

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
ОЛЕГ ЛАЗАРЕНКО

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**, № 12 (40), декабрь 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 № 14471-3442/ПР от 09.10.2008 г.

Выходит 1 раз в месяц
Издаётся с сентября 2005 г.

Учредитель – ООО «ITC Publishing»
Издатель – «Видавничий Дім ІТС»,
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:
03110, Киев, просп. Краснозвездный, 51

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

© ООО «Видавничий Дім ІТС», 2008 г.
Все права защищены



О зависти

→ Признаюсь честно, я абсолютно искренне и незло завидую российским геймерам. Представьте себе ситуацию: вы заходите в специализированный магазин по продаже аудио-, видеопроductов и игр и видите на полках PlayStation 3, Xbox 360, Wii (ну и DS с PSP на закуску) и полный ассортимент игр для этих платформ. Причем та же Gears of War 2 появилась здесь одновременно с мировым релизом и сразу на русском. Я уж не говорю обо всех новинках для PC и коллекционных изданиях хитов, которые к нам добираются не всегда вовремя (а то и просто не доходят). Как бы вы назвали такую ситуацию? Утопической, не иначе.

А тем не менее она имеет место в обычном московском магазине, расположенном рядом с Киевским вокзалом, куда я заглядываю каждый раз, когда приезжаю в Белокаменную. И то, что нам кажется геймерской мечтой, для них – норма. А москвичи, приезжая к нам, в свою очередь удивляются обилию контрафактной псевдолицензии, которой заставлены полки украинских магазинов. За последние два года отечественный рынок лицензионного игрового ПО для PC сократился по разным оценкам почти в 2,5 раза. Очевидный регресс, дорогие читатели, причем стремительный и болезненный для всех нас. Однако это не значит, что мы всей душой болеем за цифровых корсаров

и не готовы покупать лицензионные игры – отменные продажи «S.T.A.L.K.E.R.: Чистое небо» и Fallout 3 доказывают обратное.

На консольном фронте тоже не безоблачно. Да, в нашей стране официально представлены консоли Sony и есть компании, которые возят игры для них. Да, не так давно в украинской рознице появилась Nintendo Wii и продукты для нее. Но вот самую массовую и близкую сердцу PC-аудитории Xbox 360 мы вряд ли скоро увидим на полках магазинов. Кстати, похоже, издатели будут сдвигать даты выхода PC-версий мультиплатформенных продуктов на несколько месяцев (по сравнению с консольными), дабы минимизировать потери от пиратства. Вы наверняка слышали о переносе Saint's Row 2 и Mirror's Edge для PC.

А упомянутое мною в заголовке чувство есть, и оно особенно сильно, учитывая то, что цивилизованный рынок теперь не за океаном, в далекой Америке, а вот тут, буквально по соседству. Будем надеяться, что в 2009 году он появится и у нас.

Приятного чтения.

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

тема

«ИгроМир 2008»: экспресс-тур

Раз в год павильон № 57 московского ВВЦ превращается в настоящий геймерский рай: много новых всеми ожидаемых игр, яркие стенды, красивые девушки, самые настоящие, пусть и подуставшие разработчики, а также масса приятных подарков и безделушек. Но для нас главным на этой выставке стал анонс игры «King's Bounty: Принцесса в доспехах».



Содержание

№ 12 (40) декабрь 2008

тема

18 Репортаж с «Терри- тории игр 2008»

Главным событием осени для украинских геймеров вновь стала «Территория игр» – международная выставка интерактивных развлечений, которая прошла с 30 октября по 2 ноября в киевском выставочном комплексе «КиевЭкспоПлаза».



Новости

- 8 Кратко
- 12 Новости киберспорта
- 14 Обратная связь
- 16 Casual Connect Kiev 2008

Тема

- 18 Территория игр 2008
- 24 ИгроМир 2008: экспресс-тур
- 30 Интервью с Джошуа Ортегой

Превью

- 36 Majesty 2: The Fantasy Kingdom Sim
- 42 The Sims 3

Рецензии

- 52 Gears of War 2
- 58 Fallout 3
- 64 Властелин Колец Онлайн: Тени Ангмара
- 68 Far Cry 2
- 72 Brothers in Arms: Hell's Highway

- 76 Mount & Blade
- 78 Time Crisis 4
- 82 Ведьмак. Дополненное издание
- 84 Civilization IV: Colonization
- 86 Final Fantasy IV
- 87 Guitar Hero: Aerosmith
- 88 Space Siege
- 90 Tale of a Hero/Герой
- 92 American McGee's Grimm
- 94 Sonic Chronicles: The Dark Brotherhood
- 96 Pipe Mania
- 97 Fracture
- 98 Nikopol: Secrets of the Immortals

100 Галерея

Гид покупателя

- 104 Компьютер месяца
- 106 Железо
- 112 Топ 5 декабря



превью

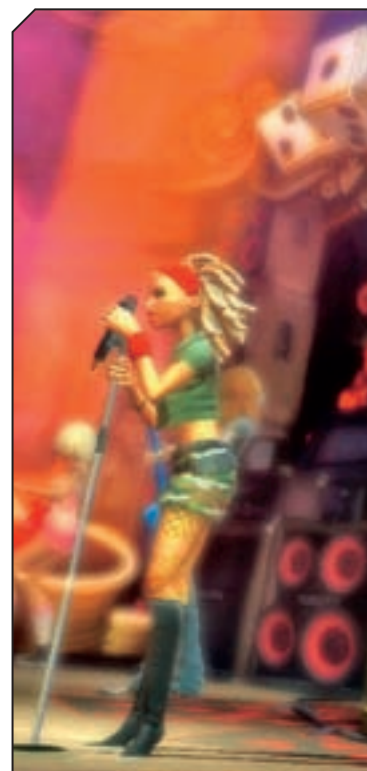


Majesty 2: The Fantasy Kingdom Sim

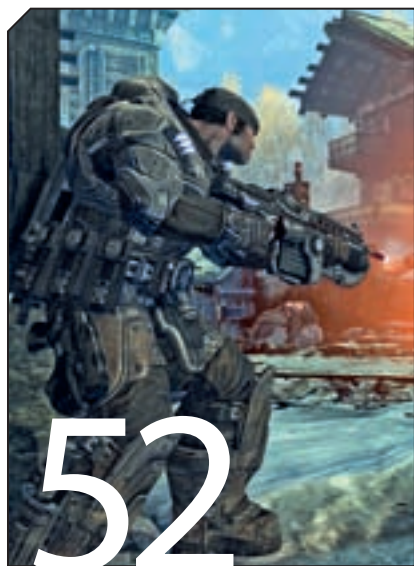
В свое время оригинальная Majesty стала для многих настоящим открытием. Стратегия, в которой вы не могли напрямую руководить подопечными, а лишь давали им общие указания к действиям, воспринималась очень свежо. Приятно, что в скором будущем должен появиться сиквел этого проекта от компании «1C: Ino-Co».

игры в номере

American McGee's Grimm 92	Mount & Blade 76
Batman Arkham Asylum 100	Nikopol: Secrets of the Immortals 98
Brothers in Arms: Hell's Highway . . 72	Overlord II 101
Civilization IV: Colonization 84	Pipe Mania 96
Dungeon Party 100	RACE Pro 103
Eat Lead: The Return of Matt Hazard 102	Skate 2 102
Fallout 3 58	Sonic Chronicles: The Dark Brotherhood 94
Far Cry 2 68	Space Siege 88
Fat Princess 103	Tale of a Hero/Герой 90
Final Fantasy IV 86	The Sims 3 42
Fracture 97	Time Crisis 4 78
Gears of War 2 52	Two Worlds: The Temptation 102
Guitar Hero: Aerosmith 87	WWE Legends of Wrestlemania . 100
Highlander 103	Ведьмак. Дополненное издание 82
Imperium Romanum 2 101	Властелин Колец Онлайн: Тени Ангмара 64
Little King's Story 101	
Majesty 2: The Fantasy Kingdom Sim 36	



рецензии



Gears of War 2

Маркус Феникс снова рвется в бой! И вы бы знали, сколько сюрпризов и неожиданных игровых ситуаций приготовили ему (и вам, конечно же) создатели Gears of War 2. Невероятно, но факт – продолжение вышло намного лучше оригинала.

рецензии

58 Fallout 3

За десять лет с момента выхода Fallout 2 радиоактивная пустошь сильно изменилась – но исследовать ее, поверьте, не менее интересно. Да, триквел во многом отличается от проектов легендарной дилогии. Делает ли это игру хуже? Мы уверены – нет.



Delfics[®] green

НЕПЕРЕМОЖНИЙ КОМП'ЮТЕР



ЛІЦЕНЗІЙНА ГРА у ПОДАРУНОК!*

Купуй комп'ютер Delfics[®] green на базі платформи Spider від AMD в мережі ГігаБайт та отримай ліцензійний диск із сучасною рольовою грою «*SACRED 2. Fallen Angel*»

Запитуйте акційні комп'ютери Delfics[®] green в мережі комп'ютерних салонів ГігаБайт:

Київ

пр-т Московський, 6,
тел.: (044) 581-27-29
вул. Червоноармійська, 72
(ТК «Олімпійський»),
тел.: (044) 501-23-08
пр-т Героїв Сталінграду, 27,
тел.: (044) 426-86-61
пр-т Маяковського, 10,
тел.: (044) 536-09-23
вул. Дорогожицька, 17,
тел.: (044) 451-46-79
вул. Тимошенка, 21,
тел.: (044) 426-17-02

Відділ оптового продажу:

м. Київ, вул. Академіка Філатова, 1/22, тел.: (044) 501-60-42

Детальна інформація про умови акції за телефоном

8-800-501-1000

(вільно і безкоштовно зі стаціонарних телефонів)

та на сайті

www.delfics.com

Алчевськ

вул. Фрунзе, 44, тел.: (06442) 5-45-03

Житомир

Ст. Бульвар, 2 (В. Бердичівська, 26)
тел.: (0412) 42-16-16

Кіровоград

вул. Преображенська, 3-а,
тел.: (0522) 35-72-27

Кременчук

вул. Жовтнева, 37/18,
тел.: (0536) 79-99-98

Нетішин

пр-т Незалежності, 22
тел.: (03848) 4-06-44

Світловодськ

вул. Леніна, 41, тел.: (05236) 3-36-68

Славутич

вул. Церковна, 45,
тел.: (03842) 7-33-44

Хмельницький

вул. Проскурівська, 1,
тел.: (0382) 72-08-43

Чернігів

вул. Мстиславська, 33,
тел.: (0462) 77-47-07

Чернівці

вул. Хотинська, 43 (ТБК «Боянівська»),
тел.: (0372) 58-66-07

Інтернет-магазин

www.gb.ua

**Вигідний
кредит!**

Умови кредитування
банків-партнерів запитуйте
в місцях продажу.



**Сервісна підтримка
ПК Delfics[®] green — 5 років!**

З роки гарантії та 2 роки безкоштовного
сервісного обслуговування.

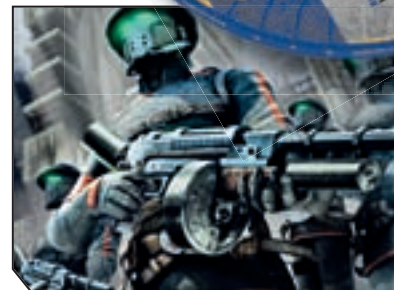
ПК Delfics[®] green сертифіковані УкрСЕПРО

* — Термін дії акції з 1 листопада до 31 грудня 2008 року, або доки акційний товар є в наявності. Подарунком вважається придбання товару за 1 грн.

© 2008 Advanced Micro Devices, Inc. Всі права захищені. AMD, логотип стрілка AMD, AMD Phenom, ATI, логотип ATI, Radeon та будь-які їхні комбінації є товарними знаками компанії Advanced Micro Devices, Inc. Інші назви використовуються лише з інформаційною метою і можуть бути товарними знаками відповідних власників.

AMD
The future is fusion

Содержание →

Gameplay
DVD#12 (40)

Игры

Freeware-игры

Big Building Boom Blues
Hex-a-hop
Crack Attack!

Collapse 1.1

Far Cry 2 v1.01

Sacred 2:

Fallen

Angel 2.12

Spore 1.02

Видеоролики

Мультиплатформа

Alpha Protocol

BioShock 2: Sea

of Dreams

Call of Duty:

World at War

PS3

LittleBigPlanet

Xbox 360

Gears of War 2

Fable II

PSP

Patapon 2

Super Stardust Portable

Обои для Рабочего
стола

Brothers in Arms:

Hell's Highway

Command & Conquer

Damnation

Fallout 3

Fantasy Life Mabinogi

Far Cry 2

Guitar Hero World Tour

Lineage

LittleBigPlanet

Men of War

Midnight Club: LA

MotorStorm: Pacific Rift

Perry Rhodan Game

Resistance 2

Обои от

GameWallpapers.com

Скринсейверы для
Рабочего столаУтилиты,
программы и
драйверы на все
случаи жизни

Command &

Conquer:

Red Alert 3

Damnation

Dead Space

Eat Lead

Fallout 3

Far Cry 2

Need for Speed:

Undercover

Midnight Club:

Los Angeles

Mortal Kombat vs.

DC Universe

NBA 2K9

NHL 2K9

Prince of Persia

PyroBlazer

Red Faction: Guerrilla

Shaun White

Snowboarding

Sonic Unleashed

Wheelman

PC

Dragon Age: Origins

Global Agenda

Ice Breakers

Love

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

Чистое небо



Mujeo
Timerocketxbx

Shareware-игры

FishДом

Бюро путешествий

Времена года 2

За 80 дней вокруг света

Империя моды

Колыбель света

Лунтик. В поисках

звезды

Морской бой.

Подводная война

Нямстеры 2!

Вокруг света

Шоу домашних

животных

Демонстрационные
версии

Collapse

Tomb Raider:

Underworld Demo

Патчи

Русские версии

Command & Conquer:

Red Alert 3 v1.03



«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, декабрь 2008» является
неотъемлемой составляющей журнала
Gameplay, № 12 (40), 2008 и продажа
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

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
CAMERA

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.

Кратко

Подробнее на gameplay.com.ua

Принцесса в доспехах



→ Фирма «1С» и компания Katauri Interactive официально анонсировали дополнение к нашумевшей «King's Bounty. Легенда о рыцаре». Аддон будет называться «King's Bounty: Принцесса в доспехах». Как нетрудно догадаться, главная роль в нем отведена очаровательной рыцарше, отправившейся на поиски своего наставника. Вместо Духов Ярости нам станет помогать ручной дракончик, а возможность заводить детей заменят наймом оруженосцев. Обещают путешествия по воздуху на Пегасе, новых противников и боссов, а также систему контрактов и охоту за головами. Выход игры намечен на первый квартал следующего года.

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	Carnival: Funfair Games	Take-Two	Cat Daddy
5	FIFA 09	Electronic Arts	EA Canada
6	Mario & Sonic at the Olympic Games	SEGA	SEGA
7	LEGO Batman: The Videogame	Warner Bros. Interactive	Traveller's Tales
8	Big Beach Sports	THQ	HB Studios
9	Family Trainer	Atari	Namco
10	Family Ski	Nintendo	Namco

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

Xbox 360 Европейский рейтинг продаж игр

№	Название	Издатель	Разработчик
1	Fallout 3	Bethesda Softworks	Bethesda
2	Fable II	Microsoft	Lionhead Studios
3	FIFA 09	Electronic Arts	EA Canada
4	Far Cry 2	Ubisoft	Ubisoft Montreal
5	Saints Row 2	THQ	Volition
6	Pro Evolution Soccer 2009	Konami	Konami Digital Entertainment
7	Quantum of Solace	Activision Blizzard	Treyarch
8	Dead Space	Electronic Arts	EA Redwood Shores
9	Midnight Club: Los Angeles	Take-Two	Rockstar San Diego
10	Halo 3	Microsoft	Bungie

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

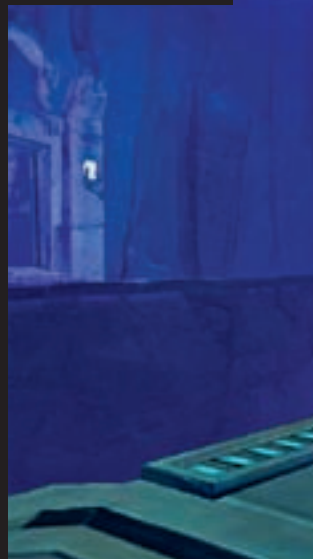
PS3 Европейский рейтинг продаж игр

№	Название	Издатель	Разработчик
1	Fallout 3	Bethesda Softworks	Bethesda
2	Far Cry 2	Ubisoft	Ubisoft Montreal
3	FIFA 09	Electronic Arts	EA Canada
4	Pro Evolution Soccer 2009	Konami	Konami Digital Entertainment
5	Quantum of Solace	Activision Blizzard	Treyarch
6	Midnight Club: Los Angeles	Take-Two	Rockstar San Diego
7	Saints Row 2	THQ	Volition
8	Dead Space	Electronic Arts	EA Redwood Shores
9	Grand Theft Auto IV	Take-Two	Rockstar North
10	Moto GP 08	Capcom	Milestone Studios

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

Онлайновая республика

→ Компании Electronic Arts, BioWare и LucasArts наконец-то официально анонсировали Star Wars: The Old Republic – именно так будет называться мифическая KOTOR Online. События развернутся спустя 300 лет после перипетий Knights of the Old Republic. Империя ситхов наносит неожиданный удар Старой Республике и развязывает конфликт, который, впрочем, довольно скоро заканчивается подписанием мирного договора. Наступают тревожные времена холодной войны, когда игроки будут вольны принять любую сторону. Подробности проекта, увы, не сообщаются – авторы лишь упомянули необычайно сильный акцент на интересный сюжет. Незвестной осталась и предполагаемая дата выхода. Скорее всего, она вряд ли наступит раньше конца 2009 года.



Герой Англии

→ На лондонском фестивале игр (London Games Festival) проводился опрос посетителей с целью выяснить, кто из знаковых персонажей индустрии наиболее любим английскими геймерами. Респондентов, правда, было не так уж и много – около 500 человек (их возраст и пол, увы, не сообщаются). Победителем неожиданно стал ежик Соник, который опередил Марио (усатый спаситель принцесс на втором месте), Лару Крофт (3-я позиция) и Линка (он только 6-й). Примечательно, что Нико Белик из GTA IV занял лишь девятую, предпоследнюю позицию в рейтинге популярности.



Трилогия StarCraft 2

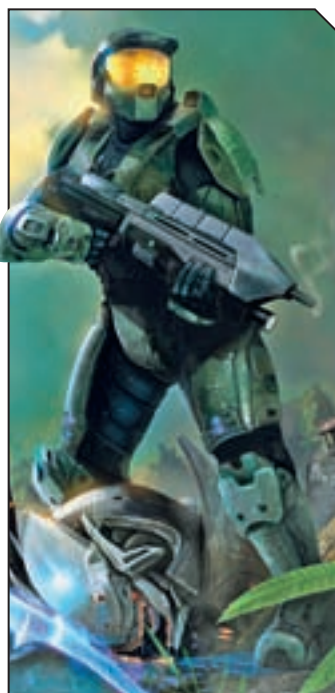
→ Наверное, самой неожиданной новостью прошедшего мероприятия BlizzCon 2008 стало официальное извещение Blizzard о разделении StarCraft 2 на трилогию с единым сюжетом. Название эпизодов уже известно: Wings of Liberty, Heart of the Swarm и Legacy of the Void, а посвящены они терранам, зергам и протоссам соответственно. Каждая часть будет состоять из 26–30 миссий, при этом у заранее определенных концовок должны быть альтернативные пути достижения. Кроме того, «серии» добавляют в армии противоборствующих сторон новые юниты, а в саму игру – новые возможности.





Bungie идет в разведку

→ Компания Microsoft официально анонсировала Halo 3: Recon – приквел нашумевшей Halo 3. Его разработку ведет все та же Bungie (которая уверяет, что данный проект станет для нее последней игрой, связанной со знаменитой вселенной). Нам предложат роль бойца особого подразделения ODST (Orbital Drop Shock Trooper), а сюжет расскажет о событиях, происходивших перед возвращением Мастера Чифа на Землю. Обещают, что геймплей разнообразят тактическими и stealth-элементами. Многопользовательский режим, разумеется, также улучшат. Выход Halo 3: Recon запланирован на осень 2009 года.



steelseries
professional gaming gear

ПІДКОРИ НОРДСКОЛ
З НОВОЮ ЗБРОЄЮ!



eletek.UA
ексклюзивний дистриб'ютор в Україні

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

PC Европейский рейтинг продаж игр

№	Название	Издатель	Разработчик
1	Fallout 3	Bethesda Softworks	Bethesda
2	Command & Conquer: Red Alert 3	Electronic Arts	EA Los Angeles
3	Far Cry 2	Ubisoft	Ubisoft Montreal
4	Spore	Electronic Arts	Maxis
5	FIFA Manager 09	Electronic Arts	Bright Future
6	The Sims 2: Apartment Life	Electronic Arts	Maxis
7	The Sims 2: Double Deluxe	Electronic Arts	Maxis
8	Dead Space	Electronic Arts	EA Redwood Shores
9	Pro Evolution Soccer 2009	Konami	Konami Digital Entertainment
10	X3: Terran Conflict	Koch Media	Egosoft

Чарты предоставлены Chart Track, ©2008 ELSPA 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	Activision Blizzard	Blizzard Entertainment
2	World of Warcraft: Wrath of the Lich King Collector's Edition	Activision Blizzard	Blizzard Entertainment
3	Fallout 3	Bethesda Softworks	Bethesda
4	Spore	Electronic Arts	Maxis
5	Richard Garriott's Tabula Rasa	NCsoft	Destination Games
6	Call of Duty: World at War (preorder)	Activision	Treyarch
7	World of Warcraft: Battle Chest	Activision Blizzard	Blizzard Entertainment
8	Command & Conquer: Red Alert 3	Electronic Arts	EA Los Angeles
9	Everquest II: The Shadow Odyssey	SOE	SOE
10	Nancy Drew: The Haunting of Castle Malloy	Her Interactive	Her Interactive

PC Российский рейтинг продаж игр

№	Название	Издатель в России	Разработчик
1	Fallout 3	«ТС»	Bethesda
2	«Xenus 2: Белое золото»	«Руссобит-М»	Deep Shadows
3	«Sacred 2: Падший ангел»	«Акелла»	Ascaron Entertainment
4	«Нэнси Дрю. Привидение замка Маллой»	«Новый Диск»	Her Interactive
5	«Mount & Blade. История героя»	«ТС»/Snowball Studios	TaleWorlds
6	«S.T.A.L.K.E.R.: Чистое небо»	GSC World Publishing	GSC Game World
7	Crysis Warhead	«Софт Клуб»	Crytek Budapest
8	Race Driver: GRID	«Новый Диск»	Codemasters Studios
9	«Warhammer: Печать Хаоса. Марш разрушения»	«Новый Диск»	Black Hole Entertainment

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

PS2 Европейский рейтинг продаж игр

№	Название	Издатель	Разработчик
1	Pro Evolution Soccer 2009	Konami	Konami Digital Entertainment
2	FIFA 09	Electronic Arts	EA Canada
3	Quantum of Solace	Activision Blizzard	Eurocom Entertainment
4	Star Wars: The Force Unleashed	LucasArts	Krome Studios
5	Manhunt 2	Take-Two	Rockstar London
6	LEGO Indiana Jones: Original Adventures	LucasArts	Traveller's Tales
7	Guitar Hero III: Legends of Rock	Activision Blizzard	Budcat Creations
8	Crash: Mind Over Mutant	Activision Blizzard	Radical Entertainment
9	Mercenaries 2: World in Flames	Electronic Arts	PI Studios
10	WALL-E	THQ	Asobo Studio

PSP Европейский рейтинг продаж игр

№	Название	Издатель	Разработчик
1	FIFA 09	Electronic Arts	EA Canada
2	LEGO Batman: The Videogame	Warner Bros. Interactive	Traveller's Tales
3	Midnight Club: L.A. Remix	Take-Two	Rockstar London
4	Star Wars: The Force Unleashed	LucasArts	Krome Studios
5	LEGO Indiana Jones: Original Adventures	LucasArts	Traveller's Tales
6	Tiger Woods PGA Tour 09	Electronic Arts	Exient
7	Manhunt 2	Take-Two	Rockstar Leeds
8	Crisis Core: Final Fantasy VII	Square Enix Europe	Square Enix
9	Star Ocean: First Departure	Square Enix Europe	Tri-Ace
10	WALL-E	THQ	Savage Entertainment

DS Европейский рейтинг продаж игр

№	Название	Издатель	Разработчик
1	Dr. Kawashima's Brain Training	Nintendo	Nintendo
2	LEGO Batman: The Videogame	Warner Bros. Interactive	Traveller's Tales
3	Mario Kart DS	Nintendo	Nintendo
4	More Touchmaster	Midway	Phoenixsoft Games
5	High School Musical 3: Senior Year	Disney Interactive Studios	Griptonite
6	More Brain Training From Dr. Kawashima	Nintendo	Nintendo
7	Imagine: Teacher	Ubisoft	Magic Pockets
8	Nintendogs: Lab & Friends	Nintendo	Nintendo
9	Big Brain Academy	Nintendo	Nintendo
10	Puzzler Collection	Ubisoft	Route 1 Games

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

Дело раскрыто

➔ Поставлена точка в расследовании кражи копии игры Assassin's Creed – если вы помните, ее похитили из офиса российской компании «Акелла» за месяц до официальной даты выхода. Оказалось, что образ диска разметил в Сети студент МГУ, приятель которого работал в «Акелле», – он и передал своему товарищу DVD с дорелизной версией проекта. При этом нарушитель был уверен, что правоохранительные органы не смогут отследить его действия. Но все оказалось не так – виновный найден и осужден на два года условно.



Кризис не страшен

➔ Аналитик Колин Себастиан (Colin Sebastian) из компании Lazard Capital Markets сообщил о том, что платформодержатели и крупные издатели должны без особых проблем пережить начавшийся мировой экономический кризис. В первых надежду вселяет стабильный спрос на консоли (даже вопреки их относительно высокой стоимости), вторым помогут свободные финансовые активы (например, у EA они оцениваются в 2,7 млрд долларов, а у Activision Blizzard – в 3 млрд) и завидная популярность сиквелов успешных проектов. Себастиан прогнозирует и возможное продление жизненного цикла текущего поколения консолей, ведь на разработку, запуск и продвижение новых устройств тратятся немалые деньги, а сейчас все, как известно, предпочитают экономить.

Битломания

➔ Компании MTV Games и Harmonix Music Systems выпустят музыкальную игру, которая будет основана на композициях легендарной The Beatles. Подробности не сообщаются, но известно, что данный проект является самостоятельным продуктом и не имеет отношения к сериям Guitar Hero и Rock Band (хотя и совместим с используемыми в них контроллерами-инструментами). Говорят, созданию графического оформления уделят особое внимание, а в треклисте мы найдем композиции со всех студийных альбомов группы. Посмотрим, посмотрим... Выход проекта ориентировочно намечен на конец 2009 года.





Спасены!

→ Будущее потенциально неплохих проектов Ghostbusters и The Chronicles of Riddick: Assault on Dark Athena после объединения компаний Activision и Vivendi Games оставалось очень туманным. И если ремейк оригинальной The Chronicles of Riddick под новым названием общественность волновал не особо, то судьба игры по мотивам фильма «Охотники за привидениями» лишила крепкого сна многих геймеров со стажем. И вот Atari сообщает, что поводов для беспокойства отныне нет – она заполучила права на издание указанных игр и планирует выпустить их в 2009 году.

Войны магов

→ Компания Stardock, разработчик серии Galactic Civilization и издатель Sins of a Solar Empire, официально анонсировала свой следующий проект – 4X-стратегию Elemental: War of Magic. Действие, понятное дело, будет разворачиваться в фэнтезийном сеттинге. Нам предстоит возводить города, растить героев, исследовать подземелья и изучать пресловутую магию. Обещают также и отличный сетевой режим: с генератором карт, развитой системой дипломатии и поддержкой пользовательских модов. Игру надеются выпустить в 2010 году, при этом ее бета-тестирование начнется в июне 2009.



Парой строк

Grasshopper Manufacture анонсировала No More Heroes: Desperate Struggle – продолжение своего нашумевшего проекта.

Tekken 6 выйдет не только в версии для PlayStation 3, но и для Xbox 360.

The Witcher или попросту «Ведьмак» установил собственный рекорд продаж – количество реализованных копий этой игры перевалило за один миллион штук.

Nintendo DSi будет официально запущена в Европе не позже лета следующего года. А в Японии новую версию консоли уже разбирают как горячие пирожки.

BioShock 2 уже официально анонсирована компанией Take-Two. Вот только издатель проекта не пожелал озвучить никаких его подробностей, сообщив лишь ориентировочную дату выхода – следующий год.

Warhammer Online успела собрать более 750 тысяч подписчиков.

Сиквел LittleBigPlanet уже находится в разработке, сообщает BBC.

Saint's Row 2 выйдет на PC только в январе 2009-го.

Bionic Commando появится на прилавках сразу после Нового года.

Dragon Age, следующий проект от гуру ролевого жанра – компании BioWare, сможет порадовать не только PC-геймеров, но и владельцев консолей. Правда, последним придется ждать выхода игры аж до IV квартала следующего года.

Unreal Engine 3.0 был лицензирован Electronic Arts специально для нового, пока еще безымянного проекта в жанре action/horror, создаваемого студиями Grasshopper Manufacture (Killer 7, No More Heroes) и Q Entertainment (Lumines, Meteos).

microlab
feel different



Услышь
“дыхание”
ветра



Solo 6

Акустичні системи
microlab серії Solo
дозволять Вам почути
відомі музичні твори
такими якими їх
створили автори

www.microlab.ua
+38/044/206-27-09

Офіційні дистриб'ютори
продукції microlab в Україні:

ERC +38 /044/ 230-34-74
<http://www.erc.ua>

K-Trade +38 /044/ 568-50-05
<http://www.k-trade.ua>

MTI +38 /044/ 458-38-73
<http://www.mti.ua>

Новости киберспорта



Extreme Masters Global Challenge: fnatic позируют на фоне чека за первое место



ESWC 2008: французенки радуются победе

ДЕНЬГИ ЛЮБЯТ СЧЕТ

Время сводить дебет с кредитом. На сайте gravitasgaming.net скрупулезно подсчитали выручку, которая оказалась в карманах у победителей крупнейших киберспортивных соревнований 2008 года. Самым успешным прогеймером мира действительно есть чем похвастаться.

На первом месте в мировом финансовом Counter-Strike-зачете немецкий гигант mousesports – его бойцы заработали 130 тыс. долларов. Шведы из команды fnatic на втором – у тех на счету на одиннадцать тысяч меньше. Остальные коллективы на их фоне выглядят поскуднее, однако даже в пересчете на пятерых игроков названные суммы все равно впечатляют.

В номинации WarCraft III, которая де-факто является самой прибыльной одиночной дисциплиной на данный момент, богатейшим кибератлетом был признан кореец Lyn – за отчетный период он заработал 93 тыс. долларов. Его соотечественник Moon угнездился на второй позиции, причем с серьезным отставанием – на его счету 52 тысячи. Украинiec Михаил Новопашин в рейтинге занимает 15-е место – в этом году его кошелек поправился всего на 10 тыс. долларов.

GLOBAL CHALLENGE: DUBAI, MONTREAL

Не так давно в Лос-Анджелесе компания ESL провела крупный чемпионат по Counter-Strike с претенциозным названием Global Challenge. Второй турнир серии прошел в Монреале при участии десяти команд. Несомненными фаворитами являлись шведы SK Gaming. Еще перед стартом лидера клана в интервью заявил: если в решающей битве его ребята встретятся с fnatic, то зрители получат настоящее шоу. Как в воду глядел – обе команды оказались настолько сильны, что без труда дошли до финала. А там, после серии феерических матчей SK Gaming все же отдала первое место своим соотечественникам.

А чтобы сделать турнир действительно глобальным, третьим местом проведения был выбран Дубай. Учитывая относительную близость Объединенных Арабских Эмиратов и необходимость хорошо потренироваться, туда отправились и украинцы DTS, чемпионы национальных отборочных WCG 2008. Однозначно оценить их выступление на турнире тяжело: в группу С, куда попали наши ребята, также вошли немцы mousesports и финская команда Team GamePlay. Соперники, как видите, не из легких. Борьба оказалась под стать составу – вначале DTS уступила финнам на de_nuke

(11:19). Затем победила местную команду (впрочем, это удалось всем участникам группы). А вот третью, решающую игру, от исхода которой зависело, выйдет ли украинская команда в плей-офф, наши бойцы отдали с разгромным счетом 24:6. А пока DTS летела домой, в суперфинале Global Challenge встретились два сильнейших коллектива турнира: злые mousesports вырвали победу у поляков Meet You Makers. Третье место – за финнами из Team GamePlay.

WEG MASTERS

Ежегодные соревнования World eSport Games в этот раз состоялись в китайском городе Ханчжоу. Дисциплин было две: Counter-Strike 1.6 и WarCraft III. Турнир проходил по традиционной схеме: вначале групповая стадия, затем – игры плей-офф, причем команды проводили в день всего по одному-два матча. Такой организационный принцип сказывается на результатах, ведь когда прогеймерам дают больше времени на подготовку, они показывают совсем другой класс.

SK Gaming не смогла выйти из группы, пропустив вперед датчан mTw и корейцев eStro. Во второй группе первые два места заняли mousesports и fnatic. В четвертьфиналах mTw обошла fnatic, а mousesports взяла верх над корей-

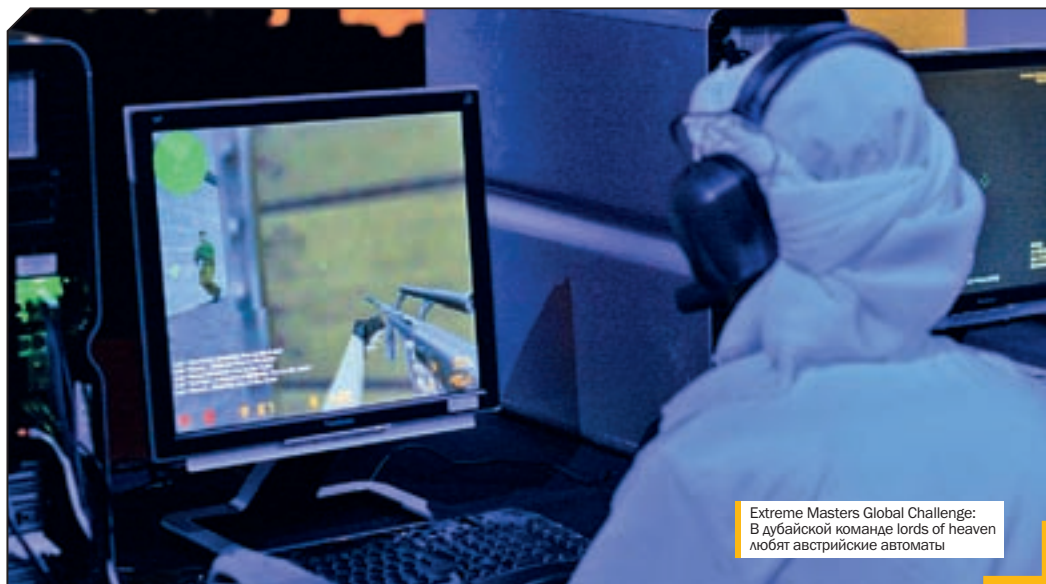
цами. После чего нас ждал потрясающий финал, где датчане сделали немцев с общим счетом 2:1.

В дисциплине WarCraft III последние два турнира чемпионский титул доставался корейцу Moon. А в этот раз ему удалось дойти лишь до полуфиналов, где он был повержен молодой звездой китайского происхождения InFi. С другой стороны сетки до суперфинала добрался Lyn. После упорных и продолжительных боев первое место досталось сыну Поднебесной.

ESWC MASTERS OF ATHENS

А в Афинах собрались лучшие кибератлеты мира в дисциплинах WarCraft III и Quake III. Для каждой номинации были отобраны шестнадцать игроков, из которых четверо представляли Грецию. Выступал там и Михаил «GG.HoT.C-Club» Новопашин. Первый день соревнований по WarCraft III не подарил сюрпризов – все фавориты вышли из своих групп. Михаил также забронировал себе место в следующем туре после победы над шведом SaSe и греком SeGal. Даже проиграв корейцу Lyn не помешало ему продолжить выступление на турнире. Однако уже на втором этапе Михаил получил в свою группу практически всех лучших варкрафтеров Европы. Конечно, бронзового призера WCG 2006 это не испугало. В ходе продолжительных боев ему удалось победить

«В стане Национальной Лиги Компьютерных Игр царит оживление»



Extreme Masters Global Challenge:
В дубайской команде lords of heaven
любят австрийские автоматы

MYM.Grubby. А вот выиграть у Who и ToD, увы, не вышло, и плей-офф турнира проходит без Михаила. В итоге первое место в номинации занял Lun, его ждали 7,5 тыс. долларов и квота на Гранд-финал ESWC в следующем году. Серебро за MYM.Moon.

В номинации Quake III победа досталась американцу Rapha, второе место у поляка av3k, бронза у белоруса Surpher. Что интересно, в турнире принимали участие такие мастера, как Toxis и Cooler, и многие пророчили золото и серебро именно им. Однако они не смогли пройти даже первый групповой раунд.

ОБНОВЛЕНИЕ STEAM

Valve выпустила патч для Counter-Strike 1.6. Помимо обновлений и исправления ошибок, новая версия поставила геймеров перед фактом – silent run больше не работает. Прием, когда игрок во время бега персонажа быстро нажимал клавишу, отвечающую за приседание, очень помогал и в интернет-баталиях, и на LAN-соревнованиях. Стоит ли говорить, какое преимущество получал герой, бесшумно выскакивающий из-за спины с автоматом наперевес?

В долгой и бурной истории Counter-Strike прием занимал особое место: одни считали его неотъемлемой частью игры, другие – банальным багом. Организаторы

киберспортивных турниров тоже не имели общего мнения. На каких-то чемпионатах silent run был запрещен, а на иных за его использование даже не журили. Теперь лавочка прикрыта. Хочешь бежать – бегай, но изволь при этом шуметь.

НЛКИ: ДУБЛЬ ТРИ

А в стане Национальной Лиги Компьютерных Игр царит оживление: на всех парах идет подготовка к очередному, третьему сезону соревнований. Надеемся увидеть много интересного. Помимо традиционной Украинской лиги, нас ждет следующий Суперкубок, где шестнадцать Counter-Strike-команд сойдутся в схватке за право называться сильнейшими. Планируются

квалификации в России, Белоруссии, Литве и Латвии, а также дополнительные турниры по Quake III, Call of Duty 4: Modern Warfare, DotA Allstars и FIFA 09. Кроме того, игроки смогут принять участие в аматорском турнире НЛКИ Украины по Counter-Strike.

Для комфортного чтения последних новостей будет запущена новая версия официального сайта – cyberarena.tv. И не забываем про телепередачу на канале «Мегаспорт». Каждые вторник и пятницу в программе «Лига Компьютерных Игр» ожидаем как репортажи о самых интересных матчах, так и интервью с командами-участницами. Впрочем, наш журнал тоже не останется в стороне. Мы будем держать вас в курсе событий.



ESWC Masters of Athens:
победителю – кубок, чек и
много-много девочек!

ГРАЙ НА МАКСИМУМ!

