций провоцируют и Public Quests (о них читайте ниже).

Справедливости ради замечу: идея территориальных войн присутствует и в других MMORPG, скажем в Guild Wars: Factions. А осады замков уже давно успешно реализованы в Lineage II. Но выгодное отличие Warhammer Online в том, что все игровые элементы, связанные с масштабным PvP, здесь, во-первых, намного более очевидны и, во-вторых, доступны персонажам начальных уровней. Скажем, имея вы даже первый ранг, можете смело отправляться в приглашенный Сценарий – ваш ранг автоматически увеличат до соответствующего значения.

PVE

Не верьте тому, кто скажет: в Warhammer Online нет PVE. Тут достаточно персонажей, раздающих соответствующие задания. Другое дело, что особого удовольствия от выполнения таких поручений вы не получите. И причина отнюдь не в их привычном однообразии – найди то, принеси это, убей n противников, собери n предметов – а в отсутствии интересной вводной. Радуют только greenskins с их квестами в стиле «оторви и притащи пять дворфовских бород» или «поймай дворфа, засунь его в бочку и скинь с обрыва». У остальных рас все хотя и в духе сеттинга, но как-то сухо, что ли, если не сказать примитивно. Таких классных текстов, как в The Lord of the Rings Online, вы точно не увидите.

Здесь нет мощного сюжета, и смахивать скупую слезу после спасения детеныша грифона (речь о WoW, конечно же) вы не будете. PVE-квесты просто не главная составляющая проекта. Они служат преимущественно для того, чтобы скоротать время до прибытия в онлайн друзей, развлечь вас в ожидании очереди на Сценарий, провести к Battlefields или к месту выполнения очередного Public Quest.

Знаменитые Public Quests представляют собой задания, которые выполняются всеми игроками, оказавшимися на определенной территории. Причем квесты эти разбиты на несколько ограниченных по времени этапов (каждый со своими целями). Если не успеваете уложиться до того, как на таймере высветятся нули, Public Quest стартует заново.

Чтобы было понятнее, объясню на конкретном примере. Допустим, вы выходите из городка и довольно скоро обнаруживаете чуть вдали, сбоку от дороги, злобный портал, из которого лезут монстры. Местность вокруг портала – это район, где выполняется Public Quest. Придя в него, вы автоматически начинаете участвовать в происходящем (предварительно «получать» квест не надо). Первый этап заключается в уничтожении определенного количества рядовых противников, прущих из портала. Этап второй: расправиться с внушительными врагами-чемпионами (champions), возникшими вслед за своими подчиненными. Этап третий: уничтожить босса (hero),

«Радуют только Greenskins с их квестами в стиле "оторви пять дворфовских бород"»



ЧОТИРИ ЯДРА – БІЛЬШЕ ЕНЕРГІЇ!



Комп'ютер DiaWest MAGISTER ULTRA IW

на базі процесора
Intel® Core™ 2 Quad Q6600/
материнська плата iP35/
пам'ять 2 Гб/диск 500 Гб/
відео 512 Мб GF9600GT/
DVD-RW/Sagitta біло-червоний

4980 грн*



* ціна вказана без вартості монітора,
при укладі купівлі за наличну.

Intel, неоригінал Intel, Intel. Leap ahead, неоригінал Intel.
Leap ahead, Intel Inside, неоригінал Intel Inside,
Intel Core та Core Inside є
товарними знаками чи зареєстрованими
товарними знаками корпорації Intel та її
підприємств в США та інших країнах.

Телефони інформаційної лінії:
Київ: 251 11 11
Україна: 8 800 302 302 0

Найбільша мережа магазинів
комп'ютерної техніки в Україні

➔ явившегося отомстить за смерть подопечных.

Как видите, сложность этапов постоянно увеличивается. Если обычных врагов игроки могут убивать и в схватках один на один, то для противостояния чемпионам уже придется кооперироваться: чтобы одолеть босса, нужно навалиться гурьбой. В ходе выполнения заданий вы получаете influence-очки, за которые соответствующие NPC выдают награды. Кроме того, в случае успешного завершения Public Quest всем его участникам предоставляется шанс получить призы. Счастливых определяет лотерея – автоматический roll.

При этом, чем дольше вы выполняли задания и чем больше нанесли повреждений противникам (или чем лучше трудились в качестве лекаря) – тем внушительнее прибавка очков к результатам лотереи. Впрочем, все бонусы влияют на итоги не очень сильно. Схема Public Quest проста, оригинальна и увлекательна. Можно не сомневаться, что аналоги таких вот коллективных заданий появятся и в других MMOG – правда, уже под иными названиями. Дальновидные разработчики зарегистрировали магическое словосочетание как торговую марку.

Надо сказать, что пока народ распределяется по местам выполнения этих заданий совершенно неравномерно. Локации, близкие к лагерям и главным дорогам, в принципе никогда не пустуют (иногда в них собирается такая толпа, что не протолкнуться), а вот в районах на отшибе с ходу найти компаньонов очень тяжело. Как будут обстоять дела в будущем – можно только гадать.



БОЕВАЯ СИСТЕМА

В общем боевая система стандартна (читай: как в World of Warcraft). Есть набор умений (abilities), которые вы применяете, нажимая на соответствующих иконках или нажимая нужные кнопки. Все происходит достаточно динамично (особенно если ваш персонаж относится к типу melee dps), невзирая на то что при просмотре роликов порой кажется обратное.

У каждого класса, разумеется, есть характерные для него приемы. Witch elf умеет прятаться и наносить неожиданные удары сзади, squig herder, помимо рядовых сквигов (squig – это, грубо говоря, такой злобный хищный колобок), может еще вызывать их старшего братца, забираться к нему в пасть и после бросаться в атаку, magus способен наколдовать магических помощников, ну и т. д.

Кроме того, для некоторых (но не для всех) классов в бою действует система получения/траты комбо-очков. Например, witch elf использует их для нанесения спецударов – чем больше набрали, тем сильнее атака. А для лекарей запас очков определяет эффективность заклинаний лечения.

Вдобавок есть тут и своеобразные суперприемы, требующие для активации установленный уровень морали (morale) – он пополняется в случае успешных действий в ходе боя и падает, если схватка разрешается не в вашу пользу. На исход поединка могут повлиять и используемые тактики (tactics) – бонусы, которые вы приобретаете по мере роста в рангах. Типичным примером тактик могут служить прибавки к повреждениям, наносимым в

«Броня и оружие тут не изнашиваются, а смерть абсолютно не страшна»



стычках с игроками определенной расы – допустим, дополнительные 5% урона при противостоянии с дворфами.

Интересно, что в RvR-сражениях персонажи не могут пробегать друг сквозь друга. Это означает: два громадных орка в прямом смысле способны перекрыть своими широкими, закованными в тяжелые доспехи тушками небольшой мост или вход в башню. И нападающие не пройдут дальше, пока не проломают такую вот живую стену. Да, упомяну еще, что броня и оружие в Warhammer Online не изнашиваются, а смерть абсолютно не страшна – утомительного забега к холодному трупу нет, персонаж со всем своим инвентарем просто воскресает в ближайшем дружественном лагере. При этом на него накладывается определенный штраф, который можно аннулировать за небольшую мзду у NPC-лекаря, стоящего поблизости.

Это, конечно, хорошо, вот только желание угодить всем, максимально облегчить последствия фатальных для персонажей инцидентов, привело к излишнему упрощению игры. Например, выполняя PvE-задания, вместо того чтобы для «сдачи» квестов и продажи лута ножками топтать до близлежащего лагеря, намного эффективнее просто отдаться на растерзание первому встречному – доберетесь до места назначения гораздо быстрее.

КРАФТИНГ

Персонажам разрешили изучать одну производственную и одну собирательскую профессию (см. ниже). Специализацию можно сменить, но совершенствоваться тоже придется заново. Выбор ремесел невелик. Cultivating понравится любителям копать в земле, так как позволяет выращивать разные хитрые травы и грибочки, которые используют аптекари. Talisman making отвечает за умение сооружать из всевозможного забавного барахла магические талисманы – с их помощью улучшаются броня и оружие. А персонажи, изучившие apothecary, варят из таинственных ингредиентов снадобья на все случаи жизни.

Вышеназванные манипуляции не требуют какого-то специального оборудования – нужные действия проводятся в отдельных диалоговых окнах. Остальные профессии служат дополнением к перечисленным: мастера salvaging раскладывают предметы на ценные составляющие, а умельцы butchering и scavenging собирают особый лут с трупов животных и людей соответственно.

Крафтинг здесь, прямо скажем, на любителя. Да и оценить его важность для игры в целом, как уже было сказано во вступлении, затруднительно – сейчас все озабочены не зельеварением или корпением над талисманами, а прокачкой персонажей до максимальных рангов.



«Крафтинг здесь, прямо скажем, на любителя»

ГИЛЬДИИ

Учитывая акцент на PvP и необходимость координировать в массовых сражениях действия большого числа людей, гильдии в Warhammer Online играют очень важную роль. Поэтому неудивительно, что их члены пользуются особыми привилегиями. Последних тем больше, чем выше ранг гильдии – он увеличивается благодаря любым успешным действиям ее бойцов: выполнению различных заданий, победам в PvR и т. д. Так, игроки могут получить доступ к особой таверне (название условное), где находятся продавцы, предлагающие приобрести или какие-то редкие предметы, или обычный товар, но со скидками. В этом же месте офицерам отвели отдельную комнату – пребывание в ней ускоряет отдых (rest) героев. У каждой гильдии есть собственный флаг-артефакт, который дает различные бонусы, а переносит хоругвь в бою специально назначенные персонажи. Только с помощью знаменосца вы сможете заполучить крепость в личное владение – что самым прямым образом скажется на ранге вашей организации.

ОТЫГРЫШ РОЛИ

Специально для фанатов разработчики выделили отдельные серверы, позабыв, правда, позаботиться о надлежащей поддержке этого движения. Так, в игре разрешается только бегать, но не ходить (привычка неспешно перемещаться в свободные минуты всегда отличала RP-комьюнити), у значительной части важных эмоций (emotes) нет соответствующей анимации. Присесть и лечь тоже нельзя – хотя возможность садиться была в ранней бета-версии. Почему ее убрали – непонятно.

Кроме того, в мире Warhammer Online очень мало удобных для собраний RP-геймеров мест. Вы не найдете постоянных дворов, кабаков или просторных торговых рядов. Теоретически назначать сходки можно в лагерях и маленьких селениях, но они, как правило, в силу определенных обстоятельств не приспособлены для этих нужд или попросту настолько плотно забиты NPC, что большой компании игроков негде будет развернуться.

Поэтому ситуация с RP пока очень странная. Комьюнити в принципе не против – люди пытаются устраивать какие-то мероприятия (events), соблюдать правила общения и именования создаваемых персонажей и т. д. Но все эти начинания бесперспективны из-за ограничений, накладываемых игрой. Хотя, возможно, ситуация изменится в будущем.

ВСТРЕЧАЕМ ПО ОДЕЖКЕ

Графическое оформление оставило противоречивые впечатления. С одной стороны, полигонов в окружении и моделях достаточно, да и освещение сделано неплохо. Но с другой – стилизация здесь не так эффектна, как в World of Warcraft, а над дизайном некоторых локаций явно можно было потрудиться усерднее. Внешний вид персонажей тоже порадует далеко не всех. Представительницы прекрасного пола, даже если очень постараются, не смогут соорудить себе «лапочку эльфа» со взором горящим. Ну а мужчины, предпочитающие любоваться виртуальными героинями, скорее всего, вынуждены будут отдать предпочтение dark elves – их бой-бабы смотрятся в игре наиболее эффектно. Разработчики, выслушав критические отзывы о графике, любят ссылаться на официальные арт-буки по вселенной Warhammer. Мол, извините, – все в соответствии с первоисточниками. Просто дешевый суровый сеттинг не чета сказочной вселенной World of Warcraft или красочному миру Guild Wars.

Надо сказать, что у сравнительно скромного визуального ряда Warhammer Online есть одно большое преимущество – игра на PC современной конфигурации практически не тормозит даже в масштабных сражениях с массовым использованием магии (читай: спецэффектов). Это особенно важно в PvP. Клиент к тому же сейчас постоянно оптимизируют: улучшают производительность, добавляют новые анимации и т. д.



ПРОБЛЕМЫ И НЕДОСТАТКИ

Говоря о проблемах, нельзя не вспомнить скандальный запуск открытого бета-теста в Европе. В то время как американские серверы работали как часы, на европейских (за них отвечает не Electronic Arts, а ее партнер GOA) царила полнейшая неразбериха, а официальный сайт war-europe.com отчаянно «глючил» и не давал зарегистрировать коды-пропуски в игру.

Благо сейчас ситуация в Европе нормализовалась. Но вместе с тем проявились традиционные для MMORPG «болезни запуска». Например, волнообразный характер притока людей привел к тому, что некоторые серверы очень быстро оказались набитыми под завязку – из-за чего стали возникать столь неприятные очереди на входе в игру. Чтобы избавиться от данной проблемы, Mythic решила заняться клонированием – созданием дубликатов перенаселенных серверов. То есть разработчики просто копируют персонажей и гильдии со всеми их шмотками на новую площадку,





Используя магический «Лаклу!»

→ где и предлагают продолжить войну. Меры радикальные, нравятся они не всем, но главное – они действительно. Очереди в последнее время ошутимо сократились.

Есть у клиента Warhammer Online и сугубо технические проблемы. Игра конфликтует с некоторыми моделями видеокарт, иногда (но не часто) может вылетать на Рабочий стол. Наблюдаются также ошибки в самой механике: порой пропадают ключевые предметы или NPC. Мелких недочетов вроде неверно проигрываемой анимации или застывающих после окончания Public Quest NPC-противников тоже хватает. Некоторые моменты и вовсе вызывают полнейшее недоумение: например невозможность скопировать ссылку на предмет в строку чата. И это несмотря на то что интерфейс в целом очень удобен.

Впрочем, технические проблемы, несомненно, исправят патчи, а интерфейс уже сейчас можно улучшить модами. Разработчики к тому же пообещали скоро добавить не вошедшие в игру классы персонажей (в частности, столь любимый нашей редакцией со времен ранней бета-версии шорра) и соорудить новые столицы для каждой расы.

ВЫВОД

Фанатам вселенной Warhammer рассказывать о достоинствах этой игры не надо. Для них главным аргументом является сам сеттинг (хотя он местами несколько модифицирован для соответствия возрастному рейтингу «12+»). Warhammer Online придется по душе и любителям PvP: для них тут и масштабные схватки, и осады крепостей, и Сценарии

на любой вкус. Остальных же проект может привлечь общей концепцией «максимум фана за минимум времени». Даже зайдя в игру на полчаса-час, вы легко найдете себе развлечение: отправитесь охотиться за головами противников или «закроете» парочку квестов. Да, они не очень разнообразны, но зато позволяют быстро достичь требуемых целей, получить заслуженную награду и выключить компьютер с чувством выполненного долга.

Ожидать, что этот проект станет таким же знаменитым, как World of Warcraft, – бессмысленно. Равно как и сравнивать Warhammer Online с творением Blizzard с точки зрения удобства, отлаженности, отсутствия проблем и багов. WoW на рынке уже очень давно, а история мира WO: Age of Reckoning еще только начинается. Эта игра, скорее всего, не станет бешено популярной, но соберет свою армию преданных поклонников. Подумайте, может быть, и вам стоит влиться в ее ряды.

P.S. Напоминаем, что англоязычная версия Warhammer Online у нас официально не продается, но вы можете приобрести ключ для игры в фирменном онлайн-магазине EA Store, находящемся по адресу: common.ea-europe.com/eastore или заказать коробку в зарубежных интернет-магазинах. Например, в www.game.co.uk покупка вместе с доставкой обойдется примерно в 300 грн. Выход же русской версии клиента и запуск соответствующих серверов намечен на первый квартал 2009 года.



Найліцензійніший постачальник програмного забезпечення для домашніх комп'ютерів

1С® МУЛЬТИМЕДІА

З питань партнерства звертатися: "1С Мультимедіа Україна" (044) 244-7870, info@games.1c.ua, [http:// games.1c.ua](http://games.1c.ua)



РУСИЧ XIII ВЕК



©2008 Фірма «1С». Гра розроблена Unicorn Games. Усі права захищено. Виробництво в Україні "ДЛ Єврософтпро".

www.13century.com

PURE

Богдан Афанасьев

ВЫБОР
РЕДАКЦИИ



«Сделать настолько бесшабашные и качественные аркадные гонки — это надо уметь»



Чудеса на виражах

Те, кто следил за проектом, знают: PURE являет собой занятную смесь геймплея небезызвестной SSX и аркадных гонок на квадроциклах. Но вы, возможно, еще не в курсе, что этот гибрид ежа с ужом получился на удивление цельным, и более того — практически идеальным.



➔ Вот она — долгожданная верхушка холма. Внезапно бирюзово-синее небо резко подается навстречу, а трава и кусты, наоборот, начинают стремительно удаляться... В ушах свист ветра, заглушающий недовольное бурчание мотора, а перед нами аж до самого горизонта раскинулся бесподобный пейзаж... Но любоваться пасторалью нет времени, ведь квадроцикл достиг верхней точки параболы, и сила тяготения уже напоминает о себе. А прежде чем колеса коснутся земли, нужно успеть выполнить хотя бы один трюк... Потому что это последний круг, запас boost невелик, противники висят на хвосте и норовят столкнуть с трассы, а до финиша осталось совсем чуть-чуть... Мой гонщик отпускает руль и, раскинув руки, парит следом за своим квад-

роциклом, полоска boost заполнилась, но совсем чуть-чуть. Трюк непростой, но я его уже выполнял недавно, а повторы здесь не приветствуются... Может, попробовать еще один финт? Нет, земля близко, рисковать не буду... А вот соперник ворон не считал, продемонстрировал пару акробатических этюдов и теперь использует boost на последней сотне метров, оставляя мне серебро...

Перепройти трассу можно в любой момент. Даже если получится хуже — не страшно, ведь регистрируется лучший результат, так что таблицу рекордов не испортить. А за этот заезд мне торжественно выдали новую железяку, которая увеличивает boost, но уменьшает ускорение. Ставить или не ставить свежеполученную деталь на квадроцикл — вечный воп-

Жанр racing/action **Разработчик** Black Rock Studio
Издатель Disney Interactive Studios
Издатель в СНГ «Новый Диск»
Сайт disney.go.com/disneyinteractivestudios/pure
Возраст 3+

Black Rock Studio Бывшая Climax Racing. Эта британская студия специализируется сугубо на гоночных играх и участвовала в создании таких хитовых серий, как MotoGP, ATV Offroad Fury.
Игры нет
Сайт www.dice.se

Идея Гонки на квадроциклах с элементами акробатики
Графика Истинный new-gen, собственно, таким он и должен быть

Звук Просто бесподобный. Полное погружение в игру
Игра Если бы не великолепная Burnout Paradise (в ней недавно появились мотоциклы), я бы назвал PURE лучшей аркадной racing этого года

5/5

Gameplay



рос. Ведь после каждого заезда их у меня все больше. Глаза разбегаются – усовершенствовать можно что угодно, начиная с двигателя и шин, заканчивая рукоятками руля и защитой для ног.

Самый зрелищный элемент игры – трюки – делятся на три типа плюс специальные. При выполнении акробатического номера растет полоска boost, а когда этот параметр доходит до определенной отметки, появляется возможность использовать более сложные комбинации или же потратить его и с ветерком пролететь отрезок трассы. Кстати, виртуоз-

ное исполнение сложных трюков потребует больше времени (это необходимо учитывать), а если вместо того чтобы изящно приземлиться на все четыре колеса, вы с треском шлепнетесь о землю, то потеряете не только скорость, но и некоторое количество boost, что существенно уменьшит шансы на победу.

Режимов в Pure три: *Гонка* (Race), *Спринт* (Sprint) и *Фристайл* (Freestyle). Трассы первого лучше всего подходят для смешанного типа езды: хватает и пригорков с холмами, чтобы трюки выполнить, и ровных, более-менее прямых

«Ребята из Black Rock Studio заслуживают громких аплодисментов»





→ участков – тут мы используем честно заработанный выкрутасами boost. Кстати, здесь предусмотрена куча развилок и мест, где можно срезать путь, следовательно, вариантов прохождения каждой отдельной трассы несколько десятков. Дабы получить оптимальный результат на финише, надо постоянно держать в уме карту местности. Это помогает рассчитать длительность прыжков и трюки, которые удастся сделать за время полета, а ровные отрезки, разумеется, стоит использовать для максимального ускорения.

«Игра обязательна для поклонников симуляторов экстремальных видов спорта»

В *Спринте* трассы короче (зато кругов больше), и запоминать их в принципе не обязательно – никаких развилок, пара мест для прыжков и, пожалуй, все. Заработать boost становится проблемой, да и потратить тоже. Заезды скоротечны и достаточно сумбурны, зато держат в постоянном напряжении и не дают расслабиться ни на секунду, в отличие

от покатушек в *Гонке*, – там во время некоторых прыжков можно успеть и чая хлебнуть, и плюшку надкусить.

Фристайл – самый яркий режим в *PURE*, с фантастической концентрацией адреналина и веселья. Задача – накапливать очки, выполняя трюки. При создании здешних трасс разработчики дали волю неумейной фанта-

зии: тут очень много развилок, а в местах для прыжков разбросаны самовосстанавливающиеся через некоторое время бонусы. Их необходимо собирать для увеличения количества очков, получения дополнительного boost и доступа к специальным трюкам, а также пополнения запасов топлива, оно во *Фристайле*, в отличие от прочих режимов, стремительно заканчивается. Именно здесь вы будете проходить трассу раз за разом, ведь обидно, когда вроде очков много набрал, а за бонусами с топливом не уследил. Однозначно, лучший из имеющихся режимов для игры с друзьями.

В общем, ребята из Black Rock Studio заслуживают громких и продолжительных аплодисментов: сделать настолько бесшабашные и качественные аркадные гонки – это надо уметь. Ураганный геймплей не позволяет расслабиться ни на секунду: только пройдешь пару заездов, как выдадут новые железяки для апгрейда, в предвкушении увешиваем ими свою лошадку – и снова на трассу, проверить, насколько же они хороши. А когда надоест гонять с AI-болванчиками, нас ждет потрясающий мультиплеер. Вот тут-то мы наконец сможем оценить мастерство других игроков да и своим похвастаться.

Картинка просто потрясающая. Квадроциклы отменно детализированы и полностью кастомизи-





БЛОГИ НА ITC.ua

Есть что сказать?
Заведи свой блог!
Прими участие
в акциях!