TEXTURE QUALITY HIGH
OBJECTS QUALITY HIGH
SHADOWS QUALITY HIGH
PHYSICS QUALITY HIGH
SHADERS QUALITY HIGH



www.ggshop.com.ua

Тел.: (044) 222-8263

(044) 222-8265

info@ggshop.com.ua

ДОСТАВКА ПО КИЕВУ ТА РЕГІОНАМ

Обратная связь

Голосования

ИГРА ОКТЯБРЯ

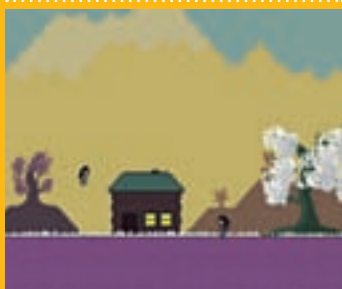
1. Fallout 3 – 62%
2. Dead Space – 39%
3. Far Cry 2 – 32%
4. Command & Conquer: Red Alert 3 – 23%
5. Fable 2 – 17%
6. Brothers in Arms: Hell's Highway – 13%
7. LittleBigPlanet – 11%
8. Pro Evolution Soccer 2009 – 8%
9. FIFA 09 – 6%
10. Sacred 2: Fallen Angel – 5%
11. Saint's Row 2 – 4%
12. Fracture – 1%
13. Golden Axe: Beast Rider – 1%
14. LEGO Batman: The Videogame – 1%
15. MySims – 1%
16. Quantum of Solace: The Game – 1%

Всего в опросе приняло участие 354 человека. Можно было выбрать три игры.

ИНТЕРЕСУЮТ ЛИ ВАС INDIE-ИГРЫ?

1. Нет, инди-сцена мне не интересна – 53% (161 голос)
2. В общем да, но уделяю внимание лишь известным проектам (Cave Story, Knytt и т.д.) – 31%
3. Да, внимательно слежу за ними – 16%

Всего в опросе приняло участие 305 человек.

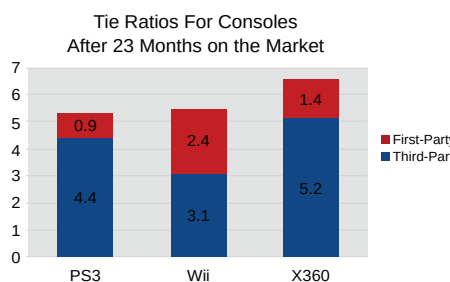


Блог gameplay.com.ua
Форум gameplay.com.ua/forum

Наши читатели пишут

КАКУЮ КОНСОЛЬ ПОКУПАЮТ ДЛЯ ИГР?

Gamasutra подсчитала attach rate – среднестатистическое количество игр, которым обладает среднестатистический хозяин одной из трех консолей. Полученное число является показателем популярности. Как счет в той войне, которую англичане называют Battle for the living room. Оказывается, Wii покупают не только ради бандлов с Fit и Sports, и на приставке от Nintendo кто-то действительно запускает нормальные игры.



Кстати, PlayStation 3 показала до странного низкий результат – всего пять игр в среднем на консоль. Пока Microsoft побеждает.

Что тут означают first-party и third-party?

ievdsoma

Игры от производителя консоли и от сторонних издателей.

Сергей Светличный

Так что, выходит, у Sony продается так мало эксклюзивов? Их только внутренние студии и выпускали.

ievdsoma

Ну з Sony все ясно – купа народу юзає її як Blu-ray-плеєр... Я би п'ять ігор на приставку назвав навіть завеликим числом.

Taran2L

Как для Blue-ray-плеера – отличный результат, всего на 1 игру меньше, чем у чистокровной консоли ;)

s_cream_y

Не знаю как вы, а я просто не верю в то, что PS3 может проиграть войну консолей... да, пока она на третьей позиции... Но ведь еще есть время, и еще будут эксклюзивы, ради которых люди побегут и купят ее в магазинах!

AnGeLiN

FALLOUT 3: СЧИТАЕМ ДЕНЬГИ

Bethesda официально потрясла туго набитым кошельком – спустя одну неделю со дня релиза они смогли отгрузить 4,7 миллиона копий Fallout 3. Это больше, чем продажи Half-Life 2, DOOM 3 и двух Baldur's Gate между прочим. Все версии в сумме (для PC, Xbox 360 и PS3) принесли разработчикам 300 миллионов долларов. Игра уже оплатила свое создание и пару сиквелов вдобавок, поздравляю.

Если вспомнить унылые продажи Fallout 1 и 2, которые недошагали до планки 100 тысяч, так вообще отличный результат.

Смешно, когда сравнивают ТОГДА и СЕЙЧАС.

Цены, стоимость разработки, количество PC в мире плюс приставки – все совсем по-другому >_>

Diodoroff

Ага. Между прочим, первый Baldur's (1998-й год, прямой конкурент Fallout 2) смог разойтись двумя миллионами копий.

grayraw

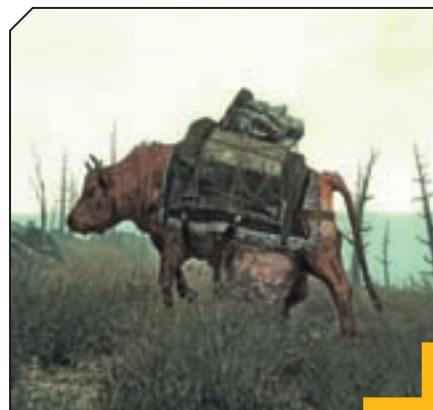
И Final Fantasy продавалась миллионными тиражами. Смиритесь. Fallout расхотелся ужасно в свое время.

Anball

А чего смиряться, если правда?

Разве непонятно, где весь тот народ, который сейчас фанатеет, взял Fallout? Что «Фаргус», что «7 волк»... Все равно же пиратка была, т.е. на цифры продаж и всего такого они не влияли ни разу.

rf





КОЛОНКА: ПРО СМЫСЛ ЧИСЕЛ

Оценки – крайне удобная штука для начинающего рецензента wappa-be. Ему не хватает слов, акценты упорно не желают ставиться, и после потока малосвязанных мыслей не найти лучшего средства подвести итог: «Бла-бла-бла, 8 из 10», «моя оценка 3/5». Сколько раз мы видели это в чужих ЖЖ или, например, у Экслера?

Но хорошему автору ни к чему такая кривоватая опора. Умелый рецензент тот, чьи слова стоят каждой заплаченной ему копейки, все уместит в абзацы и обойдется безо всяких цифр.

А еще оценка – такое удачное средство сортировки. Нужно отранжировать что-нибудь? Ага, «Блондинка в Бердичеве!» заклеена 95 процентами, а «Исчадие Запорожья» – 92, блондинка, очевидно, лучше.

И этому аргументу, между прочим, тоже пора в мусорное ведро. Культурное произведение сложно оценить в абсолютных цифрах – все знают, что опыт взаимодействия с ним каждого уникален.

Да, можно выкручиваться, менять критерии, оценивать непережитый опыт (понравилось/не понравилось), качество изготовления или свежесть идей, но все это полумеры, как курсы дыхательной гимнастики на Титанике. Баллы все равно либо будут зависеть целиком и полностью от персоны рецензента, либо не скажут об объекте ровным счетом ничего.

Однако у цифр все-таки найдется одно оправдание.

Оценки – это отличный способ архивировать информацию. Всего одним числом можно передать смысл рецензии, одним взглядом – получить. Когда мы открываем журнал и видим там баллы, мы сразу понимаем – разгром это, вялое нытье (7 из 10) или слюнявые дифирамбы. Это как мини-анонс и повод поспорить, сухой экстракт для ленивых, выведенный ради простого удобства. Ожидаемый хит получил две звездочки? Такая рецензия сразу привлекает внимание – интересно ведь, почему он провалился? Никому не известная игра оценена на «отлично»? Читаем за что. Именно поэтому, кстати, такие оценки страшно глупо смотреть в видеорецензиях – ведь их дают там в самом конце, когда уже все понятно из текста. Жаль, но понимает это один только Yahtzee.

Так зачем нам ради мелкой полезности споры про 3,5 из 5? Других-то решений бездна – например, можно распахивать статьи по журналу из начала в конец: если рецензия попала на последнюю страницу, значит, она набита ненавистью,

если на первые – соплими. Можно использовать цветовую дифференциацию и лепить красные значки NO к плохим, и желтые DANGER к унылым. А лучше всего совместить.

И тогда мы избавимся от математического гвоздя, который каждый раз забиваем в свои тексты, научимся выражать мысли внятно и спровоцируем более грамотные, интересные обсуждения, а не очередные: «Майн гот, ну почему вы поставили "Чистому небу" 12 баллов?»

А что думаете вы?

Я думаю, рецензенту виднее! Но правильно написанная рецензия о многом говорит, а оценка – это для тех, кто читает первый и последний абзац рецензии!

Vovanuch19

Лично я всегда считал и считаю оценки как минимум показателем качества... Понятное дело, что проект может понравиться независимо от этого – отсюда и споры насчет цифр... Просто нужно понять, что оценки это НЕ вердикт...

В то же время совершенно не понимаю людей, которые услышав (прочитав) аргументы собеседника, взрываются и начинают орать типа «Ну у тебя и аргументы!!!» Оценки имеют право на жизнь, они всегда были, есть и будут – и я не против...)))

qweery

Мне кажется, общую оценку игре ставить действительно не имеет смысла. Разные люди от одной и той же вещи получают разный экскириенс, и поэтому ориентироваться на чье-то субъективное мнение глупо, пусть даже рецензент очень опытен (иногда это тоже мешает, как ни странно!). Мне нравится, как на геймпосте пишут: «хорошее – плохое». Хотя они все равно в конце оценку общую лупят.

Да, кстати, они пытались записать свою оценку под ссылкой – от глаз подальше, так что найти ее можно было, только специально поискав. Видимо, не пошло – вернули назад через пару дней. Не созрел еще народ...

Но что-то надо пытаться делать в этом направлении, тут согласен.

nukarmer

Народ, по-моему, спорить бесполезно. Любое мнение является субъективным. Кто-то говорит, что в Far Cry 2 классная графика, а кто-то говорит, что ничего особенного. Я считаю, что в SH2 офигенный сюжет, а другой – что он дурацкий и непонятный. Кто-то говорит, что в Fallout 3 – отличная система прокачки, а кто-то кричит «Fallout 2 – forever». И так далее. Как писал Тютчев «Мысль изреченная есть ложь». Не бывает объективного мнения. Любое из них основывается на предыдущем опыте, так что к рецензиям нужно относиться очень осторожно. А лучший способ оценить игру, не играв в нее, посмотреть все геймплейные ролики, узнать все об управлении. А вообще-то, пока не поиграешь, не узнаешь.

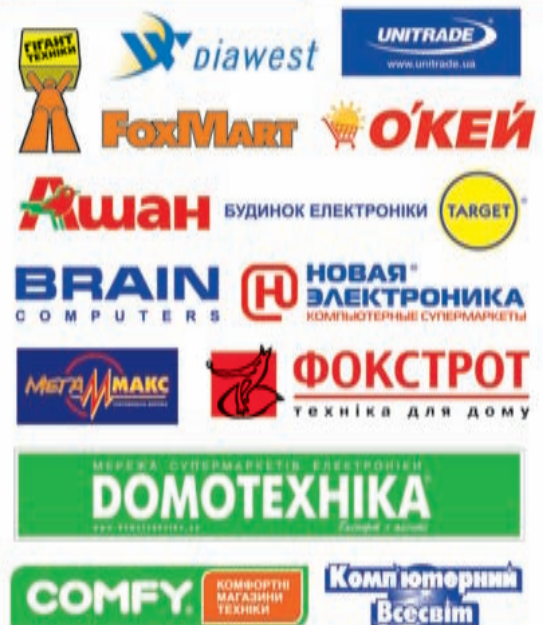
sieg

Edifier | a Passion for Sound

З Новим Роком та Різдвом Христовим!

*Хай Новий рік у вишиванці
Розбудить Вас щасливо вранці,
і принесе у Вашу хатю
Щемішку й радощів багато.
Розбудить приснані надії,
Зерном і щастям Вас засеє,
Зітріє миром і любов'ю
і подарує Вам здоров'я!*

Завжди Ваш Edifier Ukraine



Анна Зинченко

Casual Connect Kyiv 2008



Пол Телен,
BigFish Games

«В 2007 году
рост рынка
казуальных игр
составил 130%»

➔ Признаюсь честно, на конференции Casual Connect Kyiv, которая прошла 22–24 октября, я была впервые. Более того, это мой первый личный контакт с индустрией казуальных игр.

В нынешнем году в конференции приняли участие 586 человек из 173 компаний, плюс на огонек заскочили некоторые киевские разработчики, например хорошо известный вам Игорь Карев из Action Forms, пообещавший в ближайшее время порадовать нас «Анабиозом». Но если Игорь – частый гость на Casual Connect Kyiv, то Дмитрия Архипова практически все встречали удивленным «И ты здесь?» Да, «Акелла» пробует свои силы в казуальном направлении, равно как и «Леста» (проект Time Quest), ее руководитель Малик Хатажиев также присутствовал на конференции. Почему из огромного количества замечательных специалистов и на редкость приятных людей я выделила именно

их? Все проще простого – это наглядное доказательство того, что представители большой индустрии, создатели серьезных и не очень (а в случае с «Лестой» очень серьезных) игр с большим интересом смотрят в сторону казуального рынка.

Главной темой для обсуждения в кулуарах был, конечно же, набирающий обороты кризис. Причем настроение издателей casual-сегмента оказалось подчеркнуто оптимистичным. Еще бы, с сентября и BigFish Games, и Alawar зафиксировали стабильное увеличение продаж своих продуктов как в США, так и в России. Люди ищут позитивных эмоций, стараются хоть на час отвлечься от не самых приятных мыслей и... играют. В 2007 году рост рынка казуальных игр составил 130%. По прогнозу Alawar Entertainment его объем в России в 2008-м будет 28 млн долларов, а в 2010-м – 50 млн долларов. Пользователи за несколько месяцев приобрели 126,8 тысяч ко-



Alawar теперь
официально в Украине

пий знакомых многим проектов «Веселая ферма» и «Веселая ферма 2», а всего Alawar планирует продать 435 тысяч копий обеих игр серии и заработать более 2,5 млн долларов.

На докладе Александра Лысковского из все той же компании Alawar был традиционный аншлаг. Александр поделился весьма интересными данными, которые стоит упомянуть в этой статье, ведь они навер-



Какие люди!



Демонстрация секрета
успеха...



«Разработка проекта в странах Восточной Европы стоит от 50 до 150 тысяч долларов»

«Главной темой для обсуждения в кулуарах был, конечно же, набирающий обороты кризис»

Лняка изменят ваше представление о казуальных играх. Так, разработка подобного проекта в странах Восточной Европы стоит в среднем от 50 до 150 тысяч долларов, а вот в США сумма уже повыше – от 150 до 500. Признаться, вы не ожидали таких цифр. Не менее заняты данные о портрете аудитории, они приведены в диаграммах. Интересный факт: самое горячее время для продажи казуальных игр – пятница, конец рабочего дня, но это никого из присутствующих не удивило.

Еще немного сведений с внутренней кухни. Amazon.com издала Reflexive Entertainment – издателя и разработчика казуальных игр.

Alawar Entertainment открыла официальное представительство в Украине (значит скоро нам будут так же легко доступны ее продукты, как и жителям России), а еще приобрела днепропетровскую студию Five-BN. Тарас Тарасов, ранее работавший в Friends Games, а затем в Oberon Media, создал компанию Bubbler Media и делает игры для iPhone. Донецкая же компания Boolat трудится над проектом для PlayStation Network. Настроение у всех рабочее и, что важно, весьма оптимистичное.

Громко заявила о себе компания Zapak Digital Entertainment, которая является частью крупного индийского холдинга Reliance ADA

Group. Zapak – лидер казуального рынка Индии, владеет порталом Zapakworld.com, который предлагает 12 тысяч игр. Причем практически все продукты сделаны по технологии flash, а доход компания получает не от геймеров, а от рекламодателей. Что интересно, львиная доля аудитории – мужчины в возрасте от 10 до 30 лет. Zapak намерена двигаться по проторенному маршруту и в России. Несмотря на то что тут основная масса прибыли поступает от игр, распространяемых по модели try and buy, представители компании уверены – их продукты и используемый способ монетизации тоже будут востребованы. Они готовы вложить внушительную сумму, чтобы доказать: рынок есть, его просто нужно развивать. Уверена, многие игроки casual-сегмента с интересом следят за дальнейшими шагами Zapak Digital Entertainment, да и промо-материалы, используемые на конференции, произвели определенное впечатление (никого не оставил равнодушным золотой унитаз, изображенный на постере, и настоящий индийский доллар, вложенный в конверт с флаером).

В заключении рассказа о Casual Connect Kyiv 2008 хотелось привести слова Пола Телена, основате-

ля и CEO BigFish Games: «Среди игровых продуктов BigFish Games на долю восточно-европейских студий приходится около 40%. Названная цифра отражает ситуацию в мировой индустрии производства казуальных игр, в которой контент из Восточной Европы составляет примерно те же 40%. Такой успех восточно-европейских студий объясняется менталитетом и культурой местных разработчиков». Что до меня, то теперь я вряд ли смогу называть эти игры «маленькими». Язык не поворачивается характеризовать подобным образом проект, стоящий в разработке, скажем, как средней руки RTS, а прибыли приносящий порой и того больше.



Вступай в семью!





Территория игр 2008



Поколение Шумахеров



С 30 октября по 2 ноября этого года в киевском выставочном центре «КиевЭкспоПлаза» прошла «Территория игр 2008» – главная игровая выставка Украины, организованная компанией «Евроиндекс» при поддержке Logitech, Ubisoft, Genius, Acer, Bravo и др., а также, и это главное, вас – гостей выставки.

➔ Не будем кривить душой – эта «Территория игр» нам, да и многим другим посетителям показалась скромнее прошлогодней. И тому есть целый ряд причин. Начнем с очевидной: после того как выставки «Территория игр», «ЦифроМания», DigiPhoto Show и DreamHouse/sound&vision show были территориально разнесены по двум павильонам, каждая из экспозиций кажется меньше и потому не производит такого сильного впечатления. Ведь одно дело зайти в громадный, на 100% заполненный павиль-





он, и совсем другое – увидеть лишь несколько рядов стэндов. Количество последних, к слову, сократилось ввиду мирового экономического кризиса, который докатился и до нашей страны. Грустить не будем, но отметим: сейчас практически все компании переходят на антикризисный режим и сокращают расходы.

Мы (так же, как и вы), конечно, хотели бы видеть на «Территории игр» множество стэндов с актуальными проектами. Причем не только для хардкорных геймеров, но и для женской аудитории, детей и всей семьи в целом. Ведь сегодня подрастающее поколение с самых ранних лет осваивает компьютеры и садится за телевизоры с подключенными к ним консолями. А еще средний возраст геймера неуклонно растет, надо ли говорить, что предпочтения взрослого человека существенно отличаются от вкусов тинейджеров. Относительно скромный украинский игровой рынок мог бы измениться после прихода на него платформодержателей и крупных западных издателей. Да, некоторых из них представляют



местные компании, но они по тем или иным причинам не готовы устраивать яркие шоу. Поэтому вполне логично, что в сложившейся ситуации большую часть площадей «Территории игр» заняли производители и дистрибьюторы всевозможного игрового железа. Они презентовали hardware-новинки, постоянно устраивали конкурсы и турниры с ценными призами.

Столпотворение вокруг стенда компании Eletek было совсем не случайным – сюда пожаловал не

«Мы считаем, главное на таких мероприятиях – не ценный лут. Главное – это общение, встреча с друзьями»



кто-нибудь, а известный шведский прогеймер SpawN, игрок легендарного клана SK Gaming. Лучший снайпер мира (точнее него из AWP не стреляет никто) провел почти сто дуэлей в Counter-Strike со всеми желающими. А их оказалось много. Победившим SpawN (не то чтобы кибератлет разучился стрелять, конечно же, дело в хорошем на-

строении и желании порадовать своих фанатов) достались наушники. Заезжий мастер охотно общался с поклонниками, фотографировался с ними и раздавал автографы, а на прыжки до потолка и крики «Я выиграл у Спауна!» реагировал с должной мерой иронии. Ну а для полноты счастья все украинские игроки в World of Warcraft могли потрогать ту



А теперь внимание на экран!

«Сегодня подрастающее поколение с самых ранних лет осваивает компьютеры»



Награждение победителей конкурса моддинга

самую World of Warcraft MMO Gaming Mouse от SteelSeries и пообщаться с Катю, незадолго до выставки, правда, покинувшего состав SK Gaming.

Впрочем, мы считали и продолжаем считать, что главное на таких мероприятиях – не ценный лут и не возможность поиграть в еще не вышедший «Анабиоз» или первыми приобрести Fallout 3. Главное – это общение, встреча с друзьями. Нам было приятно увидеться с читателями, с некоторыми авторами Gaterplay, с отечественными разработчиками. Кроме того, на «Территории игр» состоялось уже

традиционное интервью с редакцией нашего журнала – задаваемые вопросы очень понравились, они были интереснее и в то же время прагматичнее звучавших в прошлом году. Это значит, геймеры стали лучше разбираться в проблемах индустрии, что не может не радовать.

МЕЖДУНАРОДНАЯ КОНФЕРЕНЦИЯ ДЛЯ РАЗРАБОТЧИКОВ ИГР И GAMEARENA

Проведение конференции для разработчиков стало традицией для «Территории игр». В этом году

«Помимо шоу-матчей НЛКИ на GameArena прошли турниры по Crysis Wars, FarCry 2 и "S.T.A.L.K.E.R.: Чистое небо". Участвовали все желающие»



Победитель. Даже справка имеется.



Победитель. Даже справка имеется.

ков. Все, кто нашел время, смогли, например, узнать подробности создания знаменитого украинского долгожителя «Бельтион: Свод равновесия», послушать лекцию о многопоточности в играх или убедиться, что кризис не миновал и игровую индустрию.

Но если конференция – камерное и в общем-то спокойное мероприятие, то на GameArena кипели страсти. В рамках старта нового сезона НЛКИ схлестнулись три сильнейшие Counter-Strike-команды России и Украины. Сначала москвичи из forZe сыграли с нашими чемпионами A-Gaming. Второй

поделиться опытом решили представители компаний Alawar Entertainment, Crytek, Intel, Microsoft, ROSTOK-GAMES, Ubisoft, Ulysses Games, Unicorn Games и «Бука». За два дня конференцию посетили более 150 разработчи-



Очумелые ручки, или Конкурс моддинга

➔ Стенд издательского дома ИТС привлекал внимание посетителей не только свежими номерами журналов и возможностью оформить подписку, но и в значительной мере экспозицией конкурса «Моддинг домашнего ПК – 2008», проводимого редакцией «Домашний ПК» при поддержке компаний Samsung, Logitech и Intel. Общая сумма призового фонда составила 10 тыс. долларов.

После долгих дискуссий жюри конкурса решило распределить призовые места следующим образом: I место – Павел Рафалович за оригинальную работу KAT-16, она, кстати, больше всего понравилась и редакции Gaterplay. II место – Давид Хачатрян и его кичевая «Непобедимая платформа», вызвавшая, пожалуй, наибольший ажиотаж, III место – Дмитрий Галабурда и экомоддинг «Пень».



Награждение участников «Gameplay-квеста»

матч гости провели с еще одной известной киевской командой – eXplosive. Не без гордости констатируем факт – обе победы остались за хозяевами турнира. Однако стоит помнить, что, во-первых, это были шоу-матчи и посетителям вряд ли понравилось бы, если бы их любимцев разделили под орех. Во-вторых, пятым за forZe играл менеджер команды – представьте на минуточку, что в матче за «Динамо» Киев форвардом бегает тренер Юрий Семин – здорово, но совсем не практично.

Помимо шоу-матчей НЛКИ на GameArena прошли турниры по Crysis Wars, FarCry 2 и «S.T.A.L.K.E.R.: Чистое небо». Участвовали все желающие, а победители получили множество всякой полезной и ценной всячины: лицензионные диски с играми, сумки, рюкзаки, футболки, аудиосистемы, мышки, наушники. А еще были конкурсы и викторины-презентации от спонсоров и, разумеется, аншлаг во время проведения традиционного уже экстрим-шоу с использованием жидкого азота.



Компьютер для настоящего разведчика

ZALMAN 2D/3D LCD Monitor*

Повний 3D ЕЦ!



**3D Monitor & FPS Mouse:
A New Level of Realism..**



ZM-M180



ZM-M220V

Перший в світі, доступний 2D/3D монітор. Який може бути використаний як для роботи, так і для розваг. Тримірне зображення, висока контрастність та великий кут огляду переносе Вас на новий рівень реальності.

FPSGUN

Gaming Mouse

FG1000

Перша ексклюзивна миша

ZALMAN FG1000

розпочинає нову еру

геймерських мишей.

Унікальний ергономічний

дизайн, 5 програмуваних

кнопок та розподільча здатність, що перемикається

на льоту дозволить здійснювати максимальний контроль

над грою, а спусковий механізм дозволить відчувати

що в руках у Вас справжня зброя.



НЕ КЛІКАЙ - СТІЛЯЙ!

NEVADA

ZALMAN
COOL INNOVATIONS

Офіційний дистриб'ютор продукції ZALMAN
на території України компанія «Nevada Ukraine»
В (044) 206-27-09, 206-27-08
www.nvd.com.ua info@nvd.com.ua

* - ZALMAN 2D/3D дисплей/монітор ** - 3D монітор та FPS миша: новий рівень реалізму.



На сцене – «Чимпокомоны»!

→ GAMEPLAY-КВЕСТ 2008

Главным событием «Территории игр 2008» для нашего журнала стало проведение уже многими ожидаемого «Gameplay-квеста», спонсором которого выступила компания LG, за что ей огромное спасибо. Игровые туры на сей раз мы решили не проводить – необходимость демонстрировать скорость реакции в ретро-шутерах и аркадах, как это было в 2007-м, понравилась далеко не всем. Да сами задания сделали проще, ведь, судя по отзывам, прошлогодний квест участников просто-таки вымотал.

Увы, позволить принять участие в соревновании каждому желающему (зарегистрировалось более 50 команд) мы не могли – одна лишь обработка результатов заняла бы очень много времени. Не говоря



LG «Главным событием стал "Gameplay-квест"»

уж о том, что координировать действия полтора ста человек скромными силами редакции Gameplay было бы весьма затруднительно. Поэтому проведение отборочного тура оказалось хоть и непопулярным, но необходимым решением.

Если вы были на «Территории игр» в воскресенье 2 ноября, то наверняка заметили справа от GameArena группы людей с листиками A4, что-то усиленно обсуждающих и внимательно изучающих данные на экранах ноутбуков и КПК. В этом году среди участников «Gameplay-квеста» стало больше девушек, что не может не радовать. В целом все команды – молодцы, они выложились на 100% и порой удивляли нас нестандартны-



Слушает и говорит редакция Gameplay

ми решениями. Во время проведения квеста редакция дежурила там же, рядом с GameArena, поэтому желающие могли подойти и пообщаться, что они и делали.

Победителями «Gameplay-квест 2008» и обладателями мониторов LG W2252TQ-WF стала команда The Moondogs, в прошлом году в напряженной борьбе уступившая первое место «Тамплиерам» (которые в этот раз участия в квесте не принимали). Сейчас они выиграли со значительным отрывом, ведь опыт – отменное подспорье. Второе место заняли наши любимые «Чимпокомоны», не пропускавшие, кажется, ни одного мероприятия, организованного редакциями журналов Gameplay или «Домашний ПК» – ребятам вручили Blu-ray-приводы LG GGC-H20L. А на третьей позиции оказались дерзкие дебютанты – команда KPD. Ее участники продемонстрировали весьма

впечатляющий КПД: стабильно набирали хотя и не максимальные, но довольно высокие баллы, что и позволило им выйти в призеры и получить DVD-плееры LG DKU 864. Члены остальных семи команд унесли на память поощрительные призы: футболки, кружки и брелки с логотипами компании LG. И, разумеется, каждому досталась фирменная футболка Gameplay. Хотим поблагодарить всех участников мероприятия – без вас оно бы просто не состоялось.

«В этом году среди участников "Gameplay-квест" стало больше девушек»



The Moondogs с тяжелым, но приятным лутом



КОМП'ЮТЕР ПОЧИНАЄТЬСЯ
З INTEL®.

Супер-нова ігрова серія комп'ютерів Neo'S®:

Neo'S
COMPUTER

GAMER

FARCRY 2

На базі чотирьох'ядерних
процесорів Intel® Core™ 2 Quad

- Потужна відеокарта
- Жорсткий диск та пам'ять великого об'єму
- Геймерські клавіатура та миша
- Стильний корпус* та 2ГБ флешка у комплекті

• Та **УВАГА!**

Ліцензійна гра "Far Cry 2" у подарунок!**

З таким ПК ти завжди переможець та...

**ГОТОВИЙ
ДО
БОЮ!**



Far Cry® 2 засновано на оригінальній версії гри Far Cry® компанії Ubisoft під режисурою Свенн Екст. © 2008 Ubisoft Entertainment. Усі права захищені. Far Cry, Ubisoft та Ubisoft є торговельними знаками компанії Ubisoft Entertainment у США та/або інших країнах.

МЕРЕЖА МАГАЗИНІВ МКС
www.mks.ua ☎ 8-800-50-20-100
(безкоштовно зі стаціонарних телефонів)



* У комплекті в даний момент в комплекті до складу системи входить.
** Підлягає, одна кількість згодом об'єкту підтримки - у продажні-комп'ютерів.
*** Підлягає, одна кількість згодом об'єкту підтримки - у продажні-комп'ютерів.

Корпорація Intel не несе відповідальності за інформацію щодо характеристик комп'ютерних систем, наведену в даному документі.

©Корпорація Intel 2008. Усі права захищено. Intel, логотип Intel, Intel Core, Pentium та логотип Intel Core є товарними знаками корпорації Intel у США та інших країнах.

ИгроМир 2008: экспресс-тур

Анна Зинченко

«ИгроМир 2008» прошел для меня очень быстро: утром я приехала в Москву, а вечером того же дня покинула столицу нашей бывшей Родины. Но и этих семи с небольшим хвостиком часов хватило, чтобы понять главное. Выставка удалась, кризис есть, ложки нет, когда на рынке официально представлены все консоли – это невероятно круто, Москва – город контрастов, а gameplay.com.ua читают некоторые продавцы магазина «ХитЗона».

➔ В этом году организаторы «ИгроМира» решили перенять опыт коллег и сделали первый день работы выставки закрытым для геймеров. Увидеть экспозицию позволили только профессионалам и журналистам. Решение, безусловно, удачное: сотрудники PR-служб смогли в относительно спокойной обстановке обработать представителей профильных и непрофильных медиа, а те, в свою очередь, получили возможность без помех посмотреть проекты. Да и вообще хорошо, когда есть время убедиться в том, что ничего не забыли, все версии функционируют стабильно, а раздаточного материала (в простонародье – лута) завезли достаточно. Ребята со стенда «Властелин Колец Онлайн» неспешно ковали из воздушных шариков а-ля колбаса настоящие средиземские мечи, сотрудники «Акеллы» пытались подружить версию Disciples III: Renaissance и демонстрационные ноутбуки, booth-babes разминались перед тремя тяжелыми рабочими днями и т. д. Нормальная обстановка бизнес-дня на любой игровой выставке.

Мероприятие оказалось, безусловно, полезным для тех изданий, которые не имеют хорошей привычки отправлять своих журналистов в августе на Games Convention. Здесь же можно было пообщаться с разработчиками из EA LA,

Lionheads, Mythic, Blizzard, Epic Games и других именитых студий, взять интервью, по традиции спросить о творческих планах и т. д. Но поскольку обо всех западных проектах, представленных на выставке, мы уже рассказывали в рамках репортажа с той же Games Convention 2008, меня в первую очередь интересовали новые отечественные игры, а вот их наблюдался определенный дефицит. Самой громкой премьерой стала «King's Bounty: Принцесса в доспехах», большинство же проектов, демонстрировавшихся на стенде «1С», «Буки», «Руссобит-М» и «Акеллы» или совсем недавно оказались на прилавках магазинов, или готовятся к отправке на тиражирование, да и писали мы о них неоднократно. Например, «Дальнобойщики 3», Disciples III: Renaissance, «Пираты XXI века» уже появлялись на страницах Gameplay. Хотелось чего-то совсем нового, но, увы, времена нынче нерадостные, издатели опасаются рисковать и проекты открывать не спешат, предпочитая покупать лицензии на издание западных продуктов.

Несмотря на кризис (вам уже наверняка примелькалось это слово, но ничего не поделаешь) и сокращение маркетинговых бюджетов, выставка оказалась большой и богатой. Кто-то решил не менять намеренно



Одни из первых посетителей, скоро геймеров будет больше

го маршрута, кто-то просто не успел, так или иначе геймеры остались в выигрыше. Проектов было много, причем разных. Любых жанров и для любых современных платформ. В России официально продаются все консоли текущего поколения, и каждая демонстрировалась на выставке, разумеется, в комплекте с самыми ожидаемыми и громкими осенними новинками. Кстати, Gears of War 2 появилась здесь одновременно с мировым релизом, более того, в локализованной версии. Да, я тоже завидую российским геймерам. А еще, как и на любом игровом шоу, тут фигурировало много красивых девушек и «ценного лута». А теперь, собственно, об играх.



Фото: Сергей Галенкин



Броня ей явно не жмет



«Бука» выступила масштабно



Да, надо брать



Собственно принцесса в доспехах

→ King's Bounty: Принцесса в доспехах

PC
Жанр RPG
Разработчик Katauri Interactive
Издатель «1С»
Дата выхода I квартал 2009

Следующие несколько десятков символов я буду признаваться в любви к игре «King's Bounty: Легенда о рыцаре», ко всему составу теперь уже калининградской студии Katakuri Interactive и лично к Дмитрию Гусарову. Эти, безусловно, талантливые люди сделали уникальный проект, настоящую интерактивную сказку, милую, добрую, немного наивную, но вместе с тем совершенно изумительную. И продолжения истории я лично жду даже с большим нетерпением, чем аддон к World of Warcraft.

Итак, Билл Гилберт спас Эндорию, получил почет, славу, деньги и красавицу жену (а может, и не одну) и... уехал. Куда? Разработчики не сказали, просто уехал, по своим героическим делам. Но мир в который раз в опасности, пусть не тот – Эндория, а другой – Теана, однако герою, точнее героине, все равно. Раз есть Зло, с ним нужно бороться. И вот принцесса Амели облачается в сногшибательные доспехи, садится на быстрого коня, подзывает верного дракончика и вперед, в путь.

Теана состоит из четырех материков и десяти островов, причем локации мы будем открывать не по мере продвижения по сюжету, а получив соответствующую карту. Это, по словам разработчиков, поз-



King's Bounty: Принцесса в доспехах

волит добавить элемент нелинейности. Устали выполнять задания на одном острове – перебрались на другой, конечно, при условии, что у вас есть его карта. Квестов много, и все они разные, потому по пути от первого до финального 50-го уровня нам не придется скучать. И даже по достижении level-сар игра не заканчивается, просто героиня не будет получать опыт, только очки лидерства и руны. Последние, кстати, можно покупать за деньги. Весьма полезная функция, ведь древо умений увеличили на треть.

Наш спутник – ручной дракончик, заменил четверку духов, спрятанных в шкатулке. У малыша девять умений, их мы должны усердно развивать и совершенствовать. А вот использование магии на глобальной карте для нас в новинку. Правда, есть одно «но» – заклинания магии странствий нельзя запи-

сать в книгу, такую волшебку можно творить лишь со специальных свитков. Кстати, разработчики не рассматривают возможность победить в бою с помощью пары любимых заклинаний как дисбаланс. Наоборот, они только «за». Нравится вам методично укатывать врагов огненными шарами? Да на здоровье! Играть ведь должно быть весело. Нововведение в ролевой системе – медали, как их называют разработчики. Это своего рода traits, которые перепадает героине за особые заслуги. Например, закончив бой с максимальной яростью, мы получим медаль, дающую бонус именно к ярости.

А еще здесь можно будет летать. Честно прошныряв 2/3 игры по кустам, прячась от монстров, разгуливающих по карте и забирая у них из-под носа ценные сундуки и знамена, героиня заработает пегаса. Теперь, если Ее Высочество вдруг не захочет общаться с кучкой примитивших ее пиратов, она просто взмоет в небо, оставив головорезов с носом. Спешу заверить, что это не чит, все сделано для повышения коэффициента userfriendly и фана.

Кроме того, «King's Bounty: Принцесса в доспехах» порадует вас расой ящеров, пятеркой занятных боссов, абсолютно новой историей с кучей кросскультурных отсылок и заимствований. А если вы вдруг не играли в оригинал, у вас есть время его пройти. Очень рекомендую.

Аллоды Онлайн

PC
Жанр MMORPG
Разработчик Nival Online
Издатель Nival Online
Дата выхода март 2009

На «ИгроМире» все желающие смогли наконец-то потрогать уже не мифическую MMORPG от Nival, более того, Сергей Орловский на пресс-конференции заявил, что в марте мир Сарнаут будет готов принять первых дорогих гостей. Вход абсолютно свободный, игра распространяется по модели free2play, и нельзя не признать – это сильный аргумент в пользу «Аллоды Онлайн». Делать выводы о проекте подобного жанра, проведя за ним каких-то 20 минут, – занятие бесполезное, но теперь можно сказать наверняка – игра существует, она работает и даже в своем нынешнем виде производит весьма приятное впечатление. Редактор персонажей я не видела, так что насколько широкими окажутся возможности кастомизации, судить не могу. Герои, которых выдавали посетителям «на порулить», были очень похожи друг на друга, но это не столь существенно.

Итак, противоборствующих сторон две: Лига и Империя. К первой присоединились забавные гибберлинги, напоминающие муглов из Final Fantasy, и граждане государства

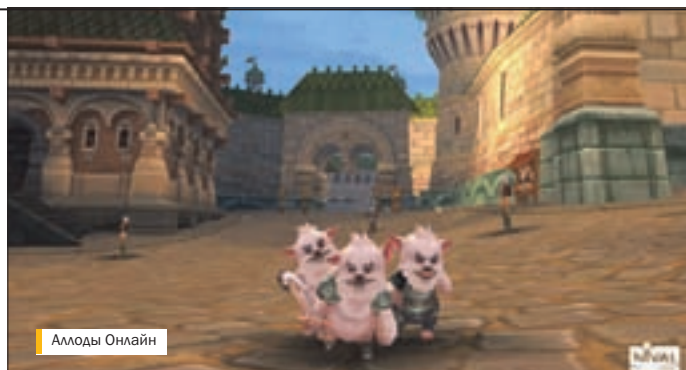


King's Bounty: Принцесса в доспехах

«Ручной дракончик заменил духов, спрятанных в шкатулке»

Кания, именно его благолепные пейзажи так впечатлили разработчиков на КРИ 2008. За вторую воюют орки и люди Хадагана. По словам Нины Богдановой из Nival, разработчики старались привнести в антураж игры знакомые каждому жителю постсоветского пространства элементы. Отсюда и древнерусские, нарочито этнографические мотивы в архитектуре поселений Кании, и могучие витязи, очень похожие на героя романов Марию Семенову, а также города Хадагана, выдержанные в духе СССР 50-х годов. Что же до орков в зеленых мундирах и фуражках с красным околышем – это, скажу я вам, такая восхитительная эклектика, просто слезы на глаза наворачиваются от восторга.

На стенде «Аллодов Онлайн» можно было не только поглазеть на танцующих девушек (кстати, неясно, почему их не нарядили, скажем, в косоворотки или тренировочные майки и галифе для пушей атмосферности), не только увидеть настоящего Сергея Орловского (ну это в пресс-день), но и пробежаться по столице Хадагана и полюбоваться на пляшущих орчих. А также выполнить пару-тройку квестов, внимательно рассмотреть интерфейс, прикинуть, в какой степени и чем игра похожа



Аллоды Онлайн



Аллоды Онлайн

на World of Warcraft, и многое другое. Кстати, на легендарное творение Blizzard она так смахивает. Ребята из Nival тоже стремятся выдержать единый стиль в оформлении локаций, не гонятся за реализмом и вы-

сокими системными требованиями, пытаются сделать геймплей понятным и интересным. А насколько у них это получается, мы обязательно расскажем вам в одном из ближайших номеров журнала.

NecroVisioN

PC

Жанр first person shooter

Разработчик The Farm 51

Издатель «1С»

Дата выхода IV квартал 2008

Читатели Gameplay уже имели возможность познакомиться с этой игрой – мы писали о ней, еще когда The Farm 51 работала без издательской поддержки. Поспоспособствовать команде решила Senega, а после ее покупки проект достался «1С». Двое из основателей The Farm 51 трудились над замечательной Painkiller, и NecroVisioN выдержана в том же духе: бесшабашное, разудалое уничтожение больших групп полигональных противников. Не спорьте, в «спинно-мозговых шутерах» есть своя прелесть, мы все с любовью и нежностью вспоминаем DOOM, Serious Sam и Painkiller, и многие, я уверена, соскучились по чему-нибудь эдакому. Скучать осталось недолго.