• Опыт работы

- Советы
- Мобильный стиль жизни
- Технологии и инновации
- Экстремальный компьютеринг
- IT и образование
- Видео блог
- Женщины и IT
- Мой обзор
- Интернет сервисы

Канкан, а вы как думали?



руются. А наши альтер эго, байкеры-акробаты, великолепно анимированы. И хотя выполнение большинства трюков невозможно в реальной жизни, выглядят они потрясающе реалистичными. А физика, пусть даже она априори не может быть достоверной в подобной игре, настроена настолько тонко, что в некоторые моменты почти удается поверить в правдоподобие происходящего на экране. Не поддавайтесь соблазну! Разработчики неоднократно предупреждают: так делать нельзя. Повторение подобных выкрутасов грозит поездкой с ветерком как минимум в травматологическое отделение, если не прямиком в морг. Трассы основаны на реальных прототипах и весьма разнообразны: джунгли, пустыни, горы. А грязь эффектно налипает и на моторизованных лошадок, и на гон-

щиков. Если сравнивать уровень графики, то PURE оставляет позади и Colin McRae: DiRT, и MotorStorm. Музыка отменная и многократно усиливает впечатление от игры – так и хочется оседлать квадроцикл и прыгать, прыгать, прыгать. Качество звуковых эффектов под стать саундтреку. ATV звучат именно так, как ожидаешь, а рокот мотора, свист ветра, реплики персонажа и динамичная музыка создают иллюзию непосредственного участия в этом ярком празднике жизни.

Игра обязательна для поклонников симуляторов экстремальных видов спорта, а также ценителей эффектных и зрелищных аркадных гонок. Такие удивительные микс-проекты выходят нечасто, поэтому не пропустите.



Collapse

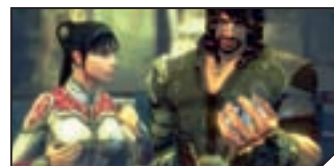
Ярослав Сингаевский

«Время действия
Collapse – недалекое
будущее. Место
действия – град Киев»



Последний из могикан

За проектом Collapse киевской студии Creoteam редакция Gameplay внимательно следила с самого начала его создания. Я не раз бывал в гостях у разработчиков, видел игру на разных стадиях готовности и могу заявить с полной ответственностью: ребятам удалось реализовать все свои первоначальные идеи, а это уже дорогого стоит!



Шею брить будем?

Жанр action
Разработчик Creoteam
Издатель «Бука»
Сайт www.collapse-game.ru
Возраст 18+

Creoteam Молодая и по-хорошему амбициозная киевская команда, основанная в 2005 году людьми, уже имеющими опыт работы в игровой индустрии. Студия только-только выпустила свой дебютный проект, но о дальнейших творческих планах пока не распространялась.
Игры нет Сайт creoteam.com

Идея Non-stop action
Графика Приятная

Звук Хорошие саундтрек и озвучка анимационных сцен
Игра Добротный отечественный PC-action

4/5

Gameplay

→ Collapse, как ни удивительно, получилась именно такой, какой задумывалась. Геймплей, сочетающий поединки на мечах и перестрелки? Есть. Инновационная система управления? Имеется. Впечатляющие комбо- и энергоудары? На месте. И все эти и другие элементы тут отнюдь не для галочки. Да, в намеченные сроки уложиться не получилось, выход игры пришлось переносить – но, думаю, оно того стоило. По крайней мере мои личные ожидания дебютное творение Creoteam оправдало полностью. Впрочем, давайте обо всем по порядку.

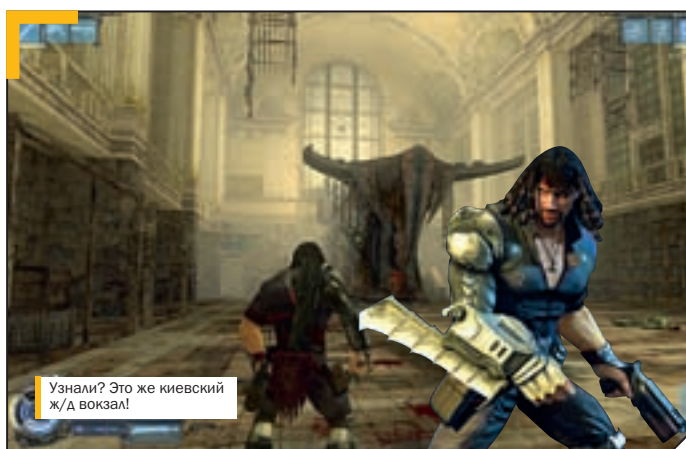
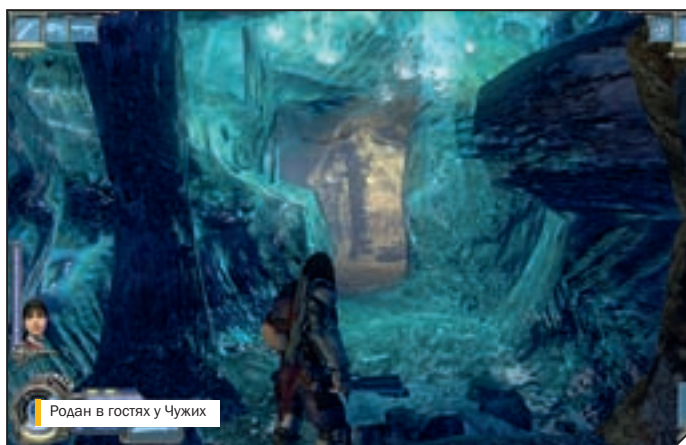
Время действия Collapse – не далекое будущее. Место действия – мать городов русских, град Киев, в центре которого вдруг образовывается странная аномалия. Ее появление приводит к катастрофе: во-первых, в момент возникновения загадочного энергетического сгустка погибает множество людей, а во-вторых, жители и пришедшие им на помощь войска неожиданно сталкиваются со страшными кровожадными существами – то ли мутантами, то ли вовсе пришельцами из параллельных миров. Люди в форме решают взять ситуацию под свой контроль. Они заключают аномалию в специальный саркофаг, а после огораживают пораженную ею площадь (надо сказать, весьма внушительную) защитным периметром.

Эвакуация населения и армейских отрядов за спасительную стену проводится в спешке. Многие не успевают выбраться и в результате остаются на Свалке (местность внутри периметра) навсегда. Жить поодиночке невозможно – верная смерть, и люди сбиваются в кланы, ведомые так называемыми лордами. В числе последних и главный герой – Родан, волею случая выживший после взрыва, произошедшего на сходке лидеров группировок. Совершенно ясно, что это был теракт. С выяснения личности его организатора мы и начинаем наше приключение.

Сценарий нельзя назвать оригинальным или непредсказуемым, но он интересен. Кстати, сходство сеттинга с миром S.T.A.L.K.E.R. (Зона, аномалии – кто-то уже наверняка провел параллели) довольно поверхностное. У Collapse свои особенности и мифология. Здесь можно не только просмотреть анимационные сцены, демонстрирующие главные сюжетные перипетии, но и потратить немного времени на поиск и чтение различных текстовых материалов (дневников, заметок из газет). Разрешено названивать по телефону некоторым персонажам, готовым рассказать вам о подробностях происходящего. Все полученные данные сохраняются в PDA Родана. Там же содержится информация о найденных предметах, оружии, изученных комбо-ударах и т. д.

С точки зрения геймплея Collapse представляет смесь слэшера и шутера от третьего лица. Схема отнюдь не нова – вспомните хотя бы Bloodrayne или Devil May Cry. Однако здесь местная боевая система имеет одно ключевое отличие: противников, предпочитающих атаковать дистанционно, трудно (хотя можно) убить с помощью клинка, ну а враги, бросающиеся «в штыковую», совсем не боятся огнестрельного оружия. Посему приходится бороться с нападающими их же средствами: пехотинцев с автоматами отстреливать с помощью штурмовой винтовки, а встретив амбала с ятаганами, доставать меч. Знаю, это понравится далеко не всем, но таковы правила, установленные разработчиками.

Кстати, авторы игры определяют ее жанр как non-stop action. Их слова правдивы – геймплей действительно динамичен, поэтому оригинальная и довольно удобная система активации комбо пришла очень кстати. Чтобы провести комбинацию, вам надо щелкнуть



«Сходство сеттинга с миром S.T.A.L.K.E.R. довольно поверхностное»



Самый оригинальный уровень в игре

→ пару раз левой кнопкой мышки и после небольшой паузы продолжить атаку. А если при этом нажимать клавиши вправо, влево, вперед, назад, можно наносить те или иные серии ударов. Выглядят они эффектно: меч Родана начинает пылать, раскладывается на два отдельных клинка или, скажем, превращается в металлическую плетку, поражающую всех, кто оказался поблизости. Комбо здорово облегчают вам жизнь в случаях, когда приходится противостоять трем-четырем нападающим одновременно, а это случается нередко.

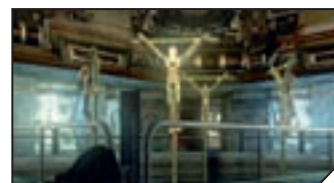
Типов противников, к слову, немного, но вам хватит. Обычные и

элитные солдаты, несколько разновидностей молодцов с мечами, внушительные парни с копьями. Есть еще и порождения аномалии: шустренькие человекоподобные твари, пускающие в ход лапы-лезвия, мутанты, напоминающие прямоходящих Чужих, киевский подвид headcrabs и т. д. Люди и монстры по умолчанию враждебны друг к другу, чем вы порой можете воспользоваться.

Помимо рядовых противников, присутствуют мини-боссы: внушительные Хранители, швыряющиеся раскаленными глыбами и умеющие заключать себя в защитное силовое поле, и подлые Черви, плюющиеся кислотой и способные неожиданно

схватить Родана высовывающимся из-под земли хвостом. Кроме того, в конце некоторых этапов предстоит сразиться с боссами традиционными – как правило, в их роли выступают лидеры враждебных группировок.

Залогом победы в таких поединках являются не только осторожность и правильная тактика, но и своевременное применение энергоударов. Всего их четыре (становятся доступны по мере прохождения игры): Вакуум отбрасывает врагов, находящихся возле Родана, используя Разлом, вы выстреливаете вперед мощный энергетический импульс, с помощью Фантома со-



здаете двойника главного героя, который сражается вместе с ним, и наконец, Искривление Времени позволяет замедлить все происходящее на экране. Надо сказать, что энергоудары находят свое применение как в бою, так и при решении несложных головоломок.

Динамичность геймплея придает и небольшие размеры уровней – плотность противников на них всегда высока. Есть здесь таинственные катакомбы, заброшенные исследовательские лаборатории, городские локации. Родан побывает в Киево-Печерской лавре, на железнодорожном вокзале, превращенном одним из кланов в настоящую крепость, и даже на Майдане. Правда, при этом дизайн этапов сложно назвать выдающимся – он довольно незамысловат. Но вместе с тем нельзя не отметить, что у игры есть свой специфический визуальный стиль. Так, почти все киевские локации радуют настроением золотой осени и теплой цветовой гаммой.

На ряде уровней Родан действует вместе с компаньоном, который, с одной стороны, оказывает посильную помощь в бою, с другой же – озадачивает протагониста дополнительными хлопотами. Если напарник погибнет, придется стартовать заново с последнего чекпойнта – игра сохраняется автоматически в определенных местах. Честно сказать, возможность сделать Quick Save в иные моменты еще как пригодилась бы. Очень быстро выясняется, что Родана в ближнем бою одолеть достаточно легко. Пара пропущенных ударов – и прощай половина здоровья. А специальные Комплексные регенераторы, позволяющие по нажатию клавиши F полностью восстановить жизнь, имеются в запасе отнюдь не всегда.

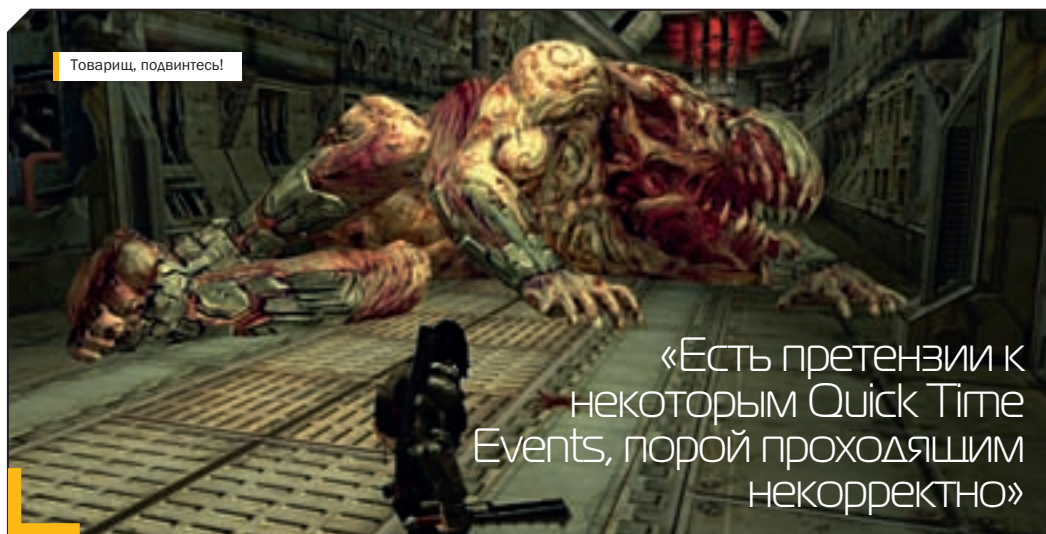


Осмотр достопримечательностей: Киево-Печерская лавра

Раз речь пошла о недостатках, упомяну и отсутствие уже ставшей привычной системы использования укрытий. Вы не можете засесть за бетонным блоком и стрелять вслепую, как это делают противники. Прислониться к стене и осторожно выглянуть из-за угла тоже не разрешают. Хотя, может быть, дело в разрушаемом окружении: ящики простреливаются, сравнительно тонкие стены пробиваются, надежные с виду колонны крошатся и т. д.

Еще игра по непонятной причине не распознает далеко не все модели геймпадов (с периферией, произведенной Microsoft, впрочем, проблем нет). Правда, я бы в любом случае рекомендовал использовать традиционную связку «клавиатура + мышь» – для Collapse она показалась мне предпочтительнее.

Огорчают также периодические вылеты на Рабочий стол во время загрузки следующего уровня. Есть претензии к некоторым Quick Time Events, порой проходящим некорректно, из-за чего мне приходилось несколько раз начинать заново поединки с одним из боссов. Справедливости ради отмечу, что



«Есть претензии к некоторым Quick Time Events, порой проходящим некорректно»

авторы о возникших проблемах осведомлены и уже трудятся над патчем, а сама игра, если не принимать во внимание вышеназванные технические огрехи, абсолютно стабильна. Она не глючит, не подвисает, на актуальном на сегодняшний день железе не тормозит даже на максимальных настройках.

Графическая составляющая, к слову, выполнена на вполне до-

стойном уровне – не поражает воображение, но радует глаз хорошо подобранным освещением, неплохими спецэффектами и классной анимацией (использовалась технология mo-sar). Нельзя не отметить музыкальное сопровождение, написанное группой NewTone. Ритмичный саундтрек гармонично сочетается со всем происходящим на экране.

Collapse представляет собой чистотворный PC-action, столь редкий в нынешнюю эпоху всеобщей мультиплатформенности. И со своей развлекательной задачей данный проект, несмотря на оговоренные недостатки, справляется очень достойно. Хочется верить, что после такого удачного дебюта Creoteam обрадует нас и другими, не менее интересными и качественными играми.



Spore

Александр Чепелев



«Концепция проекта
изменялась, он
становился все
более простым
и умирительно-
гротескным»

Танцующий Дарвин

«Я видел то, во что вы, люди, просто не верите. Горящие боевые корабли на поясе Ориона. Я наблюдал лучи, мерцающие во тьме близ врат Тангейзера. И все эти мгновенья исчезнут во времени, как слезы под дождем...» – говорил с печальной усмешкой герой Рутгера Хауэра в фильме «Бегущий по лезвию бритвы».



→ Мы не углублялись в биографию этого персонажа, но теперь его слова становятся ясны, как лазурь, – он просто играл в Spore. Правда, не в ту, что сейчас стоит на стеллажах магазинов, а в ту мифическую Spore, которая так и осталась на этапе концепта». Может быть, вы помните ролик, показанный изумленной публике на E3 2006? На кислотно-зеленоватом берегу маленький динозавр терзал свою жертву. Он пережевывал куски мяса, а из его пасти капала кровь. «Ужин» тщетно дергался и пытался сбежать. В этом же видео демонстрировали режим

развития клеточных организмов, картинка напоминала ту, что можно увидеть с помощью настоящего микроскопа. Все было очень серьезно.

Однако концепция проекта постепенно изменялась, он становился все более простым и умирительно-гротескным. Исчезла кровь, натуралистичность и некоторые игровые режимы, зато появилась возможность создавать милых, танцующих брейк-данс малиновых существ с тремя лапками и забавными антеннками на голове.

Игра, по сути, представляет собой симулятор эволюции, построенный по принципу «от просто-

Жанр симулятор бога **Разработчик** Maxis
Издатель Electronic Arts
Дистрибьютор в Украине «Софтпром»
Сайт spore.ea.com
Возраст 12+

Maxis Известнейшая компания-разработчик. Основана в 1987 году Уиллом Райтом и Джеффом Брауном. Ее игры популярнее, чем пластинки Джона Леннона, и продаются миллионными тиражами.
Игры серии Sim, SimCity и The Sims
Сайт www.maxis.com

Идея Если бы с Большого взрыва все пошло по-другому
Графика Гипертрофированная, обаятельная, простая

Звук Писклявая тарабарщина
Игра Вкусный и ароматный... первичный бульон. Подождем, пока с помощью аддонов Уилл Райт и команда доведут игру до ума

4/5

Gameplay



го к сложному». Мир, как и положено, берет свое начало в Большом взрыве. Много миллиардов лет назад на планету на окраине вселенной упал метеорит, а вместе с ним из глубин космоса прилетела и малютка-клетка. Она превратилась в простейший организм, который поедая планктон (или других существ), увеличивался в размерах, боролся за жизнь и эволюционировал. Обзавелся

жгутиками, чтобы быстрее плавать, парочкой шипов для устрашения противников и изящной леопардовой окраской. Настал момент выхода на сушу.

Там контролируемое игроком существо построило гнездо, приобрело пару новых конечностей, раскрыло пасть и направилось либо охотиться на соседей (агрессивный хищник), либо петь и танцевать перед ними ламбаду (друже-

«Игра, по сути, представляет собой симулятор эволюции»



Строим дом своей мечты



«Если найдем центр вселенной – получим медаль с названием "42" (читавшие "Автостопом по Галактике" поймут)»

любное травоядное). Спустя какое-то время оно стало вождем своего племени. Подопечные вырядились в пестрые костюмы, взяли в руки топоры (либо музыкальные трещотки) и двинулись подминать под себя (очаровывать) другие племена. После того как независимые соседи тем или иным образом превратились в наших вассалов, пришла пора подумать о дальнейшем развитии цивилизации – возведении футуристических городов, организации конвейерного производства наземной, воздушной и водной техники. Что дальше? Война с другими народами или налаживание с ними дипломатических и торговых связей. Ну а затем прогнозируемый финал – выход в космос.

Вот так в общих чертах выглядит цепочка этапов эволюции, по которым нам предстоит пройти. Причем все они имеют оригинальный геймплей. Пона-

чалу Spore напоминает f10w: плаваем и едим все, что под руку попадется. Дальнейший режим *Существа* – некий симбиоз аркады и социального симулятора: размахивая лапами, носимся по зеленому острову, деремся или пляшем. Управление очень простое: подбегаем к персонажу и либо выбираем один из доступных ударов (воедем),

либо пытаемся очаровать партнера пением, плясками и позерством. Если все пройдет успешно, мы заработаем несколько очков ДНК, нужных и для перехода на следующий этап эволюции, и для покупки новых «запчастей» в редакторе существ.

Этап управления племенем – примитивная стратегия. Для счастья нам необходима лишь еда.

Есть пропитание – есть дети, они же будущие армейские добровольцы или музыканты, завоевывающие расположение других племен. Следующая ступень цивилизации уже сложнее – камера взмывает вверх, мы захватываем источники ресурсов и обустроиваем город. Технику и здания также строим в чудо-редакторах. Овладев всеми поселениями на плане-

Альтернативное мнение

➔ Безусловно, к Spore стоит относиться уважительно хотя бы потому, что Уилл Райт и его команда все-таки сумели воплотить в жизнь столь амбициозную идею. Но перед тем как покупать игру, подумайте: а готовы ли вы взвалить на себя обязанности бога? Да, мстительные демиурги наделены впечатляющими возможностями при создании существ – Spore Creature Creator (к слову, про-

дающийся отдельно) это фактически лучшая составляющая проекта. А вот этапы эволюции, через которые проходят ваши подопечные, с точки зрения геймплея достаточно примитивны: простенькая аркада, некое подобие социального симулятора, незамысловатая RTS, казуальный вариант Civilization и в финале – бесконечная и бессмысленная глобальная космическая стратегия. Если вы более-менее знакомы с перечисленными

жанрами (или с большей их частью), Spore, несмотря на ее сумасшедший масштаб, покажется вам очень поверхностной игрой, которая может заинтересовать разве что ребенка. Жизнь бога на поверку оказалась унылой, монотонной и однообразной рутинной. Моя итоговая оценка – 2/5: по балу за отличное графическое оформление и вышеупомянутую идейность.

Ярослав Сингаевский



те, вылетаем в космос. Это финальный этап, длинный и почти бесконечный. Общение с другими расами, выполнение их заданий, дипломатия, бои с пиратами, оккупация безжизненных планет (которые разрешено облагораживать путем терраморфинга) и т. д.

Нас дополнительно мотивируют наградами. Если найдем центр вселенной – получим медаль с концептуальным названием «42» (читавшие «Автостопом по Галактике» поймут). Если проведем 50 часов в режиме редакторов, вручат орден «Творец». А проторчав за игрой 100 (!!!) часов, мы станем настоящим «Спороголиком».

С точки зрения игровой механики Spore – крайне простой проект. Именно из-за этого он был побит камнями истеричной хардкорной аудиторией. Но новое творение Уилла Райта не стоит расценивать как обычное электронное развлечение – в нем можно найти глубокий смысл и огромный простор для творчества.

Как уже было сказано, Spore Creature Creator – лучшая составляющая проекта. Процесс создания своего франкенштейна здесь доведен почти до идеала. Вытягиваем хребет, приклеиваем конечности, лепим сколько угодно ртов и глаз, цепляем рога и крылья, раскрашиваем туловище в немыслимые цвета и т. д. В принципе в редакторе можно соорудить абсолютно все, начиная с розовой мохнатой обезьяны и заканчивая пляшущим пени-

сом или существом в виде геймплада для Xbox 360.

Причем свое творение можно тут же протестировать на жизнеспособность на пасторальных лужайках. Например, я разок

прошел режим *Существа* прыгающей ножкой с парочкой акулих пастей и торчащими во все стороны шипами. В «Споропедию» – глобальную онлайн-базу данных о сконструированных игроками персонажах – уже внесены миллионы особей. К слову, из этой самой «Споропедии» Spore выбирает ваших «соседей» по виртуальному миру. Если версия лицензионная и есть подключение к Сети, информация в энциклопедии регулярно обновляется – в чем и заключаются многопользовательские особенности проекта. То есть напрямую взаимодействовать с другими геймерами нельзя, но вы можете загрузить их существ к себе на PC.

Главная проблема Spore в том, что непосредственно сама игра (а не редактор) предоставляет вам не так уж много возможностей. Хочется верить в скорое появление дополнений, раскрывающих внушительный потенциал проекта. Кроме того, я был бы не против смены визуального стиля. Местные псевдодиснеевские милашки, конечно, умилительно хрюкают, но становится как-то немного не по себе, когда понимаешь, что такую огромную вселенную населяют чудики эпохи постмодернизма.

Однако игра позволяет увидеть ход земной эволюции в неожиданном ракурсе – а что было бы, если бы?.. Бесконечный простор для экспериментов – вот в этом и заключается ее главная заслуга.



Візьми від Інтернету все!
Освітній баркемп про Інтернет та нові медіа

wikipedia журналістика **блоги**
веб 2.0 освіта
соціальні мережі інтернет
RSS розваги **робота в Інтернеті**

участь безкоштовна!

зареєструйся на сайті
www.educamp.com.ua

Організатор події
І² Інтернет ініціативи
www.internetinitiatives.org

Генеральний
ІТ медіа-партнер
ПЕ
PROMEDIA

Медіа-партнери
MOBILITY

Організаційний партнер
СЛУДЕНСЬКА РАДА
STUDENT COUNCIL

Генеральний
Інтернет медіа-партнер
ІТС
IT Community United

Інтернет-партнери
Gameplay
gameplay.com.ua

PR партнер
HOSHVA (PR)

Генеральний
молодіжний медіа-партнер
College
College of Media

Інтернет-партнери
ХАЙВЕР
www.hayver.com.ua

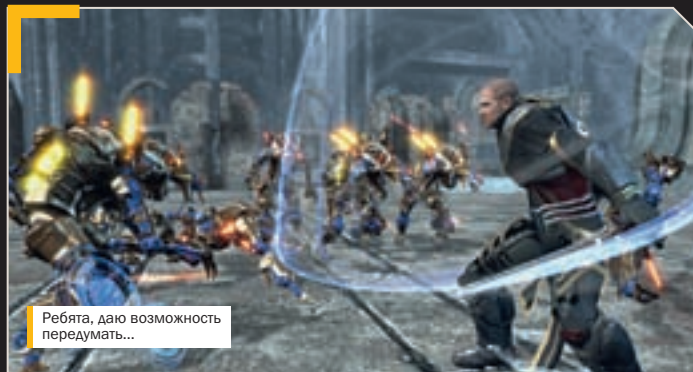
connect
www.connect.ua

Too Human

Ярослав Сингаевский

Рагнарек 2.0

Об одном из наиболее известных долгостроях современности, action/RPG Too Human, пресса и игроки отзываются очень противоречиво. Одним эта игра нравится, другие ругают ее почему-то. Какова же причина столь диаметрально противоположных мнений?



Ребята, даю возможность передумать...



Хель как бы говорит нам: «Бедный Йорик!»

«Игровой мир действительно необычен. А пафосность уместна как никогда»



Припекло, милоч?

➔ Прежде всего Too Human критикуют за неудобную камеру. Возможности вращать ее по своему желанию нет – она сама следует за главным героем, периодически озадачивая и демонстрируя совершенно неожиданные ракурсы. Чтобы сохранить нервные клетки, советуем сразу же поднять камеру повыше (режим *Iso* включается с помощью *D-Pad*) – таким образом вы обеспечите максимальную площадь обзора, тогда ориентироваться станет намного проще.

Вторая серьезная претензия, предъявляемая детищу Silicon Knights, – система управления. Все удары холодным оружием наносятся тут не нажатием соответствующих кнопок, а манипуляциями правым аналоговым стиком. Двинули его в сторону – протагонист сделал выпад, «нарисовали» полукруг – герой махнул оружием вокруг себя и т. д. Комбо выполняются таким же образом. Например, быстро дернув стик два раза в желаемом направлении, вы проведете атаку, подбрасывающую противника в воздух, после чего можно подпрыгнуть и прикончить гада эффектным ударом, резко наклонив оба стика вперед. Объекты для нападения выбираются автоматически, что очень удобно. Причем ваш протез умеет стремительно сокращать расстояние между собой и намеченной целью – это делает бои зрелищнее и динамичнее.

На словах такая система выглядит явно предпочтительнее стандартного массажа одних и тех же кнопок от старта игры до самого ее конца. Но практика слишком сильно расходится с теорией. Движения стиков отслеживаются неточно, и ситуации, когда герой проводит вместо желаемого удара какой-то другой, случаются постоянно. Хорошо, что с огнестрельным оружием (пистолеты, штурмовые винтовки и пушки) все в порядке. Зажав правый триггер, вы открываете огонь, а дернув левый – проводите спецатаку.

А вот за что стоит похвалить авторов, так это за созданный ими на основе суровой скандинавской

мифологии футуристический сеттинг. Действие происходит на покрытой льдами Земле, по снежным пустошам носятся злобные кибернетические монстры, то и дело нападающие на селения людей. Защищать человечество вызвались могучие асы: Тор, Фрейя, Тюр, Браги и прочие. Руководит ими, понятное дело, Один. Вернее – ODIN (Organically Distributed Intelligence Network), уникальная система искусственного интеллекта. Нам же отводится роль Бальдра, который преследует собственные интересы, ища отмщения за убитую жену. И очень скоро выясняется, что без вмешательства в происходящее коварного Локи и его дочери Хель дело не обошлось...

В целом игровой мир действительно необычен. А пафосность всего происходящего уместна как никогда. Одни только асы чего стоят – в феерических, напичканных электроникой бронекосяках, с переливающимися огоньками кибернетическими имплантами, с огромными мечами и молотами (привет, Warhammer 40K).

Too Human начинается с выбора класса персонажа: champion, defender, berserker, bioengineer, commando. Все они отличаются запасом здоровья (hit points), мастерством обращения с оружием ближнего (melee) и дальнего (ballistics) боя, а также способностью держать удар (armor). У каждого класса имеется персональное древо умений с тремя ветками развития. Кроме того, на определенном этапе игры вам предстоит определиться с тем, желаете ли вы быть «чистым» человеком или киборгом. Первые могут проводить более эффективные комбо-атаки, а вторые получают бонусы к здоровью и силе удара, а также доступ к пушкам.

Помимо этого, вам придется освоить и небоевые умения, используемые для решения примитивных головоломок в особом киберпространстве (оно напоминает утопические пасторальные пейзажи). Короткими путешествиями в этот «иной» мир разработчики заменили стандартные загадки в стиле «найди

Жанр action/RPG
Разработчик Silicon Knights
Издатель Microsoft
Сайт www.toohuman.net
Возраст 14+

Silicon Knights Канадская компания Silicon Knights существует еще с 1992 г., но в последнее время ее бывшие заслуги свела на нет судебная тяжба с Epic Games и мучительные попытки закончить многострадальный долгострой Too Human.
Игры Cyber Empires, Eternal Darkness: Sanity's Requiem, Blood Omen: Legacy of Kain, Dark Legions **Сайт** www.siliconknights.com

Идея Инновационная action/RPG
Графика Устаревший next-gen

Звук Чисто функциональный
Игра Не оправдала столь долгого ее ожидания

3/5

Gameplay

«Серьезные претензии есть и к общему балансу, который тут, можно сказать, отсутствует»

рычаг, открывающий нужную дверь». Так, например, чтобы активировать выдвижной мост, вам необходимо проникнуть через специальный колодец в «виртуальность» и соединить там два берега реки, повалив стоящее над водой дерево, т. е., образно говоря, соорудить пресловутый мост.

В остальном же геймплей довольно стандартен для action/RPG. Бальдр медленно, но уверенно движется по коридорам от одной большой залы к другой, от одной арены к следующей. Везде его поджидают толпы врагов. Рассчитывать на поддержку периодически встречающихся дружественных персонажей бессмысленно, все придется делать самому. Зачистили локацию – пошли дальше. И так до конца игры.

В принципе иного от проекта данного жанра и не ждешь. Но плохо то, что авторы не позаботились о разнообразии типов противников. Несмотря на внешние различия, действуют они практически одинаково – так что проявлять какие-то тактические уловки вам не потребуется. Увы, это превращает бои в нудную мясорубку.

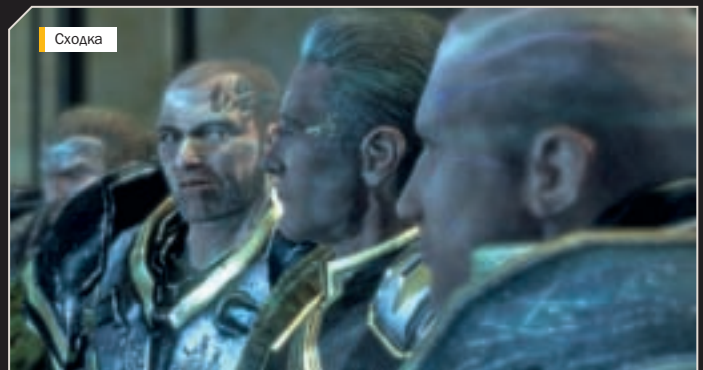
Серьезные претензии есть и к общему балансу, который тут, можно сказать, отсутствует вовсе. Дело в том, что Бальдр бессмертен. Если герой погибает, он довольно быстро (после просмотра короткой анимации) появляется на ближайшем чекпоинте. При этом весь прогресс сохраняется: умерщвленные гады не воскрешаются, раненные противники не пополняют запас здоровья и т. д. Потому не мудрствуя лукаво разработчики по мере прохождения выпускают на вас все более и более внушительные орды монстров. Им незачем

волноваться о соотношении уровня героя и его противников, о доступном на данный момент оружию, о необходимости вовремя подкинуть аптечку и прочих нюансах. Ну погибнет игрок раз, второй, третий – но рано или поздно таки прикончит всех нападающих и переберется в соседний зал, где его ждет не менее горячая встреча.

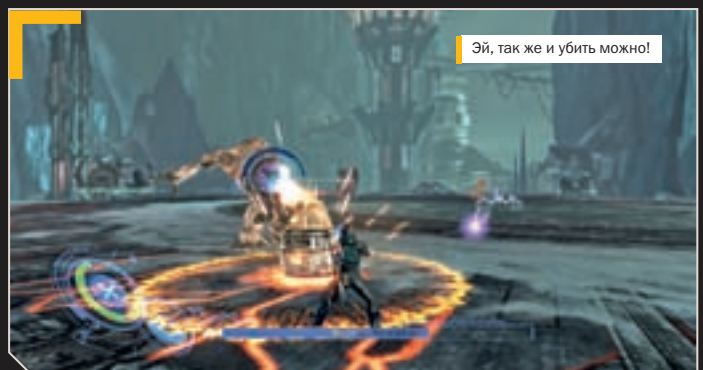
Чем ближе к финалу, тем более монотонным становится геймплей. Вас уже не радует ни обильный лут (к слову, броню и оружие можно собирать по специальным чертежам и совершенствовать с помощью рун), ни визиты в город асов Асгард (служит своеобразной перевалочной базой между миссиями), ни патетические скриптовые сценки на движке.

Раз уж речь зашла о графике... Дизайнеры Silicon Knights здорово потрудились над бронекостюмами, шлемами, клинками, боевыми посохами, молотами и прочими элементами обмундирования и снаряжения героев. Монстры тоже вышли недурно. А вот уровни испортила тяга к кубизму – уж больно угловато и однообразно они выглядят. Да и в целом картинка не особо впечатляет – сказывается слишком долгое время разработки проекта. К тому же Too Human еще и постоянно подтормаживает, причем даже в те моменты, когда на экране ничего особенного не происходит.

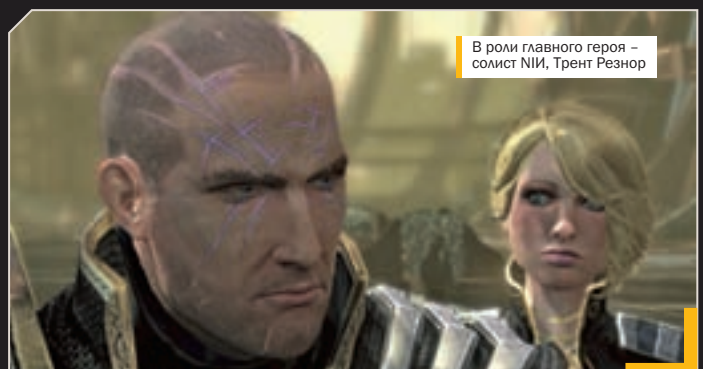
Too Human действительно представляет собой уникальный набор противоречий. Заметно, что у этой игры был отличный потенциал, но его, к сожалению, погубили многочисленные огрехи. Впрочем, не слишком требовательным любителям action/RPG творение Silicon Knights все равно должно понравиться. Главное, не переборщите с дозировкой – однообразные потасовки могут довольно утомить.



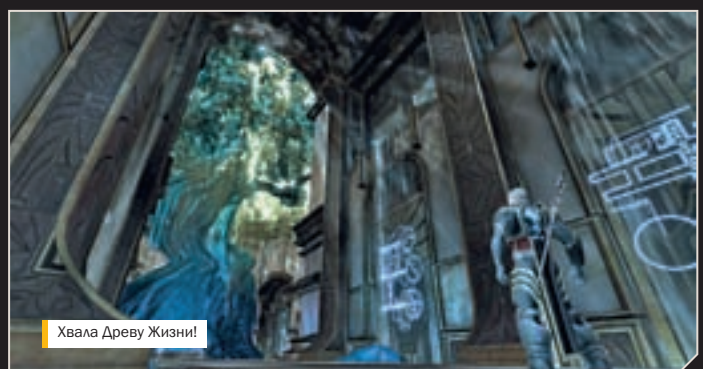
Сходка



Эй, так же и убить можно!



В роли главного героя – солист НИИ, Трент Резнор



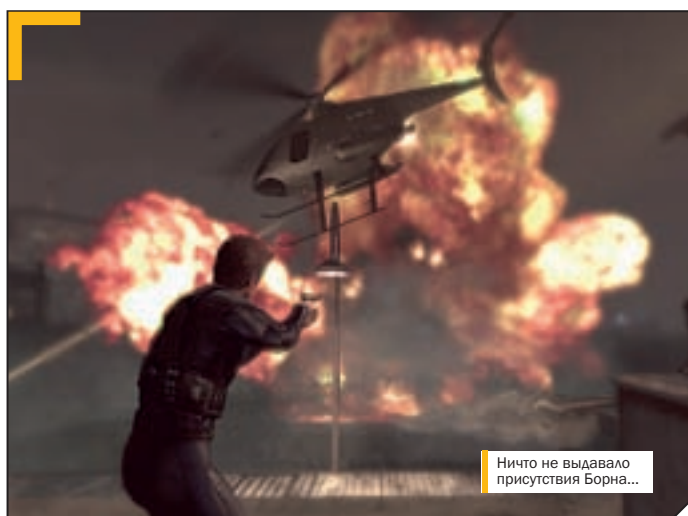
Хвала Древу Жизни!

The Bourne Conspiracy

Владимир Куценко

Ошибка Борна

Фильмы, главным героем которых выступает Джейсон БORN, собирают в мировом прокате сотни миллионов долларов. Учитывая это, решение о выпуске игры, основывающейся не на кинотрилогии, а на оригинальной книжной серии, выглядит если не коммерческим самоубийством, то как минимум героизмом.



Ничто не выдавало присутствия Борна...



У героя проявлялись замашки Брюса Ли



➔ Надо отдать должное смелости разработчиков, но присутствие симпатяги Мэтта Деймона пошло бы The Bourne Conspiracy на пользу, да и лицензированные саундтрек и голоса актеров сыграли бы важную роль в создании соответствующей атмосферы. Тем не менее сюжетно проект достаточно близок к первому фильму, так что вояж по знакомым местам нам гарантирован.

Боевая система всецело завязана на использовании адреналина. Накопив определенное количество гормона в крови, БORN способен зрелищной серией ударов отправить в нокаут от одного до трех соперников за раз. Выглядит это почти так же впечатляюще, как драки в фильмах, но беда в том, что от игроков тут почти ничего не зависит –

Даже и не пытайтесь следовать наставлениям руководства – это в принципе невозможно. Любая стычка быстро перерастает в полномасштабные боевые действия с участием десятков противников, а, казалось бы, скрытное проникновение на яхту Вомбоси оборачивается сумасшедшей перестрелкой с наемниками, после которой БORN как ни в чем не бывало «прокрадывается» в апартаменты африканского диктатора и пытается его убить.

Геймплей немного вытягивают интересно реализованные драки с боссами – в роли последних выступают более крепкие рядовые солдаты, которые не умирают от первого же пропущенного удара и даже время от времени проводят серии мощных атак (против них блок не

«Теоретически столь уместные stealth-элементы отсутствуют»

приемы главный герой выполняет без нашего вмешательства. В итоге все схватки сводятся к нудному стоянию в блоке и вялому обмену ударами с целью накопить достаточный заряд пресловутого адреналина. Перестрелки столь же неинтересны: патронов всегда в избытке, а безмозглые враги не доставляют особых хлопот – если пользоваться укрытиями и не геройствовать, бегая под пулями, то погибнуть весьма проблематично. Здесь адреналин выделяется только в кровь Борна, но никак не игрока, а что может быть хуже для экшена?

Теоретически столь уместные stealth-элементы отсутствуют на чисто. На это можно было бы не обращать внимания, если бы только на инструктаже перед миссией начальство не просило периодически соблюдать тишину, и стараться, чтобы охрана нас не заметила.

защищает). На таких ребятах можно от души попрактиковаться в использовании спецприемов.

А вот зачем разработчики добавили в The Bourne Conspiracy гонки на MINI Cooper по Парижу, абсолютно непонятно. Они до безобразия аркадны, а по примитивности своего исполнения сравнимы с аналогичными проектами для мобильных телефонов. Наличие данного эпизода можно оправдать лишь невероятным желанием автором дословно следовать букве романов Ладлэма. Лучше бы они ограничились роликами на движке.

The Bourne Conspiracy будет интересна разве что отъявленным фанатам приключений Джейсона Борна (к тому же знакомых с данным героем не только по фильмам, но и по книгам), а вот остальным весьма посредственный геймплей понравится вряд ли.

Жанр action **Разработчик** High Moon Studios
Издатель Vivendi Games **Дистрибьютор в Украине** «Софтпром»
Сайт www.bournethegame.com **Возраст** 16+

Идея Освежить воспоминания о приключениях Джейсона Борна
Графика На вполне достойном уровне
Звук Нелицензирован из фильма, но все равно весьма хорош
Игра Только для фанатов

2/5

Gameplay

Найліцензійніший постачальник програмного забезпечення для домашніх комп'ютерів

1С® МУЛЬТИМЕДІА

З питань партнерства звертатися: "1С Мультимедіа Україна" (044) 244-7870, info@games.1c.ua, [http:// games.1c.ua](http://games.1c.ua)

ПЕРИМЕТР

НОВАЯ



ЗЕМЛЯ

ПОВНОМАСШТАБНЕ ПРОДОВЖЕННЯ ВІДОМОЇ СТРАТЕГІЇ РЕАЛЬНОГО ЧАСУ,
ЩО РОЗПОЧИНАЄ НОВИЙ ЕТАП ФАНТАСТИЧНОЇ САГИ ПРО МАЙБУТНЄ ЛЮДСТВА



КЕРУЙ СТИХІЯМИ



ЗМІНЮЙ ЛАНДШАФТ



ТРАНСФОРМУЙ ВІЙСЬКА

© 2008 ЗАТ «1С». Усі права захищено.

© 2008 ТОВ «КД ВИЖЕН». Усі права захищено.

КД ЛАБ є торговою маркою ТОВ «КД ВИЖЕН».

Виробництво в Україні «ДП Єврософтпром».



Mercenaries 2: World in Flames

Богдан Афанасьев

Не просто наемник

За пару лет до того как Pandemic Studios продала душу Electronic Arts, вышла Mercenaries. Игра получилась на удивление удачной: внушительных размеров мир и практически полная свобода действий понравились и прессе, и игрокам.



«Разрушения сделаны на "отлично", большинство объектов можно сравнить с землей»

➔ К сожалению, владельцы PC не смогли оценить сей весьма достойный action, зато сиквел, создаваемый под крылышком EA, которая читит мультиплатформу, получил в списке поддерживаемых платформ не только new-gen-консоли, но и PC, и даже PS2 (ведь на руках их до сих пор огромное количество). Кстати, проект ждали, лично я – очень. Это объясняет нотки сожаления, проскакивающие в рецензии.

Итак, свобода никуда не делась – мы все так же вольны в своих поступках и решениях. Выбор наемника по-прежнему практически ни на что не влияет, ну, может, наблюдать на экране... затылок Дженифер Муи (Jennifer Muir) и слышать голос ее тезки Дженифер Хейл (Jennifer R. Hale) приятнее. А в общем и целом, бегают ли наемники чуть быстрее, может ли Якобс (Christopher Jacobs) тащить больше патронов, а Нильссон (Mattias Nilsson) скорее восстанавливать свое здоровье, на геймплее это почти никак не сказывается. Игровой мир стал еще просторнее и уже не разделен на зоны, группировок привычно много. Вновь есть одна окончательно и бесповоротно плохая (мы с такими ребятами не дружим и дружить не будем) и остальные, отношения с которыми строятся на деньгах и том, сколько пользы мы им принесли или, наоборот, причинили вреда. Какие-то из фракций сотрудничают, иные же пребывают в состоянии вражды – не нужно объяснять, что выполнение задания для одних может испортить настроение другим. Сюжетная часть довольно посредственна, хотя местами и забавна. Но не более – со временем устаешь от роли наемника, «которого подстрелили в зад». Да и играют виртуальные актеры так себе, не говоря уже о том, что все заставки сделаны на движке и выглядят достаточно убого. Правда, отдельные персонажи весьма колоритны (чего стоит только вечно пьяный русский пилот Миша, разговаривающий на ломаном английском), – но это маленькие золотые песчинки на километровом пляже гальки.