Когда в процессе демонстрации доступного в игре оружия у главного героя появилась в руке саперная лопатка, я заподозрила, что дальше будет весело. А когда он со вкусом

» БЕЗЛІМІТ У КОЖНОМУ ТАРИФНОМУ ПЛАНІ «

Шомісяця! **Безкоштовно!** Без обмеження швидкості!

Обирайте будь-який тариф високошвидкісного Інтернету «Воля Бродбенд» та отримуйте безлімітну качку* в подарунок.

Тарифні плани для користувачів послуги «Воля Бродбенд»

Класний

1000 МБ » 50 грн

Універсальний

3000 МБ » 75 грн

Велетень

10000 МБ » 100 грн

Безмежоя

30000 МБ » 150 грн

Тарифні плани для користувачів двох послуг «Воля Бродбенд» та цифрового телебачення «Воля Преміум ТВ»

< st@rt >

2000 МБ » 50 грн

< Серфер >

6000 МБ » 75 грн

< КачОК >

20000 МБ » 100 грн

< Профі >

60000 МБ » 150 грн



ЗАХОДЬ!

WWW.VOLIA.COM



ДЗВОНІ!

50-222-50

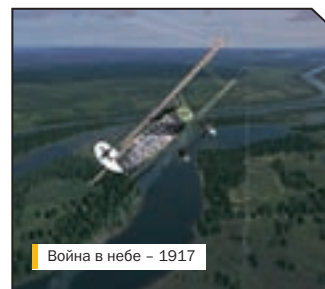
*Активация послуги «Ніфій безліміт» буде доступна всім учасникам акції один раз на місяць до кінця 2008 року. Акція «Безліміт включеної» діє з 01.10.08 до 30.11.08

Ліцензія Національної ради України з питань телебачення і радіомовлення № 0144-п від 16.10.2003р.

→ снес ему голову зомби в мундире солдата австро-венгерской армии (рейтинг «17+»), после чего отпихнул тушку метким пинком в грудь, поняла – тут есть доля здорового цинизма, необходимая всякому уважающему себя мясному шутиру. Сюжет здесь, кстати, тоже имеется – аутентичный, с зомби, вампирами и всяческими порождениями зла, да и боссов обещают больших и злобных. А еще в NecroVisioN можно стрелять отдельно с правой и левой рук (нажимаем правую и левую кнопки мыши соответственно), кататься в бронескафандре, напоминающем человекоподобного робота, и жарить противников отличным заклинанием «огненный шар». Ну разве это не прелестно?



NecroVisioN



Война в небе – 1917

Война в небе – 1917

PC

Жанр fly simulator

Разработчик Neoqb

Издатель «Новый Диск»

Дата выхода 2009

Вторая премьера «ИгроМира» должна порадовать ценителей особого жанра реалистичных симуляторов военных самолетов. Вооружившись энтузиазмом и лелея в сердце светлый образ «Ил-2. Штурмовик», разработчики Neoqb собираются показать нам с высоты птичьего полета поля сражений Первой мировой войны. Игроки смогут пережить то, что чувствовали отважные авиаторы начала XX века, рискнувшие не просто подняться в воздух на этажерках, но и воевать на них.

Albatros D.V., Fokker D.VII, Nieuport 28, SPAD 13 – эти названия много скажут ценителям. В «Войне в небе – 1917» вы испытаете свои силы в развертке, корректировке артиллерийского огня и других не менее захватывающих миссиях. Мультиплеер обещают.

Приключения капитана Блада

PC / Xbox 360

Жанр action

Разработчик «1С: Морской волк»

Издатель «1С»

Дата выхода 2009

В последний раз я видела данный проект на КРИ 2007, и, признаюсь честно, он меня совершенно не впечатлил, не было в нем харизмы. Зато сейчас, после частичной смены дизайна, перед нами весьма привлекательная игра, по крайней мере по части графики. Реализма нет, и это прекрасно, персонажи нарочито мультяшные, чем и располагают к себе с пер-

вых же минут игры. Суровые морские волки хмурят черные брови, потирают перебитые в драке носы, размахивают тяжелыми клинками и стараются побольше стукнуть капитана Блада, мужчину в самом расцвете сил. Главный герой дьявольски привлекателен, вооружен и очень опасен – мечта.

Игровой процесс состоит из сухопутной и морской частей. В первой мы бодро бегем по локациям и отправляем на тот свет всяких нехороших дядь, во второй – жертвуем морскому дьяволу корабли противников да и экипаж заодно. Насколько интересной и удобной окажется «Приключения капитана Блада», говорить пока рано, но попробовать ее определенно хочется, а это уже немало.



Приключения капитана Блада



Приключения капитана Блада

ASUS рекомендує Windows Vista® Ultimate



ASUS G SERIES

НОВИЙ РІВЕНЬ МОЖЛИВОСТЕЙ



asus
G71 asus
G50



ГРА-У
ПОДАРУНОК!

G-серія ноутбуків ASUS спеціально розроблена для найвимогливіших шанувальників динамічних комп'ютерних ігор. З ігровими ноутбуками ASUS серії G з'явилась унікальна можливість повністю розкрити ігровий потенціал! Справжня ігрова потужність всередині та безкомпромісний агресивний дизайн зовні! Нова лінія ігрових ноутбуків оснащується додатковим дисплеєм поруч з клавіатурою для системних повідомлень у повноекранному режимі ігор. Завдяки графічному ядру NVIDIA GeForce 9700M GT та масиву жорстких дисків ємністю 1Тб, швидкість обробки неймовірної кількості ігрових даних рекордно зростає. Ноутбук ASUS серії G оснащено спеціальною ігровою клавіатурою, максимально яскравим дисплеєм. Передбачено керування режимами системної потужності ноутбука спеціальними "гарячими клавішами". Ноутбуки комплектуються повним набором геймерських аксесуарів: стильним рюкзаком та ігровою мишкою ASUS. Передова процесорна технологія Intel® Centrino® 2 та ліцензійна операційна система Windows Vista® Ultimate забезпечують неймовірну потужність та реалістичність ігрового процесу. Завдяки якісному відтворенню відео та аудіо у форматі HD, серія G ігрових ноутбуків ASUS встановлює нові стандарти мультимедійних розваг та дійсно якісного ігрового процесу.

ALONE
in the
DARK

ATARI



C-HOUSE



DataLux (Даталюкс) тел: +38(044)490-92-70; ELKO (Елко) тел: +38(044)461-96-70; Foxtrot IT (Фокстрот ІТ) тел: +38(044)247-70-36; МДМ тел: +38(044)464-77-77; МТІ тел: +38(044)458-34-34.

Comfy 8-056-233-45-54, АБВ-Техніка 8-800-50-555-80, АТ Техніка 8-062-381-36-85, ГігаБайт 8-800-501-1000, Мережа магазинів "BRAIN-Computers" (Брейн Комп'ютерс) 8-044-501-25-83, Мережа магазинів "АЛЛО" 8-800-300-1000, Мережа магазинів "Комп'ютерний Всесвіт" 8-800-502-32-30, Мережа магазинів City.com 8-800-501-50-00, Мережа магазинів DiaWest (Діавест) 8-800-302-302-0, Мережа магазинів ДКТ 8-044-286-54-33, Мережа магазинів Домотехніка 8-800-300-20-20, Мережа магазинів Ельдорадо 8-800-50-300-50, Мережа магазинів МегаМакс 8-044-200-00-00, Мережа магазинів МКС 8-800-50-20-100, Мережа магазинів Юнітрейд 8-800-507-70-70, Нео-сервіс 8-032-294-81-81, ТІД Комп'ютери 8-048-346-723, ТОВ ПФ "Сервіс" 8-056-370-30-03, ФІТО 8-062-381-32-05, Фокстрот "Техніка для дому" 8-800-500-15-30.

Celeron, Celeron Inside, Centrino, Centrino Inside, Centrino Logo, Core Inside, Intel, Intel Logo, Intel Core, Intel Inside, Intel Inside Logo є зареєстрованими торговими марками Intel Corporation в США та інших країнах. Логотипи Atari та Alone in the Dark є зареєстрованими торговими марками Infogrames Entertainment SA.

Секретное оружие

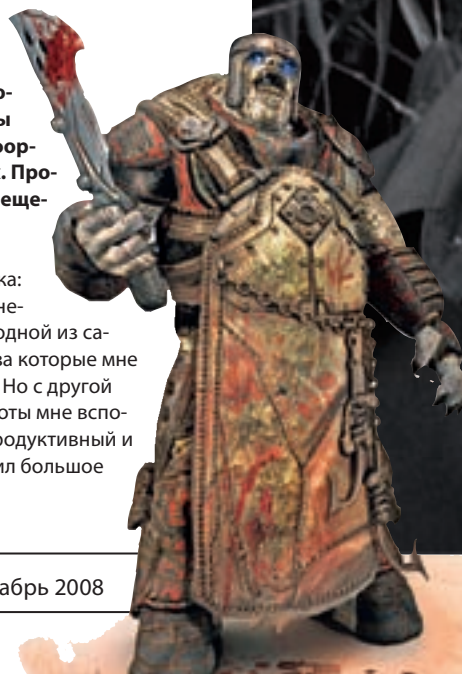
GEARS OF WAR 2 S P E C I A L

➔ В своей профессиональной сфере вы занимались в основном журналистикой и литературой – романами, стилями, комиксами, графическими новеллами. Как вы вязались в разработку Gears of War 2? Вас долго убеждали?

Джошуа Ортега: Нет, меня вовсе не нужно было убеждать. Gears of War 2 – очень интригующий проект. К тому же нельзя не отметить, что приглашение принять участие в разработке поступило при особенных обстоятельствах. На ланче Эрик Найланд (Eric Nylund, автор романов, действие которых разворачивается в сеттинге Halo. – Прим. ред.) представил меня Клиффу Блэжински. Мы с Клиффом сразу нашли общие интересы, стали поддерживать отношения, и когда началась работа над Gears of War 2, он попросил меня показать какие-то творческие наработки. Клиффу действительно понравилось то, что я прислал, позитивные отзывы были и у Рода Фергюссона (старший продюсер компании Epic), и у Майка Кеппса (президент Epic). Вопрос о сценаристе можно было считать решенным, оставалось лишь уточнить мелкие детали. Да, и еще раз вернуться к тому достопамятному ланчу – на нем присутствовал Крис Тейлор из Gas Powered Games, и если вы имеете представление о Крисе, то... знаете, что знакомство с ним в любом случае скажется на вас позитивно.

Насколько тяжело вам было работать над видеоигрой? Ведь она строится постепенно, так сказать, слой за слоем. Создание игр – это слияние чисто технологических и творческих процессов. Не все авторы чувствуют себя комфортно в таких условиях. Прошли ли вы боевое крещение в Gears of War 2?

Могу сказать наверняка: написание сценария, несомненно, оказалось одной из самых сложных халтур, за которые мне приходилось браться. Но с другой стороны, процесс работы мне вспоминается как очень продуктивный и благодатный. Я получил большое



ПЕРО СИЛЬНЕЕ БЕНЗОПИЛЫ

Даже сейчас, когда Gears of War все еще удерживает первые позиции в рейтингах проектов Xbox Live!, мы можем предположить, что вторая часть окажется ничуть не менее успешной и увлекательной. Интерес вызывает ее сюжет, ведь ему (как и проработке персонажей) в оригинальной игре уделяли не так уж много внимания. games™ беседует о Gears of War 2 с писателем и сценаристом комиксов Джошуа Ортегой.



«Написание сценария, несомненно, оказалось одной из самых сложных халтур, за которые мне приходилось браться»

удовлетворение, когда все было доведено до ума. Клифф заранее предупредил, мол, сценарий придется писать с постоянной оглядкой на технологические особенности проекта, для меня не стало неожиданностью то, что многое надо будет править и даже переписывать уже завершённые эпизоды. Ничего не поделаешь, это неотъемлемая часть процесса разработки игр. Однако несмотря на трудности, сценарий в целом дался довольно легко – ведь я вырос на видеоиграх и прекрасно чувствовал их нюансы. К тому же многому научился, и обретенные знания применяю теперь в работе над другими играми.

А в чем, собственно, особенности творческого процесса? Насколько сильно техническая сторона влияет на работу над сценарием?

Еще как влияет! При планировании игровых событий надо постоянно помнить о существовании технологических ограничений. Кроме того, каждый фрагмент истории или момент диалога должен идеально вписываться в игровой процесс в целом, не прерывая его. Вы тесно сотрудничаете с дизайнерами этапов, чтобы убедиться в том, что сценарий можно «наложить» на уровни. Кстати, проведенная работа была довольно похожа на написание комикса или сценария к фильму.

Когда мы общались с Клиффом перед выходом оригинальной Gears of War, создавалось впечатление, что он уже выстроил четкий план игры, но сценарий-то писал не он. Как у автора со стажем у вас должны быть собственные пристрастия. Вы смогли протащить хоть что-нибудь из них в проект?

Самое приятное в работе с Клиффом состоит в том, что у нас аналогичное видение многих вещей, и главное – у него потрясающая способность продуцировать новые идеи и концепции, а также умение преподнести историю

Рисунок 2: Ниже: Учитывая нестандартное видение Блэжински и писательский талант Ортеги, мы смело можем рассчитывать на уникальные впечатления от Gears of War 2.



«Клифф заранее предупредил, мол, сценарий придется писать с постоянной оглядкой на технологические особенности проекта, для меня не стало неожиданностью то, что многое надо будет править»

публике. Вдобавок он действительно уважает авторов, и это позволило мне трудиться в полную силу, показывая все, на что я способен.

В оригинальной Gears of War повествованию практически не уделялось внимания – все события укладывались в один день, прожитый персонажами, но игра пестрела косвенными ссылками на некое прошлое. Очевидно, что закадровая история была значительно богаче увиденной на мониторе. Вам это помогло или же приходилось избавляться от тех идей, которые не устраивали?

В основном помогло. Рабочий материал был очень добро-



Рисунок 1: Выше: Ортега с Родом Фергюссоном и Клиффом Блэжински провели мозговой штурм для влечения истории Gears of War в ее продолжение.

тым. Правда, оставалась пара вещей, вызывавших поначалу мое недоумение, но после обсуждения с Родом и Клиффом мы нашли способ свести концы с концами, сделав плавный переход к Gears of War 2.

По мнению Уоррена Спектора, большой проблемой индустрии является то, что продукты производятся людьми, которые не умеют ничего, кроме как разрабатывать игры. Но вы профессиональный литератор, и ваш под-

ход к созданию сценария, вероятно, сильно отличается. Что вас вдохновляет?

Ничего себе. Вот это вопросец... Безусловно, я согласен с тем, что говорит Спектор, и такая же проблема есть в мире комиксов. Очень часто авторы, работающие в определенной сфере, черпают вдохновение исключительно из нее. Однако лучшие идеи возникают в другой среде или на стыке жанров, и, конечно, их рождение провоцируется своевременными и актуальными вопросами, которые помогают прощупать пульс человечества в данный момент. Собственно, по пути такого избирательного «творческого заимствования» я и стараюсь идти. Если все элементы удастся сбалансировать по крайней мере с зача-

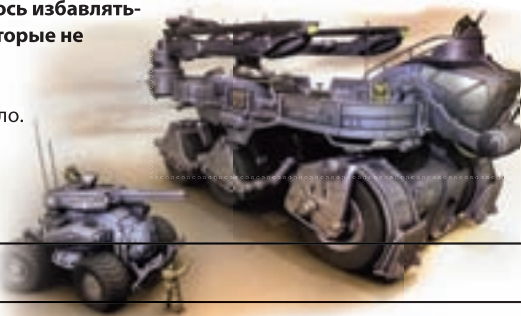




Рисунок 3: Выше: Акцент на повествовании в новой игре стал сильнее, а истории персонажей – интереснее.

War 2. Чем он вас привлекает как сценариста, создателя однопользовательской компании?

Да, я обожаю сетевую игру. Просто обожаю! Для меня она – в числе главных составляющих проекта. Мне кажется удивительным, что в одной игре так здорово сочетаются эпическая история и бесконечный фан неповторимых баталлий. Благодаря многопользовательскому режиму я готов проходить Gears of War 2 снова и снова. Это словно купить комикс, который вы можете прочитать, а потом пойти и сразиться с ним в футбол или в регби... это одновременно история и увлекательный спорт, совершенно невероятно!

Ярые фанаты многопользовательской составляющей Gears of War часто заявляют, что именно ради сетевых сражений они и покупали игру. Есть у вас возражения на подобные высказывания? Или согласны с ними?

Нет, не согласен. Я готов признать, что многопользовательский режим – неотъемлемая часть Gears of War, но в то же время люди требуют от нас уделять больше внимания сюжету. Думаю, здесь и кроется магия данной игры: эмоциональная история, отличные персонажи, постоянный action и срывающий крышу геймплей. Вряд ли можно придумать комбинацию лучше.

«Мы еще только учимся погружать людей в историю на тот самый уровень, на котором все нутро сворачивает»

Джошуа Ортега, сценарист



Рисунок 4: Ниже: Ортега – истинный фанат Gears of War, не упускающий возможности провести время в сетевых баталлиях.



точным пониманием мифа, легенды и истории, вы сможете получить отличную комбинацию для успешной плодотворной работы.

У нового персонажа, Диззи (Dizzy), довольно интересная история: он сражается лишь для того, чтобы обезопасить свою семью. Эта идея, как и поиски Домом (Dom) своей жены, кажется, стали реакцией на заявления критиков о нехватке Gears of War сюжетной глубины. Ваши комментарии?

Мне кажется, вторая часть Gears of War намного лучше первой практически во всех аспектах и уж наверняка в тех, что касаются сюжета. Если удастся реализовать задуманное, Gears of War 2 станет именно такой игрой, которая будет жить в вашем сердце еще длительное время после того, как вы пройдете ее до конца. Вместе с Клиффом мы недавно смотрели «Бэтмен: Темный рыцарь» (The Dark Knight), и по окончании киноленты я долго сидел в зале в полном оцепенении, вбирая в себя увиденное. А потом сказал Клиффу: «Если нам удастся пробудить в людях хотя бы половину эмоций, вызывае-

мых этим фильмом, то Gears of War 2 получится именно такой, какой задумывалась». Конечно, мне бы хотелось, чтобы эффект, производимый игрой, был сопоставим с таковым после просмотра хорошей кинокартины, но я отдаю себе отчет в том, что разработчики еще только учатся погружать людей в историю на уровень, где все нутро сворачивает. Кинематограф этим занимается уже целый век, и у них по сравнению с нами фора просто гигантская. Однако отчаиваться не стоит – мы нагоняем, и в ближайшем будущем вы увидите игры с действительно глубокими, сложными сюжетами.

Есть ли у вас любимый персонаж во вселенной Gears of War?

Еще один непростой вопрос. В Gears of War прекрасные персонажи. Я много внимания уделял Диззи, так как он – новичок. Здорово выглядит, и имеет весьма интересное прошлое. Но я не меньше ценю Дома и Маркуса. Они символы проекта. На самом деле нет у меня какого-то любимого героя. Все по-своему уникальны.

Мы заметили, что вы просто без ума от сетевого режима Gears of

«Благодаря многопользовательскому режиму я готов проходить Gears of War 2 снова и снова. Это словно купить комикс, который вы можете прочитать, а потом пойти и сразиться с ним в футбол или в регби...»

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. о/у
Goblin



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



FAIRPLAY.COM.UA

100% cheaters FREE*

Counter-Strike: Source
Team Fortress 2
Call of Duty 4
Unreal Tournament 3



технологический
партнер



мультимедийный
партнер



интернет-
партнер

*Серверы fairplay.com.ua принимают игроков исключительно с лицензионными версиями игр, что обеспечивает надежную защиту от читеров и недобросовестных участников.

Превью

Путешествия в будущее и материализация духов

В этом разделе

- 36 Majesty 2:
The Fantasy
Kingdom Sim
- 42 The Sims 3

Majesty 2: The Fantasy Kingdom Sim

Хватит уже сбивать ноги в долгих путешествиях, дышать затхлым воздухом подземелий и получать тумачи от очередного страшного монстра. Пусть этим займутся храбрые герои, руководить которыми будете вы, Ваше Королевское Величество!



с. 36



The Sims 3

The Sims 3 – идеальный кукольный домик, который заселили герои, удивительно похожие на настоящих людей. У каждого персонажа свой характер и пристрастия, свои желания и мечты, свои жизненные цели наконец. Поиграем в вершителей судеб?

с. 42

Majesty 2: The Fantasy



«К работе над сиквелом "IC: Ino-Co" подошла с трепетом»

Kingdom Sim

Михаил Зинченко



Лепота

Паспорт

Жанр RTS **Разработчик** «1C: Ino-Co»
Издатель Paradox Interactive
Издатель в СНГ «1C»
Дата выхода I квартал 2009
Сайт нет

О разработчике

«1C: Ino-Co»
Игры «Кодекс войны» и аддоны
Сайт www.ino-co.com

Команда разработчиков из Краснодара, дебютный проект которой оказался одной из самых приятных неожиданностей прошлого года. Выпустив четыре дополнения к «Кодексу войны», «1C: Ino-Co» трудится над Majesty 2 и другой, пока не анонсированной игрой.

Панки мертвы
и плохо пахнут

Принеси мне голову прекрасного принца

Вы заметили, что в играх вы – настоящий полководец, царь, а то и вовсе Юлий «Аве мне!» Цезарь виртуального мира – практически всегда обязаны носиться сломя голову по подконтрольной территории, раздавая ценные указания: «Срочно возвести три барака вон за теми соснами!» После этого выстраиваем бойцов за добро и справедливость черепахой и отправляем их рубить тростник. 300 лучников налево, 300 направо, а кавалерия по центру. Да не забыть бы засеять пшеницей поля, починить казармы и построить новую конюшню.

➔ Настоящий полководец совершает не менее сотни кликов в минуту и все горячие клавиши помнит наизусть. А то ведь мечники застынут в ожидании приказа, и вражеская кавалерия просто сотрет в порошок не спрятавшихся вовремя за холм лучников.

Без отданной в лоб команды элитный боец любого сказочного

спецназа полезнее не более, чем вездесущие крыски из канализации в какой-нибудь RPG. Зато у него наверняка есть очень красивая idle-анимация. Благо далеко не все игры требуют столь пристального внимания к степени свежести подгузника каждого подотчетного солдата, и одним из таких приятных исключений стал проект Majesty, выпущенный еще восемь

«Majesty оказалась коктейлем из стратегии, ролевой игры и симулятора»



Люди-и-и... Ах!!!



«По мере
роста уровня
героев
меняется их
поведение»

лет назад уже, по сути, покойной студией Cyberlore. Не утруждая игроков слишком замысловатой сюжетной линией, разработчики выдали на-гора созерцательное счастье в чистом виде.

Majesty оказалась своеобразным коктейлем из стратегии, ролевой игры и симулятора. Она отняла у игрока привычную резиновую рамочку и била по пальцам линейкой, запрещая столь желанное действие «взять побольше и кинуть подальше». Обитатели локальной сказки жили своей, порой достаточно бестолковой, но забавной жизнью – сами искали супостатов, набирались опыта, проигрывали сражения (или наоборот) и даже затаривались обновками. Оставь мы этот симулятор строительства коммунизма в покое, и игра превращалась в чистой воды Progress Quest. Однако для продвижения по сюжетной линии нам необходимо было стимулировать неприкаянных героев работать нам во благо.

Механизм прост и гениален – на самого заваливающего скелета вешал-

ся ценник и тут же со всех окрестных ферм и подлесков слетались жадные до золота бойцы. А вот за дракона приходилось объявлять вознаграждение посolidнее, зато тогда просыпались былинные богатыри. Ситуации, когда герой первого уровня пытался зарубить столовым прибором врага в десятки раз сильнее, тоже случались, но это придавало происходящему безобразию еще больший шарм. Ну а нам оставалось изыскивать финансовые резервы для того, чтобы шоу продолжалось, – в частности, продавая героям новую экипировку или рассылая по округе вполне годные для грабежа караваны.

Одни восприняли игру благосклонно, вторые искренне полюбили, а третьи успели забыть практически моментально. Как бы то ни было, прецедент состоялся, пусть не в масштабе The Sims (где тоже, кстати говоря, использованы элементы непрямого управления персонажами, но это уже совсем другая история). Прошло время, и Paradox Interactive заполучила с г-



«Разумеется, основные механизмы непрямого контроля останутся»

ражной распродажи права на продолжение Majesty, после чего она нашла общий язык с компанией «1С». А флагман русскоязычных издательских кругов поручил столь ответственное задание своей внутренней студии «1С: Ivo-Co», от которой мы, собственно, и ждем продолжения чуда.

Судя по тому, что нам удалось выяснить непосредственно у Алексея Артеменко, директора по связям с общественностью, оригинальная игра является эталоном для команды разработчиков. А недавно вышедшее переиздание Majesty от Snowball Studios было с огромным удовольствием пройдено ими заново.

Хотелось бы отметить вот какой факт: создание продолжений слегка подзабытых на мировом рынке стратегий для PC стало в

некотором роде признаком хорошего тона для успешных игроков из бывшего СССР. Мы уже видели Heroes of Might and Magic V от Nival Interactive, Jagged Alliance 3 от F3 Games и «King's Bounty: Легенда о рыцаре» от Katauri Interactive. Теперь на оче-

реди «Disciples III: Renaissance» от .dat и, собственно, Majesty 2 от «1C: Ing-Co».

В чем же причина столь активного засилья ремейков в творчестве студий, расположенных именно здесь, на постсоветских территориях? Разумеется, многие условия тут приятнее, чем на Западе, а уж тем более касаясь разработки игр для PC. Однако в случае с Majesty 2, по заверениям знающих лиц, одним из решающих факторов оказался опыт команды «1C: Ino-Co», приобретенный в процессе создания серии



Gelezkā

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



ПІДБІР ІНДИВІДУАЛЬНИХ КОНФІГУРАЦІЙ

ФІРМОВА СИСТЕМА ТИХОГО ОХОЛОДЖЕННЯ ЗА ПОМІРНУ ЦІНУ

ІГРОВІ ПК

Dual-Core 2.4 Ghz
DVD RW Asus
DDR2 2G 800MHz
GF 9600GSO Asus 384MB
SATA 320GB
ATX 400W

2450 rpm

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

3070 rpm

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

3200 rpm.

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

A300 rpm.

Core 2 Duo 3,16Ghz
DVD RW Asus
DDR II 2G 800MHz
512MB GeForce 8800GTS
SATA 320GB
ATX 450W

370014

Core 2 Duo 3,12Ghz
DVD RW Asus
DDR II 2G 800MHz
GF GTX280 Asus 896MB
HDD 500GB
PS 500W

470011

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

фэнтези-варгеймов под брендом «Кодекс войны». Да и энтузиазм в их коллективе очень велик. К работе над сиквелом «1С: Ino-Co» подошла с предельным трепетом. В ход пущен игровой движок от «В тылу врага 2», что позволяет предполагать возможность тотального разрушения окружения. Правда, пока демонстрационные материалы подобных подозрений не подтверждают.

Разумеется, основные механизмы непрямого контроля останутся. И непременно появятся дополнительные варианты стимулирования игровых персонажей. Во второй части Majesty будет четыре типа флагов: два из оригинальной игры («атака/уничтожение» и «исследование территории») и два новых – «защита объекта» и «флаг опасности» (то есть запрет ходить куда-то, нападать на кого-то и так далее). Герои станут оценивать, насколько им выгодно выполнение королевского квеста, и зачастую игнорировать флаги. Основных причин такого поведения несколько, и в каждом конкретном случае они зависят от характера персонажа. Например, маг ходит медленно, и флаг, расположенный далеко, для него представляет гораздо меньший интерес, чем для какого-нибудь эльфа. Вдобавок герои могут игнорировать флаги из-за незначительности награды, большого количества жаждущих, уже отозвавшихся на призыв, или по причине рутинности задачи.

Доступных для найма бойцов обещают более чем достаточно. Как и в оригинальной Majesty, их поделят на несколько классов: воры, воины, маги, священники, рейнджеры и другие, от этого, кстати, будет зависеть их характер. Персонажи по-разному проводят время, по-разному реагируют на флаги и по-разному ведут себя



Чего бы еще построить?

«Разработчики клянутся не забыть и многопользовательский режим»

бою. Скажем, воры в силу природной жадности охотнее отзовутся на задание, но они же и первыми сбегут с поля боя. По мере роста уровня героев меняется их поведение. Так, более сильный воин, как следствие, становится и более отважным.

Рольевые элементы в Majesty 2 оставят в неприкосновенности – персонажи должны расти, зарабатывая непосильным трудом очки опыта, и обзаводиться новой эки-

пировкой. Как и положено, основные элементы снаряжения будут хорошо видны прямо на модели, дабы мы не приняли зеленого новичка за закаленного ветерана драконоборства. А немного побед спусти герои и вовсе смогут сменить класс на более престижный, к примеру, переквалифицироваться из воина в паладины. Однако сам процесс их развития, по сути, автономен – мы должны снабжать подопечных лишь необходимыми

ресурсами. Причем дело не ограничивается оружием и доспехами: новые заклинания, зелья маны и здоровья, деньги на карманные расходы – поставлять все это опять-таки наша забота.

Разумеется, на определенном этапе игры справиться с некоторыми монстрами в одиночку не смогут даже самые эпические богатыри. Им придется объединяться в партии, причем процесс сводничества тоже ляжет на наши с вами хрупкие плечи. После выполнения неких условий, отличающихся для разного типа заданий, мы наконец построим таверну, и только тогда появится возможность «объявить набор отряда».

О сюжете

→ **Алексей Артеменко**
«После каждой миссии геймер должен выбрать героя, которого сможет впоследствии нанимать в специальном здании. Но это не имеет отношения к разворачивающимся событиям. В игре нет сквозного сюжета, как не было его и в первой части Majesty. То есть любая миссия – это отдельная история, отдельный сюжет. Представьте себе

книгу, собрание рассказов о какой-либо стране. И хотя все рассказы относятся к одному и тому же королевству, никто не ждет в принципе, что в них окажутся те же действующие лица. Приятно иногда прочесть о ком-то, с кем уже встречался на предыдущих страницах, но если подобного не случается – ничего страшного или необычного в этом нет».





«В любом случае у проекта есть все задатки потенциального хита»

Все герои, желающие создать ячейку общества, начнут толпиться возле упомянутого заведения, а мы своим царским произволом будем собирать из них оптимальную, на наш взгляд, группу приключенцев. С этого момента она действует, как единый организм, – двигается, воюет и так далее, пока смерть не разлучит или мы не захотим расформировать объединение. Причем многие умения бойцов раскроются только в групповом формате. По утверждению разработчиков, именно в правильной комбинации особенностей различных классов и находится заветный ключик к победе.

Желающим получить инструменты дополнительного влияния на ход игровых событий обещают разрешить активно использовать весь доступный магический арсенал, будь то разрушительная или созидательная магия. Благо сеттинг располагает к красочным волшебным беспорядкам на полях битв. Разработчики клянутся не забыть и многопользовательский режим. На данный момент известно, что в сражениях смогут сойтись до четырех игроков, причем наряду с обычным kill'em all нас грозились пора-

довать и экономической войной королевств. Более подробная информация о сетевой игре, уверен, появится уже ближе к завершению разработки.

А в остальном должна получиться все та же до сих пор любимая многими Majesty: собираем налоги с подданных, добываем сундуки с сокровищами, охотимся на кровожадных монстров. Только теперь масштабнее, выше и «кроссовее». По заявлениям разработчиков, игра будет готова уже в первом квартале следующего года. Хотя доступные на текущий момент материалы заставляют подозревать, что куда более реалистичная дата, зафиксированная одним из роликов, – просто 2009 г. В любом случае у проекта есть все задатки потенциального хита – харизма оригинальной игры, прекрасные проекты за плечами разработчиков и море творческого энтузиазма. Ждем с нетерпением, благо прямых конкурентов «симулятора сказочного королевства» не видно даже на горизонте.

P.S. Выражаем отдельную благодарность Алексею Артеменко, директору по связям с общественностью компании «IC: Ino-Co».



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 РОЗДРІБНИХ МЕРЕЖАХ ТА У ДИЛЕРІВ:

Київ	торгівельна мережа "Рубін"	8 (044) 257 55 73
Київ	торгівельна мережа "Рубін"	8 (044) 332-54-99
Вінниця	Магазин "Ален"	8 (0432) 53-99-01
Вінниця	Магазин "Complex"	8 (0432) 52-07-82
Гарнівка	Магазин "Комп'ютерні Технології"	8 (0624) 52-09-79
Дніпропетровськ	НПЦ "КОМП'ЮС"	8 (056) 777-09-51
Дніпропетровськ	ЧП "І"	8 (056) 370-66-36
Дніпропетровськ	Магазин "Комп'ютерні Технології"	8 (062) 343-88-88
Дніпропетровськ	Магазин "Комп'ютерна Мода"	8 (062) 381-36-85
Дніпропетровськ	Магазин "Комп'ютерна Мода"	8 (062) 381-56-10
Закарпаття	Мікропро	8 (0612) 33-33-66
Закарпаття	ЧП "Фолкс"	8 (0612) 12-49-04
Закарпаття	КАСП-СИСТЕМ	8 (0622) 334-88-88
Закарпаття	Комп'ютерні	8 (0622) 63-30-20
Закарпаття	Магазин "Домашній Комп'ютер"	8 (0652) 24-81-81
Закарпаття	Оптика-Крим	8 (0652) 22-25-00
Закарпаття	Оптика-Крим	8 (0652) 57-45-44
Закарпаття	СІМТ	8 (0652) 27-16-23
Закарпаття	торгівельний центр "ЗОРІНЕТ"	8 (04744) 3-62-44
Закарпаття	Магазин "Альфар"	8 (057) 714-08-00
Закарпаття	Магазин "Альфар"	8 (057) 757-15-25
Закарпаття	Магазин "Сервер"	8 (057) 751-06-21
Закарпаття	Магазин "Enter"	8 (057) 720-10-01
Закарпаття	Магазин "Солер"	8 (057) 720-29-20
Закарпаття	SMT магазин	8 (057) 754-88-82
Закарпаття	Магазин "Сплес"	8 (057) 758-84-88
Закарпаття	"Електронний Мер"	8 (057) 771-09-09
Закарпаття	"Електронний Мер"	8 (057) 754-55-55
Закарпаття	ЧИП-СЕРВІС	8 (0382) 72-05-00
Закарпаття	ЧИП-СЕРВІС	8 (0382) 72-06-00
Закарпаття	торгівельна мережа "ФІЛІС"	8 (0372) 27-54-15

КУПУЙТЕ В НАЙКРАЩИХ МАГАЗИНАХ ЕЛЕКТРОНІКИ!

The Sims 3

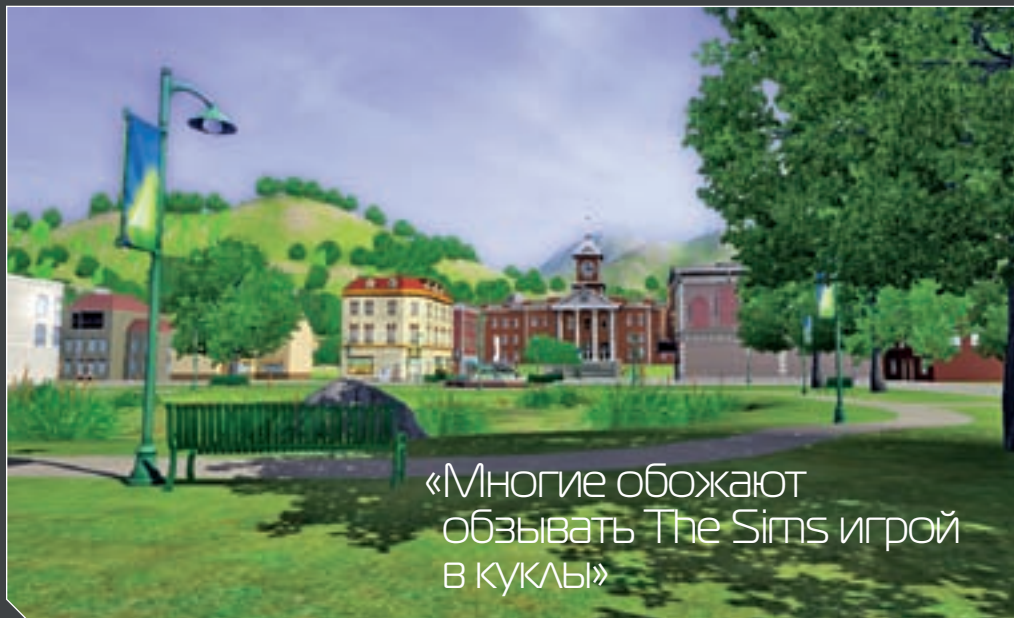
Александр Чепелев



Глобализация

В мультфильме Toy Story есть сценка, блистательно описывающая суть The Sims: когда чистые игрушки главного героя пробираются в грязную квартиру одного малолетнего садиста, то видят изрезанную куклу с паучьими лапами вместо ног, топ-модель с выколотыми глазами и прочие экспонаты резиновой кунсткамеры. Так и The Sims может оказаться симулятором райских куш или девяти кругов ада – в зависимости от того, в каких руках она окажется.

«The Sims – это воплотившаяся мечта прожить свою dolce vita как заблагорассудится, пусть и виртуально»



«Многие обожают обзывать The Sims игрой в куклы»

Паспорт

Жанр симулятор жизни
Разработчик EA Redwood Shores
Издатель Electronic Arts
Дистрибьютор в Украине «Софтпром»
Дата выхода февраль 2009
Сайт thesims3.ea.com

О разработчике

EA Redwood Shores
Игры The Sims: University, Bon Voyage и другие
Сайт www.ea.com

Студия из Редвуда (штат Калифорния). Занимается аддонами к The Sims 2 и разработкой третьей части.



→ Многие люди обожают обзывать The Sims интерактивной игрой в куклы, уверенно добавляя «для девочек». То, что примерно так оно и есть, сомнений не вызывает. Однако проект как раз и примечателен легкостью моделирования почти любых ситуаций из реальной жизни. Здесь можно примерять на себя судьбу добропорядочного кантри-музыканта, убаюкивающего детей и не изменяющего любимой жене.

Можно – ловеласа-путешественника с кучей любовниц. А можно стать толстым байкером, построить двухэтажный дом и пригласить гостей на вечеринку. Затем поставить игру на паузу, перекинуть с помощью чит-кода всех приглашенных на второй этаж, где нет ничего, кроме голых стен. И понаблюдать в режиме ускоренного времени, как эти куклы будут гадить под себя и корчиться в предсмертных судорогах. Нам

поручают целый микросоциум, которым мы можем распоряжаться по собственному усмотрению.

The Sims – это воплотившаяся мечта прожить свою dolce vita как заблагорассудится, пусть и виртуально: есть возможность почувствовать себя важным стильным кутюрье или грязным панк-рок-музыкантом, толстосумом-путешественником или голодранцем. Завести семью сплошь из злобных неформалов или красавиц-лесбия-

нок. Наконец – да здравствует Фрейд! – создать самого себя и реализовать все свои тайные желания. Эта игра просто не могла не стать самой прибыльной и известной в мире. У нее в активе две части (в 2000 и 2004 годах), куча дополнений, постоянные первые места в топах продаж и бездонная армия поклонников.

Но несколько удручали специфические недостатки, главный из них заключался в том, что вся жизнь подопечных вертелась вокруг их домика, на территорию которого захаживали соседи, а съездить, скажем, в зоомагазин можно было лишь на транспорте.

«Эта игра просто не могла не стать самой прибыльной и известной в мире»



Забавные мысли роятся в головах симов в торжественные моменты



«Зачать ребенка разрешат почти в любом месте (за исключением парков и школ)»

Как охарактеризовал эту ситуацию один из создателей игры – клетка для хомячков.