Герой теперь работает на себя. Но он, что немаловажно, на полном самообеспечении: артиллерийская поддержка, эвакуация и прочее – всем ведает наша родная компания, в которую мы вербует сотрудников (чем и занимаемся на протяжении первых миссий). Это позволяет освоиться с управлением и набором возможностей. А когда команда укомплектована, пора приступать к выполнению заданий разных группировок, что не только дает нам деньги и новые виды оружия, но и позволяет приблизиться на шаг к основной цели – отомстить нехорошему человеку, не оплатившему работу героя и подстрелившему его (собственно, ко второму разу шутка о том, куда подстрелили протагониста, уже перестает быть смешной). Первая пара часов игры проходится на одном дыхании в основном благодаря новизне мира и расширившимся возможностям по уничтожению всего и вся. Но через некоторое время интерес падает: мы начинаем зарабатывать нерационально много денег (они буквально валяются под ногами), а миссии становятся все более монотонными. И к тому же в игре ужасный AI. Вражеские солдаты стреляют в героя, не двигаясь с места, а если тот прячется за стену, им не хватает ума обойти здание. Конечно, в первой части они казались настолько же «толковыми», но ведь должен быть какой-то прогресс? Зато оставленную без присмотра боевую технику противник приватизирует быстро и ничтоже сумняшеся открывает огонь на поражение. Правда, у союзников с сообразительностью куда хуже. Если мы захватили с собой на задание солдат из дружественной фракции, знайте, они умрут раньше всех, даже не успев принести какую-либо пользу.

В сиквеле появился новый ресурс – нефть. Теперь для вызова транспортного средства требуется топливо, а если его нет, то никакой волшебник в голубом вертолете или хотя бы Нео в черном к нам не прилетят. Кстати, по уровням разбросаны небольшие контейнеры с

Жанр action **Разработчик** Pandemic Studios
Издатель Electronic Arts
Дистрибьютор в Украине «Софтпром»
Сайт www.mercs2.com
Возраст 16+

Pandemic Studios Создана в 1998 г. В ноябре 2005-го слилась в творческом порыве с BioWare, образовав BioWare Pandemic Studios. А в октябре 2007 года была куплена Electronic Arts **Игры** Mercenaries, Full Spectrum Warrior, Full Spectrum Warrior: Ten Hammers, диалоги Star Wars Battlefront, Destroy All Humans! **Сайт** www.pandemicstudios.com

Идея Продолжение Mercenaries

Графика Неплохо, если не замечать то, что некоторые объекты становятся видны лишь на близком расстоянии

Звук Эффекты более-менее, а саундтрека, можно сказать, и нет

Игра Ожидалось продолжение Mercenaries, а получился какой-то Just Cause в квадрате

3/5

Gameplay

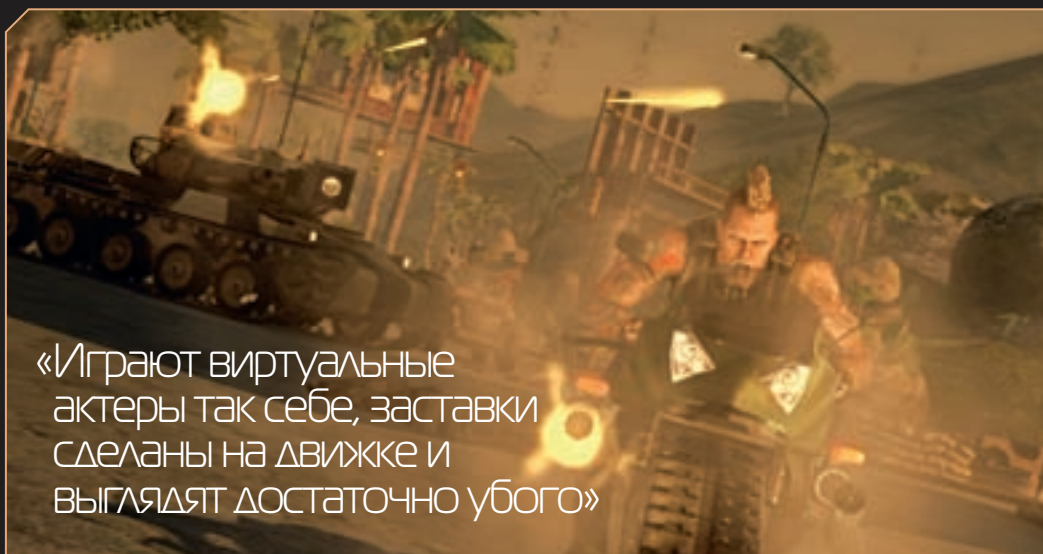
деньгами, топливом и оружием, которые могут стать нашими, нужно лишь вызвать... правильно, вертолет. Только убедитесь, что вокруг не шныряют враги, их хлебом не корми, дай изрешетить железную птичку. Оружия много, около 40 наименований, но в результате все равно чаще используется то, что отбираем у противника, – к нему патроны найти проще.

Процесс захвата особо важных персон практически не изменился: мы или убиваем ценного представителя homo sapiens или оглушаем и эвакуируем бессознательную тушку. Второй вариант сложнее, но денег дают в два раза больше. Хотя, если подумать, их и так хватает, поэтому пристрелить и быстрее, и надежнее. В Mercenaries 2: World in Flames наш наемник наконец-то научился плавать, однако вода здесь выглядит настолько ужасно, что желание окунуться пропадает. Катание на катерах или водных мотоциклах также не доставляет положительных эмоций, несмотря на использование в игре новой версии физического движка Havoc.

Военная и гражданская техника все так же помогает проникнуть незамеченным на вражескую территорию. Захват машин противника проводится в режиме «быстро жмем на нужные кнопки», а безоружные аборигены всегда готовы отдать свой автомобиль вооруженному до зубов наемнику, даже пальцы напрягать не надо. Авто, как и в первой части, ведут себя недостоверно, а на мотоцикле перевернуться практически невозможно. Да и вообще физика хромает на обе ноги, хотя взрывы с разлетающимися в разные стороны кусками того, что раньше было домами, ящиками и т. д., впечатляют. А вот разрушения сделаны на «отлично», большинство объектов действительно можно сравнить с землей, на этом поле Mercenaries 2 дает фору той же Battlefield: Bad



Предупреждал же по-хорошему. Пришлось по-плохому...



«Играют виртуальные актеры так себе, заставки сделаны на движке и выглядят достаточно убого»

Company, но зато по детализации объектов проигрывает с разгромным счетом.

Графика, к сожалению, не впечатляет совсем. И если в статике еще куда ни шло, то возникающие из ниоткуда в десятке метров от героя объекты навевают воспоминания об ушедших уже временах PS2 и Xbox. Анимация персонажей дерганая, а качество моделей не тянет на приз даже зрительских симпатий.

В кооперативе играется повеселее, очевидно, что ему разработчики уделили особое внимание. Сов-

местное прохождение заметно скрашивает геймплей: AI виртуальных напарников не раздражает, так как они уже не нужны, а тугодумие вражеских не столь заметно – они умирают раньше, чем начнешь присматриваться к их поведению. К сожалению, двум персонажам не дают разойтись более чем на 500 метров, но с другой стороны, так и потеряться трудней.

И в конце этого весьма обширного и, признаю, несколько скучноватого списка сходств и различий, полученного после сравнения горя-

чо любимого мною оригинала с не совсем удачным сиквелом, – вывод. Мы получили среднюю игру, которую почитатели предыдущей части наверняка заплуют. А вот тем, кто Mercenaries образца 2005 года не видел, Mercenaries 2 вполне может понравиться.

P.S. Версии для PS3, Xbox 360 и PC (которые, собственно, создавала Pandemic Studios) получают «тройку». А вот версия для PS2 заработала лишь полтора балла. Об уровне ее исполнения можете догадаться сами.

Насекопы. Часть 1

Александр Чепелев



Традиционный момент – толстый «Коломбо» готовится к небесам, а на самом деле это проделки кетчупа

Psychonauts для бедных

Представьте ситуацию: вы в шикарном отеле, на стенах висят картины Роя Лихтенштейна, звучит джаз, официант приносит вам на золотом блюде медовую пахлаву. Кусаете... и чувствуете острый привкус гнили. Присматриваетесь – в кушанье попал жук-навозник. И есть эту «вкуснятину» совершенно не хочется.

→ Похожие чувства испытываешь, проходя «Насекопов». Вроде все на месте, более того – видна «старая школа». Мегаполис, погруженный в нуарный смог, чистопородный джаз, огромная корпорация «Некторола», монополизировавшая рынок сладкой газировки, которую обожают жители города – гигантские, с усиками и шестью-восемью лапками каждый. Плюс Марк Левайн (работал над сериалом Monkey Island, Sam & Max: Freelance Police) в списке создателей – разве такая игра может быть не смешной и вторичной? Оказывается, может.

Итак, в результате генных экспериментов и неестественной эволюции большая часть людей вымерла, а выжившие теперь вынуждены носить костюмы химзащиты. Зато насекомые мутировали до человеческих размеров и адаптировали города под себя. Троя – одна из таких «подмятых» метрополий. Она увязла в преступности и коррупции, ночью жуки с квадратными подбородками провоцируют грязные, как башмак садовника, дела, и остановить их могут только поднаторевшие в перестрелках копии из 47-го участка. Заправляет отделом вечно орущий шеф Клоп, а самые ценные сотрудники – детек-

«Насекомые мутировали до человеческих размеров и адаптировали города под себя»

тивы Таракуша Круттерс (постоянно смоящий, помятый в сражениях старикан) и Крис Лист (красотка с четырьмя стройными ножками), за которую мы и играем. Так вот, недавно на фабрике «Некторолы» произошло убийство, его нам и предстоит расследовать.

«Насекопы» состоят из двух вариантов миссий: в одних нужно много бегать, в других – много думать. В миссиях первого типа мы носимся с нектарным бластером по крышам, скачем по платформам, балансируем на проводах и отстреливаем толпы одинаковых жуков, выкрикивающих: «Не нужно было мне высываться!» Цель – схватить убегающего злодея. Враги глупые, умеют лишь переть напролом – причем для прохождения уровня можно просто пробежать мимо них, аптечек и боеприпасов всегда в избытке...

В миссиях второго типа мы много общаемся, собираем предметы и решаем простые задачки вроде «сравни подписи» или «поддень скрепкой петлю закрытого ящика». И тут всплывает главная проблема «Насекопов» – пресный юмор и невыразительные персонажи. Что удивительно, ведь вселенная яркая, стиль похож на замечательных Psychonauts, даже герои столь же безумны. Правда, в своем безумии они одномерны, скучны и совсем

не запоминаются. И почему-то постоянно говорят о еде, как тот Гомер Симпсон. Из более-менее интересных жуков можно назвать только полицейского-поэта Грызла, составляющего рапорт в ритмах ямба и хорей: нам нужно подсказать ему несколько ключевых слов, а затем выслушать получившийся стихотворный бред. Уровень же остроумия других персонажей, в том числе и главных, напоминает пирожок с капустой: банальный и пресоченный. Особенно противно слышать дворовый жаргон в декорациях ар-деко и стилизации под нуар, что, скорее всего, грех переводчиков.

Это-то и расстраивает, ведь выглядит игра как лучшие представители жанра. Сумрачный стиль, гиперболизированные персонажи, слащавые плакаты «под 50-е», джаз, опять же...

Играя в «Насекопов», на подсознательном уровне надеешься, что с таким стилем и музыкой впереди ждет феерия остроумного постмодернистского юмора и интересные головоломки – именно потому и разочаровываешься. Ведь это просто проходная адвенчура, скрещенная с аркадой.

P.S. Сюжет, между прочим, обрывается на середине. Ждите дальнейших эпизодов.

«Главная проблема "Насекопов" – пресный юмор и невыразительные персонажи»



Жанр адвенчура Разработчики Crackpot Entertainment/Creat Studios
Издатель Gamecock Media Group Издатель в Украине «1С»
Сайт www.insecticidethegame.com Возраст 10+

Идея Юморные насекомые в стиле нуар
Графика Гротескные герои, комичный нуар
Звук Классический джаз, озвучка персонажей с излишней долей «православного» юмора
Игра Стильная и скучная

1.5/5

Gameplay

Найліцензійніший постачальник програмного забезпечення для домашніх комп'ютерів

1C® МУЛЬТИМЕДІА

З питань партнерства звертатися: "1C Мультимедіа Україна" (044) 244-7870, info@games.1c.ua, [http:// games.1c.ua](http://games.1c.ua)

Квадрат – знайти й відібрати. Незгодних – ліквідувати.

Ст. 0/у
Goblin

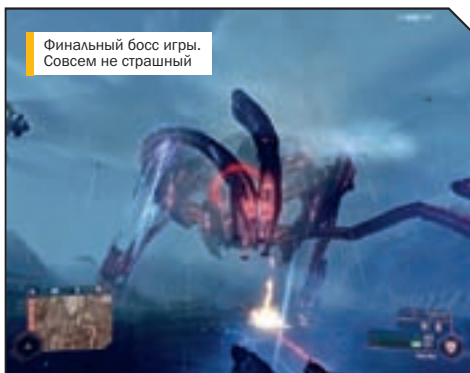


© 2008 ЗАТ "1С". Усі права захищено.
Виробництво в Україні ДП "Єврософтпром".



Crysis Warhead

Ростислав Панчук



ВЫБОР РЕДАКЦИИ



Gameplay

Быстрее, выше, сильнее

У невероятно красивого шутера Crysis был один важный недостаток – непомерно высокие системные требования, из-за чего насладиться игровым процессом в полной мере смогли лишь немногие. Создавая аддон, Crytek клялась провести тщательную работу над ошибками.



→ События оригинальной Crysis повествовали об отряде бравых спецназовцев, попавших в крепкую переделку на не приметном клочке суши в Тихом океане. Непредвиденные обстоятельства разбросали их по разным уголкам острова, и в итоге разбираться с неожиданным появлением очень агрессивных инопланетян пришлось, по сути, одному-единственному бойцу. В Crysis Warhead нам предлагают взглянуть на уже известные события глазами другого вояки – бывшего сержанта Майкла «Psycho» Сайкса, которому командование поручило не менее важное задание – преследование таинственного контейнера с артефактом пришельцев.

Несмотря на давнюю конкуренцию между «коридорными» и sandbox-шутерами, многолетний опыт игровой индустрии убедительно показал, что излишняя свобода действий идет только во вред. В Warhead разработчики здраво решили несколько упростить геймплей. Ныне его можно охарактери-

зовать как линейный, но с определенной свободой действий. Надо сказать, это только прибавило ему агрессивности и динамичности.

Казалось бы, еще минуту назад наш герой спасался из засады корейской армии, и вот уже он рассекает на футуристическом БТР, внося хаос в ряды противника. Антураж жаркого тропического острова вмиг сменяется безлюдной ледяной пустыней, а непрерывный отстрел азиатов – увлекательной гонкой на катере за главным злодеем (его роль в аддоне взял на себя генерал армии КНДР с лаконичной фамилией Ли). В такие моменты Warhead начинает подозрительно напоминать лучшие шпионские боевики от Яна Флеминга. Не успели перевести дух, а вас уже ждут глубины заброшенной шахты, увеселительная прогулка по крыше

скорого поезда и напоследок – эпическая битва с армией пришельцев с использованием всех мыслимых и немыслимых образцов оружия.

Конечно, можно посоветовать на небольшую продолжительность игры, но этот недостаток с лихвой компенсирует качество исполнения проекта – по остроте событий и увлекательности с Warhead способны соперничать разве что Call of Duty 4 или эпизоды Half-Life 2. На высоком уровне сложности геймплей тоже на удивление хорошо сбалансирован. Хочется восхититься проницательностью разработчиков, которые довели до блеска концепцию нанокостюма главного героя. Солидный запас «здоровья» и высокая скорость регенерации позволяют выжить даже после автоматной очереди в спину, а только-

«Появились огромные карты, на которых есть где развернуться тяжелой технике»

Жанр first person shooter **Разработчик** Crytek
Издатель Electronic Arts
Дистрибьютор в Украине «Софтпром»
Сайт crysiswarhead.ea.com
Возраст 16+

Crytek

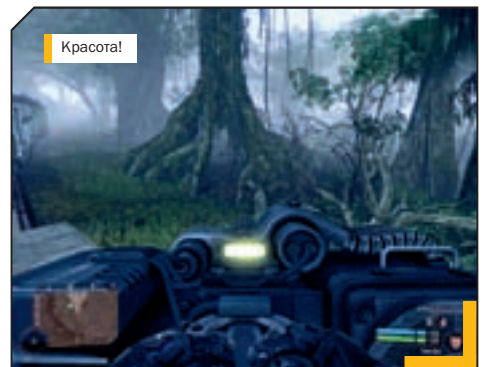
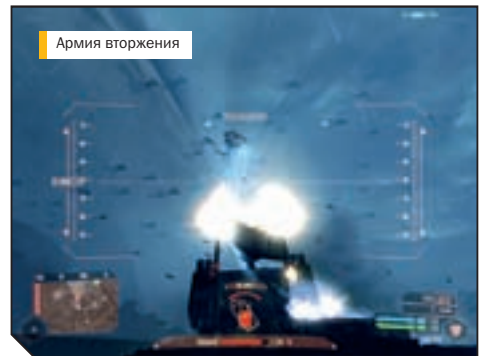
Помимо создания высокотехнологичных FPS, эта немецкая студия также разрабатывает мощные графические «движки» с прицелом на PC и современные консоли. **Игры** Far Cry, Crysis
Сайт www.crytek.com

Идея Иной взгляд на события оригинальной Crysis
Графика Замечательная и теперь доступная всем желающим

Звук Новые композиции Питера Антовски просто завораживают
Игра Интересная и увлекательная, но слишком короткая, а сюжет не выдерживает никакой критики

4.5/5

Gameplay



вое использование всех возможностей этой уникальной униформы – победить в заведомо неравных схватках. Хотя когда дело доходит до масштабных потасовок с противниками в нанокостюмах и новыми, особо опасными инопланетными тварями, даже чудо-техника не поможет переломить ситуацию в свою пользу – остается полагаться только на собственные инстинкты.

Арсенал пополнился многофункциональным гранатометом, парочкой легких автоматов AY-79 для стрельбы одновременно с двух рук и футуристической плазменной пушкой, которую, увы, нам дают буквально в последние минуты игры. А вот все многообразие техники сводится к «хаммерам» и бронированным разведмашинам. Поручить БМП «Брэдли» удастся лишь в финальной миссии.

Великолепную графику Crysis могли оценить лишь немногие владельцы по-настоящему мощных PC. А обещания Crytek опти-

мизировать свой Warhead так и остались красивой сказкой. За увеличение быстродействия приходится расплачиваться уменьшенной до неприличия дальностью прорисовки – это порой приводит к забавным казусам вроде неожиданного появления вражеских солдат прямо в двух шагах от нашего героя. Чтобы насладиться максимальными настройками графики (в разрешении 1280×1024, 8x AA), вам понадобится PC примерно следующей конфигурации: Athlon 64 X2 5600+/4 Гб RAM/Radeon 4850 1 Гб. Благо стараниями компании AMD сейчас высокопроизводительную видеокарту можно приобрести всего за \$200.

На хорошем железе игра выглядит шикарно: мрачные штреки и подземные шахты, ледяная пустыня, яркий экваториальный лес, привносящий в дом летнее настроение и заставляющий забыть о холодной украинской осени. Завершают картину отлично срежиссированные ролики на движ-

«Warhead подозрительно напоминает лучшие шпионские боевики от Яна Флеминга»

ке. Сюжетная линия, правда, получилась чрезвычайно скомканной и непонятной. Но на нее просто не обращаешь внимания – как и в случае со многими современными киноблокбастерами, здесь сценарий второстепенен.

Тотальной переработке и улучшению подверглись и сетевые баталии – Crysis Wars. К старым режимам *Схватка* и *Выживание* добавился еще один – *Командная схватка*, где две стороны – США и КНДР – сражаются за максимальное количество фрагов в течение ограниченного времени. Наконец появились огромные карты, на которых есть где развернуться тяжелой технике.

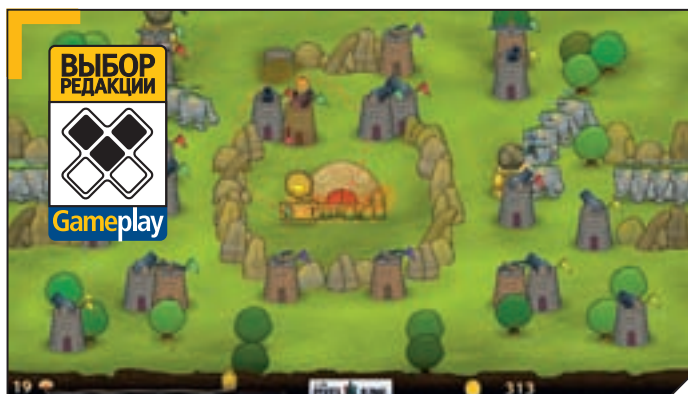
Общее впечатление от многопользовательского режима – минимум серьезной тактики, максимум веселья. Среднее время жиз-

ни даже умелого игрока редко превышает минуту-другую, а новички вообще падают замертво через считанные секунды. Но процесс тем не менее захватывает. У Crysis Wars есть шансы дать вам полчаса-час активного отдыха от дневных забот.

Больше всего в Warhead восхищает совершенство всех без исключения ее элементов. Великолепная графика соседствует с изумительным звуковым оформлением, а насыщенный геймплей наконец-то позволяет понять, каким же должен быть настоящий next-gen FPS. Если продажи игры окажутся более удачными, чем оригинальной Crysis, кто знает, может, это убедит Crytek в целесообразности создания еще одного качественного PC-эксклюзива?

PixelJunk Monsters

Сергей Галёнкин



Мир мальчика-черепашки

После запуска сервиса PlayStation Network, позволяющего владельцам PS3 и PSP загружать небольшие игры из Интернета, многие справедливо опасались, что на их любимые консоли хлынет мутный поток бесконечных клонов Bejewelled и I Spy.

➔ Но вместо нехитрых развлечений для скучающих секретарш на PSN появились замаскированные под игры произведения искусства под общим названием PixelJunk. Визуальная простота – визитная карточка серии. Взгляните на скриншоты – на экране будто бы кадры из проекта далекого-далекого прошлого, когда о трех измерениях в видеоиграх говорили лишь смелые мечтатели типа создателей легендарной Trop. А если присмотреться повнимательнее, становится понятно, что Q-Games не стремилась создать проект в стиле ретро. Приглушенные цвета, необычная (ни в коем случае не забавная) анимация персонажей, странные, какие-то угрожающие мультяшные противники. Вроде и не артхаус, но и не привычное для жанра буйство цветов. Что-то свое, уникальное и при этом неповторимое – все игры PixelJunk отличаются друг от друга не только геймплеем, а еще и художественным решением.

Черепашка Шеф (вообще в ее имени полагается находить глубокий символизм, но мы обойдемся без этих нежностей) всеми правдами и неправдами оберегает от различных нападений небольшие деревушки, населенные странными существами. Противники представлены агрессивными тварями как дрожащими (ползающими и бегающими), так и право имеющими (летающими). Бросаться грудью на амбразуру смысла нет – мультяшные злюки черепашку не просто растопчут, они еще и деньги отберут. Поэтому сносим деревья, в изобилии растущие поблизости деревни, и на их месте возводим оборонительные башенки. А уж те будут самостоятельно атаковать бодро марширующих неприятелей. Правда, чем дальше, тем меньше становится зелени, ей на смену приходят недружелюбные скалы.

Игровая механика, как видите, весьма проста: поставь в правиль-

ном месте нужные сооружения и знай себе собирай выпадающие из поверженных монстров монетки и камешки. Хотя определить те самые места и подобрать к ним оптимальные башни совсем нелегко. Казалось бы, вот мы выстроили идеальную оборону против каменных идолов, но тут внезапно налетевший пчелиный рой разрезает ее, как раскаленный нож масло. Три вида базовых башен – арбалетные, пушечные и противовоздушные – не универсальны. Первые довольно слабы, вторые не страшны летающим монстрам, а третьи ни на что не годятся в борьбе с наземным неприятелем. За камешки можно открывать дополнительные постройки – замораживающие, поджигающие противника и прочие, также имеющие свои приятные особенности. Хотя и они отнюдь не универсальны. Заморозка помогает против пауков, а лазер – против упомянутых пчел, но в остальном толку от них немного. Поэтому драгоценные камни лучше тратить на усовершенствование уже существующих построек. Не хватает ресурсов? Тогда придется танцевать под выбранной башенкой, что почему-то тоже помогает.

Q-Games нащупала очень удачный баланс между простотой освое-

ния и сложностью прохождения игры. Всего в PixelJunk Monsters 21 уровень (36 с дополнением Epicore), но чтобы одолеть их все, придется уделить экспериментам не один день. Ведь неидеальный результат хотя и дает доступ к миссиям на том же уровне сложности, однако новых карт не открывает. Для продолжения нужно завершить несколько заданий, не потеряв ни единого жителя собственной деревушки. А это ой как непросто.

Отдельно хочется сказать о музыке. Не каждая казуальная игра может похвастаться тем, что ее саундтрек выпущен в самостоятельное плавание. Если честно, то, кроме PixelJunk Monsters, я других случаев и не припомню. Неземные мелодии студии Otograph удачно дополняются потусторонним писком атакующих монстров. Вместе с необычной картинкой они создают какую-то сказочную атмосферу оживших полотен сюрреалистов.

PixelJunk Monsters – это маленький шедевр, одна из жемчужин рынка казуальных игр от разработчиков, избежавших искушений богомерзкими тенденциями «сложи три шарика» и «найди фофудью на картинке». В последнее время такие проекты, увы, редкость.



Жанр tower defence **Разработчик** Q-Games **Издатель** Sony
Сайт www.us.playstation.com/PS3/Games/PixelJunk_Monsters
Возраст 3+

Идея Строим башни, убиваем монстров, строим новые башни
Графика Очень стильная **Звук** Замечательные мелодии, которые выпустили отдельным альбомом
Игра Одна из лучших в жанре tower defence

4.5/5

Gameplay

ПОДПИСКА 2009

АКЦИЯ!



Подписавшись на журнал «Домашний ПК» на 2009 год, вы можете стать обладателем одной из этих замечательных видеокарт от компании «Небеса» <http://nebesa.ua>

В акции принимают участие:



5 видеокарт
Albatron
GTX 280



10 видеокарт
Albatron
9800GTX-512X+



10 видеокарт
Albatron
9600GT-512X



УСЛОВИЯ УЧАСТИЯ

В акции может принять участие каждый, кто до **15 декабря** 2008 г. оформит подписку на журнал «Домашний ПК»:

- через редакцию или почтовое отделение – на год
- через службу курьерской доставки – на полгода

и до **25 декабря** придет оригинал подписного абонемента по адресу:
«Издательский Дом ИТС», Краснозвездный просп., 51, Киев, 03110.
Желательно оставить себе ксерокопию абонемента.

В случае если подписка оформлена через службу курьерской доставки, необходимо выслать по факсу:

(044) 496-3469, 270-3891
или по почте копии платежного поручения и бланка-заказа на подписку.

ПОДПИСНОЙ ИНДЕКС В КАТАЛОГЕ ИЗДАНИЙ УКРАИНЫ:

«Домашний ПК» без DVD – 23679

«Домашний ПК» с DVD – 22615

Комплект «Домашний ПК» +

Gameplay – 94938

Подведение итогов акции
состоится в январе
2009 года. Результаты
будут опубликованы
в «Домашнем ПК», № 2

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

Желаем удачи!

1 Через наше издательство на Веб-сайте:
www.itcpublishing.com/podpiska

2 Через наше издательство, заказав счет на подписку по телефону или e-mail

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

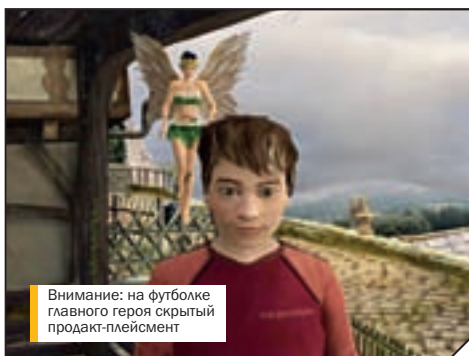


Или через систему интернет-платежей WebMoney



Everlight: Power to the Elves!

Александр Чепелев



Внимание: на футболке главного героя скрытый продакт-плейсмент



К счастью, за всю игру мы на себе ничего из этого не испытываем



В четвертом «Саймоне» тюремные пытки были мощнее – там крутили задом наперед black metal

Хмельная сказка

Чтобы точнее ощутить пряный вкус Everlight: Power to the Elves!, нужно уссесться за тяжелый дубовый стол, откусить шмат баварской колбаски, запить его кружкой пива «Цвикельбир» и, облистав усы, посмаковать сказки братьев Гримм.



➔ Потому что Everlight: Power to the Elves! пропитана хмельным немецким духом, едким юмором и фольклором. Это путешествие в сказку – смешную, сатирическую и нечесаную, как Тим Бартон.

Причем поначалу игру можно принять за дополнение к недавно вышедшему Simon the Sorcerer 4: Chaos Happens, квесту яркому, смешному и к тому же возродившему покрывший плесенью сериал 90-х про современного волшебника Саймона. Обе игры разрабатывались компанией Silver Style Entertainment одновременно и с первого взгляда выглядят, как сиамиские близнецы, которых зачем-то разделили хирургическим путем: похожий сюжет, похожий герой, персонажи, графика один в один – и тем не менее это два самобытных проекта. Более того – два озорных немецких шедевра.

Завязка довольно топорна (не в самом плохом смысле этого слова): школьник Мелвин, укрываясь от

дождя, забредает в лавку по продаже свечей. Там смахивающий на кролика хозяин шустро убеждает парня в его способностях к магии и отправляет в сказочный городок, на котором лежит забавное проклятье – ночью все жители превращаются в свои противоположности. Благочестивая старушка становится нимфоманкой с тягой к S&M, богатый монополист переодевается в лохмотья и идет на площадь кланчить мелочь, а чинный отшельник с упоением режется в карты. Снять проклятье – наша, скажем так, почти главная задача.

Дело в том, что сразу по прибытии в этот цветущий средневековый мирок за нами увязывается крошечная фея Фанни, которая рассказывает о горожанах разные сплетни, помогает в трудную минуту советом, а в свободное время

остроумно издевается. А также подсказывает, как преодолеть пять своих главных страхов и сдать таким образом магический экзамен. Эта весьма своевольная и циничная фея тем не менее и сама наделена кучей комплексов, всплывающих в неподходящий момент («Мелвин, я не слишком толстая?»).

Чувствуете настроение? Здешний мир населяют именно такие персонажи – классическая форма и сатирическое содержание. Магической лавкой управляет девчонка-хиппи с колбочками галлюциногенов, ненавистью к бюрократам и нестабильной коммерческой жилкой. Продавец в магазине ночью входит в образ «певца трущоб» и декламирует шекспировские сонеты, а хозяин гостиницы – убежденный экзистенциалист, цитирующий

«Игра пропитана хмельным немецким духом, едким юмором и фольклором»

Жанр приключения**Разработчик** Silver Style Entertainment**Издатель** 10tacle Studios **Издатель в Украине** «Руссобит-М»**Сайт** www.the-games-company.com/en/games/pc/everlight**Возраст** 13+**Silver Style Entertainment** Берлинская компания, основанная в 1993 году.

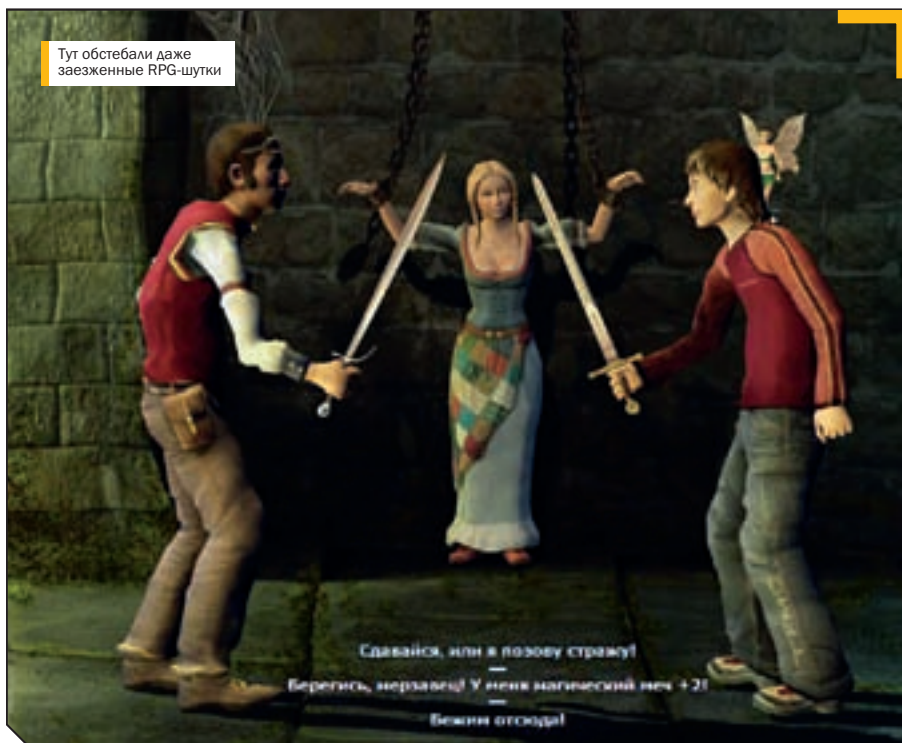
Поначалу выпускала ширпотреб по лицензии, отметилась также в жанре RPG.

Славу и почет получила после выпуска Simon the Sorcerer: Chaos Happens

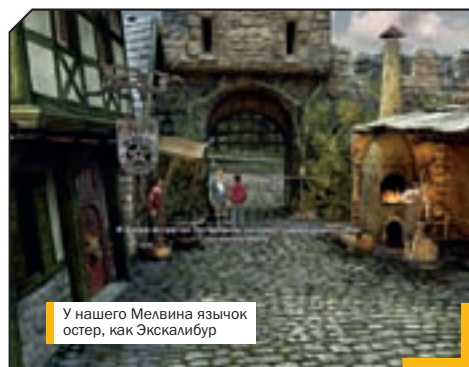
Игры Gorasul: The Legacy of the Dragon, The Fall: Last Days of Gaia**Сайт** www.silver-style.com/en/home/profile.php**Идея** Создать духовного наследника Simon the Sorcerer**Графика** Бархатное 2,5D с каплей средневековья**Звук** Яркая немецкая озвучка, антуражная музыка**Игра** Смешная и язвительная фольклорная сказка**Локализация** Текст переведен грамотно, озвучка бедновата

4/5

Gameplay

Тут обстебали даже
заезженные RPG-шутки

Сдавайся, или я позову стражу!
Берегись, мерзавец! У меня магический меч +2!
Беги отсюда!



У нашего Мелвина язычок
остер, как Экскалибур

французского философа Жана-Поля Сартра. Характеры всех персонажей детально проработаны и чертовски нетривиальны, а второстепенные герои бывают смешны до искорок в глазах. Например, стеснительный и боязливый призрак, согласный страшать только тех, кто его наверняка испугается. Или лягушка в пруду, которая реплику Мелвина «Фу, говорящая лягушка!» бесподобным голосом парирует: «Фу, говорящий человек!».

Сама игра – классическое приключение. Бегаем по небольшому городу (гостиница, ратуша, мельница, кладбище), много общаемся с персонажами, берем задания (приветствуются товарообменные отношения), готовим бутерброд с брокколи для крысы, подливаем средство для потенции в бутылочку с успокоитель-



ным главному злодею – все привычно. Диалоги здесь пряные, интересные, с периодическими поручениями из серии «выбери из кучи реплик подходящую, а остальные прощелкай смехом».

Пиксельхантинга нет как такового – специальная кнопка подсвечивает активные точки и предметы, которые можно взять. Более того, для решения каждой задачи предлагаются три подсказки – от легкого намека до подробной инструкции, что нужно сделать. Запутаться трудно.

Претензии есть только к технической стороне проекта – периодические подвисания, долгие загрузки локаций. Но локаций красивых, заваленных живописной флорой, бабочками и потрескавшейся черепицей. С обитающими на

«Характеры всех персонажей детально проработаны и чертовски нетривиальны»

них пестрыми многогранными персонажами, за которыми вьется яркая хмельная музыка.

Главное концептуальное отличие Everlight: Powers to the Elves! от четвертого «Саймона» – это минимум фольклорных пародий, т. е. никаких феминисток Красных Шапочек или троллей-предпринимателей. Более того, весь постмодернизм вплетен в сюжет очень осторожно, не разрушая целостности сказочной истории. Это не стеб над сказками, как в четвертой части Simon the Sorcerer, а сама что ни на есть черная веселая сказка. С едкой сатирой, цинизмом и настоящим немецким юмором.

P.S. Локализаторы сели в лужу, почему-то решив, что «Хроники Мелвина. Проклятие эльфов» игра чисто детская. В DVD-box даже

положили наклейки «магических эльфийских амулетов». Непонятно, для кого это выдумали, – малыши наткнутся на ядовитую чернуху, ярко выраженную тему секса и богатый интеллектуальный пласт, а зрелые господа вряд ли сознательно купят для своего досуга детский сказочный квест про нового Гарри Поттера.

Кроме того, было довольно забавно читать в аннотации о Мелвине, которого, оказывается, ненавидят одноклассники, «считая сумасшедшим, а он всего лишь верит в магию, рыцарство и приключения», более того – «для Мелвина в каждом солнечном лучике, в каждом дереве кроется своя магия». При том что по игре он вообще-то парень изрядно циничный, а о магии до описанных событий даже и не задумывался.

Star Wars: The Force Unleashed

Марат Баширов

Почему люди не летают, как ситхи?

Первые кадры из Star Wars: The Force Unleashed вызывают острое желание приобрести все фильмы, связанные со знаменитой вселенной в HD-качестве. Из ностальгических соображений. К сожалению, уже через несколько минут восторг проходит, оставляя после себя лишь непонимание и обиду на то, что игра мечты, похоже, так и не оправдала возложенных на нее надежд. У этого проекта есть все, чего ждет от нее преданный фанат саги, но вот любителей хороших боевиков новое творение LucasArts вряд ли впечатлит.

➔ Давайте сначала о хорошем. Игра традиционно начинается с уплывающих в пустоту космоса золотых букв и рассказа о том, как Дарт Вейдер (Darth Vader) познакомился со своим таинственным учеником. После чего нам без особых разъяснений вручают бразды правления одним из главных злодеев кинематографа. Лорд Вейдер неспешно прогуливается по завораживающе красивым джунглям, где происходит какой-то вооруженный конфликт, пачками разбрасывает в сторону несчастных вуки, разрушает огромные ворота, словно травинки срезает столетние деревья и попутно уничтожает огромное количество противников. Наконец в финале первого вводного уровня происходит встреча с горе-джедаем – совсем еще маленьким ребенком по имени Старкиллер (Starkiller)...

Нельзя сказать, что идея начинать игру демонстрацией всего ее потенциала принадлежит LucasArts, но справедливости ради заметим: этот прием разработчики используют на полную катушку. После столь впечатляющего вступления невольно ожидаешь и далее чего-то столь же мощного. Но в действительности все далеко не так гладко, как хотелось бы. Повзрослевший и поднаторевший ученик на поверку оказывается вовсе даже неплохим парнем, который просто занимается немного не своим делом. По мере развития основного сюжета и знакомства с другими интересными персонажами (включая чудесную блондинку-пилота и робота-юмориста) становится ясно, что Вейдеру в очередной раз не повезло с переманиванием товарищей на темную сторону Силы.

Оставив сюжетные спойлеры, обратимся непосредственно к геймплее. По жанру игра представляет собой action со слабыми вкраплениями adventure и множеством мелких элементов, позаимствованных отовсюду. Создается впечатление, что разработчики решили запихнуть в один проект практически все идеи, которые пришли им в голову в процессе составления дизайн-документа. К сожалению, ничего хорошего из этого не получилось.

Старкиллер – ситх еще молодой, поэтому сначала ему доступны далеко не все возможности. Он умеет манипулировать объектами при помощи Силы, раскидывать в стороны многочисленных оппонентов, легко поднимать огромные валуны, швырять гигантские бочки в летящие истребители Империи и забрасывать штурмовиков и странных насекомых-переростков в стратосферу. Впоследствии список его суперприемов значительно расширится: герой научится метать молнии не хуже самого Императора и выполнять многоступенчатые комбо-удары, которые и не снились Оби-Вану Кеноби. Сочетая различные типы атак, вы повысите свою эффективность в бою против превосходящих сил противника. И чем ближе к финалу, тем понятнее становится: даже самые сильные и крупные враги не в состоянии ничего противопоставить вашей неземной мощи, и это, в общем, понятно. Что же вы за ситх такой, если вас может обидеть каждый встречный? Вот почему единственное серьезное преимущество врагов – количество. А когда на героя набрасываются пятьдесят человек одновременно, раздумывать над стратегией и тактикой обычно некогда.

Битвы с рядовыми противниками вскоре превращаются в рутину. Уже к середине игры вы научитесь новым трюкам и будете разбрасывать по разным углам уровня сотни врагов без малейших усилий. Лишь боссы могут заставить понервничать. Сражения с мастерами-джедаями и местными великанами требуют довольно серьезной подготовки и обычно заканчиваются красивой постановочной дракой «из последних сил», во время которой нужно в определенный момент нажимать на различные клавиши. Заметим, что камера в таких сценах «отлипает» от плеча главного героя и старается выбрать ракурс покинематографичнее. Как ни странно, ориентироваться при этом гораздо удобнее, чем при стандартном виде от третьего лица, ведь камера страдает большинством недостатков, присущих играм подобного жанра – она мед-



«Поклонников зрелищной графики Star Wars: The Force Unleashed не оставит равнодушными»

Жанр third person shooter**Разработчик** LucasArts **Издатель** LucasArts**Дистрибьютор в Украине** «Софтпро»**Сайт** www.lucasarts.com/games/theforceunleashed**Возраст** 16+**LucasArts** Компания, когда-то хорошо известная всем поклонникам авантюры, а сейчас занимающаяся производством проектов, основанных на знаменитой вселенной Star Wars.**Игры** Grim Fandango, серию The Secret of Monkey Island, Indiana Jones, Star Wars
Сайт www.lucasarts.com**Идея** Быть плохим здорово
Графика Звездные войны в HD**Звук** Знакомые мотивы и приятное гудение светового меча
Игра Хорошая, но не идеальная

3.5/5

Gameplay

ленная, плохо центрируется, не особенно помогает «отлавливать» противников. В проекте такого уровня можно было и устранить досадные мелкие недочеты.

Уничтожая противников и собирая специальные кубики-бонусы, вы получаете опыт и три типа очков, с помощью которых сможете изучать новые фехтовальные приемы и «силовые» удары, а также повышать собственные характеристики (вроде скорости регенерации). Забывать о подобных вещах не стоит, иначе ближайшая битва станет для вас последней. К сожалению, разобраться в ролевой системе с непривычки довольно непросто. Да и нельзя сказать, что RPG-элементы вносят серьезное разнообразие в геймплей, но по крайней мере во время монотонных схваток есть шанс попрактиковаться в новых приемах (для этих целей тоже имеется специальный режим).

«Силовые упражнения» помогают не только в боях, но и при решении редких головоломок. Впрочем, главное назначение сверхъестественных способностей нашего ситха – это разносить локации по кирпичикам, благо уровень интерактивности окружения здесь почти такой же, как в Stranglehold. Вы можете швыряться частями космического истребителя, гнуть, словно фольгу, толстые двери и шагающих роботов, крошить в щепки деревья, поднимать огромные металлические платформы, разбивать защитные стекла... Самое приятное, что в большинстве случаев все это баловство с предметами еще и помогает в борьбе с бесконечными толпами противников.