В грядущей третьей части эту клетку наконец-то разломают. Наш герой, покинув свое поместье, волен прогуляться по аллеям, пройтись в бар, заскочить в библиотеку и отправиться на работу, а вечером заглянуть в ночной клуб, пофлиртовать там с истеричной секретаршей, и затем развлекаться с друзьями или плюхнуться на диван перед телевизором. Причем все это без утомительных окон загрузки. Перед нами раскинется целый район – задрав камеру вверх, можно увидеть, как чело-вечки расхаживают по улицам, посещают магазины, сидят на скамейках в городском парке или читают книги после заплывов в бассейне.

Окружающие нас семейства теперь живут своей жизнью –

ходят на работу, встречаются, ссорятся, взрослеют и стареют. И если раньше дряхлели лишь члены семьи, за которую мы играем, то отныне время идет одинаково для всех. Жители стали намного независимее. Например, поиграв за одну ячейку общества, мы принимаемся управлять другой, но оставшиеся без попечительства симы не будут сидеть на месте. Они прекрасно справятся без «бога» над головой и примутся сами устраивать личную жизнь. Могут даже обзавестись семьей.

Кардинально изменится внутренний, чтобы не сказать экзистенциальный, мирок симов. Они теперь самостоятельны, и не будут больше тарачить глаза и махать руками при желании опорожниться. Из восьми основных потребностей останутся только три. Шкалы низменных нужд вроде уровня заполнения мочевого





И в этом плюшевом мире нашлось место для бедности



пузыря и гигиены наконец-то убьют с глаз долой.

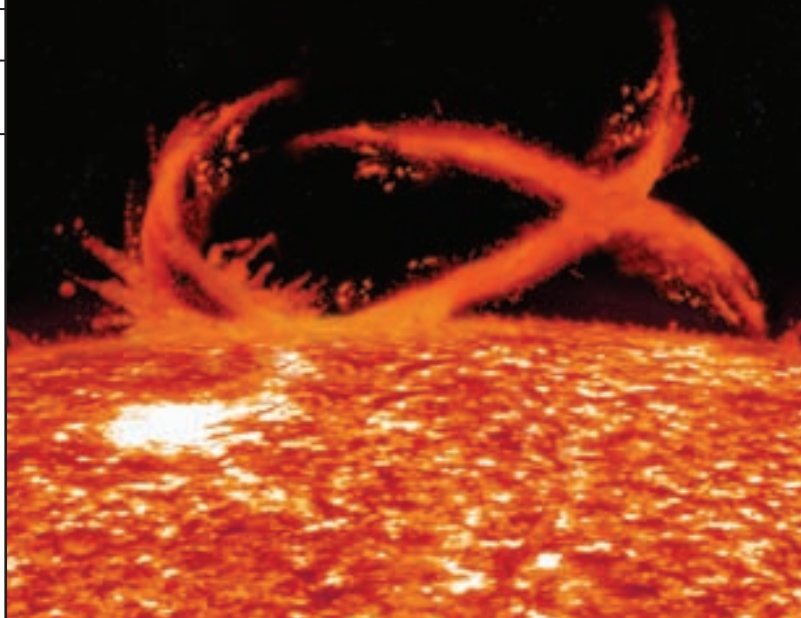
Уменьшив заботы о рутинной стороне жизни, разработчики сделали акцент на личность персонажа. И какой акцент! Теперь каждый сим будет обладать пятью чертами характера, которые мы выбираем из восьмидесяти предложенных, — клептоман, трудоголик, романтик, мечтатель... И этот набор не эфемерен, он влияет на отношения с миром и социумом. Так, кликнув на проходящую красотку, вместо привычных окошек вроде *Поговорить* и *Флирт* выпрыгнут наиболее естественные для любого сима варианты. Бунтующий романтик-рокер, созданный по образу и подобию Джима Моррисона из The Doors, подбежав к прекрасной леди в пирсинге, в стремлении ей понравиться, скорее всего, с ходу сыграет гитарную импровизацию. А кто-нибудь поспокойнее нарисует

ее портрет в стиле кубизма — ведь теперь у каждого сима-художника появится свое любимое направление в искусстве. Для каждого отныне можно выбирать даже предпочитаемые им блюда, жанр музыки, фильмы, цвет.

При желании выстраиваются целые династии художников или музыкантов. Так, у беременной симки, в интересном положении бродившей по картинным галереям и слушавшей Моцарта, с большой вероятностью родится дитя с творческими наклонностями.

Всего будет семь возрастных стадий, через которые проходит каждый персонаж: грудничок, малыш, ребенок, подросток, юноша, взрослый и старик.

Вдобавок симы становятся гораздо эмоциональнее. Даже самые незначительные события в жизни влияют на их внутреннее состояние. Например, женившись, они



№1 MEMORY

Неймовірна сила HyperX від Kingston Technology



Феноменальна потужність! Високоякісна, швидкодіюча пам'ять нової генерації HyperX розроблена спеціально для геймерів та вимогливих користувачів ПК. Модулі пам'яті HyperX працюють на надвисоких частотах (1200Mhz для DDR2 та 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

→ светятся от радости, дела идут в гору и даже возможно повышение по службе. А увидев в соседском саду надувной батут, сим обязательно возжелает занять такой же. Это мечта. Реализовав ее, подопечный расцветает, не сумев, он грустит и чахнет.

Изменится подход к работе и общему интеллектуальному состоянию симов. Теперь свою книжную полку придется комплектовать самому, наведываясь в магазин, а трудовые успехи зависят от квалификации, степени накала отношений с боссом и выполнения сверхурочных заданий. Перед нами открывается перспектива стать научным сотрудником, поваром, политиком или патологоанатомом. Работая не полную смену, можно вечерами удить в пруду форель или выращивать на балконе гигантские помидоры.

Поначалу у нас нет другого выхода, кроме как поселить семью в район Плезантвью, но никто не мешает вырастить свой собственный район, состоящий из 97 ячеек (затем площадь будет позволено и расширять, и уменьшать). Причем хотим – понатыкаем готовых зданий, а хотим – медитативно выстроим каждое гнездышко по кирпичику.

Не останемся мы и без экстремального woo-hoo. То есть S&M, скорее всего, не сделают, но зачать ребенка разрешат почти в любом месте (за исключением парков и школ). Во время экскурсии по какой-нибудь фабрике счастливые любовники могут уединиться в кабинке и расхатать ее. Если застукают – они голышом,



Классика жанра: заучка пересекся с хулиганом

испуганно размахивая руками, побегут домой.

Есть у урбанизации и обратная, зловещая сторона. Гуляющий по улицам лютый клептоман бесчеловечно заберет конфету у ребенка, что трагически отразится на психике пострадавшего. Зато в будущем подросший парнишка имеет шанс вломиться в дом клептомана и ограбить его. А если сосед будет смотреть по ночам ненавистное реали-ти-шоу, не уменьшив громкость своего телевизора, всегда можно заскочить к нему и попытаться сломать богопротивный ящик.

Любителям экспериментов с внешностью уже в который раз дадут оттянуться. Добавят ползунков, модифицирующих черты лица и

части тела. Например, теперь сим способен стать настоящим хиппи или как минимум певицей Шер – волосы разрешено отращивать хоть до пояса и перекрашивать каждую прядь во все цвета радуги. Одежду также можно обернуть в свою цветочную текстуру. В CAS (редактор персонажей) меняются мускулистость и вес персонажа. Для формы рук и ног предусмотрены отдельные «ползунки». Чудо на тонких ножках и с руками-окороками тоже имеет право на существование. Если в сима безжалостно пихать фастфуд, он заметно разжиреет, если мало кормить, станет сгорбившимся дистрофиком. Послав толстяка потеть на тренажерах, мы не только продлим ему жизнь, но и срежем пару подбо-

родков и нарастим «кубики» на животе, а худощавый наберет вес, усиленно питаясь.

Прилично доработают и строительные нормы и правила. Теперь вместо удаления стен и лестниц вручную мы можем, руководствуясь местным СНиПом, их просто растянуть, точно так же позволено баловаться и с масштабом комнаты. Да и стены дадут не только перекрашивать, но и загружать свои особые, демонические текстуры. Любители шведских семей волны возвести пятиэтажный ковчег и доверху наделить жителями.

В части стиля все по-прежнему – чрезмерно жестикулирующие эмоциональные герои, уютные домики и яркие цвета. При первом взгляде на скриншоты можно подумать, что изменений вообще нет. Но они есть, просто движок Sims 2 не переписывали с нуля, а доработали: добавили реалистичное освещение и тени в реальном времени, оживили растительность, прорисовали детали предметов, внесли разнообразие в мимику.

В The Sims 3 важны глобальные изменения. Немного настораживает то, что в разработке не принимает участия Уилл Райт, придумавший серию, но, похоже, команда EA Redwood Shores знает, в каком направлении двигаться. Выход из клеток на стратегический простор, индивидуализация персонажей, возможность разбить соседский телевизор – ждите нового культа. Но учтите, нам предоставят только базу, в которой нет ни сезонов, ни путешествий – все это появится в тысяче и одном аддоне.

«Любителям экспериментов с внешностью уже в который раз дадут оттянуться»



Кажется, кого-то только что обыграли в шахматы

Тактика й стратегія реального часу.

Більше 200 моделей техніки ДСВ: танки, бронемашини, гармати, літаки, кораблі...

Кожний снаряд, кожна куля, кожний уламок поведуться за законами фізики.

Підтримка різних типів снарядів, ураховання товщини броні, її нахилу й кута влучення снаряда.

Високий ступінь інтерактивності середовища: будь-який об'єкт можна зруйнувати або спалити.



2 Контролюйте рух, стрільяння, вибір снарядів та озброєння будь-якого юнгу в режимі безпосереднього керування.

3 Захоплюйте будь-яку техніку, ремонтуйте її, налагодіть забезпечення паливом та боеприпасами.

4 Встановлюйте мінні поля, загородження з мішків, «їжаків» і колючого дроту.

5 Ведення вогню з-за укриття та з будинків надзвичайно підвищить шанси ваших бійців на виживання.



★ 10 МАСШТАБНИХ ОПЕРАЦІЙ
★ РЕЖИМ СПІЛЬНОГО ПРОХОДЖЕННЯ

★ 5 МУЛЬТИПЛЕРНИХ РЕЖИМІВ
★ ГЛОБАЛЬНИЙ РЕЙТИНГ ГРАВЦІВ





У каждого свой демон



PLAYSTATION 3



XBOX 360

LIVE

PC

DVD-ROM

©2008 ЗАО «1C». 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 logos are trademarks of the Microsoft group of companies.

Виробництво в Україні «СТ СелсифПром»



DEVIL MAY CRY

CAPCOM

DEVILMAYCRY.COM

СЕЗОН 3

FIFA 08

DOTA
ALLSTARS

WARCRAFT

QUAKE III
ARCA

CALL OF DUTY 4

COUNTER STRIKE

Масштабний ігровий проект:

- Національна Ліга з Комп'ютерних Ігор !
- Міжнародний Супер Кубок Комп'ютерних Ігор !
- тренувальні турніри для аматорів та професіоналів !

ЛИГА КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР INTEL CHALLENGE



Победа ждет!



* Переможці 2-го сезону проекту

Партнер турніру

eletek.ua

Головні інформаційні
партнери

Gameplay

ДОМАШНИЙ
ПК
www.dpk.com.ua

Інформаційні партнери

PC GAMER

ШПІЛЬ!

PROPLAY.RU

gamerline.ua

www.cyberarena.tv
ОФІЦІЙНИЙ САЙТ ТУРНИРУ

Слідкуй за ЛКІ на національному
телебаченні !

МЕГАСПОРТ

Огляд центральних матчів
на телеканалі «Мегаспорт»
кожну п'ятницю та вівторок

Дивись найцікавіші матчі в
прямому ефірі !

LIVE

Радіо коментарі та відео-
stream кожен день на
офіційному сайті проекту

Шукай однодумців, збирай кома-
нду, приймай участь змаганнях !



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

Головний
технологічний партнер



Ігровий центр

АРЕНА

Генеральний
партнер

acer

Рецензии

Потому что не все игры одинаково полезны



с. 52

Gears of War 2

Вторая часть приключений сурового вояки Маркуса Феникса и его отряда храбрых солдат оказалась ничуть не хуже оригинальной Gears of War. Более того, верите или нет, сиквел вышел лучше по всем статьям.

с. 58



Fallout 3

Спешим успокоить фанатов старой доброй дилогии Fallout – новая игра от Bethesda получилась хотя и несколько отличной от творений Interplay, но все-таки чертовски увлекательной. Радиоактивная пустошь, супермутанты, Power Armor и бездна увлекательных заданий – разве нам для счастья надо что-нибудь еще?

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.

На 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.



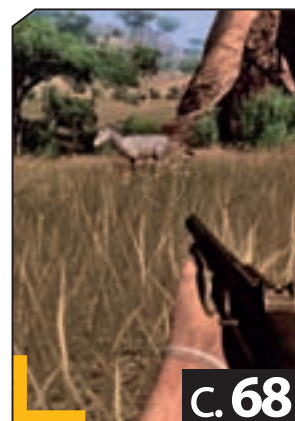
Знак «Выбор редакции» получают только самые лучшие. Можете без опаски потратить свои честно заработанные деньги на такую игру – вы не разочаруетесь.

В этом разделе

- 52 Gears of War 2
- 58 Fallout 3
- 64 Властелин Колец
Онлайн: Тени
Ангмара
- 68 Far Cry 2
- 72 Brothers in Arms:
Hell's Highway
- 76 Mount & Blade
- 78 Time Crisis 4
- 82 Ведьмак.
Дополненное
издание
- 84 Civilization 4:
Colonization
- 86 Final Fantasy IV
- 87 Guitar Hero:
Aerosmith
- 88 Space Siege
- 90 Tale of a Hero/Герой
- 92 American McGee's
Grimm
- 94 Sonic Chronicles: The
Dark Brotherhood
- 96 Pipe Mania
- 97 Fracture
- 98 Nikopol: Secrets
of the Immortals

Far Cry 2

Удивительно, как это раньше игроделы не обратили внимания на современную, раздираемую военными конфликтами Африку – уникальный и экзотический сеттинг. Разработчики Ubisoft стремятся наверстать упущенное, но вот не вышел ли их блин комом?



с. 68

Gears of War 2

Ярослав Сингаевский

ВЫБОР
РЕДАКЦИИ



Gameplay



Жанр action
Разработчик Epic Games
Издатель Microsoft
Сайт gearsofwar.xbox.com
Возраст 18+

Epic Games Начав с производства не очень замысловатых аркадных игр, Epic Games росла и матерела. Сегодня эта компания – уважаемый разработчик и создатель популярнейшего Unreal Engine. **Игры** 7th Legion, Rune, Tyrian, Extreme Pinball, Gears of War, диалоги Brix, Solar Winds, Age of Wonders, серия Unreal
Сайт www.epicgames.com

Идея Превзойти оригинал
Графика Хороша!

Звук Смачный
Игра Лучшая в жанре action если не вообще, то на Xbox 360 точно

5/5

Gameplay

Король умер...

...да здравствует король! Выход Gears of War в свое время произвел настоящий фурор, игра моментально стала законодательницей мод в жанре action. Сиквел же многие встретили с некоторым скепсисом – известно ведь, что продолжение хуже оригинала. Но только не в этом случае.

«Не пытаются ли разработчики подsunуть нам аддон под видом сиквела. Скажу откровенно – нет»

➔ Сюжет Gears of War 2 продолжает события, описанные в первой части. Люди, живущие на планете Сера (Seran), так и не смогли уничтожить не дающую им покоя агрессивную и кровожадную расу Локуст (Locust). Противники отсиделись в своих подземных городах, зализали раны, собрали новые армии и ринулись на поверхность. Ситуация на фронтах критическая. Враг со всех сторон подступает к единственному на Сере безопасному городу – фактически оплоту человечества. Но уходить в глухую оборону никто не планирует. Вместо этого командование готовит удар по главному логову агрессоров, сокрытому в глубинах земной коры. Разумеется, решающую роль в операции предстоит сыграть циничному вояке Маркусу Фениксу (Marcus Fenix) и его отряду храбрых солдат.

В отличие от оригинальной Gears of War сценарий стал чуточку сложнее. В нем неожиданно появились лирические и даже философские нотки, а именно размышления по поводу того, что на войне важнее – некие личные интересы или глобальная общая цель. Так, глядишь, несколько проектов-продолжений спустя (не стоит сомневаться, они будут) игру из боевика превратят в настоящую военную драму. Сценаристом, к слову, выступил достаточно известный американский журналист и новеллист Джошуа Ортега (Joshua Ortega), которого надо поблагодарить за хорошую работу над главными персонажами. Герои стали более выразительными. Особенно удачным получился никогда не унывающий Коул (Cole), своими шуточками он затмевает вечно сурового и скупого на слова Феникса.





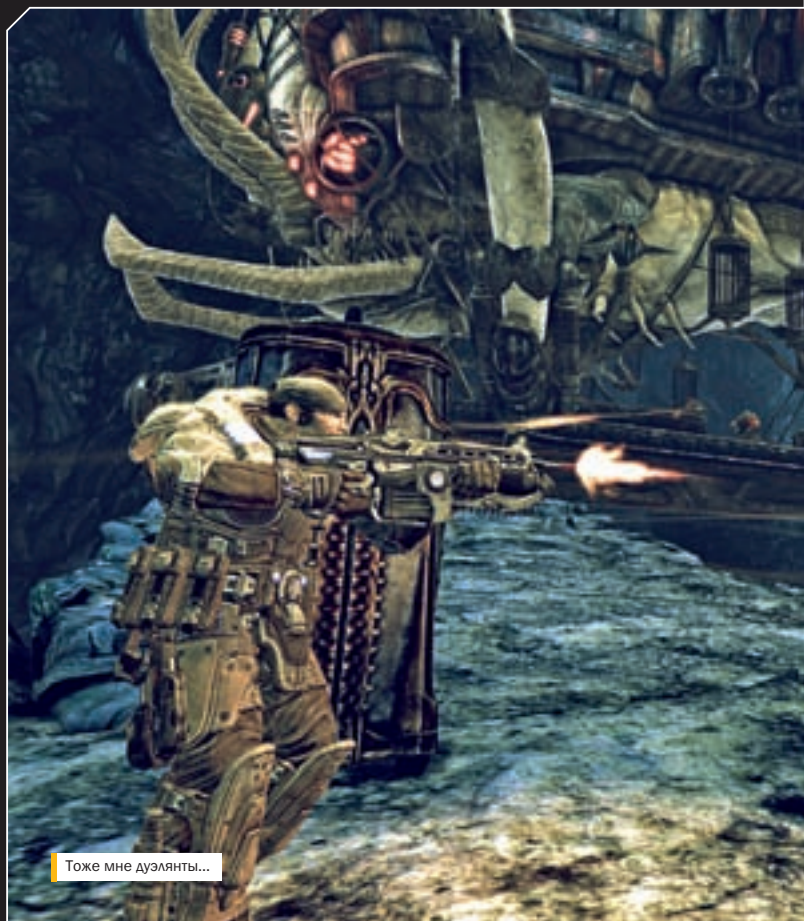
Примечательно, что в Gears of War 2 есть и русские субтитры. Локализация не дословная, однако по смыслу верная. Откровенно бранных слов нет, но выражений вроде «Мы в ж...пе» не стесняются. В целом текст довольно неплох, хотя местами встречаются огрехи и неточности. На язык Гоголя и Толстого переведены и различные документы (замена «коллекционных» COG tags), которые вы можете найти на уровнях.

Базовые принципы геймплея остались неизменными – короткими перебежками от одного укрытия к другому продвигаемся по уровням и отстреливаем прущих со всех сторон противников. Возникает вопрос: а справедлива ли цифра 2 в названии? Не пытаются ли разработчики подсунуть нам аддон под видом сиквела. Скажу откровенно – нет. Секрет кроется в массе несущественных на первый взгляд, но на практике очень удачных нововведений, значительно улучшающих и без

того увлекательный игровой процесс.

Так, пресловутые укрытия стали разрушаемыми (впрочем, это правило касается далеко не всех объектов), а вдобавок – динамическими. Часть из них появляется на поле боя после тех или иных событий или действий. Например, взрыв цистерны способен обрушить стену многоэтажного паркинга, и прямо перед вами шлепнется на асфальт остова машины, который можно использовать как защиту от вражеского огня.

Чаще встречаются моменты, требующие взаимодействия с напарниками. Как и прежде, их роли выполняет или AI, или живые игроки. То вы сбиваете светящиеся растения, привлекающие особого «бронированного» червя (ваш компаньон, укрываясь за ним, пробирается мимо вражеских позиций), то выключаете защитные турели, то садитесь за рычаги управления краном и переносите товарища через провал на прицепленной к



«Как и раньше, сюжетную компанию можно проходить в кооперативном режиме»

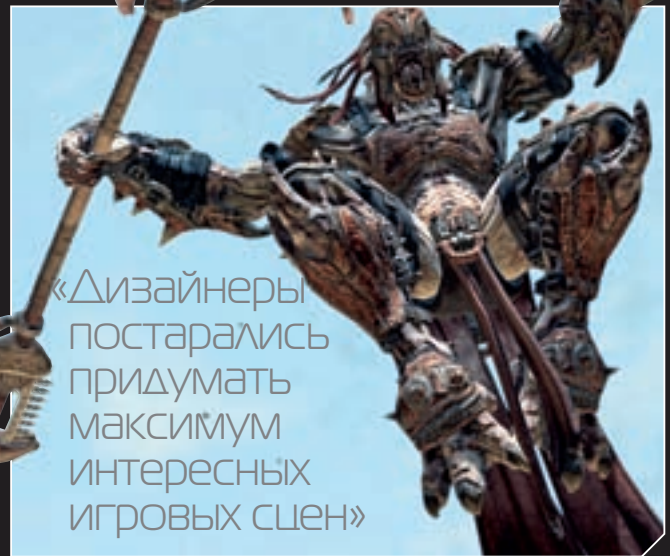
крюку платформе. Нельзя не вспомнить и эпизод, в котором вам с напарником предстоит тащить здоровенную и тяжеленную бомбу, – маневрировать с этойкой дурой в руках довольно тяжело, а ведь еще потребуются отстреливаться от наглых тварей, кидающихся со всех сторон.

Естественно, есть пополнения и в местном арсенале. Мне лично очень понравился тяжелый пистолет-пулемет, стреляющий короткими очередями. Пусть он долго перезаряжается (да и обоймы хватает всего на четыре нажатия курка), зато мощности не занимать. А широко разрекламированный огнемет просто незаменим в ситуациях, когда у противника нет места для маневра. Упомяну и убийственную мортиру, снаряды которой поражают довольно приличную площадь. Это оружие снабжено специфической системой прицеливания, при ее использовании важна не скорость реакции, а глазомер. Стоит вспомнить еще и химические гранаты – после их детонации образуется облако ядовитого

газа. Выкуривать гадов из укрытий такими «дымовухами» – одно удовольствие. Кроме того, гранаты разрешили лепить практически на любые поверхности.

Соответственно, появились и новые противники, вооруженные упомянутыми средствами смертоубийства. Особенно среди неданных ранее врагов выделяются наездники, бросающиеся в атаку верхом на кровожадных «лошадках», и здоровенные амбалы, размахивающие кистенями и защищающиеся от огня с помощью ростового щита. К слову, этот самый щит разрешено подобрать и с успехом использовать. В крайнем случае можно прикрыться поверженным противником, схватив его за горло и толкая перед собой, – уместная инновация. А вот дуэли на бензопилах, о которых так любил говорить Клифф Блезински (Cliff Bleszinski), меня не впечатлили – суть успеха заключается в обычной долбежке по кнопке B.

Ваши враги стали частенько помогать своим раненым – так что не относитесь небрежно к обязан-



«Дизайнеры постарались придумать максимум интересных игровых сцен»

ности цинично добивать негодяев, из последних сил ползущих в сторону товарищей, – те поднимут их на ноги, глазом не успеете моргнуть. Ну и не забывайте о проверенной снайперской тактике: подстрелив одного бойца, следует подождать немного – вероятно, другие поспешат ему на выручку и тем самым превратятся в легкие мишени.

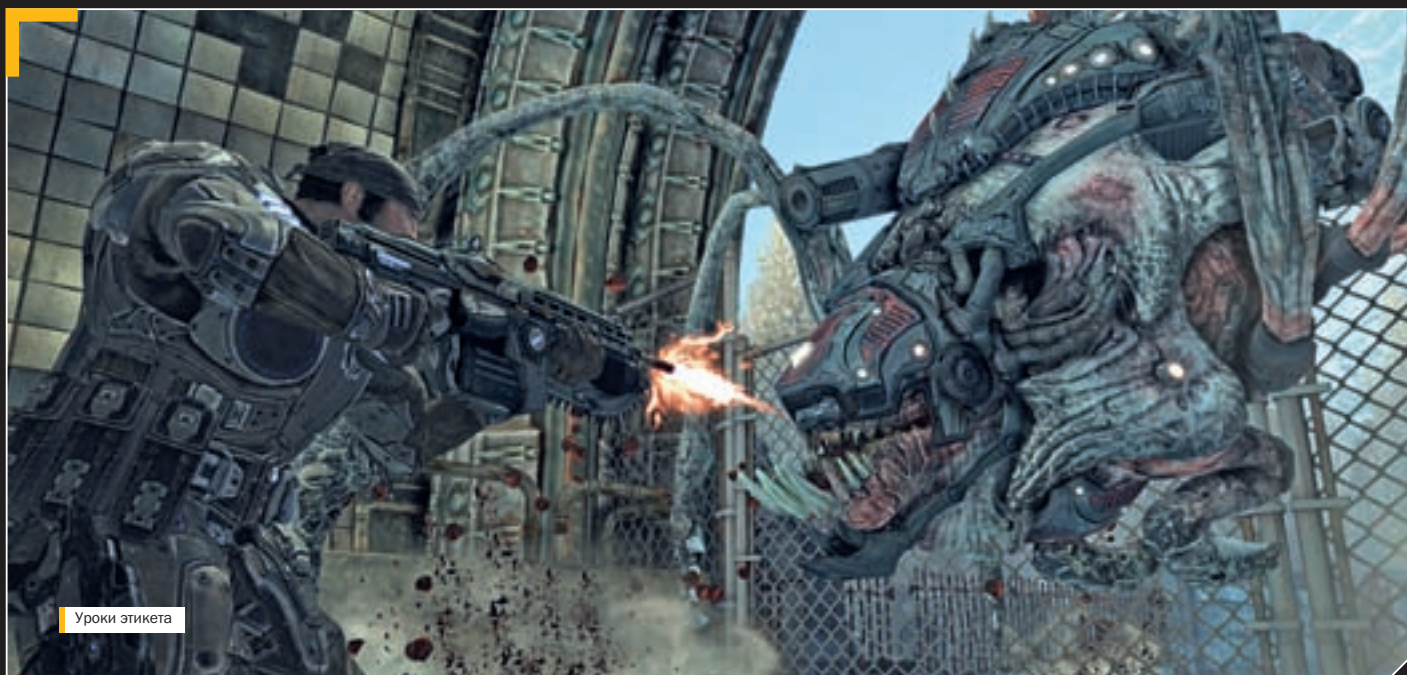
Если говорить об игровых локациях, с некоторым сожалением отмечу явный избыток подземных уровней. Да, их наличие обосновано сюжетом (мы ведь атакуем города-пещеры Локустов), но когда приходится в очередной раз прикидываться спелеологом, невольно утомленно вздыхаешь. Хотя это, пожалуй, единственная претензия к дизайну уровней. В остальном они выполнены просто превосходно. В наличии и разнообразные городские локации, и баржа для перевозки пленных (да-да, Локусты теперь пытаются захватывать людей живьем), и заброшенная исследовательская станция, оборудованная первоклассной системой безопасности под управлением сбрендившего искусственного интеллекта (привет, GLaDOS!). Есть даже незабываемое путешествие по внутренностям гигантского, пожирающего города червя. В последнем случае отвратительные мембраны, желудок с водопадами кислоты и заполненный удушливыми газами, гм... кишечник прилагаются. Настоятельно рекомендую удостовериться, что дети случайно не увидят происходящее на экране, им точно долго будут сниться перерезанные артерии гигантско-

го сердца и бойцы в крови в буквальном смысле с головы до ног.

Несмотря на то что количество разлоков, предлагающих пойти тем или иным путем, увеличилось, уровни в целом получились какими-то... более сбитыми, что ли. Они не слишком продолжительны, зато для каждого из этапов гейм-дизайнеры постарались придумать максимум интересных игровых сцен. То вас направят в совершенно темный туннель, кишачий тикерами (tickers) – подлыми взрывающимися тварями (дорогу будет освещать прожектор эскортируемой громадной буровой установкой), то отряд оказывается бултыхающимся на хлипком плоту посреди озера, ожидая атаки местного Несси, то вы обнаруживаете себя внутри рушащегося здания, где пол самым натуральным образом вдруг уходит из-под ног... Ждут вас и пробежки под смертельно опасным градом: стоит задержаться на пару секунд под потоком острых, как бритва, осколков – и конец, прощай жестокий мир. В

«Дуэли на бензопилах не впечатлили»





Уроки этикета

→ общем, фантазии и старанию разработчиков можно только позавидовать, к тому же выполнено все мастерски. Игра интригует и постоянно держит в напряжении.

Конечно, не обошлось и без покатушек на различных транспортных средствах. Правда, поездку на бронированном джипе я лично не могу назвать такой уж захватывающей – виной тому, скорее всего, не слишком удобное управление. Да и в целом этот эпизод неоригинален за исключением одного лишь момента (вы поймете, о чем я говорю, когда фары джипа неожиданно погаснут). Зато полеты на риверах (reavers) просто захватывают дух. Помните сумасшедшие гонки между деревьями Эндора в Star Wars: Return of the Jedi? Вот тут нечто подобное. Ну и отдельное спасибо

авторам за феерическое родео верхом на Брумаке (!) – это, друзья, непередаваемо!

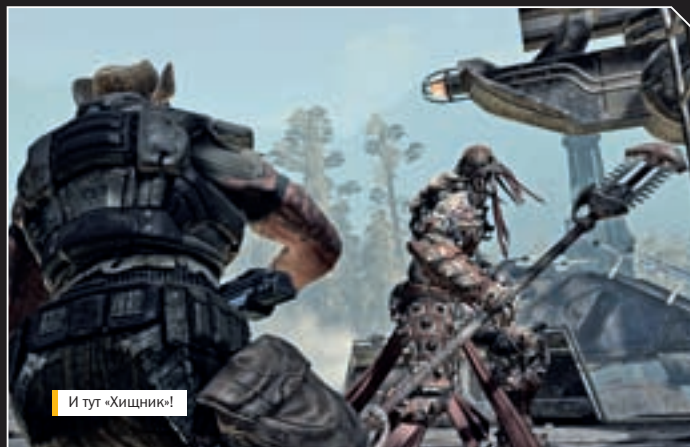
Как и раньше, сюжетную кампанию можно проходить в кооперативном режиме, причем участники выбирают для себя разные уровни сложности. Уместное дополнение, учитывая тот факт, что в целом Gears of War 2 стала легче по сравнению с первой частью. В придачу к старым многопользовательским режимам появилось несколько новых. Так, в *Wingman* сражаются пары игроков, последний «дуэт», оставшийся в живых, объявляется победителем, в *Submission* вам предстоит таскать пленников (по мере необходимости прикрываясь ими от вражеского огня) до контрольных точек, а в очередной вариации *Capture the Flag* роль флага берет на себя...

«В целом это все та же Gears of War с фирменным мрачным и одновременно пафосным дизайном»

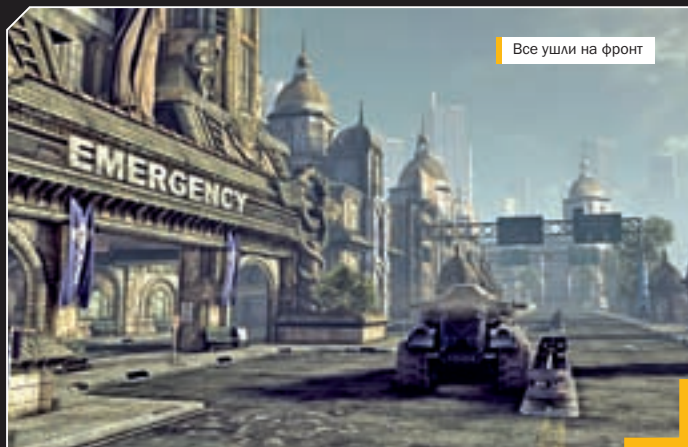
вооруженный NPC, которого и надо доставить на свою базу. Есть также веселый *King of the Hill* и уже знакомый *Assassination*, переименованный в *Guardian*, – при этом разработчики увеличили количество солдат в командах до пяти и сделали обязательным уничтожение лидера вражеского отряда (иначе противники будут возрождаться снова и снова). Отдельно отмечу и местный *Crimsonland – Horde*, где игроки отбивают накатывающиеся со всех сторон волны противников (их с каждой атакой,

ясное дело, становится все больше). Данный режим состоит из 50 мини-этапов, проходить которые можно постепенно.

Кстати, на полях сражений появились боты, мастерство и агрессивность которых настраиваются в определенных пределах. Так что теперь доступны основательные тренировки «на кошечках» перед выходом в онлайн или быстрое пополнение AI-бойцами недоукомплектованных команд. В придачу Gears of War 2 способна похвастаться



И тут «Хищник»!



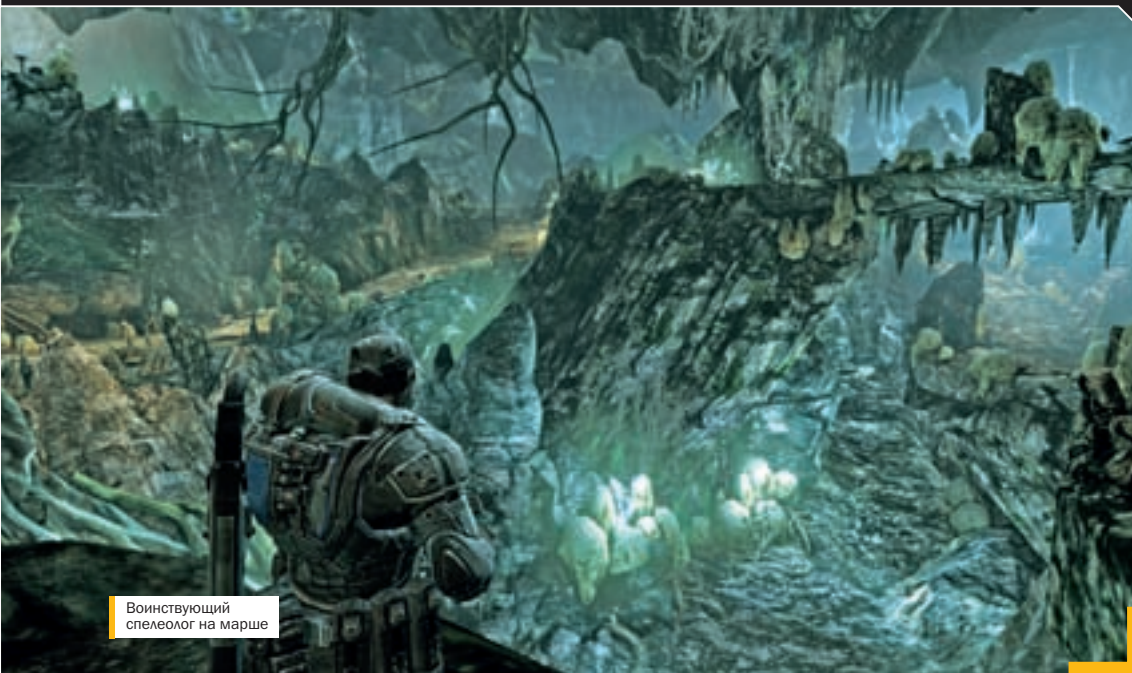
Все ушли на фронт

Читай Gameplay и участвуй в PALITмарафоне, который пройдет с июля по ноябрь 2008! Набирай голоса избирателей (читателей Gameplay) и становись лидером гонки! Попади в тройку лучших и стань обладателем PALITресурсов к Новому Году!



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)



Воинствующий
спелеолог на марше

новыми системами рейтингов и голосования.

С точки зрения графики проект не особо изменился. Цветовая гамма стала иной, немного улучшились модели, но в целом это все та же Gears of War с фирменным мрачным и одновременно пафосным дизайном и сложным детализированным окружением. Да, спецэффекты в сиквеле более зрелищны, но за голливудские красоты, увы, пришлось поплатиться падением частоты кадров. А вот саундтрек, написанный Стивом Яблонски (Steve Jablonsky), известным, в частности, своей работой над Command & Conquer 3: Kane's Wrath и нашумевшей картиной Майкла Бея «Остров», впечатлил не особо. Может быть, все дело в том, что в крайне динамичной Gears of War 2 просто-напросто нет моментов, удачно акцентированных музыкой. Игра – сплошной, непрерывающийся action, и на треки, звучащие где-то за кадром, не слишком обращаешь внимания. Впрочем, надо же оставить хоть какой-нибудь простор для дальнейшей эволюции.

Компания Epic Games провела титаническую работу по совершенствованию всех составляющих своего нашумевшего проекта, и результат не вызывает никаких сомнений – Gears of War 2 на голову выше предшественницы по всем параметрам. Этот отличный захватывающий, зрелищный боевик на данный момент является од-

ним из лучших, если вообще не лучшим представителем жанра action и одновременно одним из главных побудительных факторов для приобретения консоли Xbox 360. Ведь если верить заявлению Клиффа Блэжински, портирование сиквела на PC не планируется.

P.S. Нисколько не сомневаюсь в том, что довольно скоро мы услышим новости о третьей части сериала. На продолжение истории, в частности, намекает послание Адама Феникса, отца главного героя, после окончания финальных титров.



Ух и страшен же ты,
Кошечюшка!



Добро убивает Зло

Fallout 3

Марат Баширов

ВЫБОР
РЕДАКЦИИ



Gameplay



Жанр RPG **Разработчик** Bethesda Softworks
Издатель Bethesda Softworks
Издатель в Украине «1С»
Сайт fallout.bethsoft.com
Возраст 18+

Bethesda Softworks была создана в 1986 году. В основном компания известна благодаря сериалу The Elder Scrolls, но в послужном списке фирмы имеются также спортивные проекты, автосимуляторы и продукты по знаменитой кинолицензии Terminator. **Игры** Battlspire, Redguard, серии Terminator, PBA Tour Bowling, The Elder Scrolls **Сайт** www.bethsoft.com

Идея Скрестить Fallout и Oblivion
Графика Отличные декорации и пластилиновые люди

Звук Классные песенки 50-х
Игра Другая, но хорошая

4.5/5

Gameplay

Смешать, но не взбалтывать

Главная проблема Fallout 3 заключается в том, что ей (как бы ни старались разработчики) никогда не удовлетворить требования фанатов легендарной дилогии. Продюсер проекта Тод Говард (Tod Howard) это прекрасно понимал и даже не пытался заверить поклонников, мол, они получают свою долгожданную версию Van Burren.

«Благодаря проверенной временем системе S.P.E.C.I.A.L. легко создаются очень разносторонние персонажи»

➔ Bethesda Softworks и не пыталась создать Fallout 3, полностью следующую духу прошлых частей. Вместо этого разработчики соорудили собственный, во многом оригинальный проект. Но не спешите брюзжать по поводу того, что-де раньше игры были лучше, а трава зеленее. Давайте попытаемся стать объективными.

Fallout 3 начинается с рождения главного персонажа, мать которого, увы, умирает, так и не сумев понянчить младенца. Печально, ничего не скажешь. Впрочем, вам-то надо жить дальше. Игрок должен выбрать имя, пол и расу героя, а также поколдовать над его внешними данными. Генератор персонажа предлагает на удивление мало вариантов настроек. Аналогичный инструментарий в Mass Effect и даже теннисном симуляторе Top Spin 3 дает куда больше возможностей.

Ранние годы жизни (реализованы в виде отдельных эпизодов) проходят под присмотром отца. Своими советами, тихим успокаивающим голосом, который принадлежит известному актеру Лайаму Нисону (Liam Neeson), он поможет вам сделать первые осмысленные шаги, познакомит с Pip-Boy и даже научит стрелять из винтовки по мутировавшим тараканам. Вводная (tutorial) в «Убежище 101» также позво-

Вчера супермутантов душили-душили...