Сами уровни выполнены в классической манере LucasArts: они огромны, красивы и совершенно бестолковы. Здесь не встретишь действительно продуманных локаций с четко выверенными поворотами и аккуратно припрятанными секретами. Разработчики, не жалея виртуального пространства, создали громоздкие декорации: гига-

нтский линкор Вейдера, где без проблем летают истребители TIE, планета с громадными грибообразными растениями, космическая свалка с парящими в воздухе кусками двигателей и много чего еще. Не все локации радуют особенной красотой, но некоторые из них вполне можно было бы перенести на киноленту, настолько атмосферно они выглядят.

Стоит ли говорить, что поклонников зрелищной графики Star Wars: The Force Unleashed не оставит равнодушными. С технической стороны прорывов не наблюдается, однако художники поработали на славу. Отличная стилизация, колоритные боссы, в большинстве случаев открытые уровни, где постоянно что-то происходит, – все это делает очередную игру в серии прекрасным инструментом для демонстрации возможностей современных HD-телевизоров. Заставки, показываемые между миссиями, также выглядят вполне достойно. Пусть до уровня Metal Gear Solid 4 они не дотягивают, но преданным любителям «Звездных войн» наверняка будет приятно увидеть родных уже героев.

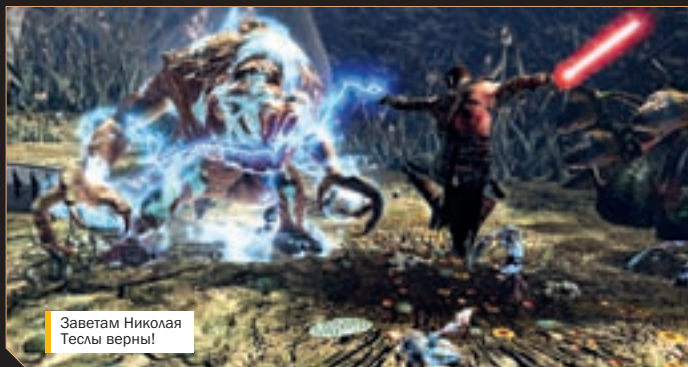
Итак, новый проект от LucasArts – прекрасный подарок для фанатов. Они станут с наслаждением следить за перипетиями сюжета, смотреть на целующегося с девочкой Старкиллера, радоваться черным шуточкам неумолкающего робота, размахивать световым мечом и использовать «силовые» приемы. Только увлеченный поклонник «Звездных войн» не заметит, насколько неуклюже обошлись разработчики с блестящим материалом. Дело тут не в сюжетных перипетиях, а в том самом геймплее, пустоту которого нельзя замаскировать ни красивой графикой, ни зрелищными спецэффектами. Возможно, когда-нибудь эта студия все-таки сумеет сделать интерактивное развлечение, достойное знаменитого наследия, но до тех пор лучшим экшеном по «Звездным войнам» останется серия Jedi Knight, а Star Wars: The Force Unleashed получает заслуженную тройку с плюсом.



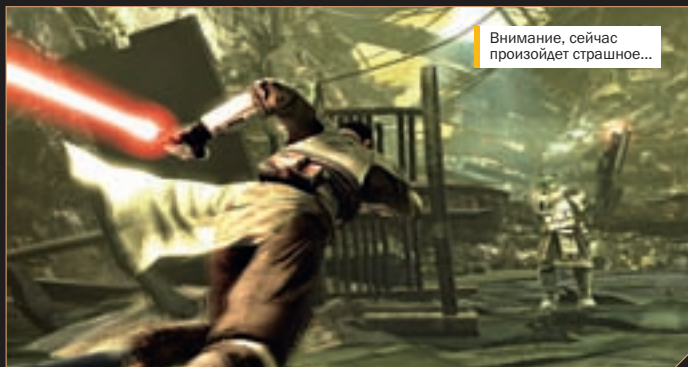
Кому красного шворца?



Поди прочь!



Заветам Николая Теслы верны!



Внимание, сейчас произойдет страшное...

Super Stardust HD

Сергей Галёнкин



Бабах!

Космические аркадные шутеры появились, кажется, одновременно с первыми компьютерами и приставками. Думаю, об игре Asteroids слышали все. Спустя тридцать лет этот жанр снова в моде: Geometry Wars, Battlestar Galactica и наш нынешний гость – Super Stardust HD.

→ Общая идея этой игры, как и предшествовавших – Stardust и Super Stardust, – довольно проста. Есть маленький юркий кораблик, несколько планет, сто тысяч астероидов, два миллиона противников разной степени противности и пять боссов (по одному на каждую планету). Задача: выжить.

Вы наверняка видели инди-хит 2003 года Geometry Wars или какое-то из его многочисленных продолжений, подражаний и клонов. Так вот, в Super Stardust HD творится примерно то же самое, только безумие не ограничено какими-либо рамками. Единственное уточнение: если враги в Geometry Wars после попадания по ним обычно исчезали, разваливаясь на отрезки и пиксели, то в Super Stardust HD астероиды начинают дробиться на несколько

кусков, каждый из которых представляет весьма серьезную опасность. И хотя иногда вам может казаться, что нужно просто поливать обломки из всех стволов, лучше все же уничтожать их поодиночке, не захламывая место сражения.

Нельзя сказать, что замена формы поля боя на сферу сильно отразилась на игровом процессе. Разработчики всего лишь избавили нас от ситуаций, когда злые инопланетяне могли заблокировать наш корабль в углу. А еще это дало возможность сконцентрироваться не на том, куда мы летим, а на том, во что стреляем. И правильно, ведь в отличие от нарочито аскетичной картинке Geometry Wars, графика Super Stardust HD – настоящее буйство спецэффектов, и несколько взрывов могут отвлечь даже опытного геймера.

Понятно, что секрет привлекательности игр такого жанра кроется в маленьких, но важных деталях. К примеру, астероиды бывают трех типов, и для уничтожения каждого лучше всего подходит одна из трех пушек нашего кораблика. Усовершенствуются эти орудия независимо друг от друга с помощью подобранных бонусов. Если подождать немного, тип бонуса изменится, а значит, вы всегда можете развивать именно то, что вам нужно. Есть, правда, одно «но»: для борьбы с врагами всякий раз требуется определенное оружие, правильный его выбор особенно важен в сражениях с боссами. В общем, переигрывать Super Stardust HD, запоминая очередность появления вражеских волн и подбирая нужную комбинацию апгрейдов, придется неоднократно. Впрочем, никто не мешает использовать любую из припасенных бомб просто для того, чтобы оттянуть неизбежное.

Если нескольких стандартных режимов вам покажется мало, всегда можно загрузить (за дополнительную плату) два набора для одиночной и многопользовательской игр. Первый нельзя назвать особенно удачной покупкой, зато второй позволяет сражаться в split screen несколькими игроками как в кооперативе, так и друг против друга. Увы, сетевых баталий в Super Stardust HD пока нет, хотя не исключено, что они появятся в третьем дополнении.

Объяснить, чем хороша Super Stardust HD, довольно непросто. Определение «здесь все бабахает и взрывается» подходит для как минимум полусотни доступных на Xbox LIVE Arcade и PlayStation Store игр, среди которых встречаются совершенно жуткие экземпляры вроде Battlestar Galactica. Так что если сомневаетесь, загрузите демо-версию, полетайте отведенные несколько минут, а потом уж решайте, стоит ли игра своих восьми долларов.

«Секрет привлекательности игр такого жанра кроется в маленьких, но важных деталях»



Жанр action **Разработчик** Housemarque **Издатель** Sony
Сайт www.us.playstation.com/PS3/Games/Super_Stardust_HD
Возраст 3+

Идея Много врагов, мало оружия
Графика Все бабахает и взрывается
Звук Мелодии а-ля восьмидесятилетние консоли, но очень хорошо аранжированные
Игра Удачный микс Asteroids и Geometry Wars

4.5/5

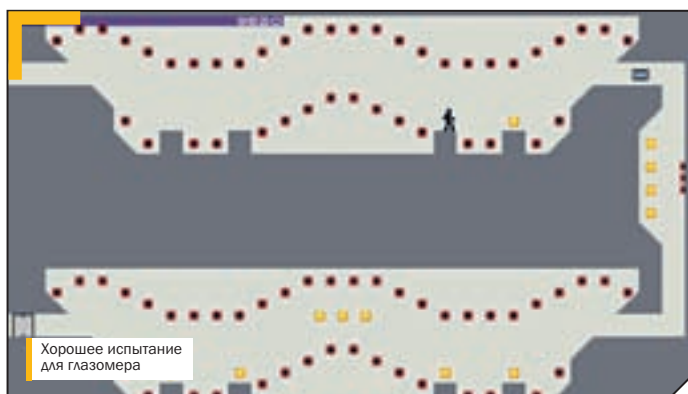
Gameplay

N+

Олег Козак

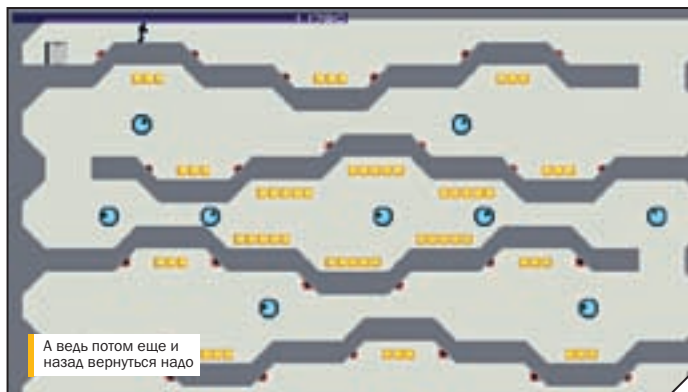
Узник лабиринтов

С одной стороны, перенести на портативную консоль отличную и популярную игру довольно удачная мысль. Но с другой – много ли желающих сыщется, чтобы заплатить двадцать долларов за бесплатное развлечение?



Хорошее испытание для глазомера

«Мы играем ниндзей, и у нас одно-единственное задание – открыть дверь и сбежать»



А ведь потом еще и назад вернуться надо

«Вам встретятся уровни, которые можно переигрывать добрую сотню раз»



➔ В первую очередь я искренне посоветую скачать оригинал на PC и получить немало удовольствия от его прохождения. Это абсолютно бесплатно, к тому же N+ занимает всего лишь полтора мегабайта. Мы играем ниндзей, и у нас одно-единственное задание – открыть дверь и сбежать. На пути нашего протагониста огромное количество препятствий, начиная с мин, пушек и самонаводящихся автоматов до неумолимо тикающего таймера.

Противопоставить им ниндзя может только собственную ловкость. Он умеет быстро бегать, высоко прыгать, отталкиваться от преград, скользить по наклонным поверхностям и даже карабкаться по отвесным стенам. При портировании на портативные консоли герой не выучил ни единого нового движения, что, впрочем, ни в коем разе нельзя причислить к недостаткам. Зато вот внешне N+ вряд ли порадует старых фанатов: новый аляповатый стиль выглядит довольно уныло. Но не стоит отчаиваться – достаточно зайти в меню опций и выбрать *Pure Mode*, после чего игра приобретет знакомый и приятный вид оригинала.

Есть и другие огорчающие обстоятельства. К большому сожалению, N+ заметно упростили – ей очень не хватает опционального *Hardcore Mode* или чего-то в этом роде. А все из-за того, что скорость перемещения протагониста заметно выросла. Теперь наш ниндзя мчится, словно эльф по родному лесу: убежать от смертоносной ракеты легче легкого. Единственные, кто может поспорить с главным героем в прыти, – черненькие электрические боты, стремительно носящиеся по плоским поверхностям.

Впрочем, не подумайте, будто N+ проходится мизинцем левой

руки. Вам встретятся уровни, которые можно переигрывать и добрую сотню раз (счетчик в комплекте!). Но это скорее исключение из правил. К тому же сложные локации выполнены по опостылевшему шаблону: кнопка открытия двери размещена в конце невероятно узкого коридора с толпами врагов и мин, а сама дверь, наоборот, – в его начале. Вот и приходится бегать туда-сюда...

Также в N+ появилась музыка, но организм настойчиво требует ее отключить после первого же пройденного уровня. Она тут не к месту. Еще из плохого – урезанная физическая модель. Решительно непонятно, зачем разработчики исковеркали чудесную физику оригинала, но теперь герой абсолютно непредсказуемо ведет себя на движущихся платформах (это очень мешает играть), а будучи убитым, камнем падает на землю (что после красочных пируэтов трупа в оригинале совершенно не смотрится).

Уровней в портативной версии гораздо меньше – всего 39 блоков по 5 этапов в каждом. Относительно небольшое их количество компенсируется встроенным редактором. К тому же в N+ появился многопользовательский режим с четырьмя видами игры, среди которых обнаружили кооператив, некое подобие deathmatch и местный вариант «догонялок». Правда, мультиплеер рассчитан только на двух человек.

Не лишенный недостатков проект тем не менее вполне достоин того, чтобы поселиться на вашей консоли. Все-таки в отличие от N, N+ может похвастаться портативностью и сетевыми режимами. А стоит ли это двадцати долларов – решать вам.

Жанр 2D-платформер
Разработчик SilverBirch Studios Издатель Atari
Сайт www.thewayoftheninja.org Возраст 7+

Идея Популярная freeware-игра на портативных консолях
Графика Классическая – приятная и простая, обновленная – паршивая
Звук В духе оригинала; музыку стоит отключить Игра Занятное развлечение вдали от компьютера. На PC же лучше играть в оригинальный N

4/5

Gameplay



Blood Bowl

Дата выхода | квартал 2009

Однажды Cyanide Studio уже сделала Blood Bowl. Правда, тогда ее творение называлось «Лига Хаоса». Тем не менее национальное эльфийско-орочье развлечение с мячом из мира Warhammer Fantasy в нем угадывалось безошибочно. Games Workshop не стала подавать в суд, а просто вручила студии лицензию на свой сеттинг. Но сумеет ли Cyanide повторить собственный успех? Скоро узнаем.

PC / Xbox 360 / DS / PSP



Ultimate Band

Дата выхода 7 ноября 2008

Желание почувствовать себя рок-музыкантом овладевает все большим и большим количеством геймерских умов. Однако если для комфортной игры в Guitar Hero или Rock Band необходим специальный контроллер, то управление в Ultimate Band заточено под стандартные Wiimote и nunchuck.

DS / Wii

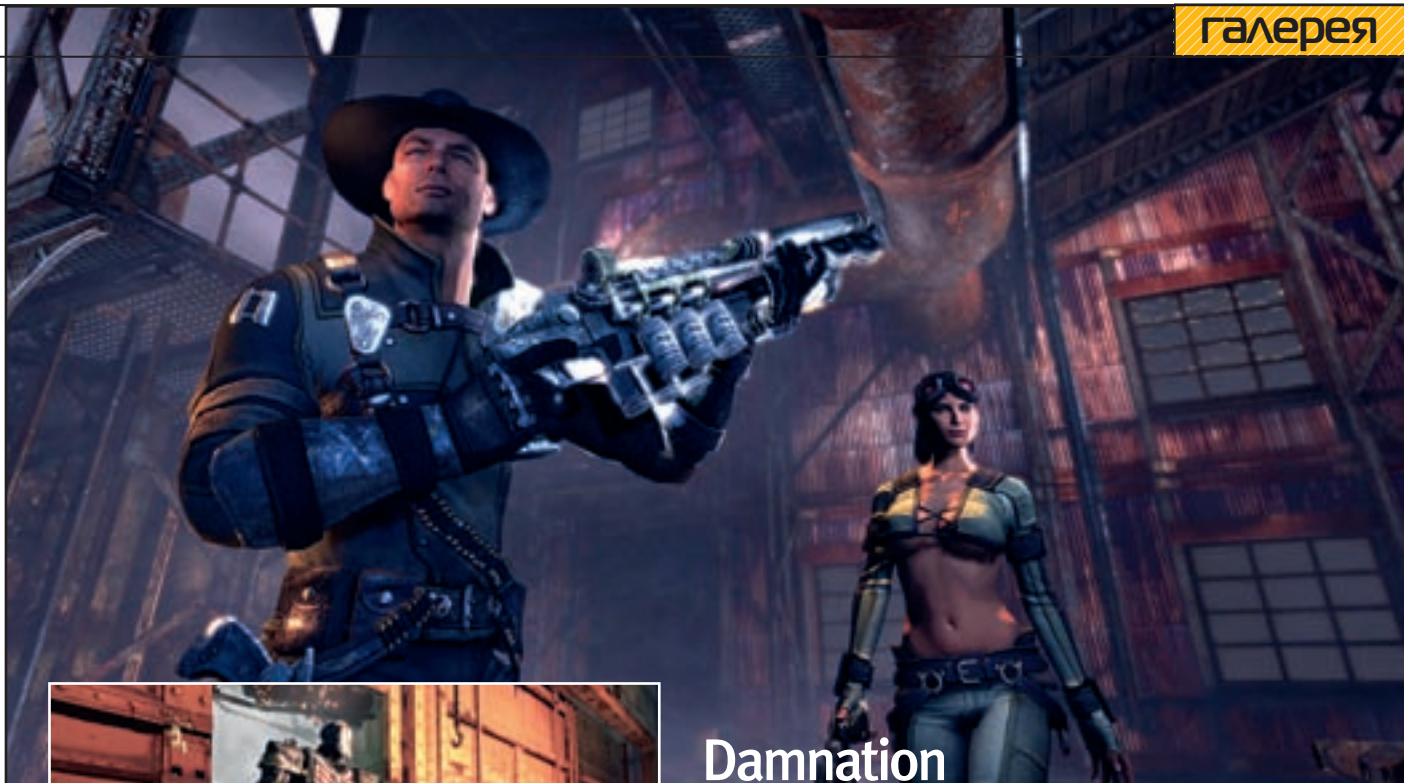
East India Company

Дата выхода | квартал 2009

Игры на морскую тематику, как правило, похожи друг на друга. Разница между Pirates!, «Корсарами» и какой-нибудь «Порт-Рояль» обычно неочевидна, пока геймер не засядет за них и не вникнет во все тонкости игрового процесса. В East India Company, например, геймплей строится вокруг торговли, а воевать мы будем только в случае крайней необходимости.

PC



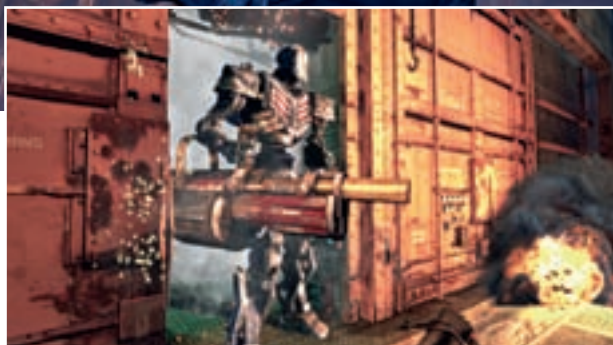


Damnation

Дата выхода 16 декабря 2008

Когда в одном проекте пытаются смешать стимпанк, альтернативную историю, магию духов и восточные единоборства, скрепив перечисленное динамичной игровой механикой в стиле лучших представителей жанра TPS, в его успех очень хочется верить. Игра уже привлекла всеобщее внимание необычным сеттингом и вполне достойной графикой, и единственное, что внушает опасения, это вопрос – как там обстоят дела с геймплеем? Впрочем, ответ мы скоро получим.

PC / Xbox 360 / PS3



The Wheelman

Дата выхода I квартал 2009

Последняя игра, где главный герой был похож на Вина Дизеля, оказалась 100% шедевром. Означает ли это, что новое детище Midway с харизматичным актером на обложке ждут неперенный успех, почетное место на завалке рядом с GTA IV и Mafia II, а также обязательная экранизация с хорошим бокс-офисом? Это науке доподлинно не известно, а вот то, что выглядит The Wheelman далеко не так круто, как Вин Дизель, – факт.



PC / Xbox 360 / PS3

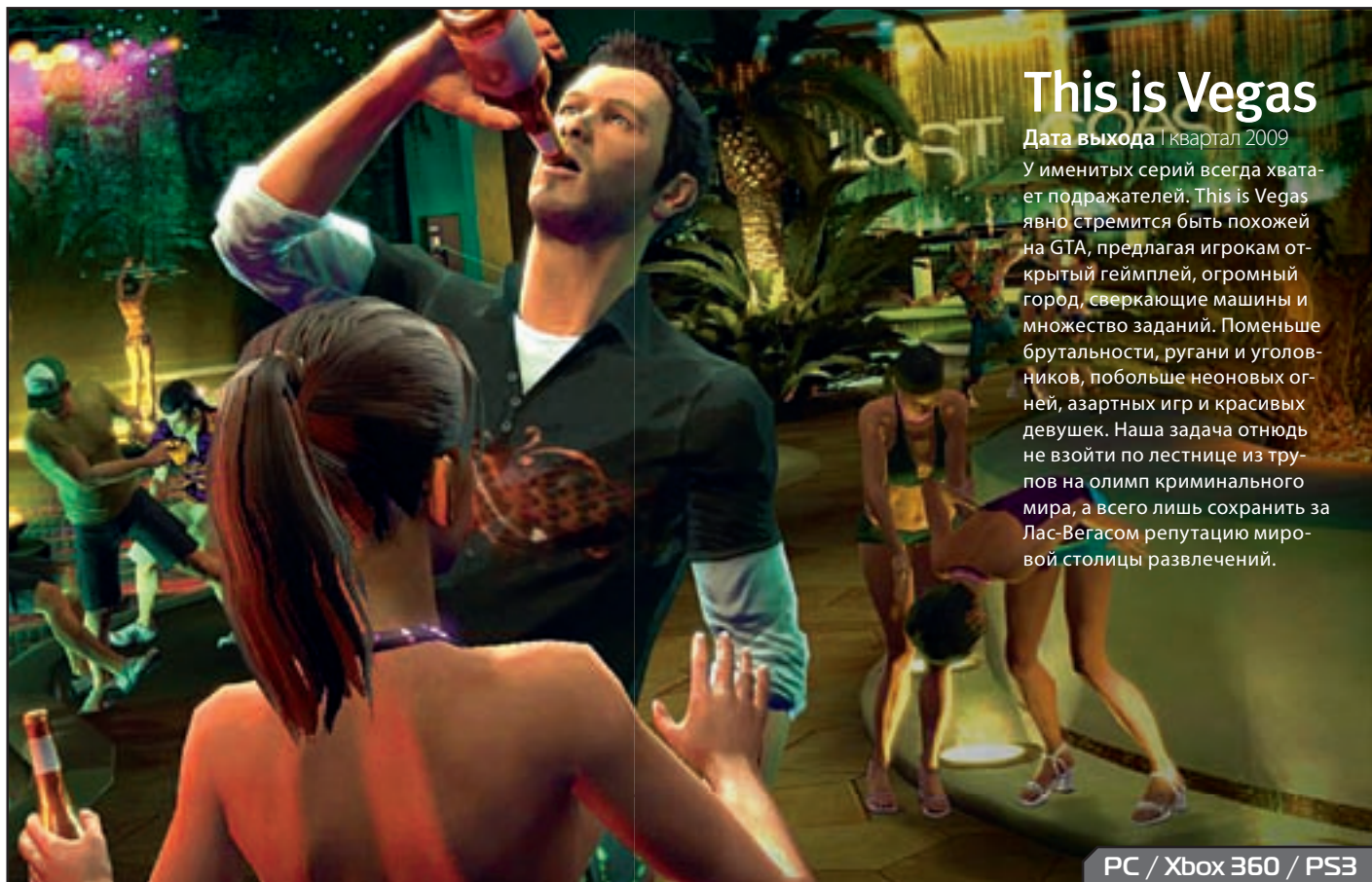


Kororinpa 2

Дата выхода II квартал 2009

Идея вращать уровень, чтобы катающийся по нему шарик попал в лунку, не нова. Вот только к ее реализации каждый подходит по-своему. Создатели Kororinpa сумели достичь правильного соотношения увлекательности и веселья и обеспечили многих владельцев Wii занятием на долгие часы. Сейчас же они трудятся над второй частью игры, где появится сто новых уровней и поддержка Wii Balance Board в качестве контроллера.