→ лит освоиться с особенностями интерфейса и определиться с выбором ключевых для героя характеристик.

Благодаря проверенной временной системе S.P.E.C.I.A.L. легко создаются очень разносторонние персонажи. Причем разработчики не предлагают вам уже готовые

варианты героев – свое альтер эго придется лепить с нуля. Определить правильный баланс между силой, восприятием, выносливостью, харизмой, интеллектом, ловкостью и удачей в первый раз довольно сложно. Внимательно читайте пояснения. Ну а если вы прошли две предыдущие игры

серии, то никакие подсказки не понадобятся – и без них моментально разберетесь что к чему.

После выбора основных характеристик вы принимаете участие в экзамене под названием G.O.A.T., во время которого предлагается определить три главных умения, они будут развиваться быстрее всех остальных (тем самым формируется специализация героя). Количество вариантов впечатляет: от стрельбы из разнообразных видов оружия и медицинских знаний до взлома компьютеров и замков. Совершенствование навыков, понятное дело, непосредственно влияет на геймплей. Потратили очки на изучение «Первой помощи» – каждый стимпак (то есть аптечка. – Прим. ред.) будет приносить дополнительную прибавку к здоровью. В придачу к умениям вы регулярно получаете так называемые перки (perks) – специальные возможности и/или бонусы к характеристикам. Например, циничный перк Lady Killer позволяет наносить в бою на 30% больше повреждений врагам женского пола.

Окончательно разобравшись с гене-

рацией персонажа, вы оказываетесь... на свободе – за пределами стен «Убежища 101». Оказываетесь, можно сказать, не по своей воле. Отец внезапно исчезает, в бункере поднимается паника, а за вами начинает охотиться служба охраны. Не остается ничего другого, как бежать.

Первый пункт в импровизированной туристической программе – визит в близлежащий город со звучным именем Megaton (по слухам, ваш предок должен был побывать там). Селение напоминает скопление халабуд из дерева, ржавого металла и прохудившихся труб. Главной достопримечательностью этого местечка является неразорвавшаяся ядерная бомба, покоящаяся в луже радиоактивной воды (теперь вы понимаете, почему поселок называется именно так).

Тут-то вы и знакомитесь с местной многовариантной системой квестов. Один колоритный мафиози в баре предложит установить на бомбу детонатор и отправить весь город прямиком в ад. А шериф, напротив, готов выслушать ваши предложения по обезвреживанию снаряда. Судьба также сведет вас с



«Практически каждая смерть в игре завершается кровавейшей сценкой»



Строгие ребята внимательно проверяют билеты на входе в кинозалы...

пастырем и его последователями, боготворящими «подарок небес» – у представителей культа, разумеется, свои интересы.

В зависимости от широты взглядов вы можете поступать, как заблагорассудится, однако помните, что любое действие обязательно отразится на карме и будет иметь далеко идущие последствия. Подобный подход также справедлив и для многих других заданий. Практически всегда у вас есть выбор между пороком и добродетелью.

Квесты (включая и побочные) очень интересны. Стандартные поручения в стиле «пойди-принеси» или «уничтожь такую-то цель» то и дело приобретают оригинальный подтекст. Одни только поиски сбежавшего андроида чего стоят – вам придется вычислять робота среди живых людей по косвенным признакам (настоящий Blade Runner). Есть еще замечательная история о двух супергероях, которые так надоели жителям маленького городка, что они ждут не дождутся примирения колоритных противников. Я уже не говорю о возможных находках, способных положить начало неожиданным приключениям. Только будьте заранее готовы к «схваткам» с системой диалогов: порой читать короткие, но многочисленные реплики очень утомительно.

«В зависимости от широты взглядов вы можете поступать, как заблагорассудится»

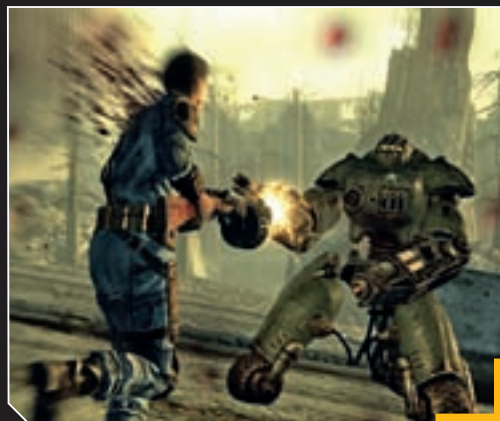
Во время ваших первых прогулок и стычек с обитателями радиоактивных пустошей откроется «самая страшная тайна» Fallout 3, которая в принципе и так была очевидна с того момента, как стало известно, что триквел делает Bethesda. Да-да, речь идет о геймплее, уже метко названном Oblivion with guns. Но прежде чем вы с возмущением начнете строить гневные письма разработчикам или топтать несчастный диск, попытайтесь осознать, что новое вовсе не означает плохое.

Да, триквел – это не таинственная Van Burren, которую хотелось бы увидеть фанатам сериала. Однако посмотрим правде в глаза – прежнего не вернуть. Предыдущие части Fallout принадлежат к совсем иной эре в истории интерактивных развлечений. Возможно, продукт в ретростиле могла сделать компания Troika, но ее давно нет (что по-своему тоже примечательно). TES: Oblivion же оказалась очень хорошей RPG. Скажем больше: это один из лучших современных проектов в указанном жанре.

Так почему не взять проверенную, отлаженную игровую механику и не соорудить на ее основе любимый многими виртуальный постапокалиптический мир?

Справедливости ради стоит сказать, что некоторые отсылки к The Elder Scrolls действительно кажутся неуместными. Привычные для серии TES подземелья здесь заменены линиями метро и канализацией. Но фэнтезийное прошлое дает о себе знать – уровни нет-нет да и напоминают подвалы какого-нибудь замка или мистические, затянутые туманом катакомбы. Даром что локации набиты всевозможным высокотехнологическим бардаклом.

Уверен, многие будут скучать и по музыкальному сопровождению прошлых частей. Динамичные



→ треки Fallout 3 режут ухо тем, кто еще помнит старый тягучий эмбиент. Однако в Pip-Boy встроен приятный, а на различных радиоволнах играют приятные мелодии 50-х, и это хорошо.

Печально, но предметы потеряли свою былую значимость. Раньше каждая новая находка внимательно изучалась (красивые иллюстрации и исчерпывающие текстовые комментарии прилагались). Теперь же вы хватаете все, что плохо лежит, не особо заботясь о том, чем, собственно, набиваете карманы. Новый инвентарь – это несимпатичные монохромные рисунки и скудные подписи к ним. Вместе со сменой дизайна почему-то исчезло и ощущение важности находок. Посетую на не слишком удобный вид от третьего лица. Далеко не всем придется по душе и необходимость заботиться о своевременной починке брони и оружия. Неприятно, когда верный ствол вдруг подводит в самый неподходящий момент.

Тем не менее боевая система является одной из главных достопримечательностей Fallout 3. Сражения проходят в реальном времени абсолютно так же, как в Oblivion, но если нажать специальную клавишу, можно перейти в пошаговый режим с возможностью точного прицеливания в ту или иную часть тела жертвы. Надо сказать, что данный прием в сочетании с глупейшим искусственным интеллектом значительно упрощает жизнь персонажам-стрелкам. Не бойтесь подпускать противников поближе (меньше шансов промахнуться), а потом разряжайте оружие в их головы. Поверьте, тактика работает и экономия патронов колоссальная. А боеприпасов, между прочим, в игре не так много, как хотелось бы.

Практически каждая смерть в игре завершается кровавейшей сценкой в замедленном времени с обязательной демонстрацией отлетающих частей тела. Gears of War с ее дуэлями на бензопилах нервно курит в сторонке. Выглядит все чрезвычайно жестоко и при этом завораживающе красиво. Жаль только, что устроить массовые расстрелы (признайтесь, вы ведь тоже, как и мы, мстили высокомерным жителям New California Republic? – Прим. ред.) после энергичной прокачки героя не выйдет – уровень противников не всегда, но часто подстраивается под ваш.



Сначала ручку...

«В целом проект оставляет двойственное впечатление»

Геймплей Fallout 3 получился другим, отличным от прошлых частей, но отнюдь не скучным. Главное, что разработчики оставили нелинейность и многовариантность решений. Хотите быть вором? Нет проблем – прокачивайте соответствующие навыки и сможете вплотную подбираться к врагам, подкладывая в их карманы гранаты без чеки. Есть желание стать снайпером? Доведите до максимума необходимые умения и с хитрой ухмылкой, сидя в укрытии, расстреливайте гигантских мутантов до того, как они вас увидят. Хакеры смогут перепрограммировать роботов и компьютерные системы, а ораторы с хорошо подвешенным языком способны разобраться с проблемами лишь силой убеждения, а не оружия. Обилие возможностей – один из главных козырей игры. Вам наверняка захочется пройти ее еще раз просто ради того новенького, чего еще не пробовали.

С точки зрения графики проект в целом очень неплох. Изометрией, разумеется, тут и не пахнет. Вы смотрите на мир от первого лица, как в обычном шутере (вид со спины здесь реализован неудачно). Модели NPC кажутся довольно приличными, но одинаковые «резиновые» лица не добавляют им человечности. Единственным персонажем, непохожим на куклу, является отец главного героя. При этом гоулы (сильно пострадавшие от радиации жители постапокалиптической Америки), что интересно, выглядят замечательно.

Особенно хорош подпольный ученый, который пытается соорудить более сильную версию наркотика Jet, используя товары из бакалеи.

Настоящая удача создателей Fallout 3 – сама пустошь и ее многочисленные достопримечательности вроде полуразрушенной заправки или огромного заброшенного супермаркета. Атмосферность зашкаливает! На фоне неба хорошо видны странные силуэты покосившихся водяных вышек, на руинах моста «висит» маленькое поселение, на пригорке вы вдруг замечаете скамейки и столы для пикника, на них стоят пыльные стаканы для лимонада, лежат истлевшие книжки и сигареты. В глубине обшарпанного квартала притаился домик пьяного плейбоя. Ну и вид разрушенного Капитолия с высоты потрескавшегося монумента в честь Вашингтона вряд ли оставит кого-то равнодушным. Я уже не говорю о таких чудесных локациях, как огромный военный

авианосец, превратившийся в настоящий город, или Музей технологии в бывшей американской столице, вызывающий воспоминания о лучших моментах из BioShock.

В целом проект оставляет двойственное впечатление. С точки зрения настоящего фаната, прошедшего предыдущие игры серии вдоль и поперек и выучившего все квесты наизусть, Fallout 3 не стоит столь долгого ожидания. Но, по правде говоря, ностальгирующим почитателям (к числу которых автор относит и себя) не удалось бы угодить, даже если бы триквел полностью сохранил дух старой дилогии и создавался той же командой.

А вот для обычного геймера, который хочет приобрести масштабную RPG с кровавыми боями, горой самого разного оружия, страшными монстрами, огромным открытым миром и чрезвычайно интересными заданиями, данный проект станет идеальным подарком. Просто Fallout 3 не сможет вернуть вам тех прошлых (и потому очень особенных) впечатлений, зато добросовестно будет развлекать долгими зимними вечерами.



Боевой вертолет местных волшебников...

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)



РУСИ XIII ВЕК



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

www.13century.com

Властелин Колец Онлайн: Тени Ангмара

Александр Пушкарь



Иногда даже и не верится, что где-то в мире идет война



В гроту можно уединиться и отдохнуть. Граница между миром и миром...

«Разработчики очень ответственно подошли к сохранению аутентичности мира»

Дорога туда

Похоже, разработчики и издатели всерьез вознамерились переселить все человечество в онлайн. Казалось бы, еще совсем недавно главный вопрос, который стоял перед решившим приобщиться к MMORPG геймером, звучал примерно так: что лучше – World of Warcraft или Lineage 2? А теперь от обилия виртуальных миров разбегаются глаза. Мало того, подавляющее их большинство локализовали, и даже языковой барьер перестал существовать.



С миром Арды трудно соперничать в популярности.

Редкая перепись населения обходится без выявления солидного процента хоббитов, роханцев и нольдоров среди опрошенных граждан. До сих пор именно «Властелин Колец» остается самой благодатной почвой для создания ролевых игр, как полевых, так и компьютерных. И появление онлайн-овой RPG «по мотивам» было лишь вопросом времени. В принципе для привлечения к такому проекту геймеров достаточно одного лишь громкого названия. Даже если бы игра оказалась непригодной для употребления пустышкой, ее смели бы с полок ради возможности лично потоптаться по зеленым полянкам Шира. К счастью, разработчики решили не халтурить.

Игромеханически «Властелин Колец Онлайн» очень близок к пресловутому World of Warcraft. Если вам доводилось побегать по виртуальному Азероту, то и здесь вы обживетесь без малейших проблем. Схожее управление, знакомая уже система выдачи квестов и получения новых умений, инстансы, боссы, профессии, чаты на все случаи жизни, аукцион, почта и

Жанр MMORPG**Разработчик** Turbine Entertainment Software**Издатель** Turbine Entertainment Software**Издатель в СНГ** IT Territory**Сайт** www.lotro-russia.com **Возраст** 12+**Turbine Entertainment Software**

Студия, съевшая собаку на создании виртуальных миров. И пусть они не завоевывали многомиллионную аудиторию, зато каждый из них собирал обширный и крепкий круг поклонников.

Игры Asheron's Call, Dungeons & Dragons Online **Сайт** www.turbine.com**Идея** Личное участие в Войне Колец**Графика** Приятная, довольно реалистичная и невероятно уютная**Звук** Вполне соответствующий всему остальному**Игра** Именно такими должны быть «игроизации» знаменитых произведений

4.5/5

Gameplay



Рыбалка – очень распространенное хобби в этих краях

муниципальный транспорт в виде лошадок, за скромное вознаграждение конюху катающих персонажа по ключевым точкам карты.

Однако при более тесном знакомстве с игрой начинают проявляться различия. Причем порой настолько любопытные, что диву даешься – и почему это до сих пор не взял на вооружение никто из конкурентов?

К примеру, помимо стандартных для MMORPG танков-лекарей-DPS-нейтрализаторов, здесь появились еще две ярко выраженные роли в группе: командир и взломщик. Командир умеет отдавать приказы и поощрять тех, кто неукоснительно их выполняет. Отмеченному им неприятелю наносится больше повреждений, а боевые кличи, испускаемые в момент гибели одного из соперников, добавляют плюсы к характеристикам, излечивают ранения или деморализуют оставшихся врагов. Без этого, конечно, можно обойтись, но зачем, если с хорошим командиром бойцы действуют куда эффективнее?

Взломщик же примечателен вовсе не умением растворяться в тених и неожиданно атаковать в спину. Его задача в коллективе –

активировать групповые умения. На них хотелось бы остановиться поподробнее, но идея настолько проста и очевидна, что прямо как-то неловко. Если прием прошел успешно, перед каждым членом отряда появляется менюшка с четырьмя разноцветными кнопками и есть несколько мгновений, чтобы выбрать одну из них. Нажатые иконки складываются в комбинацию, и когда она оказывается верной, происходит что-нибудь приятное – или врагам наносится удар колоссальной мощи, или вся группа полностью исцеляется, или даже к вам на помощь призывается сильный соратник. Разумеется, чем слаженнее команда действует, тем чаще и эффективнее она поощряется и тем проще ей проходить очередное подземелье. Заучив комбинации и отработав их применение, можно будет смело выходить против самых сильных врагов. Конкурентоспособность случайных групп при этом сильно снижается, так что желательность сразу озоботиться поисками хорошего содружества.

Заметьте, именно содружества, а не гильдии. Разработчики очень ответственно подошли к сохранению аутентичности мира,



В Средиземье всегда известно, к кому обращаться за приключениями

«Это полноценная сюжетная ролевая игра, просто в нее можно играть коллективом»



Хорошая дубина – верное средство против ходячих мертвецов



лось от силы пять душ. О внимании к деталям можно судить хотя бы по дизайну таверны «Гарцующий пони», где есть два входа. Один центральный, второй – низкий и с круглой дверью специально для хоббитов. Или по тому факту, что игрок волен выбирать пол персонажа для любой расы, кроме гномов. Согласно Толкиену, их женщины никогда не воюют.

Все это придает виртуальному миру небывалую достоверность. Хотя, конечно, чтобы ее почувствовать, необходимо ознакомиться с книгой. В крайнем случае – просто посмотреть фильм, но тогда будьте готовы к тому, что от вас ускользнет масса мелких деталей.

Между прочим, действие игры происходит не до и не после приключений, описанных Толкиеном, а прямо во время Войны Кольца. Ведь повествование не вертелось исключительно вокруг Фродо Бэггинса, обреченно несущего проклятый артефакт к вулкану, правда? Параллельно с этим мир сотрясали катаклизмы, никого не оставившие в стороне, включая и нас с вами. Сюжет здесь играет отнюдь не последнюю роль, соединяя воедино все эпизоды истории. У каждой из четырех рас в связи с войной возникла куча проблем, и в гущу событий нас бросают буквально с самого старта. Своего первого назгула представители людей увидят уже в прологе, а дальше напряжение пойдет по нарастающей. Помочь Арагорну остановить заговорщиков, выполнить поручение Тома Бомбадила в Великих Могильниках, отнести послание от Гэндальфа в пустоши и влипнуть в новые приключения...

И что нехарактерно для онлайн-новых игр, выполнение сюжетных заданий оставляет след в этом мире. Если враги сожгли некогда цветущую деревеньку, то она так и будет до конца унылым пожарищем. Убив какого-нибудь важного злодея, вы уже не сможете за просто к нему вернуться и пристукнуть еще разок. Все, для вас его больше нет, история должна двигаться дальше. Пусть боссы-пиньяты, из которых выбивают ценные трофеи, остаются в других

→ дав всем его явлениям имена, соответствующие атмосфере первоисточника. У наших персонажей нет такого показателя, как здоровье. Оно тут зовется боевым духом и напрямую зависит от настроения. Где-нибудь в окрестностях родных чертогов Торина гном почувствует себя куда увереннее, чем в Ангмаре, а эльфы, те уж и вовсе подрастра-

тили свою бодрость за долгие годы печалей, а потому переносят бои хуже других рас. И если град вражеских ударов снизил боевой дух героя до нуля, он отнюдь не умер – его просто победили. Он покинет поле боя и еще какое-то время будет подавлен, но вскоре опять сможет воевать в полную силу. И никаких чудесных воскрешений.

Трепетное отношение разработчиков к литературному источнику сказалось очень на многом. В игре ни один монстр не выдуман ими – весь bestiary аккуратно выловлен из произведений Толкиена, благо упоминаний о всяческой живности у него там вполне достаточно. Среди доступных классов нет магов – ведь по книге их во всем мире насчитыва-



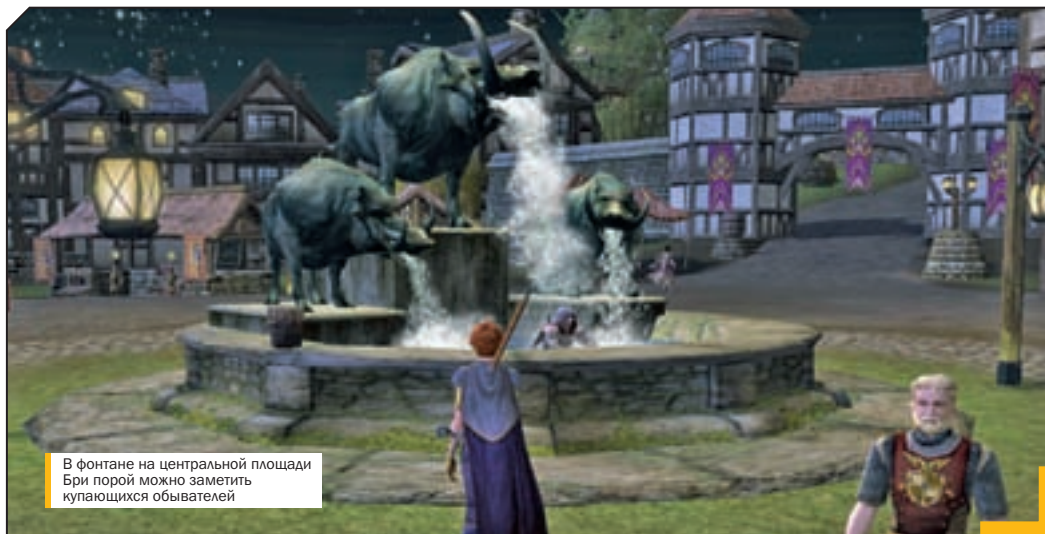
В мастерской, как обычно, людно

«Выполнение сюжетных заданий оставляет след в этом мире»

мирах. «Властелин Колец онлайн» – полноценная сюжетная ролевая игра, просто в нее можно играть коллективом.

Люди, мыслящие категориями «кача и шмота», здесь как-то не приживаются. Им довольно сложно объяснить, что курение редких сортов табака действительно не влечет никаких последствий, кроме разных клубов дыма, и что курят его не для повышения характеристик, а просто так, сидя на заваulinke и общаясь с друзьями. Кстати, тут можно обзавестись собственным домиком и принимать там гостей, играть на музыкальных инструментах и украшать свое имя титулами, полученными за особые достижения – от беспощадного истребления врагов до частого применения эмоций.

Понимание игрового мира здесь очень важно, а потому полная русификация пришлось как нельзя кстати, ведь далеко не все соотечественники читали «Властелина Колец» в оригинале. Локализаторы опирались на перевод Владимира Муравьева, откуда и взяты основные встречающиеся

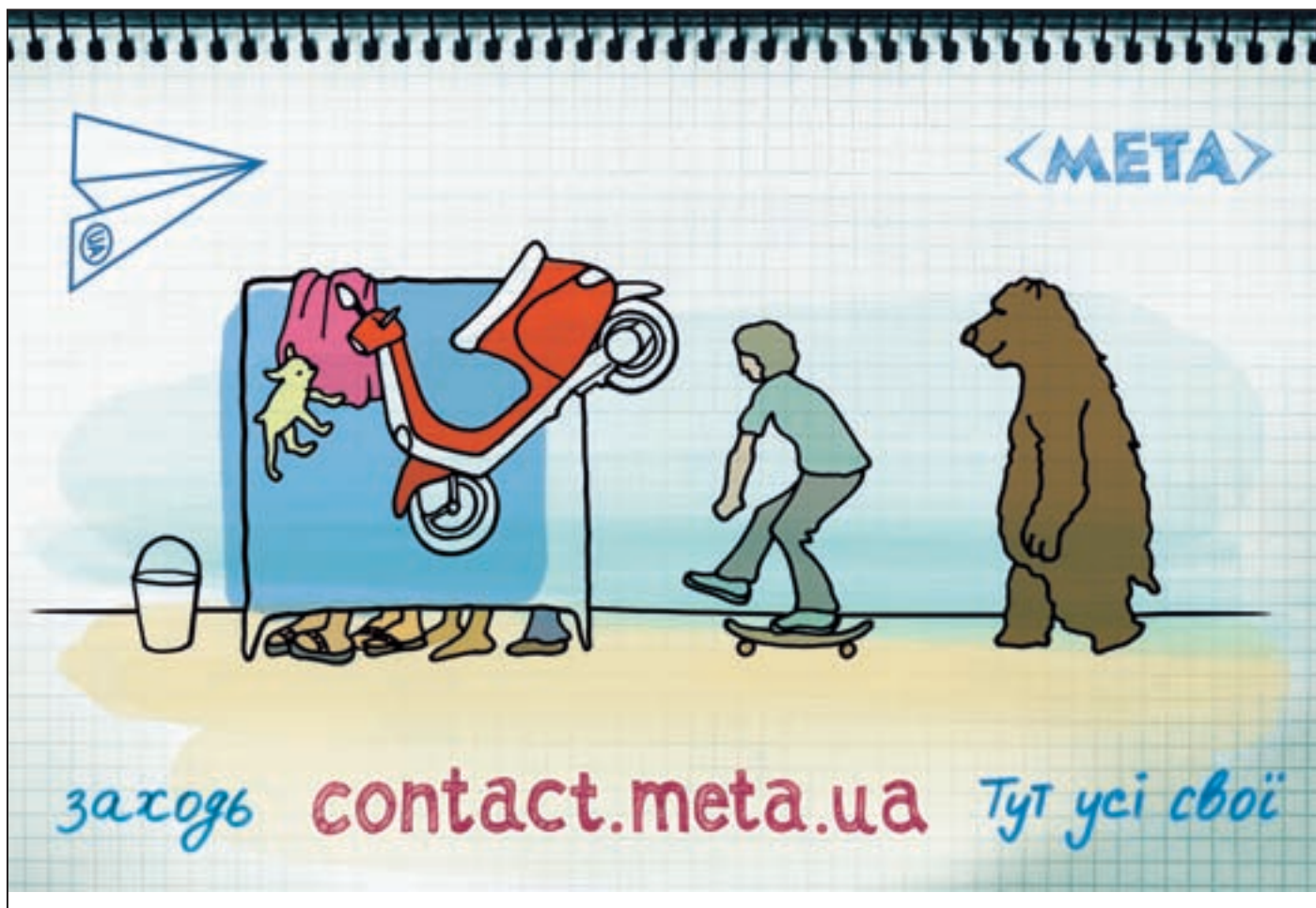


в игре термины. В принципе решение верное – этот перевод исключительно популярен, и большинство читателей наверняка столкнулось именно с ним. С другой стороны, многие любители творчества Толкиена не разделяют взгляды Муравьева на кроличье происхождение хоббитов (мол, hobbit = homo + rabbit), а потому сильно раздражаются при виде

всяческих Кролов, Брендизаек (бывших Took и Brandybuck в оригинале) и прочей отсебятинки. В самой локализации есть несколько технических огрешностей вроде отсутствующих кое-где мягких знаков да ряда женских персонажей, говорящих о себе в мужском роде, но это не очень существенно.

Тексты переведены отлично, озвучена игра замечательно,

единственное, чего остается желать, – некоторого ужесточения модерации. Ведь когда вы путешествуете в компании Висдриманда и Лариэли, а навстречу движутся Карл Маркс и Отто фон Штирлиц, обсуждая результаты выборов в США, достоверность мира тает на глазах. А жаль, ведь именно в этот мир очень хочется поверить.

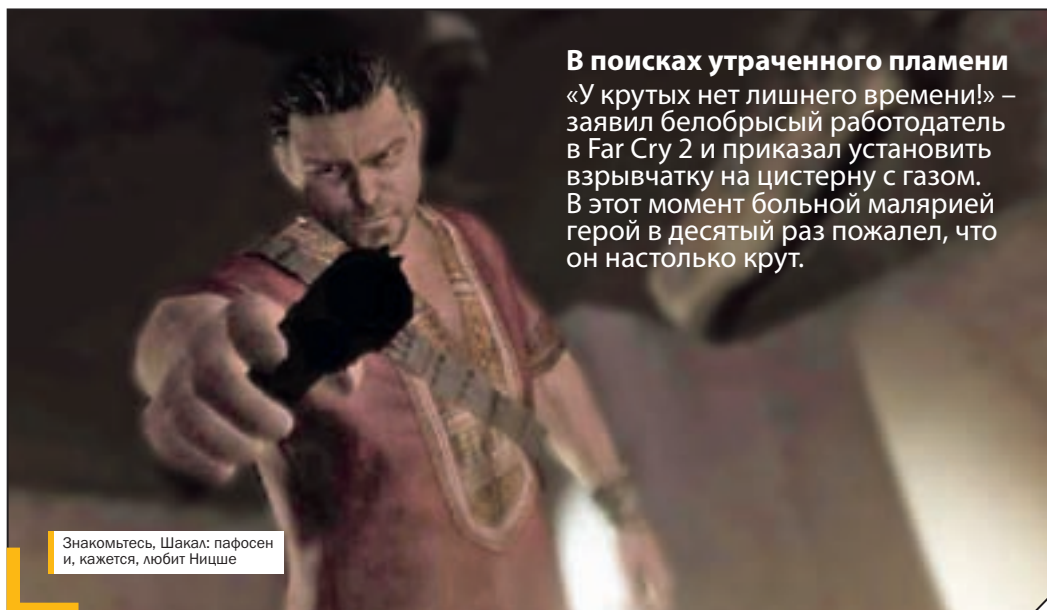


Far Cry 2

Александр Чепелев



А лодки здесь грязные



Знакомьтесь, Шакал: пафосен и, кажется, любит Ницше

В поисках утраченного пламени «У крутых нет лишнего времени!» – заявил белобрысый работодатель в Far Cry 2 и приказал установить взрывчатку на цистерну с газом. В этот момент больной малярией герой в десятый раз пожалел, что он настолько крут.

➔ Единственное, что объединяет две части Far Cry, – это название. Разработчиком новой игры стала знаменитая Ubisoft Montreal, движок CryENGINE сменили на Dunia, а концепцию проекта, как в известном анекдоте, полностью пересмотрели. Оригинальная Far Cry ассоциировалась с джунглями, тропическими островами, чистым лазурным морем и фантастическими фильмами класса B на тему жутких экспериментов доктора Моро. Сиквел же предлагает отправиться в жаркую и суровую Африку, чтобы уничтожить очень опасного контрабандиста и торговца оружием. Однако перед тем как вы доберетесь до «клиента», придется здорово помотаться по локациям и побатрачить на различных заказчиков. Да, свободы действий в игре хоть

Жанр first person shooter **Разработчик** Ubisoft Montreal**Издатель** Ubisoft Entertainment**Издатель в СНГ** «Бука» (PC)**Дистрибьютор в Украине** «Софтпро» (PS3)**Сайт** farcry.us.ubi.com **Возраст** 16+**Ubisoft Montreal** Дочернее подразделение Ubisoft Entertainment. Основано в 1997 году, расположено в Монреале (Канада). На сегодняшний день – одна из самых крупных игровых студий, в ней около 1600 работников.**Игры** Peter Jackson's King Kong, Assassin's Creed, Lost: Via Domus, серии Tom Clancy's Splinter Cell, Tom Clancy's Rainbow Six, Prince of Persia **Сайт** ubi.com**Идея** Полная противоположность оригиналу**Графика** Изумительно знойная**Звук** Природный**Игра** Прекрасная однообразная Африка

3.5/5

Gameplay

«Да, свободы действий в игре хоть отбавляй, но вот парадокс – заняться в ней особо-то и нечем»

отбавляй, но вот парадокс – заняться в ней особо-то и нечем.

Хотя к этому неожиданному открытию вы приходите лишь спустя три-четыре часа знакомства с проектом. Поначалу, наоборот, кажется, что все отлично. Несколько героев на выбор (восемь кандидатов разных национальностей и мировоззрений), отличная вступительная сценка, залитые палящим солнцем африканские пейзажи и непередаваемый общий колорит. А дабы вы не расслабились, авторы заражают протагониста малярией и вынуждают время от времени искать спасительные лекарства.

В ходе сюжетной кампании невольно придется связаться в гражданскую войну и защищать интересы противоборствующих группировок. Последних всего две, и их лидеры, разумеется, свято уверены в

правоте своих действий. Хотя вам, как стороннему наблюдателю, совершенно очевидно, что борются они отнюдь не за светлые идеалы и счастливое будущее африканского континента.

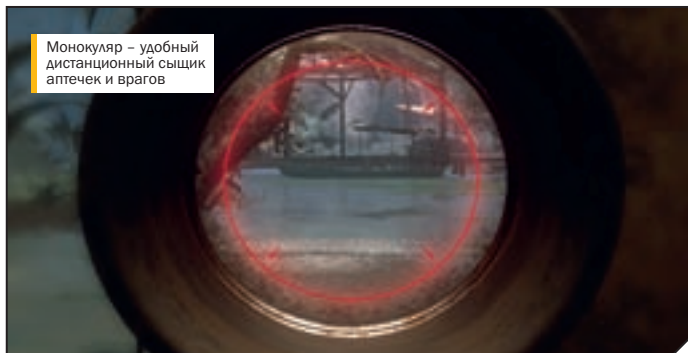
Выдаваемые задания удручающе однообразны и обычно сводятся к нахождению и уничтожению нужного человека или объекта. Вы играете в Far Cry 2 в темпе ленивого ветерка, пересчитывающего барханы бесконечной пустыни. Сперва долго едете (вариант: плывете) до места выполнения миссии, стреляя в нападающих, затем выбираетесь из словашевого средства передвижения и идете пешком, стреляя в нападающих, и наконец завершаете порученное дело (все так же, стреляя), вновь садитесь за руль и возвращаетесь обратно. О! Сбили выскочившую

на дорогу зебру! На радостях перестреляли врагов.

Безумно хочется какого-нибудь разнообразия, сюрприза, неожиданной ситуации, в которой мы сможем поучаствовать. Но ничего подобного нет и в помине. Игровой мир – бесшовный и огромный (на минуточку, 50 квадратных километ-

ров), однако это не означает, что он интересен. На банальное перемещение между ключевыми точками вы будете тратить немало ценного времени. От долгих путешествий не спасают даже специальные автобусные станции (по сути, телепорты). А поскольку на своих двоих бежать куда-то – долго и нудно, советую

Монокляр – удобный дистанционный сыщик аптечек и врагов





«Каждый блокпост встречает вас ураганным огнем»

Ехать удобнее всего с такой вот картой в руке



Девчонки здесь малярийного типа



Этот милый человек любит называть нас подонками

сразу садиться за руль машины, предпочтительно – оснащенного пулеметом джипа. Дело в том, что аборигены настроены по отношению к вашей персоне исключительно агрессивно. Каждый блокпост на перекрестках дорог встречает вас ураганным огнем, а погони с перестрелками тут обычное дело. Правда, увлекательными их никак не назовешь, да и вся эта суета со случайными противниками очень быстро надоедает. Они воспринимаются лишь как невольная помеха и потому сильно раздражают.

За выполненные поручения вам повышают репутацию и дают необработанные алмазы (местную валюту), за которые покупаются новые или модифицируются старые оружие и экипировка. Есть вероятность найти ценные камешки в припрятанных чемоданах, а их отыскать поможет специальный датчик (все это напоминает охоту за артефактами в S.T.A.L.K.E.R.).

Надо сказать, что интеллект врагов, кажется, сильно пострадал от пресловутой малярии. Порой находящийся в двух метрах бандит вдруг начинает растерянно бегать кругами, потом замирает, оборачивается, секунды три разглядывает протагониста мутным взглядом и лишь после этого догадывается крикнуть что-то вроде «Сдохни, гнида!» и открыть огонь. Я уже молчу о нелепых поисках укрытий – невозможно без смеха смотреть на то, как противник прямо

перед вашим носом тщетно пытается спрятаться за ящик.

В общем, ребята предпочитают брать не умением, а числом. Получается далеко не всегда, и нападающие эффектно умирают: в предсмертном танце иступленно хватаются за сердце, подпрыгивают и красиво валятся наземь. Некоторые даже находят в себе силы подняться, прилечь, достать из кобуры пистолет и попытаться отомстить перед своим неминуемым концом.

Одна из главных особенностей Far Cry 2 – система напарников – также реализована спорно. С первым товарищем вообще все просто: в начале игры мы узнаем, что спасли некоего человека со сложной судьбой и он теперь, дескать, наш «лучший друг». Остальных приходится вытаскивать из плена и выручать в разных экстремальных ситуациях. Однако зачем это делать? Штука в том, что напарники предоставляют альтернативные способы выполнения сюжетных миссий. Предлагаемые ими варианты, как правило, хлопотнее, но и барышей могут принести больше. К тому же товарищи способны вернуть вас после смерти с того света (эдакий мгновенный resurrection). Иногда игрока ставят перед выбором – кого из друзей спасти. Хотя каких-то моральных мучений подобные дилеммы не вызывают – персонажи в массе своей черствые, неинтересные, незапоминающиеся. Обычное говорящее

«Суета со случайными противниками быстро надоедает»



Комп'ютерний
світ

з 1 по 30 листопада 2008 року

**Обирай
феноменальну
продуктивність
та отримай подарунк**

на 100 у.о.

Купуючи комп'ютер
DiaWest GAME Pro AW,
скористайтесь бонусами
і оберіть собі з асортименту
магазину подарунк (подарунки)
на суму до 100 у.о.*

* При купівлі за готівку або в кредитний термін.
* Розподілені бонусами 100 у.о. здійснюються в
перераховуваних бонусах у гривні згідно офіційного
курсу НБУ на день покупки.



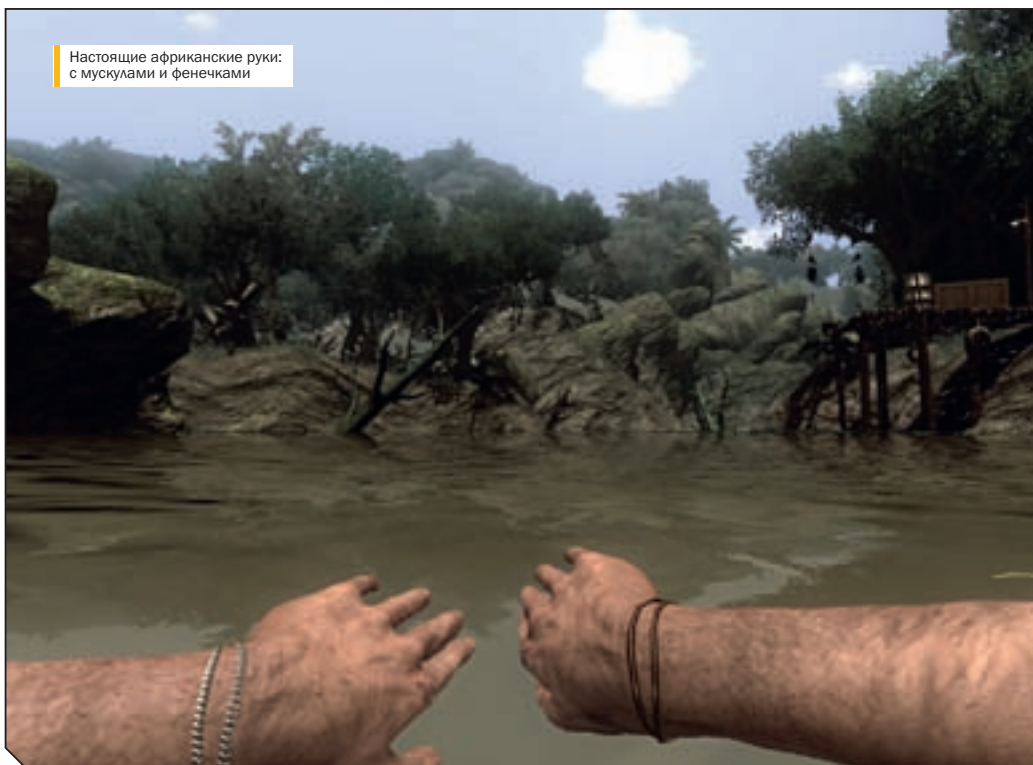
Монитор Samsung
20" SyncMaster T200 WIDE

Комп'ютер DiaWest GAME Pro AW
Триядний процесор AMD Phenom™ X3 8450
Чипсет AMD740G
Память 2 Гб DDR2
Жорсткий диск 320 Гб
Відео 512 Мб, ATI Radeon™ HD 3850
3 підтримкою технології ATI PowerPlay™
DVD RW/CR
ОС Microsoft Windows XP Home

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

Найбільша мережа магазинів
комп'ютерної техніки в Україні

Настоящие африканские руки:
с мускулами и фенечками



мясо. Погибнет такой герой или продолжит жить – зачастую все равно.

Но похвалить проект есть за что – за шикарную атмосферу. Far Cry 2 по-африкански знойно красивая игра: живописные саванны с пугливыми антилопами, ослепляющее солнце, сухие деревья и колышущаяся трава, петляющие пыльные дороги и тропки в джунглях... Просто здорово! К тому же чувство единения с главным героем полное. Получив ранения, мы выковыриваем из своих рук пули ножом и вправляем вывихнутые суставы, для пополнения здоровья делаем инъекции. Ремонтируем сломавшуюся технику, чертыхаясь перезаряжаем заклинившее оружие и, запыхавшись, добегаем до спасительного схрона (safehouse), чтобы передохнуть после недавней потасовки. Разработчики, как и планировали, не отрывают камеру от протагониста. Даже при желании взглянуть на карту во время езды на машине они не прерывают игровой процесс. Герой просто свободной рукой достает офицерский планшет – никаких отдельных меню или служебных экранов.

Не забуду упомянуть и уникальную систему моделирования поведения огня. Бросив в сухую траву «коктейль Молотова» или дав залп из огнемета по кустарнику, вы увидите, как пламя начнет раздуваться ветром, стелиться по земле, пере-

«Чувство единения с главным героем полное»

ползая все дальше и дальше. Разумеется, данную особенность можно и нужно использовать себе во благо. Например для того, чтобы устроить панику в лагере противника.

Впрочем, физическая система имеет и ряд существенных недостатков. Откровенно удивляют хлипкие стульчики и столы, которые невозможно сдвинуть с места, и совершенно ненадежные с виду хибары, выдерживающие прямое попадание из гранатомета. После разрушаемых халабуд в той же Crysis (или даже в знаменитом отечественном долгострое «Пираты XXI века») все это смотрится несколько странно. В качестве оправдания можно со-

слаться на относительно демократичные системные требования – игра достаточно резво бежит на компьютере не самой современной конфигурации.

Ценность Far Cry 2 в новых эмоциях, которые она все-таки нам дарит. Созданный виртуальный мир шикарен, и первое знакомство с ним оставляет очень приятные впечатления. Жаль только, что за внешней привлекательностью сеттинга, по сути, ничего не кроется: ни захватывающего сюжета, ни интересных персонажей, ни оригинального геймплея. Просто поразительно красивая Африка. Но, возможно, эстетам этого будет достаточно.



Устроить такой большой взрыв
здесь – особое лакомство

Brothers in Arms: Hell's Highway

Марат Баширов



ВЫБОР РЕДАКЦИИ



Gameplay



My Father's Gun

Первые пять минут Brothers in Arms: Hell's Highway гарантированно заставит вас удивленно приподнять брови и напрячь слух. Впечатления сравнимы примерно с опытом любителей творчества Потапа и Насти Каменских, которые, заплатив деньги за концерт любимого дуэта, вдруг увидели на сцене выступление начинающей Земфиры Рамазановой. Вроде бы и то и другое про любовь, но песни совершенно иные.

Пожарных вызывали?



Carmageddon WW II

«Brothers in Arms – психологический боевик со сложным сценарием»

Жанр тактический шутер **Разработчик** Gearbox Software
Издатель Ubisoft **Издатель в СНГ** «Бука» (PC)
Дистрибьютор в Украине «Софтпро» (PS3)
Сайт brothersinarmsgame.uk.ubi.com/hellshighway
Возраст 18+

Gearbox Software Техасская компания, хорошо известная практически каждому геймеру. Именно эта студия сделала легендарный киберснаряд Counter-Strike и несколько великолепных аддонов для Half-Life 2.
Игры Half-Life 2: Opposing Force, Half-Life 2: Blue Shift, James Bond 007: Nightfire, Counter-Strike, серия Brothers in Arms **Сайт** www.gearboxsoftware.com

Идея Настоящая война
Графика Красивая, но не революционная

Звук Нудные военные марши, отличные аудиозаписи
Игра Жестокое тактическое шутер

4.5/5

Gameplay

➔ Gearbox удалось создать монументальное произведение, которое легко может стать одним из самых высоких достижений в специфическом мужском жанре тактического шутера. Игру сложно рекомендовать всем и каждому. Здесь нет суперменов, атомных бомб, зомби или инопланетян. Даже женщина тут лишь одна. Brothers in Arms – история солдат, пытающихся выбить силы гитлеровской Германии из Нидерландов во время так называемой операции Маркет Гарден (имела место в 1944 году).

Завязка Hell's Highway, может быть, не сразу понятна, однако если вы знакомы с прошлыми играми серии, то наверняка вспомните любимых героев. Остальным же, чтобы разобраться в повествовании, нужно всего лишь научиться слушать. В отличие от большинства современных игр, где на пять минут заставки приходится максимум стрельбы и аж пять секунд диалогов, сюжет Hell's Highway подается с помощью длинных киношных разговоров. Нам не только не раскрывают все карты, а ловко держат в неведении практически до самого финала, рассказывая о странной, почти сюрреалистической истории, связанной с проклятым оружием.

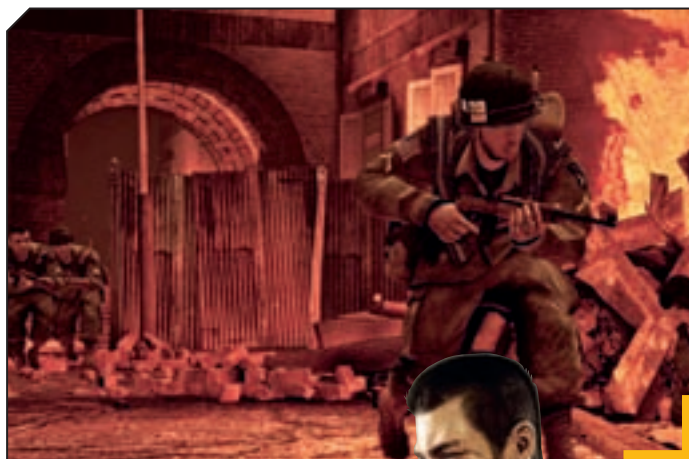
Оригинальная Call of Duty – это попытка скрестить творчество Стивена Спилберга (и его видение Второй мировой) с интерактивными развлечениями, а новая Brothers in Arms – психологический боевик со сложным сценарием. Персонажи говорят здесь так же много, как в фильмах Вуди Аллена. Причем мы слышим не глупые бранные реплики тупых вояк, а специфические беседы потрепанных в боях командиров, которые успели пройти почти через всю войну и, кажется, перестали видеть грань между реальностью и своими воспоминаниями.

Качество проработки персонажей высочайшее. Каждое действующее лицо – личность, имеющая не только запоминающуюся вне-

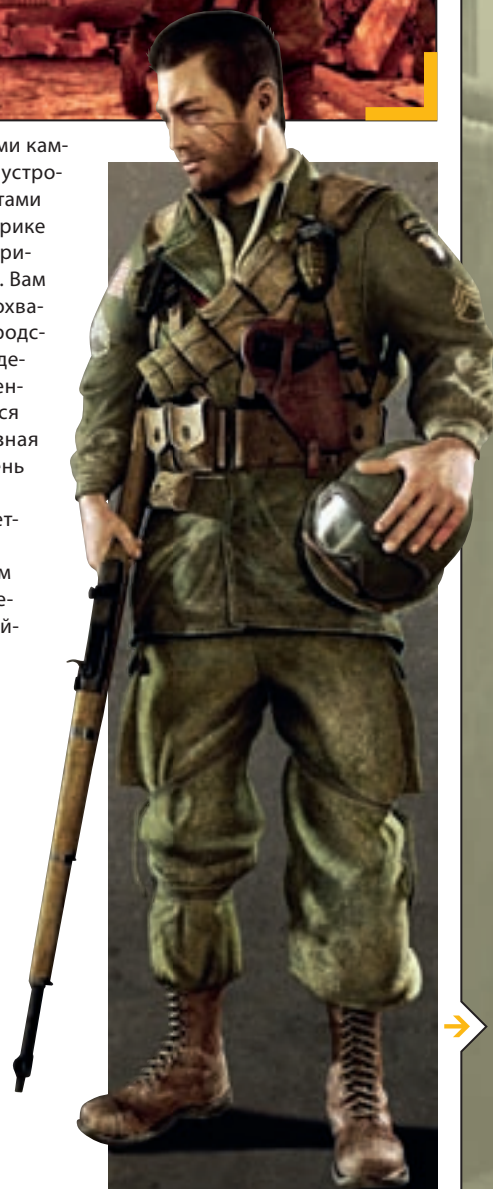
шность, но еще и многочисленных скелетов в шкафу. Уникальность и оригинальность героев превращает игру в настоящую военную драму. Серьезность всего происходящего к тому же подчеркивается чрезвычайной жестокостью. Нам демонстрируется не обычное «мясо» (вспомните Gears of War), а неприкрытый реализм последствий военных действий. Конечно, здесь есть моменты, когда разработчики идут на поводу у любителей кровищи, показывая в замедленной съемке, как вы пробиваете каску очередному фрицу или отрываете ему гранатой ручки и ножки... Но это все шелуха. Куда сильнее впечатляет оторванный безымянный палец рыжего американца, вынужденного после ранения носить обручальное кольцо на цепочке. Подобные детали были ловко использованы Gearbox для демонстрации ужаса и бессмысленности войны.

С точки зрения графики последняя Brothers in Arms вполне может считаться одним из самых красивых проектов для консолей нового поколения и PC. Потенциал лицензированного Unreal Engine 3.0 был раскрыт полностью. Дизайнерам, право, есть чем гордиться! Очень здорово сыграли они на контрастах: не только цветовых, но и настроенческих. К примеру, история начинается с посадки десантных планеров на живописные зеленые поля. Тишина и благодать: мерно покачивается высокая трава, яркие цветы радуют глаз. И вдруг посреди этой идиллии разрывается снаряд, откуда-то доносятся резкие выкрики на немецком, гремят первые выстрелы...

Разумеется, набор декораций не ограничивается амбарами, хижинами и симпатичными мельницами. Вы побываете на кладби-



ще, прячась за могилами, и устройте перестрелку с фашистами на полуразрушенной фабрике Philips (крайне удачный пример продакт плейсмента). Вам придется выбирать из охваченного огнем здания городской больницы, следуя за держащейся за руки влюбленной парочкой. Готов биться об заклад – это своеобразная дань уважения ICO. Уровень прохождения буквально за пару минут, но запоминается надолго, в частности, благодаря галлюцинациям героя (вспомните психоделические глюки Макса Пейна в одноименной игре и вы поймете, о чем речь). Да, а еще вам предстоит путешествие по пострадавшему от налета авиации госпиталю. Там в гробовой тишине качаются капельницы, везде валяются брошенные кресла-каталки, а из проломленного купола операционной торчит огромная неразорванная бомба. Честное слово, создается впе-



«Уникальность героев превращает игру в настоящую военную драму»



«Иллюзия присутствия на поле боя полная»

Чатление, что на героя вот-вот бросится медсестра из Silent Hill. К счастью, этого не случается. Разработчики хотя и не упускают возможности нанести на происходящее налет мистики, но все же не удаляются от жизненных реалий.

Помимо хорошего сценария и отличного графического оформления, у Brothers in Arms: Hell's Highway есть еще одна положительная особенность – геймплей. Причем в нем, признаться, ничего оригинального вроде бы и нет, но оторваться от экрана совершенно невозможно. По сути, проект представляет собой тактический шутер, критическую роль при прохождении которого играет грамотное использование укрытий. Вы то и дело прячетесь за мешками с песком, грузовиками, бревнами, каркасами сожженных машин или любыми другими под-

ходящими объектами и, осторожно высываясь из-за них, пытаетесь отстрелить врагу голову. Примечательно, что бегать за аптечками нет необходимости: здоровье автоматически восстанавливается, пока вы пребываете в безопасности.

Не обошлось и без знаковых для серии Brothers in Arms тактических элементов. Под вашим руководством обычно находится несколько отрядов, включая команду с базуккой и пулеметчика. Грамотно оценив обстановку, нужно рассредоточить подопечных таким образом, чтобы они смогли максимально эффективно подавлять врага огнем. Ну а вы тем временем обойдете противника с фланга... Если на первых двух уровнях сложности эти тактические хитрости не столь важны, то на самом высоком являются абсолютной необходимостью, без них



добраться до финала никак не выйдет. Система управления отрядами нареканий не вызывает. Бойцы, не мешкая, выполняют приказы, метко стреляют, а оказавшись в опасности, самостоятельно ищут укрытия. В общем, немцам не поздоровится.

Иллюзия присутствия на поле боя полная. Не последнюю роль в создании подобного эффекта

играет звук: у главного героя закладывает уши от взрывов, пули свистят над головой, а когда надо подкрасться к противнику незамеченным, ваши подопечные переходят на шепот. Как говорилось выше, геймплей аддитивен безмерно. Буквально сразу же после завершения игры (а случится это быстро, ведь она довольно коротка), возникнет





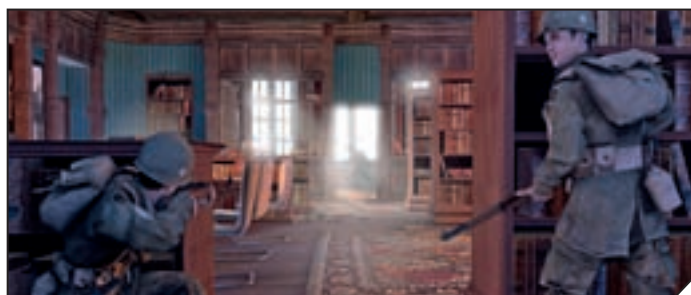
Война всех раскидала...

желание заново пройти парочку полюбившихся этапов. Стимулом к возвращению на фронт являются и длинный список разнообразных achievements, и поиск секретных надписей в стиле «Killroy was here».

Главный же минус проекта, как мне показалось, заключается в некоем общем отсутствии разнообразия. Да, отстреливать головы фашистам и устраивать покатушки на английском танке по-своему весело, но этого по нынешним меркам мало. Ситуацию не спасает и многопользовательский режим, который по числу возможностей меркнет рядом с той же Call of Duty 4. Еще две ложки дегтя – не впечатляющая интерактивность окружения и совершенно дурацкие баги (вроде врага, получившего сто граммов свинца

в голову и подпрыгивающего затем до потолка). Такие технические огрехи, учитывая высокий уровень проекта, просто недопустимы. Радует хотя бы то, что они крайне редки.

Тем не менее указанные недостатки не влияют на вердикт. Brothers in Arms: Hell's Highway – отличная, пусть и несколько специфическая игра. Следует иметь в виду, что ее узкая жанровая направленность не всем придется по вкусу, равно как и натуралистичность, и неторопливость происходящего на экране. Но если вам по душе серьезные военные драмы с непростыми героями и сложным повествованием – не раздумывая отправляйтесь в магазин. Новый проект Gearbox Software точно не станет разочарованием.



ИТС.ua

IT Community United



БЛОГИ НА ИТС.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

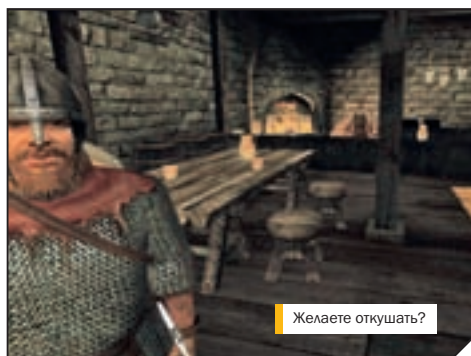
• Женщины и IT

• Мой обзор

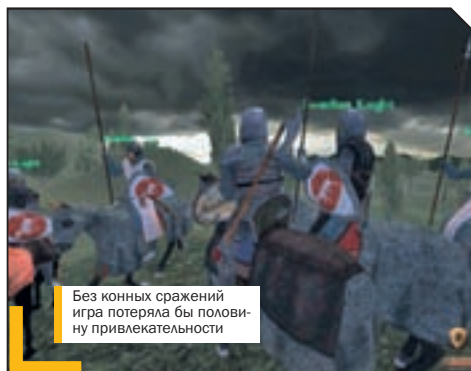
• Интернет сервисы

Mount & Blade

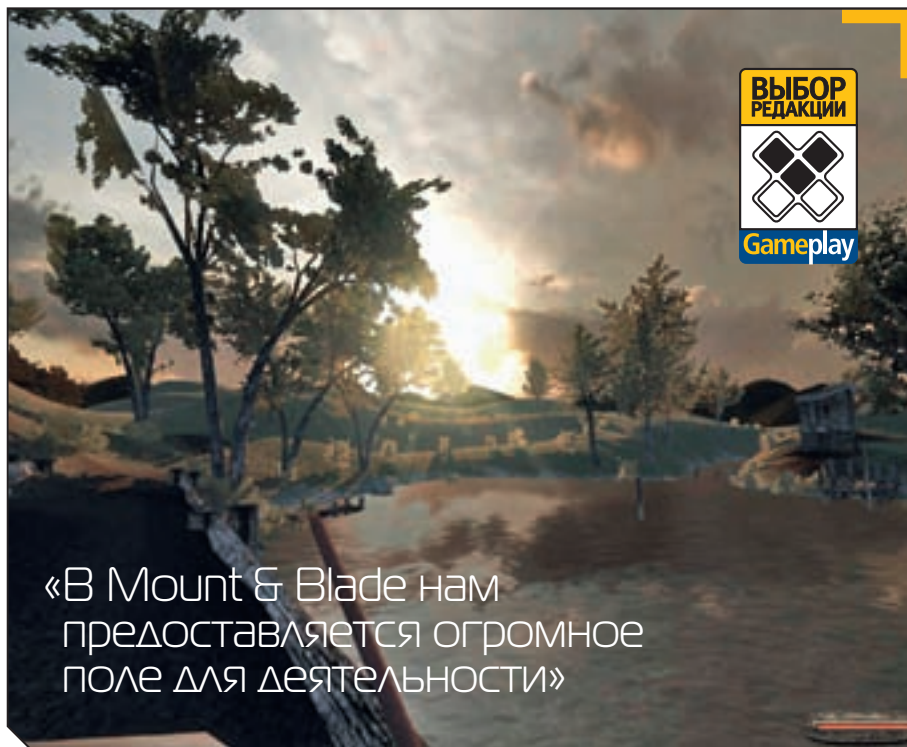
Роман Лупашевский



Желаете откушать?



Без конных сражений игра потеряла бы половину привлекательности



«В Mount & Blade нам предоставляется огромное поле для деятельности»

Мечом, а не оралом

С тех пор как я писал о Mount & Blade, утекло немало воды. За прошедшее время проект расцвел, окреп и добрался наконец-то до полки магазинов. Для тех, кто еще не влюбился в эту прекрасную игру, кратко напомним, в чем заключается прелесть геймплея.



→ Mount & Blade – превосходный сплав RPG, стратегии и симулятора конного и пешего боев, причем на выбор от третьего или первого лица. Условно геймплей можно поделить на две составляющие: тактико-боевую и стратегически-ролевую. Во второй перед геймером предстает огромная карта мира Кальрадия, поделенного на пять независимых королевств, заключающих союзы, торгующих и воюющих между собой. Примечательно, что границы их меняются на протяжении всей игры – если вы захватите вражеский замок или город, то откусите тем самым кусочек чужой территории. В замках живут лорды, у них есть свои армии, во главе которых они совершают набеги, воюют и всячески служат королю. Кстати, у каждой нации собственный набор юнитов: рекруты, набираемые в деревнях, приобретают боевой опыт, повышая свою квалификацию. Причем лорды не только сидят в замке, хлещут пиво и тискают служанок,

они патрулируют вверенные им территории, участвуют в военных походах и ездят в гости к соседям. Так что порой, получив задание доставить письмо какому-то лорду, игрок, прибыв в замок, может не застать того дома и на вопрос «А где же сам?», услышать в ответ, что два дня назад его видели недалеко от крепости Идеблес. Вот и бегаем поначалу туда-сюда и лишь со временем начинаем просчитывать более выгодные маршруты, где вероятность перехватить нужного нам господина достаточно высока.

Но вернемся к хозяйственной части. К каждому замку приписана деревня (к городам и столицам – две, а иногда и больше), являющаяся источником дохода. Объем поступлений определяется показателем лояльности к лорду и количеством апгрейдов самого селения. Здесь же мы можем получить задания, выполняя которые имеем шанс расположить к себе местных жителей. А от этого, в свою очередь, меняются как

цены на производимые тут товары, (у многих деревень собственная специализация), так и количество доступных для найма рекрутов. Кстати, большинство параметров в игре взаимосвязаны. Например, скорость передвижения на глобальной карте зависит от навыков героя *Езда на лошади* и *Поиск пути*, численности войск (причем конница, естественно, обладает преимуществом перед пехотой), а также характеристик коней игрока и компаньонов, ландшафта, времени суток и загруженности инвентаря. Хитро, не правда ли?

В Mount & Blade нам предоставляется огромное поле для деятельности. Хочешь – торгуй, хочешь – выполняй задания и зарабатывай денежку и репутацию, а хочешь (даже если не хочешь, все равно не увернуться) – участвуй в боевых действиях, на долю которых приходится примерно половина игры. И поверьте, оно того стоит. Поле боя, где мы будем избивать вражеские войска, гене-

Жанр RPG/стратегия/симулятор рыцаря
Разработчик TaleWorlds Entertainment
Издатель Paradox Interactive **Издатель в Украине** «1С»
Сайт www.paradoxplaza.com/Mount&Blade
Возраст 16+

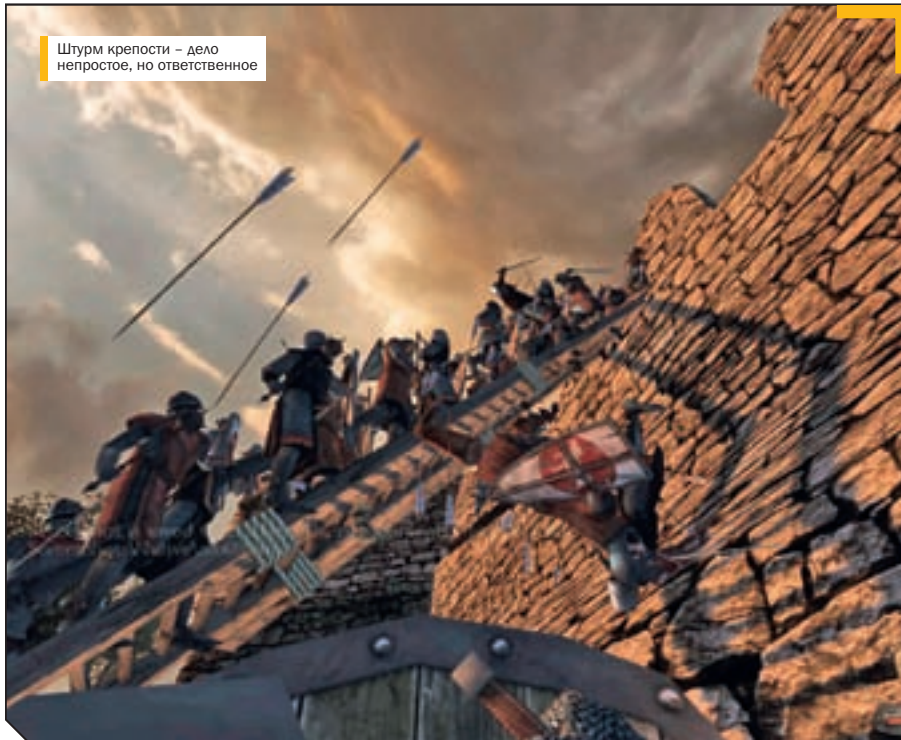
TaleWorlds Entertainment Турецкая студия, основанная в 2005 году, находится в Анкаре. Поначалу разработчики трудились на голом энтузиазме, но впоследствии были замечены компанией Paradox Interactive, что позволило им закончить-таки дебютный проект. **Игры** нет
Сайт www.taleworlds.com

Идея Симулятор жизни средневекового дворянина
Графика Устаревшая по нынешним меркам, но с лица воды не пить

Звук Озвучка боев просто восхитительна
Игра Таких игр мало, по большому счету она всего одна

4.5/5

Gameplay



Штурм крепости – дело непростое, но ответственное



В гуще сражения бывает сложно сориентироваться

рируется с учетом рельефа участка глобальной карты, то есть догнав противника на холмистой местности, поросшей лесом, ожидайте именно такого пейзажа. Это нужно учитывать при планировании сражения, например, конницу кхергитов (нация, по комплексу вооружения и войсковому устройству, напоминает монголов) стоит заманить в лес или в горы. На тактической карте мы наконец-то получаем командование войсками. И именно тогда начинается самое захватывающее! Управление здесь достаточно простое и осваивается быстро, а сама боевая система практически не изменилась со времен первоначальных версий, ну разве что косметически. У нас есть четыре типа ударов и столько же вариантов блоков, причем

определяются они движением мышки. Кстати, по умолчанию тип блока выбирается автоматически, хотя не используя эту функцию, играть намного интереснее.

Бой 200 на 200 (если у вас мощный компьютер и установлен специальный мод BattleSizer) с видом от первого лица – это настоящее сражение. Крики, стоны умирающих, звон оружия. Удар! Еще удар! Отбиваем атаку воина норда с двуручным топором, поворачиваемся и видим, как тот замахивается повторно, но неожиданно падает с пробитой насквозь арбалетным болтом головой. Сбоку замечаем одного из наших арбалетчиков, стреляющего уже почти в упор. Вдруг прямо перед нами пролетающий конник протыкает копьем противника, но

напарывается на нескольких пехотинцев неприятеля, закрывается щитом, вытаскивает меч и, отбиваясь, пытается вырваться из окружения. Мелькает окровавленное лицо соратника, его доспехи и оружие тоже залиты кровью. И везде, куда ни глянь, кипит настоящий бой. Подобного вы нигде больше не увидите. Штурмы замков и городов не менее эффективны. Сброшенные со стен бездыханные тела (не забывайте про физику) скапливаются под стеной, отовсюду слышны крики.

Именно так выглядит битва, если смотреть на нее не на экране кинотеатра или телевизора и не с высоты птичьего полета, а сквозь прорезь шлема. Практически ничего не видно, мало что можно разобрать, взгляд фиксирует лишь взлетающее оружие, лица врагов и спины союзников. Больше ни в одной игре вы не сможете почувствовать себя конным лучником, метко посылающим стрелы, изящно лавируя между врагами. Или тяжелым пехотинцем с

огромной алебардой, преграждающим путь летящей навстречу вражеской коннице. Или настоящим рыцарем, гордо мчащимся впереди войска, пригнувшись к гриве коня и направляя острие копья в такого же рыцаря. Война – одно из самых интересных занятий в мире Mount & Blade!

А ведь здесь есть еще много любопытного: и турниры, и прекрасные дамы, и служба сыззеру, и возможность грабить караваны и деревни, заключать союзы, даже создать еще одно королевство или собственную империю. Но вдаваться в детали не стану, вам будет куда интереснее узнавать, исследовать и открывать огромный и всегда бесконечно новый мир Кальрадии самостоятельно. Этот проект не стареет уже более четырех лет благодаря потрясающей задумке, отличной реализации и очень мощному комьюнити, постоянно совершенствующему любимую игру. Возможно, и вы вольетесь в его ряды.

«Игра – превосходный сплав RPG, стратегии и симулятора конного и пешего боев»

Time Crisis 4

Богдан Афанасьев



Бежим, стреляем

Не прошло и года (в США игра появилась в ноябре 2007-го, а в Европе – в апреле 2008-го), как в Украину привезли такую пухленькую коробочку с диском и, главное, чудо-контроллером GunCon 3. Но еще до того как ко мне в руки попало это устройство апельсинового цвета, я знал: Time Crisis 4, подобно предыдущим трем частям, – чистейшей воды шутер для светового пистолета. И ждал проект с истинно фанатским нетерпением.

➔ Для тех, кто даже не подозревал о существовании подобных игр (хотя маловероятно, что такие найдутся), лаконичная справка. Это шутеры от первого (изредка третьего) лица, где необходимо с помощью контроллера – для пушечного антуража он часто похож на настоящий

пистолет – поражать противников, мишени или дичь. Чтобы жизнь медом не казалась, враги пытаются отстреливаться, дичь – удрать, а мишени появляются лишь на короткое время. Кроме того, патроны имеют тенденцию заканчиваться, а среди целей бывают и такие, в которые по-

GUNCON 3



➔ В комплекте с игрой идет контроллер GunCon 3. Он устроен иначе, чем GunCon и GunCon 2. Ранние версии работали по принципу отслеживания разветки электронно-лучевой трубки, но так как в нынешнее время высоких технологий телевизоры с кинескопами сродни динозаврам, в Namco Bandai призадумались. Нынешний контроллер оснащен инфракрасным датчиком, он отслеживает положение двух других датчиков, поставляемых в комплекте и устанавливаемых на верх-

нюю кромку телевизора (Wiimote работает по тому же принципу). Данное решение имеет как свои плюсы, так и минусы. Положительный момент: источником отображения, к которому подключена игровая консоль, может быть любой ЭЛТ, LCD или плазменный телевизор, даже проектор, надо только исхитриться правильно установить инфракрасные передатчики. Ну а минус в том, что они для соединения с консолью используют USB-порт и вместе с пистолетом (он также подключается по USB) за-

нимают все имеющиеся порты у консоли с HDD на 40 Гб. Поэтому, если захотите играть вдвоем, придется покупать не только второй комплект (контроллер отдельно не продается), но и USB hub. Не радует (сказано мягко) и цветовое решение. Оранжевый GunCon 3, поставляемый на американский и европейский рынки, с разгромным счетом проигрывает своему черному собрату, предложенному японским геймерам.

Не берусь утверждать, что GunCon 3 является более или,

Жанр first person shooter**Разработчик** Nex Entertainment **Издатель** Namco Bandai**Дистрибьютор в Украине** «Платея»**Сайт** www.namcobandagames.com/games/timecrisis4**Возраст** 16+**Nex Entertainment** Японская студия, ранее известная как GAU Entertainment, а затем Nextech. Подрядчик компаний Atlus, Capcom, Namco, SEGA, Square Enix, Taito, Takara. **Игры** Children of Mana, Resident Evil – CODE: Veronica X, Shining Tears, Time Crisis 3**Сайт** www.nex-ent.co.jp**Идея** Знакомый шутер в new-gen-оформлении**Графика** А вот она на new-gen не тянет. Картинка скорее уровня PlayStation 2, только в высоком разрешении**Звук** Нормальный. Никаких изысков здесь не требуется, поэтому их и нет**Игра** Старый добрый шутер с аркадных автоматов

3/5

Gameplay

«Перед нами старый добрый тир, в котором надо отстреливать полчища врагов, прущих ото всюду»



падать категорически не рекомендуется. Фан в этих играх есть.

Time Crisis 4 (как правильный сиквел) сохранил все достоинства предшественников и привнес в серию кое-что свое. Во-первых, это новый GunCon, но о нем ниже. Во-вторых – графика. Нельзя назвать ее сногшибательной,

она скорее среднего качества (нечеткие текстуры, малополигональные объекты и минимум эффектов), однако и предыдущие части сериала особой красотой не отличались, так что преемственность налицо. В-третьих – геймплей. Когда запускаешь аркадный режим, на глаза навора-

чиваются слезы – все, как и много лет назад, небольшие модификации игровой механики абсолютно не отразились на ощущениях от игры. Перед нами старый добрый тир, в котором надо отстреливать полчища врагов, прущих ото всюду. По-прежнему зачища-



наоборот, менее точным, чем предыдущая версия. Все зависит от того, насколько хорошо установлены датчики. Кстати, в процессе первой настройки я не сразу понял, почему контроллер повел себя неадекватно, причиной оказалась зеркальная дверца шкафа, стоящего перпендикулярно телевизору. Стоило ее сдвинуть, и проблемы исчезли.

GunCon 3 оснащен большим количеством кнопок, чем предыдущие версии, а также двумя

аналоговыми стиками, с помощью которых мы управляем движением персонажа. Один из них находится на задней части контроллера, второй – на sub-grip с левой стороны. Так что левшам придется брать его непривычным для себя хватом, ведь специальная версия для них не выпускается. Как уже говорилось, GunCon 3 продается только в комплекте с Time Crisis 4, что в принципе логично – других игр, использующих это устройство, пока нет.



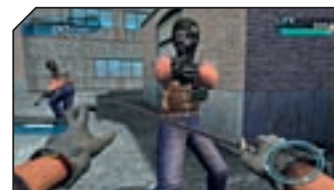


ем уровень за уровнем, отбиваясь от неприятеля и укрываясь за различными объектами. Причем нас заботливо за ручку ведут по условным коридорам, предлагают наилучшие огневые позиции и изредка дают возможность выбрать, по какому из коридоров идти – левому или правому, дабы поддержать иллюзию нелинейности. Богатый арсенал оружия, разнообразные противники – что еще надо для счастья? О, кстати, тут и

сюжет есть. Такой же примитивный, как и раньше. Два героя без страха и упрека противостоят террористам – оригинально, аж жуть. Одно «но», играть в Time Crisis 4, впрочем, как и во все игры с таким контроллером, больше часа получится не у всех. Причина банальна до безобразия – руки затекают и мышцы болят. Вот такой своеобразный тренажер.

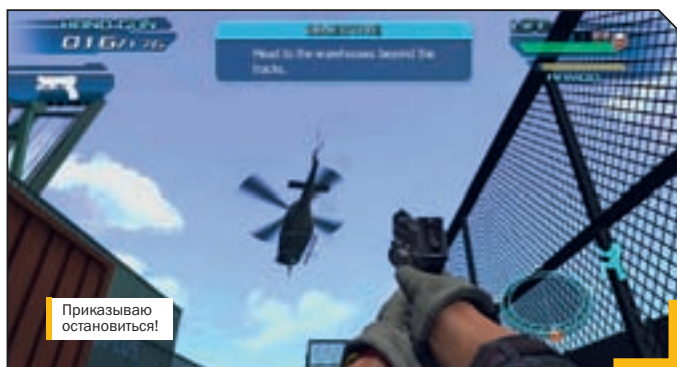
А теперь об инновациях. Благодаря существенному апгрейду контроллера, который обзавелся

не только дополнительными кнопками, но и двумя аналоговыми стиками, появилась возможность изменить старую, как пирамиды, игровую механику рельсовой стрелялки. К счастью, в Namco Bandai решили новый режим сделать альтернативным, а не основным. И правильно. В результате обработки напильником получился самый настоящий шутер с видом от первого лица. Те, кто провел не один час, отстреливая плохишей в предыдущих версиях игры,



ІГРОВІ ПРИСТАВКИ, ІГРИ, АКСЕСУАРИ

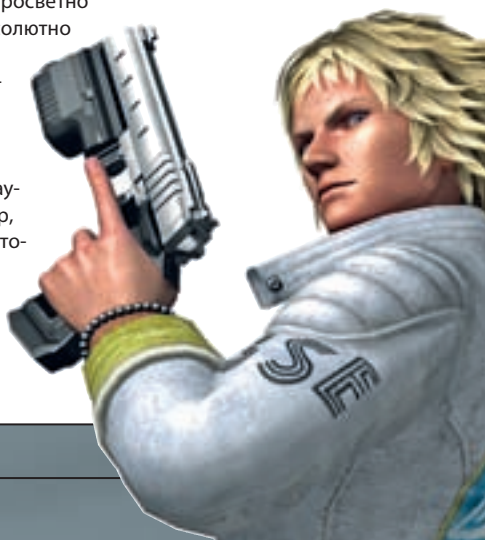
ЦІНИ, ОПИС, ВІДГУКИ



поймут, в чем соль. Отныне никаких автоматических перемещений! Всеми передвижениями персонажа руководим самостоятельно с помощью мини-джойстика, а негодяев отстреливаем традиционно, нажимая на курок. На словах прекрасно, но на деле, увы, картина несколько иная. Впечатление портит даже не неудобное управление (допускаю, к нему можно привыкнуть), а, как это ни странно, сам геймплей. Возникает ощущение, что играешь в шутер десятилетней давности. При этом сладкая щемящая ностальгия, вызванная аркадным режимом (его-то механика не изменилась ни на йоту), не дает о себе знать. Наоборот, остается ощущение, словно прикоснулся к чему-то малопривычному, не первой свежести и уже заплесневевшему. Плоские невыразительные уровни, противники с беспросветно примитивным AI и абсолютно никакой сюжет – все, как в худших 3D-шутерах конца 90-х... Не спасает положение даже осознание того, что держишь в руках аутентичный контроллер, почти похожий на пистолет. В этой ситуации нарядный GunCon 3 радует не больше, чем поддельная

елочная игрушка. К счастью, в этом режиме играть не заставляю, хотя, может, кому-то он понравится. Видимо, в дальнейших частях серии кристаллизация шутера продолжится, и мы, надеемся, увидим пусть не F.E.A.R. или Half-Life 2, но неплохой FPS.

Если честно, я не рассчитывал в коробке с Time Crisis 4 получить шедевр. И не обманулся – это все тот же незатейливый шутер с аркадных автоматов. С чуть улучшенной графикой, усовершенствованным контроллером и малоигрательным новым режимом. Спрашиваете, как быть? Фанатам рельсовых шутеров брать обязательно – все равно на PlayStation 3 больше ничего подобного нет. А остальным ждать похожего проекта, поддерживающего GunCon 3, но повеселее. И с зомби.



Понад 3000 товарів від кращих
українських інтернет-магазинів



MetaMarket

metamarket.ua

Ведьмак. Дополненное издание

Дмитрий Курятник

Иногда они возвращаются. И это прекрасно!

В прошлом году мы вполне заслуженно присудили «Ведьмаку» «Выбор редакции». Еще бы, ведь он оказался не просто качественной, красивой и интересной ролевой игрой, «Ведьмак» – классическая RPG в полном смысле этого слова. Причем ребятам из CD Projekt RED без особых проблем удалось совместить и увлекательный сюжет, и оригинальную систему боя, и отличную графику.



«Многие работы фанатов можно найти на сайте игры»



И вот в сентябре польские разработчики решили еще раз напомнить о себе, выпустив дополненное и улучшенное издание игры. Важно, что это не та же самая игра, но в другой коробке, «Ведьмак» действительно обрел новую жизнь. Для начала в CD Projekt RED устранили главную проблему, вызывавшую недовольство пользователей, – весьма продолжительные загрузки. Кроме того, добавили около двух сотен анимаций, некоторые NPC получили новые модели, подверглись изменениям инвентарь. Наконец-то алхимические ингредиенты автоматически складываются в отдельную сумку, а предметы в вещмешках можно сортировать нажатием одной клавиши. Разработчики заявляют и об улучшении искусственного интеллекта противников, но невооруженным глазом это не заметно, зато напарники по партии в покер и впрямь перестали сбрасывать выигрышные комбинации. Те, кто был недоволен локализацией, теперь могут играть спокойно – дополненное издание позволит вам выбрать один из десяти доступных языковых пакетов. И знаете, польская озвучка на самом деле превосходит все ожидания.

Однако главный сюрприз еще впереди. В новом издании игры вас ждут два новых приключения

Геральта из Ривии. Да, они коротки – их прохождение займет от силы два вечера, но зато два хороших проведенных вечера. Конечно, на гордое звание дополнения это не тянет, а скорее относится к ряду таких же приятных бонусов, как диск с видео об истории разработки проекта и CD с весьма качественной музыкой, которые положили в коробку с игрой. Кроме вышеназванного там можно обнаружить еще и весьма детальную двухстороннюю карту мира, и рассказ Анджея Сапковского «Ведьмак». Ну а любители не только развлекаться, но и творить наверняка оценят по достоинству редактор D'jinni Adventure Editor, позволяющий самостоятельно создавать новые приключения. Многие работы фанатов уже можно найти на официальном сайте игры.

Тому, кто приобрел игру раньше, не стоит чувствовать себя обделенным. Они могут совершенно бесплатно скачать увесистый патч, который превратит их версию в расширенное издание. Атракцион невиданной щедрости, не иначе.

Подводя итог, скажу вот что. Если вы по какой-то причине пропустили одну из лучших игр 2007 года, у вас появилась замечательная возможность наверстать упущенное. Не откладывайте в долгий ящик.