Wii



This is Vegas

Дата выхода | квартал 2009

У именитых серий всегда хватает подражателей. This is Vegas явно стремится быть похожей на GTA, предлагая игрокам открытый геймплей, огромный город, сверкающие машины и множество заданий. Поменьше брутальности, ругани и уголовников, побольше неоновых огней, азартных игр и красивых девушек. Наша задача отнюдь не взойти по лестнице из трупов на олимп криминального мира, а всего лишь сохранить за Лас-Вегасом репутацию мировой столицы развлечений.

PC / Xbox 360 / PS3



Rune Factory 2: A Fantasy Harvest Moon

Дата выхода нет данных

Первую Rune Factory однажды очень метко окрестили «симулятором времяпровождения». Медитативный геймплей этой игры состоял из самых разнообразных задач – от борьбы с монстрами до выращивания растений. Во второй части изменится немного, зато появится дополнительная сюжетная ветка, открывающая новые главы истории королевства Norad.

DS

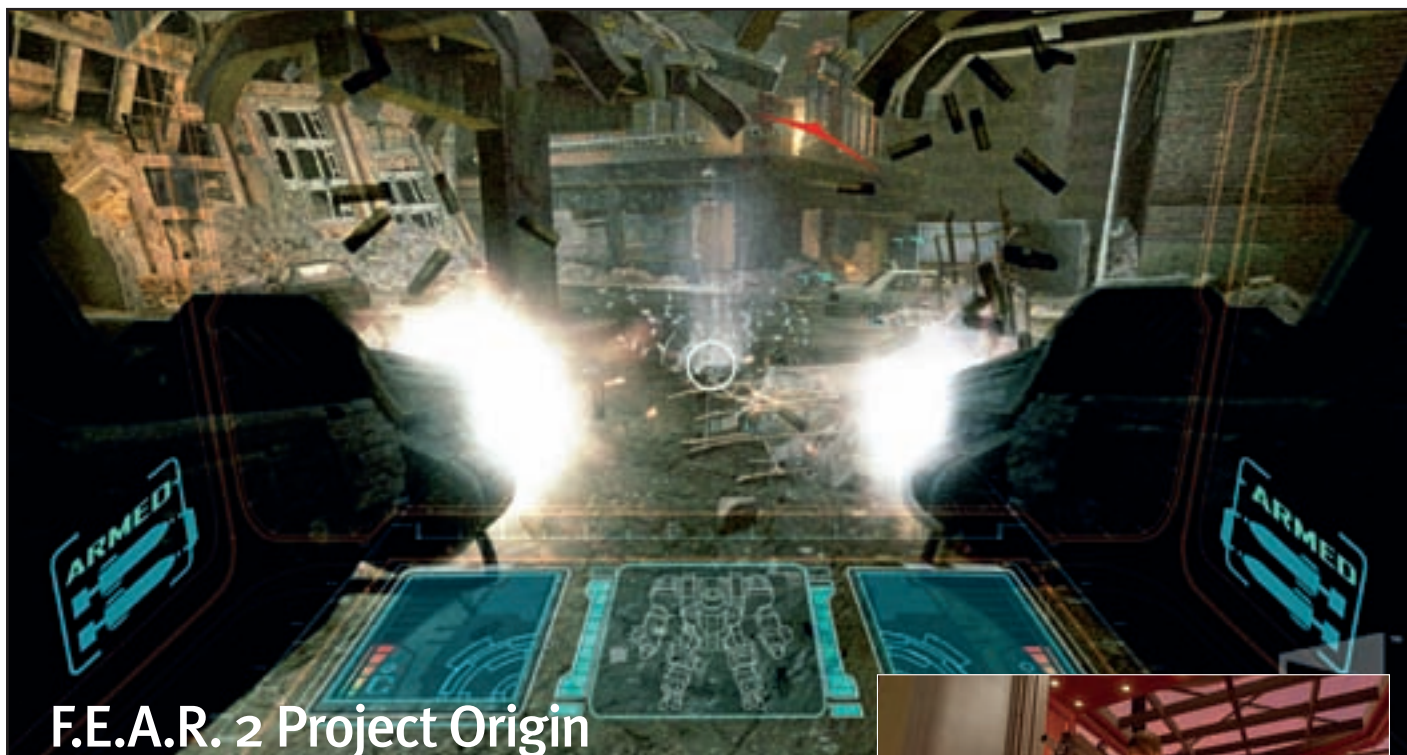
SimAnimals

Дата выхода 30 января 2009

При взгляде на курсор в виде кисти, которой, не сомневаясь, можно схватить за шиворот любую зверушку, мгновенно вспоминается Dungeon Keeper. Но нет, здешних мишек, хрюшек, зайчиков и белочек нам придется беречь и лелеять, селить где-нибудь в лесу и наблюдать, как они пытаются ужитья вместе. Геймплей будет скорее созерцательный, от игрока многого не требуется, зато возня с виртуальными зверушками наверняка порадует младших геймеров.

DS / Wii



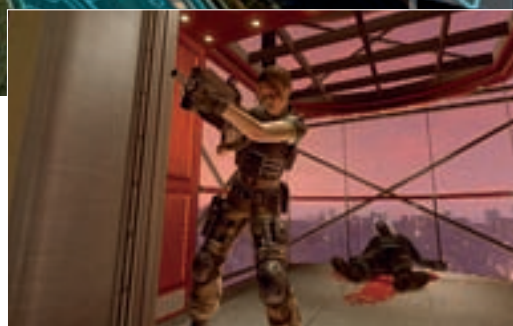


F.E.A.R. 2 Project Origin

Дата выхода февраль 2009

Для маленьких мертвых девочек характерно то, что они решительно отказываются умирать окончательно. Особенно неприятно бывает, когда после чудовищного взрыва такой монстрик не только остается цел, но и вырывается на волю из застенков секретной лаборатории. Впрочем, старая знакомая Альма не обязательно должна оказаться нашим врагом, ведь с главным героем сиквела ее что-то тесно связывает.

PC / Xbox 360 / PS3



GTi Club+

Дата выхода ноябрь 2008

Оригинальная GTi Club вышла почти 21 год назад и отличалась невероятным для того времени уровнем детализации мира и ответственным подходом разработчиков к физической модели автомобиля. С тех пор утекло немало воды, и требования к играм многократно возросли, но авторы решительно заявляют, что ремейку старого хита есть чем нас удивить.

PS3



Persona 4

Дата выхода 9 декабря 2008

Продолжение одной из лучших ролевых игр прошлого года делают по классической схеме – все то же самое, но больше, выше и ярче. Локации вырастут раза в полтора, появятся новые боевые и социальные умения, а эпицентр событий сместится из мегаполиса в пасторальную сельскую местность.

PS2

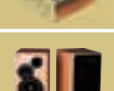


Лучшие покупки: компьютер месяца

«Как известно, красота требует жертв»

Компьютер, хорошо подходящий для не слишком ресурсоемких игр

«Бюджетный PC»

	Процессор Intel Pentium Dual-Core E2180 (2,0 ГГц, 1 МБ)	\$80
	Процессор AMD Athlon 64 X2 5000+ (2,6 ГГц, 2×512 КБ)	\$75
	Материнская плата Чипсет Intel P35 Express	\$90
	Материнская плата Чипсет AMD 770	\$70
	Память 2×1 ГБ DDR2-800	\$50
	Видеокарта Radeon HD 3850 512 MB GDDR3	\$100
	Жесткий диск 320 ГБ, кэш-буфер 16 МБ	\$65
	LCD-монитор 19", TN, DVI	\$210
	Привод DVD+-RW Dual Layer, мультиформатный	\$30
	Корпус Middle Tower ATX 400 Bt	\$55
	Клавиатура USB	\$10
	Мышь Оптическая, USB	\$15
	Кулер, аксессуары	\$25
	Акустика 2.0 или наушники	\$25

Суммы для PC на платформах: **Intel \$755, AMD \$730**

Заработает все! Правда, кое-что на средних настройках

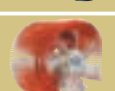
«Оптимальный PC»

	Процессор Intel Core 2 Duo E7200 (2,53 ГГц, 3 МБ)	\$135
	Процессор AMD Athlon 64 X2 5600+ (2,8 ГГц, 2×1 МБ)	\$100
	Материнская плата Чипсет Intel P35, поддержка FSB>2 ГГц	\$110
	Материнская плата Чипсет AMD 790GX	\$110
	Память 2×1 ГБ DDR2-800 CL4	\$70
	Видеокарта GeForce 8800 GTS 512 МБ Radeon HD 4850 512 МБ	\$200
	Жесткий диск 640 ГБ, кэш-буфер 16 МБ	\$95
	LCD-монитор 22", TN, DVI	\$320
	Привод DVD+-RW Dual Layer, мультиформатный	\$35
	Корпус Middle Tower ATX 450 Bt	\$120
	Клавиатура USB	\$15
	Мышь Лазерная, USB	\$25
	Кулер, аксессуары	\$35
	Акустика 5.1	\$90

Суммы для PC на платформах: **Intel \$1250, AMD \$1215**

Ультимативная игровая станция, которая запросто справится с самым требовательным к железу проектом

«Прогрессивный PC»

	Процессор Intel Core 2 Duo E8400 (3 ГГц, 6 МБ, 1333 МГц)	\$195
	Материнская плата Чипсет Intel P45, поддержка FSB>2 ГГц	\$165
	Память 2x2 ГБ DDR2-1066	\$150
	Видеокарта GeForce GTX 260 896 МБ Radeon HD 4870 512 МБ	\$320
	Жесткий диск 1 ТБ, кэш-буфер 32 МБ	\$170
	LCD-монитор 24", S-PVA, DVI	\$780
	Привод DVD+/-RW Dual Layer, мультимедийный	\$35
	Корпус Middle Tower ATX 500 Вт	\$160
	Аудиоплата 7.1 Sound Blaster X-Fi Xtreme Gamer	\$100
	Клавиатура Мультимедийная, USB	\$30
	Мышь Лазерная, USB	\$70
	Кулер, аксессуары	\$55
	Акустика 7.1 или 5.1	\$130
Суммы для PC на платформе: Intel \$2360		

«Конкуренцию Radeon HD 3850 512 МБ составят чуть более дорогостоящие GeForce 9600 GSO 768 МБ»

С началом осени волны игровых анонсов накатывают со все большей интенсивностью. Разработчики-искусители наперебой представляют свои проекты, вынуждая идти в магазин за новым железом. Яркий тому пример – Crysis Warhead или многоожидаемая Far Cry 2. Как известно, красота требует жертв и финансовых вливаний. Благо теперь рекомендуемые игровые системы даже начального уровня позволяют без опаски запускать новинки сезона.

Для «Бюджетного PC» Pentium Dual-Core E2180 и недорогой Athlon X2 по-прежнему остаются лучшими вариантами процессоров на текущий момент. В последнем случае в связи с недавним снижением цен это будут скорее модели 5000+ (2,6 ГГц, 1 МБ L2) или даже 5200+ (2,7 ГГц, 2 МБ L2). Если интересует уменьшенное энергопотребление, то для платформы AMD можно попробовать экономичный Athlon X2 4450e с тепловым пакетом в 45 Вт. В сегменте бюджетных видеокарт хорошую конкуренцию Radeon HD 3850 512 МБ составят чуть более дорогостоящие GeForce 9600 GSO 768 МБ.

В случае с «Оптимальным PC» у почитателей платформы AMD появилась отличная возможность для маневра. Вместо рекомендуемого Athlon X2 5600+ вполне подойдет заметно сбросивший в цене Phenom X3 8450. В играх он, вероятно, окажется чуть помедленнее 5600+ (все же разница в частоте значительна – 2,1 vs. 2,8 ГГц), но для кодирования видео, рендеринга и тому подобных ресурсоемких задач, которые хорошо распараллеливаются, трехъядерный процессор будет предпочтительнее. Что касается

материнских плат, то для системы на Intel функциональные модели на новом чипсете Intel P45 несколько дороговаты, а устройства на P43 не так хороши для разгона. Потому покупка проверенных плат на P35 будет вполне оправданной. А вот для AMD, пожалуй, стоит раскошелиться на платы, оснащенные AMD 790GX с новым южным мостом и интересными возможностями для оверклокинга.

640-гигабайтовые накопители фактически вне конкуренции по соотношению цена/объем. Похоже, они надолго задержатся в списке устройств для «Оптимального PC», по крайней мере до выхода более емких двухпластинных жестких дисков. Ситуация с видеокартами за последний месяц тоже не сильно изменилась. Здесь по-прежнему лучшие Radeon HD 4850 512 МБ и уже исчезающие из продажи легендарные GeForce 8800 GTS 512 МБ, место которых в ближайшее время займут GeForce 9800 GTX или, скорее, более экономичные 9800 GTX+.

Если речь идет о покупке нового монитора, можно попробовать обратить внимание на 22-дюймовые модели вместо 19-дюймовых с MVA-матрицей. Выбор последних не очень велик, да и те, что есть, для игр не лучший вариант, а вот 22-дюймовые становятся все более популярными. Играть и смотреть HD-видео на них гораздо удобнее. И пусть вас не пугает увеличенное разрешение. При 1680x1050 количество кадров/с в играх снижается примерно на 15–25% относительно режима с базовой 1280x1024. Это весомая потеря, но зачастую восполнить ее удастся путем разгона видеокарты и CPU.



«X300 заслуженно претендует на благосклонность любителей игр»

Продукт предоставлен представительством Toshiba в Украине, www.toshiba.com.ru

Toshiba Qosmio X300-11T

➔ Мобильные системы становятся все популярнее, и даже энтузиасты игрового дела, традиционно скептически настроенные в отношении ноутбуков, начали чаще присматриваться к портативным PC. К счастью, ассортимент по-настоящему геймерских моделей также постоянно увеличивается. Toshiba Qosmio X300-11T – яркая новинка с неповторимым дизайном, который сразу говорит о позиционировании устройства. Эффектные «языки пламени» на верхней крышке никого не оставят равнодушным. Довольно габаритный корпус имеет скругленные формы. Красно-черная окраска конструктивных элементов ноутбука придает ему определенный шарм.

Комплект из Core 2 Duo P8400 и NVIDIA GeForce 9700M GTS позволяет рассчитывать на хорошую производительность в играх. В тестовом пакете 3DMark06 (1024×768) Qosmio X300-11T набирает 8151 балл. Лэптоп также прекрасно оснащен и для повседнев-

ной работы: в наличии полный набор беспроводных интерфейсов, FireWire, eSATA и HDMI, для видеоконференций пригодится веб-камера, а для безопасности – сканер отпечатков пальцев. Отметим усиленную акустическую систему, к которой приложили руку разработчики Harman Kardon. Четыре динамика на верхней панели и сабвуфер на днище обеспечивают непривычно высокую для мобильного PC мощность звука. Дисплей весьма неплох: хорошие быстродействие, цветопередача и

запас яркости. Незначительные претензии только к вертикальным углам обзора. А вот скромные показатели автономности X300 вряд ли являются существенным недостатком для 17-дюймовой DTR-системы.

Если предыдущие модели линейки Qosmio можно было отнести скорее к функциональным мультимедийным решениям, то X300, сохранив фамильные черты предшественников, заслуженно претендует на благосклонность любителей игр.



ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

14 766 грн

Процессор Intel Core 2 Duo P8400 (2,26 ГГц, 3 МБ L2-кэш)

Оперативная память 3072 МБ

Чипсет Intel PM45

Экран 17" (1440×900)

Яркость экрана, мин./макс.

35/140 кд/м²

Графический адаптер

NVIDIA GeForce 9700M GTS, 512 МБ

Жесткий диск 2×160 Гб

(7200 об/мин)

Оптический накопитель

DVD±RW

Внешние разъемы 4×USB 2.0,

FireWire, ExpressCard/54, HDMI,

eSATA, D-sub, RJ-45, RJ-11, Mic-in,

Head-out (S/PDIF)

Сетевые возможности

1 Гб/с Ethernet, модем 56K,

Wi-Fi (802.11a/g/n), Bluetooth 2.0

Мультимедиа веб-камера 1,3 Мп

Аккумуляторная батарея

4000 мА·ч, 14,4 В

Время работы от батареи, режим чтения/полной нагрузки

1 ч 35 мин/1 ч 05 мин

Операционная система

Windows Vista Ultimate

Габариты и масса

412×306×43,2–62,5, 4,3 кг



«По его внешнему виду не скажешь, что он принадлежит к классу игровых ноутбуков»

Продукт предоставлен компанией «Навигатор», www.impression.ua

Impression Unreal 658V

→ Компания «Навигатор», продолжая развивать направление мобильных PC, недавно пополнила ассортимент несколькими новинками. Пожалуй, наиболее интересная модель, которая может понравиться требовательным домашним пользователям, – Impression Unreal 658V. Ноутбук сделан очень аккуратно, и по его внешнему виду не скажешь, что он принадлежит к классу мощных игровых ноутбуков. Алюминиевые поверхности рабочей области и верхней крышки, характерные скорее для имиджевых продуктов, скрывают истинную природу данной модели.

Ноутбук основан на мобильной платформе Intel Centrino 2 с новым набором логики и 45-нанометровым процессором Core 2 Duo. На своем месте здесь кажутся и 4 ГБ оперативной памяти, и 320-гигабайтовый жесткий диск. К функциональности нет никаких претензий. Большая часть интерфейсных разъемов находится на

правой и тыльной сторонах, слева – лишь оптический привод, а на передней панели размещены аудиопорты и FireWire. Характеристики дисплея неплохи, но впечатление от используемой матрицы было двояким. С одной стороны, в ноутбуке такого уровня хотелось бы видеть экран с разрешением повыше, с другой – 1280×800 позволяет без интерполяции получать больше кадров в секунду в требовательных к железу проектах.

В комплекте с ноутбуком идет «S.T.A.L.K.E.R.: Чистое небо», благодаря которой можно ощутить мощь системы. В нативном разрешении довольно комфортно играть в режиме *Динамическое освещение* и при высоких настройках качества.

Объективные показатели таковы: Impression Unreal 658V набирает 8716 баллов в тесте 3DMark06 – результат для ноутбука весьма достойный. Он оказался бы еще лучше, если бы использовался более производительный CPU.



ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

11 000 грн

Процессор Intel Core 2 Duo P7350 (2 ГГц, 3 МБ L2-кэш)

Оперативная память 4096 МБ

Чипсет Intel PM45

Экран 15,4" (1280×800), гляцевое покрытие

Яркость экрана, мин./макс.

5/115 кд/м²

Графический адаптер

NVIDIA GeForce 9800M GT, 512 МБ

Жесткий диск 320 ГБ

Оптический накопитель

DVD±RW

Внешние разъемы 4×USB 2.0, FireWire, ExpressCard/54, eSATA, DVI, HDMI, RJ-45, RJ-11, Line-out, Mic-in, Head-out (S/PDIF)

Сетевые возможности

1 Гб/с Ethernet, модем 56К,

Wi-Fi (802.11b/g)

Мультимедиа веб-камера 2 Мп

Аккумуляторная батарея

4400 мА·ч

Время работы от батареи, режим чтения/полной нагрузки

2 ч 35 мин/1 ч 35 мин

Операционная система

Windows Vista Home Basic

Габариты и масса

360×262×32 мм, 2,95 кг

ASUS MK221H



Продукт предоставлен
МТИ, www.mti.ua

→ Строгий и эффектный – такую характеристику можно дать дизайну ASUS MK221H. Достаточно было добавить алюминиевые вставки, чтобы стандартный угловатый корпус стал выглядеть значительно лучше. Выделяется и встроенная веб-камера с сенсором 1,3 мегапиксела. Подставка позволяет регулировать лишь наклон монитора, конструкция имеет низкую посадку. На задней панели, помимо стандартных DVI и VGA, можно увидеть дополнительные разъемы HDMI, аналоговый вход и выход (мини-джек), USB. На нижней плоскости спрятан разъем для наушников. Интерфейс меню достаточно удобный, а вот кнопки получились неудачными – слишком шаткими и ненадежными.

Диапазон яркости у MK221H отличный, особенно радует нижнее значение в 25 кд/м² – по этому параметру монитор является одним из лидеров. С контрастностью также все хорошо, однако в меню ее лучше уменьшить до отметки 77, поскольку при более высоких значениях пропадает детализация в светах. Цветопередача весьма ровная почти по всей шкале серо-

го (от 5800 до 6000K), однако на 20% доминирующим оказывается зеленый. Исправить ситуацию можно простым переключением в режим *Normal* (по умолчанию установлен *User Mode*), при котором линейность максимально ровная и приближена к идеальной отметке 6500K.

С отображением градиентов у MK221H не возникает никаких проблем, но использовать дополнительные пресеты (*Theater, Game, Night, Scenery*) не рекомендуется по причине снижения качества детализации и искусственного повышения резкости текста.