«Дополненное издание позволит вам выбрать один из десяти доступных языковых пакетов»

Жанр RPG Разработчик CD Projekt RED Издатель Atari
Издатель в СНГ «Новый Диск»
Сайт www.thewitcher.com Возраст 18+

Идея Его звали Геральт из Ривии. Он был ведьмаком, убийцей чудовищ
Графика Картинка по-прежнему радует глаз Звук Музыка выше всяких похвал, плюс наконец-то можно услышать оригинальную озвучку
Игра Выход на бис шедевра CD Projekt RED

4.5/5

Gameplay

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», Красновоздушный 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

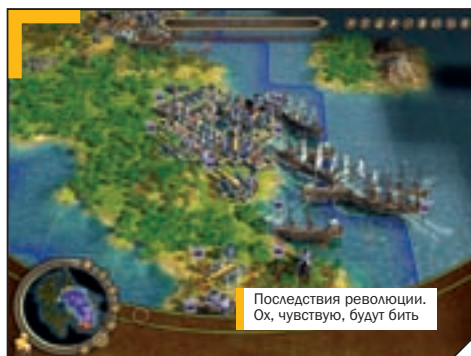


Или через систему интернет-платежей **Webmoney**

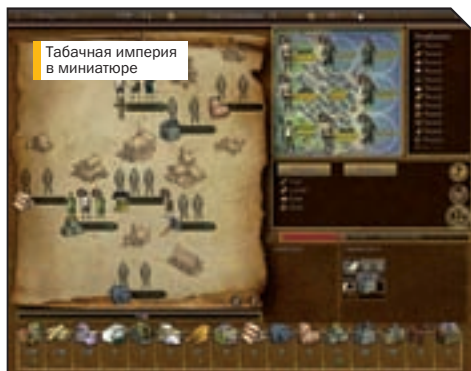
WebMoney

Sid Meier's Civilization IV: Colonization

Александр Пушкарь



Последствия революции. Ох, чувствую, буду бить



Табачная империя в миниатюре



Ну и куда они с голыми пятками да против пушек?

Далекie берега

Говорить, что Colonization удалась, в некотором роде бессмысленно. Она удалась еще без малого пятнадцать лет назад. В 1994 году Сид Мейер наглядно продемонстрировал – возиться с маленьким поселением на берегах Нового Света ничуть не менее интересно, чем завоёвывать всю планету целиком.



➔ Если вам доводилось проходить оригинальную Civilization, то ничего нового из этой статьи не узнаете. Игра скопирована практически один к одному за редким исключением. В частности, войска научились набирать опыт, чуть по-другому стали работать отцы-основатели, да в момент провозглашения независимости от вас потребуют составить конституцию. То, из каких пунктов она будет состоять, решается по ситуации. К примеру, своевременный отказ от рабства приведет к появлению дополнительных колонистов, а признание равноправия индейцев изменит отношение потенциальных союзников к вашей скромной персоне в лучшую сторону.

А в остальном то же самое: маленький кораблик с парой переселенцев, приплывающий к неизвестному берегу, дружелюбные племена аборигенов, которые еще не подозревают, во что им выльется столь наивное гостеприимство, налаживание производства и торго-

вых путей для накопления солидного капитала...

И конечно же, король, который сидит в своей далекой метрополии и постоянно от нас чего-то хочет. Обычно денег. И ведь поначалу приходится платить, проходя через унижительную процедуру лобзания кольца с королевской печатью. Невольно еще наступит тот момент, когда ваша колония достаточно окрепнет, чтобы гордо заявить о своем неподчинении монарху. Для этого нужен как минимум хороший флот и вооруженные гарнизоны в каждом из городов – ведь новость о потере такого замечательного источника прибыли правителя отнюдь не порадует. Он отправит по вашу душу изрядную армию, и лишь успешно от нее отбившись, можно начинать праздновать победу.

По сравнению с Civilization масштаб этого проекта, конечно, невелик. Здесь на военных действиях и подго-

товке к ним строится весь игровой процесс. Там же подобные эпизоды разворачиваются по дюжине за партию и в общем-то особым драматизмом не отличаются. Основная разница – в детализации происходящего. Colonization имеет сильнейший уклон в микроменеджмент, большинство торгово-производственных операций тут взвалены на плечи игрока. Мало поселить человека в городе, нужно еще указать ему, чем заниматься – добывать рыбу, охотиться на дичь, выращивать хлопок. А при необходимости – сорвать его с места и отправить на новую целину. Обычные поселенцы способны выполнять любую работу, но одинаково плохо. Специалисты принесут гораздо больше пользы, однако их надо где-то взять – выписать из метрополии или обучить самостоятельно.

Да и добытые ресурсы тоже требуют реализации – поначалу они оседают на городских складах, отку-

«Появились огромные карты, на которых есть где развернуться»

Жанр экономическая стратегия**Разработчик** Firaxis Games**Издатель** 2K Games **Издатель в Украине** «1С»**Сайт** www.firaxis.com/games**Возраст** 12+**Firaxis Games**

Студия Сиды Мейера, начавшего свое свободное плавание после ухода из MicroProse. Последнее время успешно занимается ремейками и сиквелами собственных хитов. **Игры** Alpha Centauri, Sid Meier's Pirates!, серия Sid Meier's Civilization **Сайт** www.firaxis.com

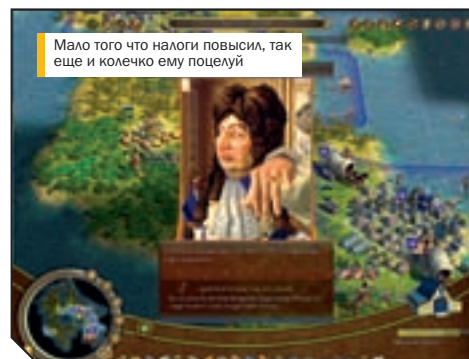
Идея Косметический ремонт старого хита**Графика** Как в Civilization IV, только чуть лучше**Звук** Мореплавательские мотивы в хорошем исполнении**Игра** Colonization вернулась

4/5

Gameplay



При таком тесном соседстве войны не избежать



Мало того что налоги повысил, так еще и колечко ему поцелуй



Долгожданный момент наступил

да их следует возить на продажу в Европу, однако гораздо выгоднее перерабатывать в более дорогостоящие товары. Но для этого нужны, во-первых, рабочая сила, а во-вторых, предприятия. Причем по возможности самые эффективные, чтобы производительность труда была максимальной.

В Civilization вы никогда не столкнетесь с проблемой нехватки на складе ружей для оснащения роты солдат или инструментов для рабочего, который должен вот именно сейчас построить ферму или проложить дорогу. А здесь все необходимо учитывать, вовремя перебрасывать ресурсы из поселения в

поселение, гонять транспортные корабли через океан и вдобавок ни на минуту не забывать о собственной безопасности.

Звучит это, возможно, и устрашающе, но на деле оказывается безумно интересно. Хотя в игре не предусмотрено развитие технологий и любые постройки доступны изначально, проблемы наваливаются на вас не лавиной, а постепенно, давая время разобраться в ситуации и тщательно спланировать дальнейшие действия. Не успеете оглянуться, как окажетесь в самой пучине колонизаторских забот. Излишки продовольствия свезти в один город, недостающих инструментов докупить в метрополии, индейцы протестуют против строительства на их земле – дать денег, пусть успокоятся...

Сид Мейер просто взял свою старую идею и аккуратно ее осовременил, не тронув самое суть. Если бы мы оценивали проекты за новизну концепции, то в этой графе у Colonization стояла бы гордая единица. Но геймплей и replayability

игры настолько хороши, что даже сейчас еще встречаются люди, на чьих компьютерах установлена оригинальная Colonization – в глазах многих она абсолютно не нуждается в каких-либо нововведениях. Однако было бы безумно обидно, если бы о шедевре забыли только потому, что крупнопиксельные картинки плохо смотрятся на широкоформатном дисплее. Зато теперь и у старых фанатов есть повод порадоваться, и у геймеров нового поколения появился шанс без ущерба для своего эстетического чувства приобщиться к классике.

P.S. Ну а главный подарок, который преподносит игрокам новая Colonization, – это мультиплеер. И пусть игра скорее single-ориентированная, ничто так не подстегивает, как присутствие параллельно развивающегося соседа с абсолютно аналогичными задачами. А возможность примкнуть к королевским войскам и помочь им стереть в порошок уже начавшего радоваться близкой победе соперника – и вовсе бесценна.



Специалисты обходятся дешевле, но окупаются всегда

Final Fantasy IV

Тарас Степанович



Старая новая фантазия

Краткая историческая справка: Final Fantasy IV была выпущена аж семнадцать лет назад для игровой консоли Super Nintendo Entertainment System. За это время мир увидел и версию для PlayStation, и даже для WonderSwan Color. Не миновала Final Fantasy IV и консоли от Nintendo: в 2005 году она появилась на GameBoy Advance, а вот теперь на DS.

→ Сюжеты ремейка и оригинала схожи. На Сесилия (Cecil Harvey), рыцаря королевства Барон (Baron) и по совместительству предводителя элитного отряда Красные Крылья (Red Wings), торжественно возлагается миссия по доставке из соседней Мисидии (Mysidia) Водяного Кристалла (Water Crystal). Но наш герой вдруг начинает задавать королю весьма неприятные вопросы, после чего тот лишает его звания и понижает в должности до курьера. Так и завязывается история, разжившаяся по сравнению с оригинальной несколькими CG-вставками и роликами на движке игры. В будущем список доступных героев расширится за счет но-

вобранцев, которых мы будем холить и лелеять на их долгом пути к совершенству. Или к 99 уровню, что примерно то же самое.

Игровой процесс за прошедшие годы совсем не изменился. Мы по-прежнему шатаемся по миру, вступаем в случайные битвы, а по мере продвижения по сюжету рекрутируем новых бойцов и занимаемся их обучением. И все это ради того, чтобы помешать главному злодею собрать полный комплект магических кристаллов. Но плох тот ремейк, где нет вообще никаких нововведений. Для начала следует упомянуть как нельзя кстати появившуюся систему автоматического боя, ко-
всему прочему еще и довольно

удобную. Правда, допускается выбирать только одно действие, это не дает разгуляться тактическому гению, дремлющему в каждом игроке, но укрощение большинства плохих вещей вполне гарантирует. Однако при танцах с боссами данную функцию использовать не рекомендуется: сровняют с землей и даже не вспотеют. А ближе к финалу игра и вовсе вспоминает, что она – Final Fantasy IV, SNES-версия которой по праву считалась одной из самых тяжелых JRPG в истории жанра.

Нельзя обойти вниманием и появление призываемого существа. Причем допускается не только задействовать его в сражениях, но и, воспользовавшись беспроводным соединением, просто помериться силами с друзьями. Зверушка растет как на дрожжах, обучается новым трюкам и даже поддается легкому стайлингу. Взамен же она требует уделять прорыв времени мини-играм с толстым чокобо. Ну а любители повозиться с персонажами, без сомнения, оценят систему специальных предметов, позволяющих прививать героям новые способности.

Боевая система все так же использует Active Time Battle, она, кстати, была впервые представлена именно в FF4. Только в версии для DS каждое действие имеет еще и свое время активации. Скажем, простые атаки с применением оружия можно провести практически мгновенно, а вот распевать могущественные заклинания понадобится так долго, что легче иной раз забить противника безо всяких выкрутасов. Позволено менять и очередность ходов, но это работает лишь с теми героями,

которые уже готовы воевать, а не восстанавливаются после ранее совершенных действий.

И если нововведения в геймплее большей частью радуют, то «усовершенствование» графики вызывает прямо противоположные чувства. Похоже, что создатели руководствовались принципом «хоть и плохонькое, зато 3D». В оригинальной игре персонажи состояли из трех с половиной пикселей, и вот спустя полтора десятилетия, следуя веянию моды, обзавелись наконец-то полигонами, но... лучше бы они этого не делали. Аппаратные возможности DS не дают трехмерным движениям развернуться во всей красе, и, чтобы достичь приемлемых показателей fps, приходится на чем-то экономить. Монстрам повезло больше, иные из них, если размеры позволяют, не теряются на фоне пейзажа, чего не скажешь о героях, которые из-за своей квадратности и угловатости отменно маскируются под камни и другие элементы ландшафта. Зато честно отображается экипировка и оружие.

В целом новая Final Fantasy IV производит двоякое впечатление. С одной стороны – приятные и интересные нововведения в геймплее, добавляющие процессу привлекательности, если играете впервые, или разнообразия, если вас затянула в нее ностальгия. А с другой – все портит графическое оформление и специфический дизайн персонажей, который в 3D смотрится совсем уж дешево. Но для тех, кого картинка не испугает, Final Fantasy IV для DS может стать неплохим развлечением на несколько вечеров.

«Игровой процесс за прошедшие годы совсем не изменился»



Жанр JRPG Разработчик Matrix Software
Издатель Square Enix
Сайт square-enix.com/ff4 Возраст 12+

Идея Наконец и на DS есть Final Fantasy IV Графика Модное, но страшненькое 3D Звук Очень хорошая музыка и, что традиционно для этого жанра, спорная английская озвучка Игра Классическая JRPG на новый лад. Теперь более дружелюбная к неискушенным пользователям

3/5

Gameplay

Guitar Hero: Aerosmith

Александр Чепелев



В гитаре безумного ленточника

Как-то менеджер кислотного музыканта Нормана Кука (он же Fatboy Slim) поделился со своим протеже следующей подлостью: «Норман, одна из самых малопривлекательных картин на свете – это умывающийся Мик Джаггер».

→ Я рискну мысль продолжить: нет зрелища омерзительнее, чем трехмерный клон Стива Тайлера, вокалиста рок-группы Aerosmith, кривляющийся на экране телевизора с подключенной к нему PlayStation 2. И это даже превосходно – никакого глянца в отличие от версий для современных консолей, чистый визуальный хард-рок, тонущий в азарте и наркотическом тумане.

Что характерно для легендарной бостонской команды Aerosmith? Основанная в 1970 году пятеркой жгучих парней во главе с вокалистом Стивом Тайлером и гитаристом Джо Перри, она выбилась в легенды рока семидесятых, опасно зашаталась в восьмидесятые (чему способствовали наркотики и накал страстей внутри команды) и триумфально утвердилась своими заты-

нутыми в кожу задницами на музыкальном олимпе девяностых. Продано сто сорок миллионов альбомов, получено четыре «Гремми», сами «Аэросмиты» все еще жгут в мировых турне перед толпами фанатов.

Первое дополнение к симулятору рок-гитариста Guitar Hero посвящено как раз этим «монстрам» рока. Сюжет аморфен. Он якобы демонстрирует путь восхождения Aerosmith – от бостонских школьных залов до огромных сверкающих стадионов. История подается в виде мультяшных роликов, но особой смысловой нагрузки не несет.

Механика прежняя: по гитарному рифу в пол-экрана мчатся разноцветные ноты, которые необходимо своевременно «нажимать». Зато герои, стадионы, музыка – все новое. Раз игра посвящена конкретной

группе, то и композиции представляют весь спектр ее творчества. Здесь звучат как классические Sweet Emotion из альбома Toys In The Attic, Nobody's Fault из Rocks, Dream On и Rag Doll, так и менее знаменитые песни. Сделано это умышленно, причем с благими намерениями – для просвещения публики. Ведь просто напичкать игру хитовыми композициями было бы моветоном. Жаль только, что баллады встречаются нечасто – песни в основном ярые, брутальные и оттого однообразные. Зато их много – шесть этапов по пять треков в каждом плюс десять бонусных и гитарная дуэль с Джо Перри в финале.

И хотя большинство исполняемых песен принадлежит Aerosmith, примерно треть игровых композиций это просто классика рока. К примеру, яркая All Day and All of the Night от британцев из The Kinks, Personality Crisis от New York Dolls и главный шедевр – глэм-поп-потусторонняя All the Young Dudes от англичан из Matt the Hope – хит космической мощи, который для них написал Дэвид «Ziggy Stardust» Боуи. Участники Aerosmith сами настояли на включении этих групп в концертную про-

грамму на правах вдохновителей и духовных отцов.

В ходе создания игры знаменитые исполнители сдружились с разработчиками. Перед каждым виртуальным турне участники группы в коротких интервью вспоминают свою звездную жизнь, курьезы, концерты, поклонников. Motion capture для виртуального вокалиста снимали с самого Стива Тайлера, который специально для проекта сыграл каждую звучащую там песню, пробыв на студии полторы недели. Да и декорации напоминают обложки альбомов группы. Хрустальные, богатые, рогато-полосатые, с синей инопланетянкой – все как надо.

Вот только если вы не поклонник Aerosmith, то вряд ли пустите джем-овую слюну. Все же это весьма специфичная группа, и песни у них стилистически похожи. Потому и играть в Guitar Hero: Aerosmith скучнее, чем в оригинальный Guitar Hero III – разнообразия мало, нет чередования тяжелых рифов и бархатной баллады. Разве что классический рок спасает. Зато для фанатов легендарной группы этот проект – просто-таки райское наслаждение.



Жанр guitar simulator **Разработчик** Neversoft Entertainment
Издатель Aspyr Media **Дистрибьютор в Украине** «Софтпром» (PS3)
Сайт www.guitarhero.com/ghaerosmith **Возраст** 12+

Идея Aerosmith – в абсолют!

Графика Глянец на новых консолях и дряблый, постный рок на PS2

Звук Aerosmith

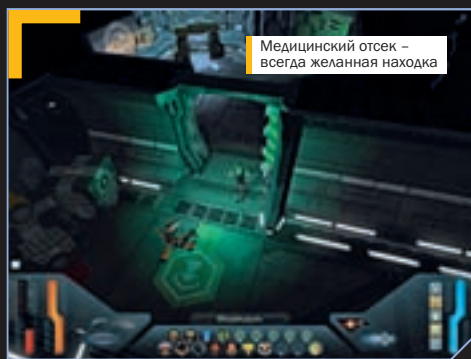
Игра Как нетрудно догадаться, для поклонников Aerosmith

3.5/5

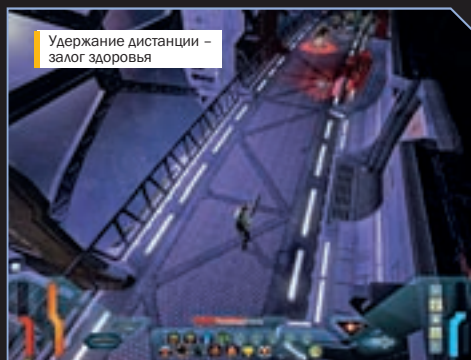
Gameplay

Space Siege

Александр Пушкарь



Медицинский отсек – всегда желанная находка



Удержание дистанции – залог здоровья



Создатели определенно не скупались на спецэффекты

Клаустрофобия

Честно говоря, самое примечательное в Space Siege – сюжет. В остальном это вполне заурядный боевик с элементами RPG, не далеко ушедший от Crimsonland или Alien Shooter. Обидно, ведь такой завязке можно было найти куда лучшее применение.



→ Истории о том, что на планету Земля прилетает армия злобных захватчиков, одержимых идеей стереть с ее лица человечество, конечно, нередки. Но не так уж часто их авторы снисходят до объяснений, обычно отделиваясь ни к чему не обязывающим «ну смысл жизни у них такой – приходят, все съедают и двигаются дальше».

Здесь же все куда интереснее. Когда люди наконец-то освоили долгие космические перелеты, они сразу принялись искать пригодную для колонизации планету. Нашли, высадились и начали обжигаться, но... Кто ж знал, что планета эта ни больше ни меньше, а святыня инопланетной расы Кераков? И за осквернение мест религиозного почитания у них предусмотрено лишь одно оказание – смерть, причем не только самих вандалов, но и всех представителей вида. Как результат – объявляется священная война, огромная армия вторжения появляется в Солнечной системе и без лишних

разговоров уничтожает планету Земля со всем ее содержимым. От человечества остается только несколько колоний, успевших взлететь на своих кораблях до наступления армагеддона.

Чувствуете размах? Так вот – забудьте. Все дальнейшие события разворачиваются в узких коридорах одного из таких космических челноков. О том, что происходит снаружи, мы будем узнавать только из диалогов и обрывочных аудиозаписей. И повлиять, соответственно, ни на что не можем. Да у нас и своих проблем хватает – прежде чем корабль покинул Солнечную систему, к нему успел присосаться десантный бот Кераков, и теперь злобные пришельцы угрожают перебить всех спасшихся людей, мирно дремлющих в состоянии криосна.

Кстати говоря, все «мы» сводится к робототехнике Сету Уокеру, по совместительству единственному гуманоиду на борту, способному обращаться с оружием. Впрочем, на нашем пути встретятся еще несколько вооруженных людей, но это так, массовка. Абсолютное большинство задач придется решать самостоятельно, а вернее, вдвоем с довольно бестолковым роботом Харви. Он преданной собачкой следует за главным героем, усиливая его огневую мощь своими встроенными пушками.

Управляет им искусственный интеллект, причем весьма невразумительно. Робот исправно подрыывается на каждой второй mine, лезет в самую гущу врагов, правда, его восстановление стоит сущие копейки, так что какую-никакую, но пользу он все же приносит.

«Незамысловатый геймплей Space Siege хорош для кратковременной релаксации»

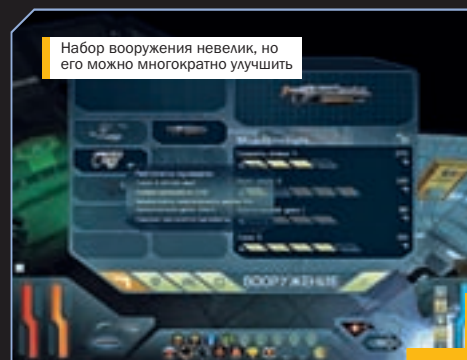
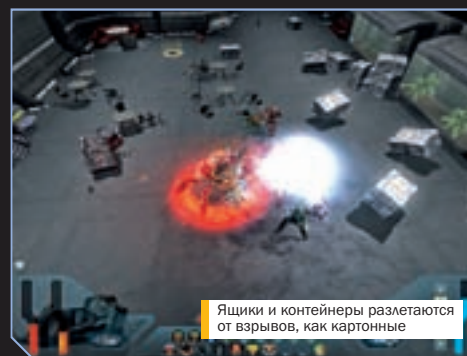
Жанр action/RPG**Разработчик** Gas Powered Games **Издатель** SEGA**Дистрибьютор в Украине** «Софтпром»**Сайт** www.sega.com/spacesiege**Возраст** 12+**Gas Powered Games**

Компания, примечательная тем, что редко производит свои собственные идеи, зато умудряется в интересном направлении развивать чужие.

Игры Серия Dungeon Siege, Supreme Commander**Сайт** www.gaspowered.com**Идея** Alien Shooter с претензией на эпичность**Графика** Четкая и детализированная, однако не слишком разнообразная**Звук** Вполне адекватный, равно как и музыкальное сопровождение **Игра** Крепкая и добротная, но короткая и безыдейная

3/5

Gameplay



В принципе команды Харви можно отдавать и самостоятельно, но игровой интерфейс этому отчаянно сопротивляется.

Практически все основные действия здесь совершаются с помощью мыши. Левый щелчок – бег в указанную точку, правый – стрельба по врагам. Одновременно и то и другое делать нельзя. Стрелять не по врагам тоже. Исключение сделано только для бочек с горючим и газовых баллонов, вопреки правилам противопожарной безопасности разбросанных тут и там. Это не слишком удобно, но со временем можно привыкнуть и наловчиться маневрировать, уклоняясь от вражеских атак и не забывая отвечать тем же. Противники не блещут умом, и почти любой из них ликвидируется простой беготней по уровню и постреливанием себе за спину.

Это довольно скучно, и чтобы разнообразить процесс, следует не забывать о спецумениях. Их достаточно много, и при грамот-

ном применении они превращают бои в увлекательное времяпровождение. Наскочили на отряд врагов, усиленным выстрелом вышибли самого мощного из них, оглушили всех вокруг, вырвались из окружения и забросили в толпу пару гранат...

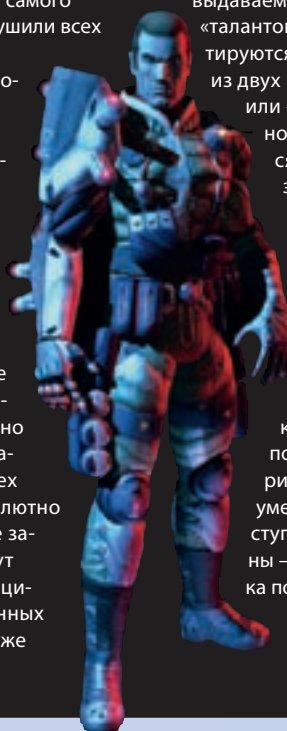
Собственно, к этому и сводится игра. Длинные тесные коридоры, толпы противников и герой-супермен. Прохождение линейное, шаг влево, шаг вправо... нет, не расстрел. Тупик. Развилки встречаются, но крайне редко и ненадолго. Трофеи из всех врагов валяются абсолютно одинаковые – некие запчасти, служащие тут очками опыта. В специально предусмотренных местах (обычно там же

можно полностью вылечиться и сохранить игру) их надо конвертировать в улучшение себя или Харви. Вдобавок существуют выдаваемые по сюжету очки «тантентов», которые инвестируются в развитие одной из двух веток – «силовую» или «техническую».

А новое оружие выдается строго поштучно и за редким исключением валяется прямо на дороге.

Единственный серьезный выбор, который предстоит сделать, – имплантировать или нет Сету кибернетические органы, круто повышающие характеристики, да и часть умений без них недоступна. С другой стороны – «хорошая» концовка подразумевает, что Уокер останется человеком.

По-видимому, разработчики таким образом намекают, что игру следует пройти как минимум дважды. Первый раз кибормом, а затем и простым смертным из плоти и крови (режимы *Easy* и *Hard* соответственно). Но мне, признаться, было тяжело играть в Space Siege больше часа в день. Незамысловатый геймплей хорош для кратковременной релаксации, когда необходимо ненадолго отвлечься, дабы вернуться к работе с посвежевшей головой. Вот разве что историю по мере прохождения здесь рассказывают действительно интересную, и добраться до финала хочется хотя бы просто из любопытства – чем же дело кончилось? В общем-то, игру можно пробежать часиков за восемь-девять, но я бы посоветовал растянуть удовольствие на недельку. И кто знает, вдруг спустя некоторое время у вас возникнет желание вернуться к Space Siege и узнать, как все могло завершиться, сложись обстоятельства несколько иначе.



Tale of a Hero /Герой

Андрей Кубовский



Нехорошо как-то смотрит этот грибочек. Оценивающе

Провинциальный герой

В последнее время нас не так уж часто радуют по-настоящему интересными играми в фэнтезийном сеттинге. Большинство образчиков данного подвида представляют собой либо пародии на приевшиеся штампы, либо игроизации книжных и кинематографических брендов. Но «Герой» – проект с уникальными (насколько это возможно в столь узкоспециализированном жанре адвенчура) сюжетом и персонажами.

→ Олаф – потомственный герой, с детства воспитывавшийся на легендах и сказаниях о великих воителях, в том числе и о своем отце – защитнике Зеленого Королевства. Но однажды отец будущего героя отказался возглавить армию, собранную для участия в амбициозной и бессмысленной войне, попал в немилость к королю и был вынужден бежать с женой и маленьким сыном. Вскоре супруга умерла, а великий воин решил воспитать сына как обычного рыбака, окончательно убедившись, что совершение богатырских подвигов – занятие неблагоприятное.

Однако зов крови – штука непростая, и когда отец вслед за матерью отошел в мир иной, Олаф начал понемногу совмещать рыбную ловлю с «героическими подработками». Возможно, он так бы и остался «суперменом на полставки», если бы однажды ночью в гости к нему не наведалься Припогала – местная ведьма, а заодно и друг семьи – с новостями о том, что дочь короля похитил ледяной великан. Очевидно, без квалифицированного вмешательства здесь уже никак не обойтись. Недолго терзаясь сомнениями, Олаф решает всту-

пить на тернистый путь борца со злом. Но вот как быть с ревнивой невестой, которая и слышать не хочет о пропавших принцессах? Да и будущий тесть постоянно ноет и просит помощи в делах отнюдь не героических. Ну а сам Олаф, скажем прямо, не совсем обычный протагонист: вместо того чтобы рубить сплеча и безжалостно расправляться со всякой нечистью, он старается с каждым найти общий язык, а непутевых персонажей направить на стезю исправления и общественно полезной деятельности.

Юмор – неотъемлемая часть игры. Но это не тот отвязный стеб, который мы привыкли видеть в юмористических адвенчурах, а достаточно тонкая, однако вполне ощутимая ирония, выделяющая проект чешских разработчиков из массы порядком поднадоевших «юморных квестов». Здесь вы не услышите перлов, достойных цитирования, ибо ирония вплетена в самую канву повествования, довольно серьезного и поучительного.

Говоря о геймплее, следует упомянуть невероятно удобную игровую механику. Порой кажется, что разработчики старались изо всех сил привнести в происходящее на экране максимум реализма, чего зачастую очень недостает приключенческим играм. И это им почти удалось. Герой никогда не будет таскать с собой барахло, не помещающееся в карман, но он помнит о найденных предметах и, если возникнет необходимость, сам сходит за ними.

Абсолютно самостоятельно ваш протеже выполнит и многократно повторяющиеся рутинные действия, когда таковые потребуются. Казалось бы, мелочь, а приятно. Кроме того, стоит лишь протагонисту обнаружить что-нибудь заслуживающее пристального внимания, сразу появляется возможность обсудить это с кем-то из местных жителей, которые в меру своей компетентности дадут те или иные советы. Множество предметов в инвентаре может быть использовано неоднократно, причем, как ни странно, по назначению. Да и сам Олаф не прочь поразмышлять вслух, давая небольшую подсказку и избавляя игрока от необходимости применять метод научного тыка.

Задания на удивление логичны. Все ваши действия оправданны, имеют очевидные предпосылки и явные последствия. В «Герое» игрок никогда не столкнется с ситуацией, когда загадка вплетена в ткань повествования просто так, без какого-либо обоснования.

Пожалуй, единственный штришок, портящий впечатление, – банальный пикселхантинг, возникающий вследствие того, что активные предметы практически не выделяются на однородных фонах. Но это, так же как архаичная графика и более чем скромный интерфейс, – лишь мишура. Ведь главное – сама суть проекта. «Герой» – великолепная игра приключенческого жанра, которую можно порекомендовать всем независимо от возраста и предпочтений.

«Все ваши действия имеют очевидные предпосылки и явные последствия»



Жанр adventure Разработчик Future Games
Издатель Future Games Издатель в СНГ «Новый Диск»
Сайт www.futuregames.cz/taleofhero/en Возраст 12+

Идея Герои бывают разные
Графика Простенькая, но приятная
Звук Аскетичный, зато атмосферный
Игра Хорошая адвенчура в стиле фэнтези

4/5

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

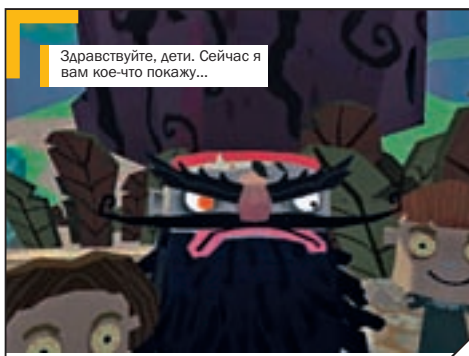


Или через систему интернет-платежей WebMoney



American McGee's Grimm

Александр Чепелев



Здравствуйте, дети. Сейчас я вам кое-что покажу...



Страх и ненависть в бутылке рома «Гримм»

Последние несколько лет Американ МакГи напоминал азартного сказочника, объевшегося LSD и вышедшего из собственного замка прогуляться по нью-йоркским гипермаркетам, шокируя окружающих своим поведением и рассказами.



→ Причем статус азартного LSD-сказочника он заработал еще в 2001-м всего одним хитом – аркадой American McGee's Alice. Мрачная перепевка классической истории английского писателя Льюиса Кэрролла про Алису, отныне вооруженную окровавленным ножиком, была сумасшедшей, яркой и запоминающейся. Однако вместо того чтобы продолжать издеваться над классикой, Американ отчего-то ударился в запойное экспериментирование. Связался с гонконгской компанией Enlight и ее основателем Тревором Чаном, прилепил в конце разработки свое имя к их аркаде о роботах Scrapland и сотворил action про бомжа-негра Bad Day L.A. Особенно не повезло с последним – история про черного вонючку была до боли скучной, монотонной и с юмором плоским, как рыба камбала.

Но вот Американ вроде одумался, сделал сборник чернушных аркад во вселенной братьев Гримм и... предполагает, новая «Алиса»? Совсем нет. Более того, при пер-

вом же запуске American McGee's Grimm вы должны понять – это игра созерцательная, чистый art-direction и ничего больше.

Изначально Американ обещал показать классические сказки вроде «Красной Шапочки» и «Кота в сапогах» такими, какими они были на самом деле. Для незнающих: авторские версии этих историй, датируемые по большей части шестнадцатым веком, пестрели изнасилованиями, разделыванием младенцев и прочим средневековым садизмом. Но ничего подобного в итоге не получилось. Grimm Американ МакГи – это веселые побегушки по сказочным уровням с фонтанами крови и сюрреалистической чернухой.

Изначальный мир игры прекрасен до розовых слоников в глазах: милые пряничные домики, зеленая травка, улыбающиеся квадратные персонажи. В этих декорациях (сло-

во «декорации» не случайно – здесь все стилизовано под театральную постановку) нам и показывают «светлую версию» какой-нибудь сказки. Например, жили Старик со Старухой, поймал Старик Золотую Рыбку и начала Старуха рыбака доить в стиле «хочу быть владыцей морской», пока чешуйчатая колдунья не психанула и не оставила жадину с разбитым корытом.

Однако чтобы увидеть темную сторону сказки, нужно все приторное разрушить, замарать и прожечь. Это и вменяется в обязанности нашему главному герою Гримму – грязному, квадратному и очень злому гному с бородой-паклей. Где бы он ни пробежал, область вокруг него чернеет, заливается гнилью и демоническими узорами. Еще большего эффекта можно добиться прыжками на месте – архитектура вокруг обретет готические черты, в окнах запыхает пламя, деревья скукожатся и

«Побегушки по сказочным уровням с фонтанами крови»

Жанр аркада
Разработчик Spicy Horse
Издатель Turner Broadcasting System
Сайт www.gametap.com/grimm
Возраст 13+

Spicy Horse
 Шанхайская студия, избранная Американом МакГи для воплощения своих дьявольских замыслов. Не может похвастаться обширным послужным списком, но со своей первой задачей справилась вполне пристойно. **Игры** нет
Сайт www.spicyhorse.com

Идея Вернуть бренду American McGee's былую значимость, выстрелив новыми навороченными сказками **Звук** Гремучий голос персонажей, цинично-сказочная музыка

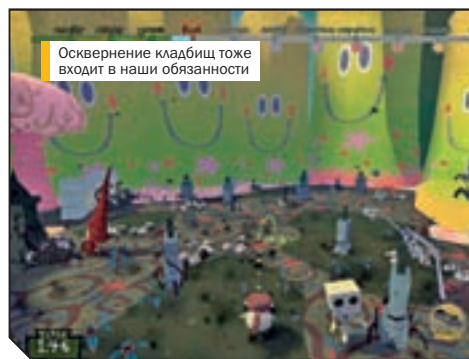
Графика Жесткий сюрреалистичный кубизм, зачем-то построенный на монстре Unreal 3
Игра Агрессивный, выпуклый стиль и минимум всего остального

3.5/5

Gameplay



Историческая встреча



Осквернение кладбищ тоже входит в наши обязанности



обрастут колючками, люди посе-реют, обзаведутся щетиной и де-моническим взглядом. Затянуть весь мир во мглу, не оставив ни одного цветущего кусочка, – вот его цель.

Наш гном настолько зол, что из его тела постоянно выпрыгивают и зарываются в землю опарыши. А если он на пару секунд остано-вится, то сразу начнет, пардон, мо-читься на окружающие предметы. Правда, если направить струю в лицо кому-то из персонажей, это не вызовет отторжения завтрака и мольбы о помощи в стиле неза-бвенной Postal 2 – просто жертва возмутится, гневно засверкает восклицательным знаком над головой и убежит.

Чернить мир, смотреть, как молоко в бочках превращается в ром, за добряками скачет взбе-сившаяся печка, из земли взды-маются фонтаны крови, небо тем-неет и герои сатанеют – вот и весь American McGee's Grimm. Геймплей прост – пробежаться, разукрасив кусочек местности, а

затем попрыгать возле магичес-кого значка, чтобы, например, находившийся рядом кролик-гигант обезумел или Красная Ша-почка стала Шапочкой Черной. За степень ярости отвечает специ-альная шкала. Поначалу Гримм способен портить только землю и маленькие предметы, а позже – целые дома и скопища людей (тут игра похожа на Katamari Damacy). А если собрать раскиданные по уровням секретные монетки, то можно посмотреть в галерею, как светлые вещи становятся темны-ми.... Совсем негусто.

Прокол троянских масштабов случился с графикой – она стиль-ная, оригинальная, сюрреалис-тичная, уютно-жестокая, хотя в то же время примитивная и неоп-рятная. Персонажи забавные, но состоят буквально из пары тре-угольников. Это я к чему веду: ог-ромной ошибкой было использо-вать при подобном минимализме убер-движок Unreal 3. На слабых машинах игра просто яростно тормозит. А ведь рассчитана она в

основном на казуальную публику с офисными машинами. Очередная садистская шутка МакГи, не иначе.

Да и с обещанным «возвращени-ем сказкам их первоначальной мрачности» неловко получилось. Есть история, она разделена на несколько коротких глав, в каждой из которых разворачивается кусо-чек сюжета. Но «светлая версия» от «темной» отличается лишь фонта-нами крови и кукольным садо-мазо (старуха-царевна лупит под-данного по заднице каблучком, а во все стороны летят красные брызги). Это, конечно, круто и зло-бно, но ведь обещано нам было немного другое.

Зато чем Grimm упоительно прекрасен, так это музыкой. Раска-тистые сказочные песни, яркий угольный голос главного героя, комичная озвучка прочих персона-жей – тут все выстроено на вы-сшем уровне.

К тому же American McGee's Grimm – игра при должной сноров-ке бесплатная. Она состоит из двад-цати четырех эпизодов. Любой из

них – одна сказка. С начала августа каждый месяц на сервисе GameTap выкладывается примерно три исто-рии. В первый день все части бес-платны, если прозевать и не ска-чать вовремя дистрибутив (около 60 МБ), то игра обзаводится ценни-ком в три доллара.

American McGee's Grimm – это сказочный сюрреалистичный арт-проект, плещущийся в сумбурной жестокости и приколах вроде «де-ти превратились в спички и айда из себя инквизиторский костер строить!» В нем масса фантазии, стильных предметов, чернухи, сюрреализма, съехавших с кату-шек сказок, стиля – но абсолютный минимум геймплея. Поначалу мне Grimm показался удручающе скуч-ным, но прошло не так уж много времени, и я осознал, что втянулся. Впрочем, определить степень люб-ви к новому эксперименту Амери-кана МакГи вы (при достаточной скорости подключения к Интерне-ту) можете самостоятельно – на сайте www.gametap.com регулярно раздают новые «сказки».

Sonic Chronicles: The Dark Brotherhood



Марат Баширов

Feeling blue

Со знаменитым Соником, ставшим символом японской компании SEGA, творится что-то неладное. Франчайз движется к бездонной пропасти забвения. На каждую хорошую игру с участием знаменитого ежика приходится как минимум пятерка жалких поделок, не способных заинтересовать даже самых ярых фанатов.



«Чем дальше, тем больше возможностей у вас появляется»

→ Если ситуацию не исправить в скором будущем, то Соник может навсегда отправиться в страну вечной охоты – в компанию к другим героям 16-битовой эры, которым так и не нашлось места на новых игровых консолях. SEGA, впрочем, отлично понимает, куда катится ее любимый ежик, и всяческими способами пытается спасти несчастного от бесславной кончины.

Sonic Chronicles: The Dark Brotherhood должна была вернуть внимание общественности к легендарной серии. Причем сделать это весьма необычным способом – издатель обратился к компании BioWare, гуру ролевого жанра, и попросил ее создать эдакую Sonic-RPG, да еще и для любимой миллионками приставки Nintendo DS.

даже обращаться к компаньонам за советом касательно дальнейших действий. Вот только все эти беседы непосредственно на геймплей особо и не влияют. При желании вы можете уделять минимальное внимание диалогам и, честно говоря, потеряете не много.