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

\$340

Тип матрицы
TN+Film
Интерфейсы
DVI, VGA, Line-in, HDMI,
USB, Head-out
**Диапазон регулировки
яркости, мин./макс.**
40/278 кд/м²
Контрастность панели
1000:1
**Дополнительные
возможности**
аудиосистема, веб-камера

LG Flatron W2284F



Продукт предоставлен пред-
ставительством компании LG
в Украине, lge.ua

→ Любителям оригинального дизайна наверняка понравится модель W2284F. Глянцевый черный корпус имеет небольшую толщину, и, хотя в случае с LCD-панелями этот параметр не играет роли, монитор выглядит эффектнее. Кнопки управления убраны на правую боковую плоскость, а подписи спрятаны так, что пользы от них немного. Прозрачный пластик в нижней части имеет с правой стороны утолщение, напоминающее по форме каплю, – это сенсорная кнопка включения монитора с подсветкой синего цвета. Выглядит впечатляюще, а для особо придирчивых пользователей в меню есть пункт, позволяющий отключить свечение. К сожалению, в жертву красоте пришлось принести функциональность подставки (к слову, с виду не очень надежной) – возможна лишь регулировка наклона панели.

Экранное меню удобное, каждый пункт имеет пояснение, проблем с настройкой возникнуть не должно. Однако делать это обязательно – даже с заводскими установками W2284F демонстри-

рует неплохое качество изображения и не требует серьезной регулировки, незначительное отклонение от эталонных 6500K практически незаметно на глаз. Изменять уровень контрастности не стоит – предустановленное значение 70% является оптимальным. Увеличение или уменьшение влекут за собой ухудшение отображения градиентов.

В качестве бонуса – дополнительные режимы отображения, в числе которых сепия, размытие, ч/б. Правда, практическое применение им найти будет сложно, но для развлечения подойдут.

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

\$360

Тип матрицы
TN+Film
Интерфейсы
DVI, VGA
**Диапазон регулировки
яркости, мин./макс.**
50/250 кд/м²
Контрастность панели
1000:1
**Дополнительные
возможности**
нет

NEC MultiSync LCD225WNX



Продукт предоставлен
Ingress, www.ingress.com.ua

➔ Дизайн LCD225WNX вызывает смешанные чувства. Инженеры сделали упор на функциональность, потому некоторые элементы выглядят спорно. Только этим объясняется форма акустических колонок и панели с клавишами управления в виде своеобразных «наростов». Тем не менее подставка выполнена безукоризненно и позволяет не только поменять высоту и угол наклона монитора, но и повернуть его в портретный режим. На задней панели, кроме DVI и VGA, размещены разъемы аудиовхода и выхода на наушники. Аскетичное меню лишено каких-либо подписей, и пользователю необходимо ориентироваться по пиктограммам.

Наиболее актуальная рекомендация, на которую необходимо обратить внимание будущим и нынешним владельцам LCD225WNX, – ни в коем случае не изменяйте контрастность. Установленное значение 50% является оптимальным, и любая корректировка приведет к проблемам с дизайном (это прекрасно видно на градиентных заливках) и детализацией в све-

тах. Что касается цветопередачи, то линейность цветовой температуры довольно ровная с отклонениями до 600K при 20% серого, а это не критично. К положительным моментам относится то, что качественного отображения картинки можно добиться, не прибегая к дополнительным настройкам.

Быстродействие монитора достаточно для динамичных игр, и серьезных проблем со смазыванием нет. Посетовать можно разве что на небольшие углы обзора, но для матриц TN это обычное явление.

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

\$430

Тип матрицы
TN+Film
Интерфейсы
DVI, VGA, Line-in, Head-out
Диапазон регулировки яркости, мин./макс.
77/253 кд/м²
Контрастность панели
1000:1
Дополнительные возможности
аудиосистема

Philips 220XW8BF



Продукт предоставлен MTI,
www.mti.ua

➔ Казалось бы, ничего особенного во внешнем виде 220XW8BF нет, но выглядит он довольно симпатично. Во-первых, стоит отметить закругленные углы, во-вторых – расположенные снизу динамики встроенной аудиосистемы. К слову, в этом плане инженеры Philips явно перестарались – аналогового входа вполне хватило бы, но они добавили еще и цифровой выход. Кроме того, владельцы игровых приставок обрадуются наличию HDMI и выходу на наушники. Заботливые конструкторы также разместили в правом нижнем углу крупное колесо регулятора громкости.

Диапазон яркости у 220XW8BF очень велик, при этом минимальное значение находится около отметки 40 кд/м² – отличный результат. Регулировать настройки контрастности в меню не стоит, поскольку в таком случае произойдет сильная потеря детализации в светах. Насыщенности цветов и глубины черного не хватает, но цветопередача все же достаточно ровная, и лишь при 100% серого наблюдается отклонение в

красноту. Неприятной особенностью является и глянцевое покрытие, которое отбрасывает блики, мешающие работе. К счастью, мода на подобные дисплеи, кажется, сходит на нет.

Меню настроек удобно, в нем присутствуют и специальные функции *SmartImage* и *SmartContrast*, однако опыт подсказывает, что пользователям быстро надоедают автоматические «улучшатели». Мало кому нравится внезапное изменение параметров отображения, а подобные системы нередко позволяют себе серьезные вольности.

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

\$370

Тип матрицы
TN+Film
Интерфейсы
DVI, VGA, Line-in, S/PDIF-out, HDMI, USB, Head-out
Диапазон регулировки яркости, мин./макс.
40/278 кд/м²
Контрастность панели
1000:1
Дополнительные возможности
аудиосистема, USB-разъем

Thrustmaster RGT Force Feedback PRO «Clutch Pedal Edition»

➔ Новинка от Thrustmaster – практически точная копия Rallye GT Pro Force Feedback, у которой стандартный блок педалей заменен расширенным, с педалью сцепления (этот момент особо отмечен в названии). Специальный переключатель с ни о чем не говорящим обозначением «2L-3P» позволяет отключать сцепление и задействовать вместо него два аналоговых рычага под рулевым колесом.

Наличие рычага переключения передач значительно увеличивает реалистичность процесса вождения, хотя сам рычаг представляет собой простейшую систему с двумя кнопками и возвратным механизмом. Множество элементов управления дадут возможность комфортно играть во все существующие симуляторы. Качество исполнения не вызывает нареканий: приятные на ощупь резиновые накладки на колесе и алюминиевые платформы на педалях говорят о тщательном подходе к разработке устройства.

Продукт предоставлен компанией «Рома», roma.ua



\$165

\$80



Продукт предоставлен представительством Logitech в Украине, www.logitech.ua

Logitech Illuminated Keyboard

➔ Новинка от Logitech – Illuminated Keyboard – объединяет две модные тенденции в клавиатуростроении – выпуск ультратонких моделей с малым, ноутбучным ходом клавиш и с внутренней подсветкой. На дизайн устройства явно оказали влияние как гламурный стиль diNovo Edge, так и минималистский подход Ultra Flat Keyboard (в Украину не поставлялась). Несмотря на простоту форм, клавиатура выглядит весьма привлекательно. Особо впечатляет та самая, вынесенная в название подсветка. Благодаря использованию микролинз и лазерной гравировке, совме-

щенной с многослойной покраской, все символы отлично читаются не только в темноте, но и при ярком освещении. Подсветка Illuminated Keyboard получилась неброская, но эффективная: со своей задачей – обеспечением комфортной работы ночью – она справляется прекрасно.

Вторая фишка Logitech Illuminated Keyboard – малая толщина. Со сложенными ножками она составляет всего 9 мм (меньше, чем у Apple Aluminum Keyboard). При этом модель от Logitech лишена известного недостатка ноутбучных клавиатур – небольшого хода клавиш, который нравится далеко не

всем. Благодаря системе PerfectStroke и механизму-ножницам ход клавиш увеличен с 2,2 до 3,2 мм и стал близок к таковому у десктопных моделей. Вообще, тактильные ощущения, возникающие при наборе текста, очень приятные, а сами нажатия четкие и весьма информативные. Некоторые претензии можно предъявить к нескольким нестандартной раскладке, впрочем, в данном случае изменения незначительны и не критичны.

Logitech Illuminated Keyboard – отличная клавиатура, вот только цена в 80 долларов кусается. Но что поделать, за совершенство надо платить.

NOX Moonlight

➔ Корпуса, выпускаемые под брендом NOX, – новинки на нашем рынке. Они выделяются достаточно интересным, неординарным дизайном и ориентированы прежде всего на моддерскую аудиторию.

Рассматриваемая модель снабжена откидной алюминиевой дверцей, а боковая панель – большим окном. Стильная передняя панель изготовлена из черного пластика. В Moonlight предустановлены

целых три 120-миллиметровых вентилятора, один из которых имеет синюю подсветку. Дизайн данного продукта от NOX довольно приятный, корпус очень просторный внутри. Сборка компьютера в нем осуществляется с применением минимума инструментов. Впрочем, на этом преимущества Moonlight заканчиваются. Корпус изготовлен из тонкого стального листа – о необработанные края шасси можно порезаться. Все поверхности NOX Moonlight

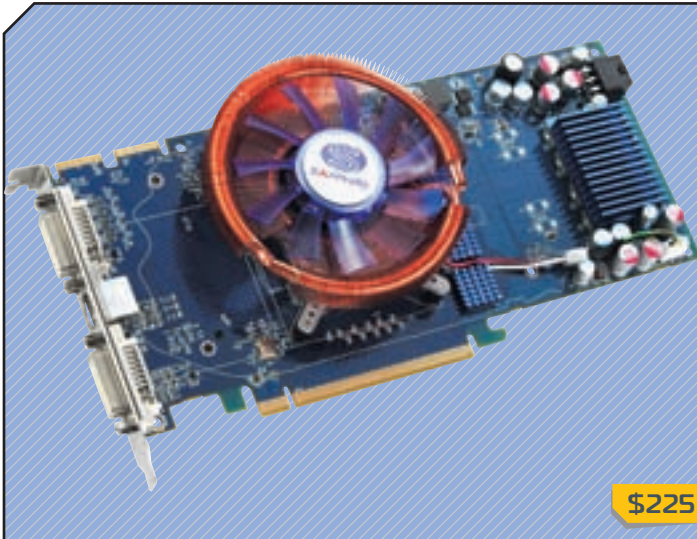
(стенки, передняя панель, дверца) крайне маркие, потому любителям чистоты стоит обзавестись мягкой тряпочкой для их протирки.

Корпус достаточно просторный, а три вентилятора обеспечивают отличный продув внутреннего пространства. С одной стороны, это хорошо для температурного режима компонентов PC, с другой – уровень шума оставляет желать лучшего, так что их скорость вращения надо немного понизить.

Учитывая все вышеперечисленное, решайте, стоит ли данный продукт тех денег, которые за него просят (к слову, имейте в виду, что NOX Moonlight поставляется без блока питания – дополнительных трат не избежать). Среди любителей эффектных и стильных корпусов наверняка найдутся потенциальные покупатели, однако тем, для кого качество на первом месте, рекомендуем обратить свой взор на другие модели от иных производителей.

ІГРОВІ ПРИСТАВКИ, ІГРИ, АКСЕСУАРИ

ЦІНИ, ОПИС, ВІДГУКИ



\$225

Продукт предоставлен МТІ, www.mti.ua

Sapphire TOXIC HD 4850 512MB

➔ Видеокарты ATI Radeon HD 4850, несмотря на очень привлекательное соотношение цена/производительность, имеют и недостаток в виде не самой эффективной СО у референсных моделей. Потому многие пользователи с нетерпением ждали версий, оснащенных альтернативными системами охлаждения. Одним из первых таких продуктов стал графический адаптер TOXIC HD 4850 512MB от компании Sapphire.

Для охлаждения GPU был выбран медный кулер Zalman VF900-Cu. Чипы памяти и, что еще более важно для HD 4800, силовая подсистема также не забыты и снабжены радиаторами. Эффективность VF900-Cu очень достойна – на от-

крытом стенде температура под нагрузкой достигает 64 градусов, а в простое – всего 40. Напомним, у стандартного Radeon HD 4850 эти показатели соответственно 87/80 °C. По сравнению с референсными картами данный GPU заметно громче в простое, но тише под нагрузкой. В штатном кулере обороты меняются в зависимости от температуры ядра, здесь же они постоянны.

Видеокарта имеет заметно повышенные частоты – 675/2300 МГц и отличный запас для дальнейшего их поднятия до 740/2450 МГц. Стоит отметить, что такие результаты покоряются далеко не всем референсным моделям даже после увеличения скорости работы кулера.



\$118

Продукт предоставлен
Eletek, www.eletek.ua

Понад 3000 товарів від кращих
українських інтернет-магазинів



MetaMarket

metamarket.ua

Razer Lycosa

➔ Razer Lycosa по раскладке практически не отличается от стандартной клавиатуры за исключением блока сенсорных кнопок в правой верхней части.

У Razer Lycosa чувствительные низкопрофильные клавиши, покрытые мягкой нескользкой резиной. К сожалению, надежность как механизма, так и материала вызывает сомнения. Корпус клавиатуры глянцевый и быстро теряет товарный вид. Вместо наклеек на клавишах Lycosa нанесена лазерная гравировка символов, которая благодаря внутренней голубой подсветке отлично видна ночью и в пасмурную погоду, но совершенно незаметна при ярком свете. Сенсорные кнопки для управления медиаплеером и режимом подсветки расположены неудачно и зачастую нажимаются случайно.

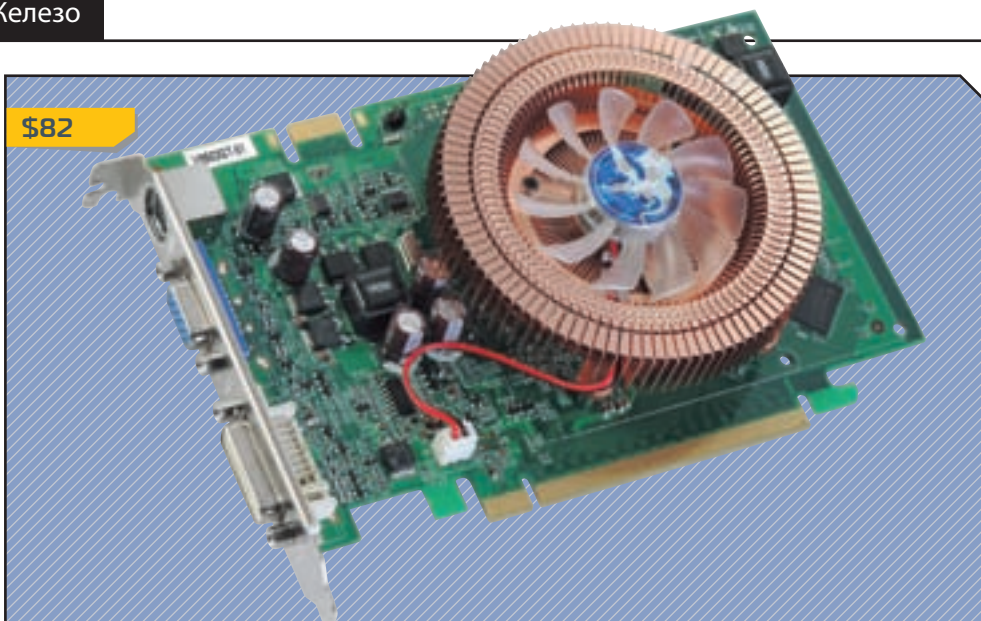
Неоспоримые достоинства Razer Lycosa – приятные тактильные ощущения при работе с клавиатурой и поддержка одновременного нажатия 10 клавиш, что дорогого стоит. Но в целом потрясающий внешний вид и именитая марка не оправдывают ожиданий. И тем более такой высокой цены.

Продукт предоставлен Eletek, www.eletek.ua



450 грн

\$82



Продукт предоставлен Compass, www.compass.ua

Biostar V9503GT51

➔ Новинка от Biostar основана на недавно анонсированном NVIDIA чипе GeForce 9500 GT (G96). Фактически новый GPU представляет собой переведенный на 55-нанометровый техпроцесс G84 (GeForce 8600) с единственным отличием, присущим G9х, – увеличенной производительностью текстурных блоков. Все остальные характеристики остались неизменными: 32 шейдерных процессора, 16 текстурных модулей и 8 ROP, а также шина памяти шириной 128 бит. Понятно, что с такими TX ожидать выдающихся результатов не стоит. Карта несколько быстрее 8600 GT, а иногда и 8600 GTS

256 МБ. Последнюю она обходит в основном за счет большего объема видеопамати.

Компактность является одним из достоинств продуктов данного класса, потому некоторые пользователи могут не одобрить применение двухслотового кулера на рассматриваемой модели. Но с другой стороны, он прекрасно справляется со своей задачей – нагрев ядра составляет всего 42 градуса в простое и 52 при нагрузке. Чип очень экономичен – по заявлениям производителя, энергопотребление не превышает 50 Вт.

При штатных оборотах называть СО видеокарты бесшумной нельзя, но, отрегулировав

скорость вращения вентилятора, можно добиться очень тихой работы ценой незначительного (на 7 градусов) повышения температуры. После разгона GPU способен демонстрировать производительность на 25% выше базовой. Неплохо, но для новых игр этого будет не всегда достаточно. Biostar V9503GT51 не может пока похвастаться и хорошим соотношением цена/быстродействие – продукты на ATI Radeon HD 3850, которые будут заметно производительнее, лишь на \$10 дороже. Снижение стоимости сделает карты на GeForce 9500 GT более привлекательными.

Aerocool Hi-Tech 7 Pro

➔ Рассматриваемый корпус – представитель нового модельного ряда от Aerocool. Толщина стенок и шасси, качество изготовления продукта в целом произвели приятное впечатление. Первое, что заметит потенциальный покупатель, – большой 400-миллиметровый вентилятор на боковой стенке, который обеспечивает эффективный продув внутреннего пространства корпуса. Правда, несмотря на заявленные характеристики (до 400 обо-

ротов в минуту, уровень шума – 12 дБ), он будет вызывать определенный акустический дискомфорт у любителей тишины. Отметим, что в ассортименте Аерокул есть аналогичные по дизайну корпуса с другими боковыми стенками (обычная и с прозрачным окном).

Оригинальный дисплей на передней панели позволяет отслеживать скорость вращения четырех вентиляторов и температурные показатели столько же

термодатчиков. Информация дублируется с помощью разноцветной шкалы, позволяющей даже новичку определить тепловой режим работы PC.

Сборка компьютера в Hi-Tech 7 Pro пройдет без проблем благодаря удачной конструкции. Корпус имеет целых семь 5,25-дюймовых отсеков, один из которых с помощью заглушки можно превратить в 3,5-дюймовый. Жесткие диски устанавливаются с использованием специальных переходников.

Отметим отличные температурные показатели компонентов PC во время работы вентилятора на боковой панели – о дополнительном продуве корпуса в таком случае можно даже не вспоминать. Для удобства пользователя Aerocool Hi-Tech 7 Pro оснащен дополнительными интерфейсными разъемами, однако целесообразность их размещения вместе с кнопками Power и Reset на верхней панели кое у кого вызовет сомнения.

ЕЛЕКТРОНІКА ЩО ЗАХОПЛЮЄ



800 грн

Продукт предоставлен
Eletek, www.eletek.ua

Razer Barracuda HP-1

➔ В редких наушниках действительно установлены несколько излучателей для более реалистичного отображения звуковой картины.

Barracuda HP-1 как раз и является одной из таких гарнитур – внутри амбушюров размещены по 4 динамика. Для общения по Skype или внутриигровых переговоров предусмотрен съемный микрофон на жесткой ножке. Крепится он с помощью встроенного разъема миниджек, который вставляется в левый амбушюр. На длинном проводе есть специальный блок регулировки общей громкости и мощности всех каналов по отдельности.

Соединение со звуковой платой PC может производиться как через

собственный разъем HD-DAI (его использует только звуковая карта Razer Barracuda), так и через переходник, на конце которого привычные разъемы для любого звукового адаптера.

Увы, говорить об универсальности такого решения нельзя. Barracuda HP-1 неплохо показывает себя при просмотре музыкальных DVD с многоканальной дорожкой, но стереокомпозиции ей удаются не очень хорошо. Это связано с довольно невыразительным звучанием. По качеству воспроизведения Barracuda HP-1 проигрывает конкурентам из мира стереонаушников из того же ценового диапазона.



\$135

Продукт предоставлен
Eletek, www.eletek.ua



МІСТО СУЧАСНОЇ
ЕЛЕКТРОНІКИ

8-800-501-5000

дзвінки зі стаціонарних телефонів
безкоштовні

WWW.CITY.COM.UA

Топ 5

Александр Пушкарь

Падший паладин и сербский разбойник, война с пришельцами и японцами, а также самый красивый в мире археолог

Ближайший месяц обещает быть очень богатым на сиквелы и аддоны – многие именитые серии спешат обзавестись продолжением, стремясь поддержать интерес к себе игроков.



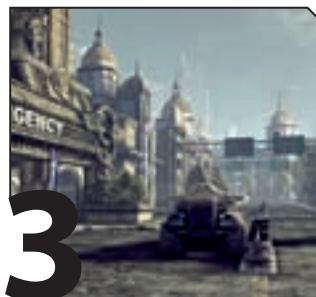
World of Warcraft: Wrath of the Lich King

Война с Пылающим Легионом окончена, но это отнюдь не значит, что в Азероте воцарился мир. Теперь опасность надвигается с севера, где долгих десять лет копил силы и ждал своего часа Король-лич... А нам только того и надо! Новый материк Northrend, престиж-класс death knight, профессия inscriptor, увеличенный на десять уровней level-cap, свежие инстансы и battlegrounds, огромное число умений, талантов, предметов и квестов... Blizzard знает, что от нее ждут чуда. И судя по всему, преисполнена решимости его сотворить.



Grand Theft Auto IV

Нико Беллич вдоволь порезвился на консолях, пришла пора перебираться и на PC. Владельцы персональных компьютеров получают в свое распоряжение текстуры более высокого разрешения, возможность записи роликов прямо из игры и дополнительный сетевой режим.



Gears of War 2

К сожалению для человечества, раса locust оказалась чересчур многочисленной. И хотя в первой части ее удалось заметно прижать, отвовав важный плацдарм, война еще не окончена. Пришельцы подтягивают новые силы, а значит, Маркуса Феникса с командой ждут очередные сражения.



Call of Duty: World at War

Тема Второй мировой войны еще не исчерпана, ведь театр боевых действий не ограничивался одной лишь Европой. Пока союзники высаживались в Нормандии, а русские штурмовали Берлин, на Тихоокеанском побережье шли бои с японцами...



Tomb Raider: Underworld

Неувядающая мисс Крофт намерена пополнить свою коллекцию редких артефактов легендарным молотом Тора. Для чего ей придется спуститься в подводный город, разделаться с гигантскими осьминогами и хитроумными ловушками. Ну а мы ей в этом поможем.