Адаптация аркадных приключений к реалиям ролевого жанра также прошла не совсем гладко. Причем нельзя сказать, что раньше подобные эксперименты всегда заканчивались провалом – можно вспомнить удачную Paper Mario для N64. Компания BioWare старалась действовать очень аккуратно, внедряя в игру элементы RPG: простую ролеву систему, прокачку персонажей, квесты, магазины и т. д. К сожалению, при этом была утрачена одна из главных отлич-

«Сражения проходят в пошаговом режиме на трехмерных аренах»

Казалось бы, канадцы, собаку съевшие на разных Baldur's Gates и прочих Mass Effect, не должны были ударить в грязь лицом. Но в итоге все получилось далеко не так хорошо, как предполагалось.

The Dark Brotherhood начинается с того, что наш любимый главный герой узнает о пропаже своего боевого товарища и бывшего соперника Наклса (Knuckles) и вместе с компаньонами отправляется на его поиски. Учитывая специфику сеттинга, авторам было довольно сложно сочинить действительно интересный сюжет (на мой взгляд, они не очень-то и старались это сделать). Да, здесь есть колоритные друзья и враги, обыграно определенное количество неожиданных сценарных поворотов, но в целом история не захватывает.

Проект, что примечательно, имеет разветвленную систему диалогов. Соник не прочь задавать разные наводящие вопросы, умеет в разговоре дерзить, выжимать дополнительную информацию и

тельных черт серии – скорость. Здесь Соник вовсе не такой ураганный парень, как в первых проектах для Mega Drive или в Sonic Advance для GBA. Конечно, он бежит, совершает головокружительные перевороты, прыгает с огромной высоты, но того темпа, который выдерживался в предыдущих играх, тут нет. Да и напарники героя особой подвижностью не отличаются. Геймплей слишком уж неторопливый.

По мере прохождения ваш небольшой отряд будет пополняться все новыми и новыми кадрами, хорошо знакомыми поклонникам этой вселенной. Каждый из представленных персонажей обладает определенным набором полезных навыков. Например, Соник легко может бегать по трубам и знаменитым петлям, а его приятель Тейлс способен летать и таким образом переносить партию в ранее недоступные места. Чем дальше, тем больше возможностей у вас появляется как во время путешествий по локациям, так и в бою. Правда,

Жанр RPG
Разработчик BioWare
Издатель SEGA
Сайт www.sega.com/sonicchronicles
Возраст 7+

BioWare Канадская компания BioWare известна как фабрика ролевых игр для компьютеров и консолей. В 2005-м фирма объединилась с Pandemic Studios, а в 2007 г. перешла в собственность Electronic Arts. **Игры** MDK2, дилогия Baldur's Gate, Neverwinter Nights, KOTOR, Jade Empire, Mass Effect
Сайт www.bioware.com

Идея RPG про Соника
Графика Яркие локации и симпатичные персонажи

Звук Много знакомых с детства мелодий
Игра Медленная и монотонная

3/5

Gameplay

«Учитывая специфику сеттинга, авторам было довольно сложно сочинить интересный сюжет»

есть одно «но»: компанию Соником могут составить лишь три героя. Остальные сидят на скамейке для запасных и не получают столь желанных очков опыта, которые тратятся на повышение различных характеристик.

Заработать «экспу» можно несколькими способами. Во-первых, вам предоставляется возможность выполнять различные задания – сюжетные и побочные. Отказываться от последних не стоит: наградой за них будут не только опыт, но и всякие полезные вещицы. Увы, особой оригинальностью квесты не отличаются. Зачастую они связаны (хотя бы косвенно) с уничтожением тех или иных противников.

Сражения проходят в пошаговом режиме на специальных трехмерных аренах. Персонажи и враги атакуют по очереди, заданное количество раз за раунд. Вы можете использовать базовые приемы, правда, они далеко не всегда оказываются эффективными (у некоторых монстров есть иммунитет), или особые атаки – их проведение оценивается в определенную сумму очков действия. Причем для нападения недостаточно просто выбрать соответствующую команду в меню. Часто надо еще «пережить» коротенькую мини-игру, быстро клацая или водя стилусом по экрану. Фанаты легендарной Osu! Tatakae! Ouendan освоятся моментально. Успешность ваших действий влияет на силу атаки. Аналогичным образом реализована и защита от некоторых атак врагов. Чем точнее и быстрее вы щелкаете стилусом, тем меньше повреждений получите.

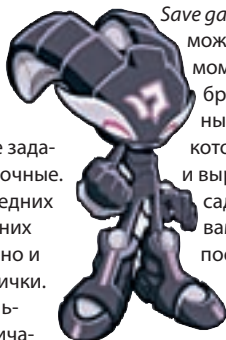
Спецприемов у каждого персонажа имеется несколько, причем

далеко не все они носят боевой характер, есть и блокирующие, и «медицинские». Поначалу сражения выигрываются довольно просто, но через какое-то время вы начнете осторожничать и частенько использовать функцию *Save game* (благо сохраняться можно практически в любой момент). Да, и не забывайте брать с собой в бой забавных маленьких зверушек, которых разрешено собирать и выращивать в специальном саду. Они дают своим хозяевам приятные бонусы в поединках.

Графика проекта выглядит очень симпатично.

Разработчики нарисовали много красочных двухмерных локаций (каждая игровая область выполнена в своем стиле), немало потрудились над моделями как Соника с друзьями, так и их противников. Получилось ярко, весело и разнообразно. Путешествовать по виртуальному миру – сплошное удовольствие. Вот только если бы не гоняли нас по несколько раз в одни и те же места...

Итак, Sonic Chronicles: The Dark Brotherhood производит двойственное впечатление. С одной стороны, это качественный ролевой проект со всеми жанровыми атрибутами в хорошо знакомых декорациях. Но с другой... игра получилась вымученной, медленной и скучной. Ей явно не хватает драйва, легкости и непринужденности. Сюжетные повороты пригнаны за уши, а боевой системе отчаянно недостает динамики. Поэтому рассчитывать на то, что Sonic Chronicles: The Dark Brotherhood вернет веру человечества в сверхзвукового ежа, явно не стоит. Теперь вся надежда на Sonic Unleashed.



Pipe Mania

Олег Козак



К вопросу разнообразия в оформлении уровней создатели подошли со всей ответственностью

Мастер на все руки

Оригинал «симулятора сантехника» вышел еще в 1989 году. Следом посыпались десятки однообразных клонов, игра поселилась на всех возможных платформах вплоть до MP3-плееров. Но и сейчас Pipe Mania подкупает своей простотой и доступностью.

➔ Цель осталась прежней – нам необходимо направить поток воды из крана в канализацию с помощью труб самой причудливой формы, выдаваемых строго поштучно. Ни вращать, ни пропускать трубы нельзя, и если вы хотите завершить уровень с минимумом мусора, маршрут лучше спланировать заранее. Помните: за «чистое» прохождение вас вознаградят большим количеством очков или даже медалькой.

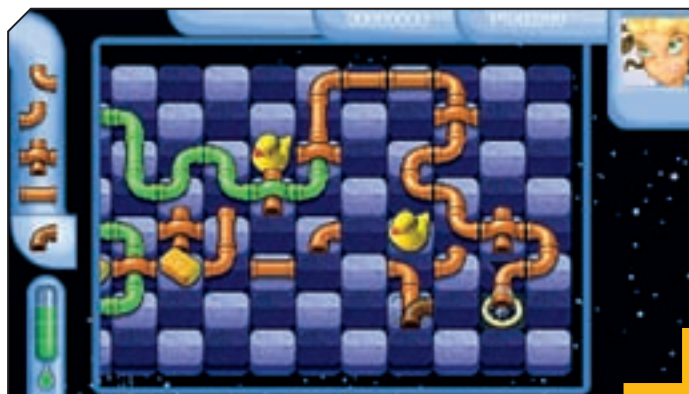
Поначалу Pipe Mania выглядит очень простенькой. Задания элементарные – в худшем случае от вас потребуют пропустить воду через определенное количество труб, прежде чем отправить ее в канализацию. Но постепенно игра усложняется. Сперва появляются препятствия на поле, затем их становится настолько много, что между начальной и конечной точками образуются сплошные непроницаемые стены. Тогда приходится направлять воду к границе уровня,

чтобы она вытекла с противоположной стороны.

Потом возникают разнообразные ключевые объекты, влияющие на поведение текущей жидкости. Резервуар замедляет поток, а турбина невероятно ускоряет – значит, перед тем как пропустить через нее воду, убедитесь, что той есть куда течь.

Но самые интересные уровни там, где вас атакуют. Периодически на экране появляется предупреждение, после которого некий шкодник сломает две-три трубы. Поврежденный водопровод можно чинить – достаточно пару секунд подержать на нем курсор. Но где же взять для этого время? Впрочем, допущенная ошибка еще не означает конца игры – в Pipe Mania существует «фатальная шкала», понемногу заполняющаяся после каждой уточки.

Очередные сюрпризы поджидают с третьего акта, когда ваши сантехники осваивают новую профессию. Про-

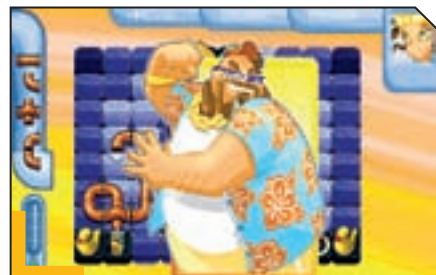


кладывать рельсы между железнодорожными станциями – это не воду гнать! Вам придется наращивать вагоны и даже переключать стрелки. Здесь впервые появляются множественные цели – на уровнях часто будут встречаться два потока разноцветных поездов (или стаек уток, или интернет-магистралей – вариантов достаточно). И тут уж попробуйте проследить, чтобы красный поезд случайно не попал в зеленое депо.

Сложность растет постепенно, и чем дальше, тем тяжелее нам будет добывать высшие награды. А ведь заработанные медали можно обменивать на различные бонусы. Например, открывать новые режимы игры. В Arcade вы находитесь на

длиннющей карте, вдоль которой медленно ползет камера, задача – проложить водопровод до самого конца. Но учтите, если бегущая вода окажется за пределами видимости – уровень проигран. Однако страшнее всего режим головоломки. На очень маленькой локации в готовом водопроводе отсутствуют кое-какие трубы, находящиеся у главного героя. У вас есть несколько секунд, чтобы быстро расставить их по местам, причем без права на ошибку.

Ремейк Pipe Mania удался. Динамичная, разнообразная и в меру сложная игра позволит скоротать длинную поездку в метро или же вечерок-другой дома – если играете на PC.



Жанр головоломка **Разработчик** Empire Interactive
Издатель Empire Interactive
Сайт www.pipemaniagame.com **Возраст** 3+

Идея Почувствуйте себя водопроводчиком
Графика Симпатичная
Звук Со временем музыка начинает надоедать
Игра Отличный ремейк отличной игры

4.5/5

Gameplay

Fracture

Марат Баширов

Скука смертная

В жанре action наблюдается серьезный дефицит свежих идей. Компания Day 1 Studios при поддержке самой LucasArts попыталась исправить это досадное недоразумение, выпустив Fracture, которая теоретически должна полностью изменить отношение игроков к дизайну уровней.



Пустите переночевать!

«Чрезмерная пестрота оформления банально мешает ориентироваться на поле боя»



Главный...

«Увы, все замечательные задумки тонут в болоте МОНОТОННОСТИ»



➔ Fracture рассказывает историю независимого будущего США. Из-за природного катаклизма в 2161 году страна оказалась разделенной проливом на две части, а последствия катастрофы усугубил развивающийся гражданский конфликт. На одном берегу у нас «хороший» Атлантический Альянс (Atlantic Alliance), на другом – «плохая» Тихоокеанская Республика (Republic of Pacifica). Война ведется с использованием всевозможных футуристических технологий. Так, идейные противники главного героя вовсе балуются с генной инженерией, превращая себя в странных киборгов, а сам протагонист, напоминающий Шеппарда из Mass Effect, вооружен удивительной пушкой, способной с легкостью создавать холмы или глубокие впадины.

Вообще оружие в игре отведена особая роль. Средств уничтожения огромное количество, хотя большинство из них – лишь вариации привычных нам автоматов, дробовиков, снайперских винтовок. Правда, стоит отметить специальное устройство, позволяющее стрелять экзотической подземной торпедой, и гранаты, предназначенные для терраморфинга и создания зловещей воронки, втягивающей в себя все в радиусе нескольких метров.

Звучит интригующе, верно? Казалось бы, идея богатая и геймплей Fracture должен быть весьма увлекательным. Но, увы. Все замечательные задумки тонут в болоте монотонности. Использование интересного ноу-хау с изменением ландшафта на самом деле возможно лишь в заранее оговоренных местах и для конкретных целей, например уничтожения зданий или техники. Да и

терраморфинг, прямо скажем, не удивляет. Конечно, здорово в мгновение ока насыпать перед собой холм, чтобы укрыться от пулеметного огня или заблокировать проход атакующим противникам, однако это очень быстро надоедает.

С режиссурой у Day 1 Studios также есть определенные проблемы. Gears of War умела создать нужное настроение с помощью короткого диалога между персонажами или даже молчаливого, но недоброго взгляда Маркуса. Fracture же не вызывает никаких эмоций, даром что закопанные в броню главные герои старательно корчат гримасы и сыпят патетикой. Потенциал сеттинга совершенно не реализован: глобальное изменение климата, политические конфликты, гражданская война могли бы служить хорошими предпосылками для создания душещипательного сюжета. Увы, о таковом остается только мечтать.

Выглядит Fracture странно. Боюсь, что перенасыщенность красок может спровоцировать у некоторых эпилептический припадок. К тому же чрезмерная пестрота оформления банально мешает ориентироваться на поле боя. Дизайн окружения и оружия оригинальным никак не назовешь. Проект всерьез пострадал от отсутствия толкового арт-директора – в результате мы видим на экране неприятную эклектичную мешанину стилей.

Итог неутешителен. На фоне более успешных представителей своего жанра совершенно незапоминающаяся Fracture представляется неожиданной пришлицей из конца девяностых – скучной, морально устаревшей и по большому счету никому не нужной.

Жанр action
Разработчик Day 1 Studios Издатель LucasArts
Сайт www.fracturegame.com Возраст 16+

Идея Деформируем ландшафты
Графика Пестрая и яркая
Звук «Звездные войны»
Игра Монотонная и скучная

2/5

Gameplay

Nikopol: Secrets of the Immortals

Андрей Кубовский

Из грязи в князи

«Трилогия Никопола» (La Trilogie Nikopol), несмотря на всемирную известность ее автора Энки Билала и неординарную экранизацию «Бессмертные: Война миров», до недавнего времени оставалась предметом восхищения лишь небольшой группы почитателей таланта этого французского художника.



«Мы уже почти наравне с древними богами: играем в их игры, основанные на интригах и лжи»

➔ Популяризовать творчество мсье Билала взялась компания White Birds Productions, основанная другим не менее именитым мастером графической новеллы – Бенуа Сокалем. И так, гнетущий конец XXI века. Мрачный постапокалиптический Париж, где и происходит действие, подобно феодальному городу, поделен на внешний и внутренний районы. Внешний – это кварталы бедняков и преступников, прибежище тех, кто по каким-либо причинам оказался неугодным правящей конфессии. Внутренний район – цитадель «благопристойных» граждан, исповедующих «правильную» религию. А над городом парит гигантская пирамида – обитель древних богов. Их мотивы столь же туманны и неясны, сколь и причина появления в это время и в этом месте, а методы достижения целей не менее грязны и омерзительны, нежели действия правящей касты.

правильности существующего мирового порядка. Теперь же, когда против своей воли Никопол-младший внезапно оказывается по другую сторону закона, у него не остается иного пути, кроме как найти отца и попытаться во всем разобраться. То же самое предпримем и мы, тем более что игра предлагает больше вопросов, чем ответов.

Пытаясь сделать привлекательный продукт для всех и каждого, White Birds Productions позаимствовала графический стиль футуристического Парижа из фильма, сюжет скомпилировали из серии графических новелл, поставив в центре повествования абсолютно уникального персонажа, а сцены эротического характера, являющиеся неотъемлемой частью комиксов, убрали. Учитывая тенденцию роста популярности относительно коротких игр, все события спрессовали в 4–8 часов непрерывного геймплея.

«Игра ненавязчива, разнообразна и, что главное, интуитивно ясна»

Протагонист Альсид Никопол обитает в трущобах внешнего района, зарабатывая на жизнь рисованием картин. Для знатоков оригинальной серии комиксов отметим, что «тому самому» Никополу наш герой приходится сыном. Причем у него не просто такое же имя – он внешне до боли похож на отца. Это в итоге оказывается весьма нехлестко, учитывая оппозиционность Никопола-старшего в отношении действующего правительства – Святой Миссии диктатора Шубланка.

С «предком» дела вообще обстоят сложно. Бывший астронавт, а ныне политзаключенный в результате технической неисправности в системе криогенной тюрьмы высвобождает свободу, лишившись в момент выхода из заморозки ноги. Образец ДНК приводит специально обученного монстра-ищуку в квартиру протагониста, жизнь которого и без того нелегка и полна сомнений относительно

В итоге сюжет получился хотя и скомканым, но очень динамичным – такая себе краткая ретроспектива оригинальной «Трилогии Никопола». Вот мы в квартире Альсида: думаем, как бы справиться с насущными проблемами и оплатить все растущие долги. Вот мы уже вне закона: пробираемся обходными путями в башню Монпарнас, оставляя за собой трупы служителей порядка. А вот мы уже почти наравне с древними богами: играем в их игры, основанные на интригах и лжи.

Графика хороша! Великолепно выполненные круговые панорамы в полной мере передают атмосферу упадка и декаданса. Отдельные картины формируют полное представление о нравах и обычаях обитателей этого унылого мира. Кладбище в виде склада картонных коробок, с бывшим автоматом для газировки, служащим хранилищем для урн с пеплом, и с морозильными камерами, где трупы дожидаются

Жанр adventure **Разработчик** White Birds Productions
Издатель Got Game Entertainment
Издатель в СНГ «Новый Диск»
Сайт www.gotgameentertainment.com/nikopol
Возраст 12+

White Birds Productions

Компания, основанная известным французским художником, а ныне еще и игровым разработчиком Бенуа Сокалем после ухода из Microïds.

Игры Paradise, Emma at the Farm, Sinking Island
Сайт www.whitebirdsproductions.com

Идея Энки Билала – в массы!

Графика Безукоризненное качество окружения и модели персонажей

Звук Хороший дубляж персонажей, атмосферная музыка

Игра Отличное воплощение духа и буквы оригинальных новелл

4/5

Gameplay

«События спрессовали в 4–8 часов непрерывного геймплея»

ся своей очереди, – один из многих ярких, запоминающихся образов. Не менее впечатляюще оформлены видеоролики, стилизованные под анимированные иллюстрации.

Геймплей не блещет новизной, да и привязка действий героя к сюжету могла бы быть более логичной – проект иногда напоминает набор разрозненных мини-игр. Есть тут и задания на скорость. Но опасаться их не стоит: во-первых, автоматическое сохранение происходит достаточно часто, а во-вторых, в случае неудачи вам услужливо расскажут, что вы сделали не так. В целом же, несмотря на некоторые недочеты, назвать Nikopol: Secrets of the Immortals неинтересной нельзя. Она ненавязчива, разнообразна и, что главное, интуитивно ясна. Большинство подсказок нам дает сам протагонист, хотя порой его намеки слишком туманны, и тогда вам самостоятельно придется разбираться, что к чему.

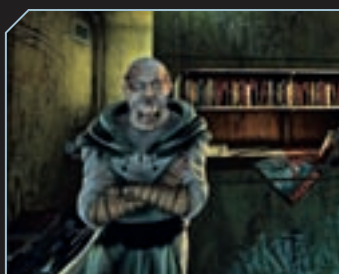
Хотелось бы отдельно сказать о качестве локализации от «Нового Диска» – она выполнена на «отлично». Нечасто можно встретить столь замечательный перевод и не уступающие ему игре актеров и работу звукооператоров. Да к тому же русифицированная версия вышла в свет почти на месяц раньше европейского релиза – завидная оперативность. Bravo!

Nikopol: Secrets of the Immortals, несомненно, стоит того, чтобы потратить на нее время, хотя бы ради знакомства с достаточно самобытным творчеством Энки Билала, пусть даже в столь упрощенной форме.



Никопол старательно делал вид, что не видит никакого Анубиса...

«Отдельные картины формируют полное представление о нравах и обычаях обитателей этого унылого мира»



Оформление весьма своеобразно



Как не воспользоваться таким случаем?



Batman Arkham Asylum

Дата выхода 2009

Новая игра про ушастого супергероя анонсировалась не как «проект по фильму» и, похоже, будет иметь немало общего с «Темным рыцарем». Ее намерены делать в тех же нуарных тонах, что и кино, а главным злодеем вновь станет Джокер, недавно сбежавший из мрачной психиатрической больницы Arkham. При создании атмосферы и геймплея разработчики вдохновляются орденосной BioShock. Ориентир выбран хороший, вот только удастся ли им удержать планку качества?

PC / X360 / PS3



PC

Dungeon Party

Дата выхода IV квартал 2008

При беглом взгляде на скриншоты Dungeon Party вполне может показаться, что перед нами новая часть серии Dungeon Keeper. Студия Cyanide поднаторела в имитации чужого стиля, однако не забывает она и о геймплее. На этот раз нас ждет приятная и ненавязчивая MMORPG, где забавные герои будут носиться по подземелью, охотиться за сокровищами, выполнять многочисленные задания и просто воевать друг с другом на специальных аренах.

WWE Legends of Wrestlemania

Дата выхода I квартал 2009

Реслинг – особый вид спорта, где все удовольствие заключается в лицезрении нескольких здоровенных дядек, пытающихся сделать друг другу больно. И чем реалистичнее это выглядит, тем лучше. Так что замечательная графика в новой игре по WWE может обеспечить ей немалую популярность.



X360 / PS3



Overlord II

Дата выхода 2009

Кто сказал, что Злой Повелитель должен быть один? Еще в финале Overlord: Raising Hell авторы прозрачно намекали: у главного героя есть собратья. И судя по всему, во второй части под нашим контролем окажется кто-то из них. Впереди новая сюжетная линия, улучшенная графика, система управления забавными миньонами и, разумеется, много черного юмора авторства небезызвестной Рианны Пратчетт (Rhianna Pratchett).

X360 / PS3 / PC



Imperium Romanum 2

Дата выхода март 2009

Первая часть градостроительной стратегии Imperium Romanum оказалась на удивление дружелюбной и в то же время достаточно глубокой и интересной. Во второй части обещают ничего кардинально не менять, лишь улучшить графику, добавить новых построек и карт да расширить возможности мультиплеера (в том числе кооперативный режим). А большего, пожалуй, и не надо.

PC

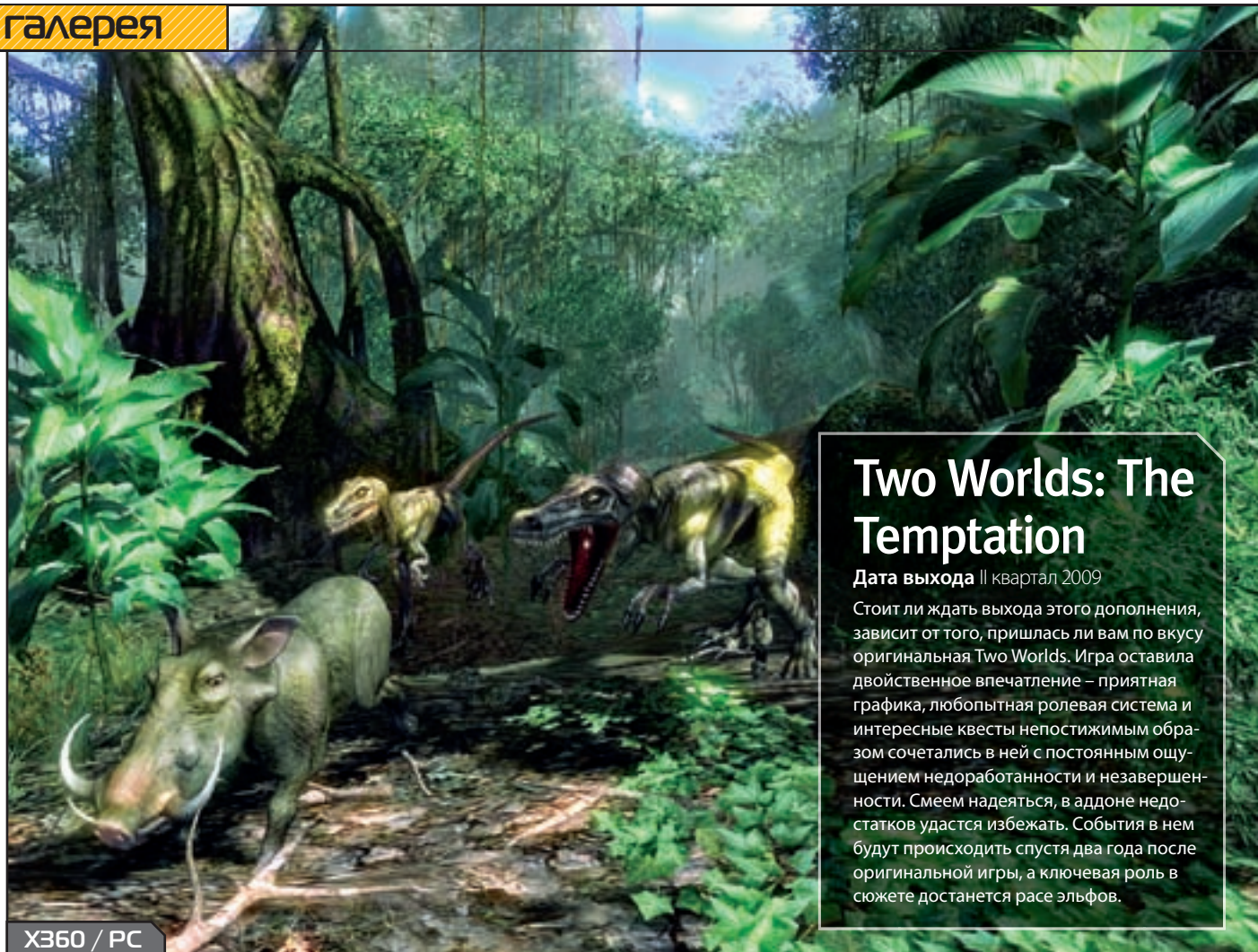
Little King's Story

Дата выхода 6 января 2009

Однажды маленький мальчик нашел корону, надел ее... и стал королем. Просто и незатейливо, как и вся остальная игра. Наша задача – объединить окрестных феодалов под своим началом. Собирайте людей, воюйте с врагами, разрушайте препятствия, стройте мосты, ищите сокровища. Мало ли чем еще приходится заниматься королю ради великой цели? Дополняют картину симпатичная мультяшная графика, милая озвучка и забавная анимация, вызывающие непроизвольную улыбку у каждого, кто смотрит на экран. Надо полагать, геймеров любой возрастной категории ждет увлекательное развлечение.



Wii



X360 / PC

Two Worlds: The Temptation

Дата выхода II квартал 2009

Стоит ли ждать выхода этого дополнения, зависит от того, пришлась ли вам по вкусу оригинальная Two Worlds. Игра оставила двойственное впечатление – приятная графика, любопытная ролевая система и интересные квесты непостижимым образом сочетались в ней с постоянным ощущением недоработанности и незавершенности. Смей надеяться, в аддоне недостатков удастся избежать. События в нем будут происходить спустя два года после оригинальной игры, а ключевая роль в сюжете достанется расе эльфов.

Skate 2

Дата выхода II квартал 2009

Чему может быть посвящена игра под названием Skate 2? Разумеется, экстремальному катанию на скейтборде. Мегполис New San Vanelona очень недружелюбен к этому виду спорта, и наша задача – бороться за права скейтбордистов и совершать головокружительные трюки. Также в программе несколько многопользовательских режимов и графический редактор, позволяющий создавать свои цветовые решения для досок и одежды.



X360 / PS3



Eat Lead: The Return of Matt Hazard

Дата выхода I квартал 2009

Рекламной кампанией этой игры можно только восхищаться. Сначала в Сети появился целый сайт, описывающий предыдущие десять частей сериала, потом – обзоры и рецензии и, наконец, прогремел анонс возвращения славного героя. Интрига в том, что таких игр никогда не существовало, и герой, соответственно, ниоткуда не возвращался. Просто его столь оригинальным способом представили публике, крепко приковав внимание к готовящемуся боевику от третьего лица.

X360 / PS3

Highlander

Дата выхода нет данных

Хотя согласно всем канонам бессмертные не размножаются, владельцы прав на бренд Highlander продолжают знакомить нас все с новыми представителями неубиваемых из славного клана МакЛаудов. На сей раз в центре внимания некто Оуэн МакЛауд, обладатель заросшего щетиной волевого подбородка и неподржаемого шотландского акцента. Сюжет игры прослеживает почти весь его жизненный путь. Побывать предстоит и в еще не разрушенной Римской империи, и в средневековой Шотландии, и в феодальной Японии, а закончится все в Нью-Йорке ближайшего будущего.

PC / X360 / PS3



Fat Princess

Дата выхода I квартал 2009

Представьте себе: вы смогли проникнуть в логово злодея, преодолели все препятствия и добрались до похищенной принцессы, причем (о чудо!) не ошиблись замком. Но внезапно обнаружили, что девицу за время заточения раскормили и сама она передвигаться не в состоянии. И тут уж не обойтись без слаженных командных действий. В вашем распоряжении пять классов персонажей, сбор ресурсов, а также возможность совершенствовать оружие и настраивать внешность героя по своему вкусу.

PS3

RACE Pro

Дата выхода I квартал 2009

Компания SimBin известна как бесшумный производитель самых реалистичных и достоверных симуляторов различных видов колесной техники. Отступать от традиций она не намерена и в этот раз. В новой гоночной игре нам обещают приличный список соревнований и полноценный режим карьеры, где игроку достанется роль молодого и амбициозного гонщика, прорывающегося из низов к мировой славе.

X360

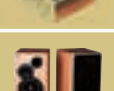


Лучшие покупки: компьютер месяца

«Штатная
CO y HD
4850
работает
почти на
пределе»

Компьютер, хорошо подходящий для не слишком ресурсоемких игр

«Бюджетный PC»

	Процессор Intel Pentium Dual-Core E2160 (1,8 ГГц, 1 МБ)	\$75
	Процессор AMD Athlon 64 X2 5200+ (2,7 ГГц, 2x512 КБ)	\$75
	Материнская плата Чипсет Intel P35 Express	\$85
	Материнская плата Чипсет AMD 770	\$75
	Память 2x1 GB DDR2-800	\$50
	Видеокарта Radeon HD 3850 512 MB GDDR3	\$100
	Жесткий диск 320 GB, кэш-буфер 16 МБ	\$60
	LCD-монитор 19", TN, DVI	\$200
	Привод DVD+-RW Dual Layer, мультиформатный	\$30
	Корпус Middle Tower ATX 400 Bt	\$65
	Клавиатура USB	\$10
	Мышь Оптическая, USB	\$15
	Кулер, аксессуары	\$25
	Акустика 2.0 или наушники	\$25

Суммы для PC на платформах: Intel \$740, AMD \$730

Заработает все! Правда, кое-что на средних настройках

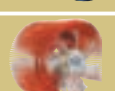
«Оптимальный PC»

	Процессор Intel Core 2 Duo E7200 (2,53 ГГц, 3 МБ)	\$135
	Процессор AMD Athlon X2 6000+ (3,0 ГГц, 2x1 МБ)	\$100
	Материнская плата Чипсет Intel P45, поддержка FSB>2 ГГц	\$110
	Материнская плата Чипсет AMD 790GX	\$110
	Память 2x1 GB DDR2-800 CL4	\$70
	Видеокарта Radeon HD 4850 512 МБ	\$180
	Жесткий диск 640 GB, кэш-буфер 16 МБ	\$90
	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 \$1225, AMD \$1200

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	\$140
	Видеокарта GeForce GTX 260 896 МБ Radeon HD 4870 1 ГБ	\$320
	Жесткий диск 1 ТБ, кэш-буфер 32 МБ	\$160
	LCD-монитор 24", S-PVA, DVI	\$750
	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 \$2310		

«Непобедимым ветераном, не желающим уступать дорогу молодым, по-прежнему является Radeon HD 3850»

Отголоски мирового финансового кризиса докатились и до нашей страны. Тем не менее «железные» новинки анонсируются с завидной периодичностью, да и давно ожидаемые игры, требующие значительных системных ресурсов, уже лежат на полках магазинов.

В прошлом месяце в продаже появился весьма любопытный процессор от Intel – Pentium Dual-Core E5200 (2,5 ГГц, 2 МБ L2-кэш, FSB 800 МГц), который в равной степени подойдет для сборки как недорогой системы, так и «Оптимального PC». Благодаря двум мегабайтам кэш-памяти L2 и довольно высокой тактовой частоте он фактически оставляет не у дел линейку процессоров Core 2 Duo E4x00, а вот E7200 все же будет немного быстрее ввиду 3 МБ кэш-памяти второго уровня и FSB 1066 МГц. Для оптимальной платформы AMD мы предлагаем потратить \$100 на Athlon X2 6000+, который является достойным соперником Pentium Dual-Core E5200.

AMD и NVIDIA не так давно анонсировали целый набор новых графических адаптеров в ценовой категории до \$100, но непобедимым ветераном, не желающим уступать дорогу молодым, здесь по-прежнему является Radeon HD 3850 512 МБ. Однако будьте бдительны: на рынке появились модификации с памятью DDR2, стоящие чуть дешевле вариантов с DDR3, но работающие заметно медленнее последних. Если не хотите переживать по этому поводу при покупке или предпочитаете продукты от NVIDIA, добавьте \$10–15 и отправляйтесь на поиски GeForce 9600 GSO либо 9600 GT.

Для «Оптимального PC» можно приобрести продолжающий деше-

веть Radeon HD 4850, в то время как противостоящий ему GeForce 9800 GTX+ обойдется несколько дороже. Впрочем, не стоит забывать, что модели GeForce изначально оснащены более эффективной системой охлаждения, тогда как штатная СО у HD 4850 работает почти на пределе.

Желая усилить свои позиции в сегменте производительных видеокарт, компания NVIDIA выпускает на арену обновленную версию GeForce GTX 260 с увеличенным до 216 количеством шейдерных процессоров. На практике это повышает быстродействие на 5–10%, а после разгона карта способна потягаться даже с GeForce GTX 280. Что же касается цен, то со временем они должны снизиться до текущего уровня для предыдущей версии GTX 260 (\$320), а последняя, соответственно, немного подешеветь. Надеемся также на сознательность производителей видеокарт, которые с помощью названий моделей подкажут покупателю, коробку с какой именно модификацией он забирает с прилавка.

Для «Прогрессивного PC» мы рекомендуем 24-дюймовые мониторы. И тут нет ничего удивительного. Экраны с соотношением сторон 16:10 зачастую удобнее для развлечений и даже работы с офисными приложениями. Если вы хотите получить хорошую насыщенную картинку вне зависимости от угла обзора, то, несмотря на широкий ассортимент 24-дюймовых мониторов на TN+Film, предлагаем внимательнее присмотреться к моделям с матрицами PVA/MVA. Да, они отнюдь не дешевы, но не забывайте, что монитор обычно приобретается на 3–5 лет, а то и на больше.

A4Tech XL-740K

Продукт предоставлен
«Дако», a4tech.com.ua

→ Уже при беглом взгляде на A4Tech XL-740K (оптическая – X-748K) понятно, на какой манипулятор ориентировались его создатели, – это Razer DeathAdder. Габариты и масса контроллеров (XL-740K без утяжелителей) полностью совпадают. Клавиши здесь чуть меньше и ближе к Razer Diamondback, впрочем их размеры весьма впечатляют, а чувствительность выше всяких похвал. Лазерная версия имеет приятное и эффектно выглядящее мягкое покрытие с рисунком под змеиную кожу. Еще один элемент, предотвращающий проскальзывание, – резиновая рифленая вставка под большой палец. Клавиша *triple-click*, которую можно настроить по вашему усмотрению, полезна как в шутерах, так и в стратегиях. Мышь A4Tech отлично скользит по всем типам ковров и комплектуется набором запасных ножек. Учитывая цену, этот продукт не имеет конкурентов.



A4Tech XL-750BF

Продукт предоставлен
«Дако», a4tech.com.ua

→ Этот манипулятор использует тот же конструктив, что и модели A4Tech X-710BK, X-718BK и XL-750K. Собственно, усовершенствованию подвергся сенсор, чувствительность которого повысилась до 3200 точек/дюйм, покрытие *soft skin* теперь щеголяет ярким рисунком – языками пламени. Небольшая мышь может удерживаться как ладонью, так и пальцами и имеет низкий коэффициент трения. Клавиши кому-то покажутся слишком маленькими, а их ход недостаточно мягким, но после непродолжительной разработки они становятся весьма отзывчивыми. Задняя часть манипулятора чуть тяжелее, что сказывается на балансе, однако это не критично. Кабель очень легкий и тонкий. Учитывая вполне демократичную цену, A4Tech XL-750BF – отличный выбор.



Razer DeathAdder

Продукт предоставлен
«Элетек», www.eletek.ua

→ DeathAdder – единственная мышь Razer, имеющая несимметричный дизайн. С точки зрения правой руки, эргономика устройства просто идеальна. Манипулятор предназначен для геймеров, держащих мышь ладонью. При такой хватке все кнопки оказываются на своем месте, а сам контроллер буквально сливается с рукой. Мягкая, приятная на ощупь резина предотвращает проскальзывание; внушительных размеров кнопки, включая весьма крупные боковые, информативны и необычайно отзывчивы. Если кому-то не понравится яркое свечение массивного колеса прокрутки и мерцание логотипа Razer – их можно отключить, обновив *firmware* устройства до версии 1.27. Мышь имеет почти идеальный баланс и отличные тефлоновые ножки. Есть специальные версии манипулятора – Guildwars Edition и Mac Edition. Есть и разные варианты подсветки – Nova Blue и Lunar White.



Logitech G5 Laser Mouse

Продукт предоставлен представительством
Logitech в Украине, www.logitech.ua

→ За прошедшие с момента выпуска два года Logitech G5 немного преобразилась. Во-первых, что бросается в глаза, поменялась расцветка и окраска корпуса – вместо ржавого каленого металла мы получили рельефные синие трещины в черном покрытии. Как показывает опыт, со временем краска стирается, но это никак не влияет на эксплуатационные качества. Во-вторых, справа появилась вторая дополнительная кнопка. В-третьих, пластиковые вставки корпуса стали более шершавыми, что кому-то может не понравиться. Ну и, в-четвертых, увеличена до 1000 Гц частота опроса мыши. Logitech G5 по-прежнему одна из самых удобных, эргономичных, потрясающе отзывчивых и хорошо сбалансированных игровых мышей – нововведения пошли на пользу и никак не сказались на цене. Единственный недостаток G5 – ярко выраженный правосторонний дизайн.



A4Tech X7-800 MP

Продукт предоставлен
«Дако», a4tech.com.ua

➔ Поверхность X7-800 MP является прямым конкурентом довольно популярных ковров X-RAY Thunder8 и Thunder9. У A4Tech X7-800 MP отделяемое пластиковое основание с гексагональными ребрами жесткости, исключающими изгиб, и одиннадцать очень цепкими силиконовыми ножками. Сама

сменная двухсторонняя поверхность многослойная и имеет различные текстуры и коэффициенты трения. При такой низкой цене впечатляют достаточно большой размер коврика и высокое качество изготовления. В комплекте также поставляется отличный металлический футляр для переноски и зажим-клипса для провода.



85 грн

SteelSeries Iron.Lady Pro Gaming

Продукт предоставлен
«Элетек», www.eletek.ua

➔ Коврик, входящий в набор для девушек SteelSeries Iron.Lady Ikar Laser + Mouse Pad, можно приобрести и отдельно. Официальный продукт женского турнира по WarCraft III выпускается в двух цветах – белом и розовом, с крупным логотипом Iron.Lady на поверхности. По сути, это модификация по-

пулярного SteelSeries QcK по размерам чуть меньше стандартной, но крупнее мини-версии. Коэффициент трения показался нам более высоким, чем у обычного QcK, зато, несмотря на незначительную толщину, основание отлично «держится» за стол.



132 грн

Everglide Titan MonsterMat – Fnatic Edition

Продукт предоставлен
«Элетек», www.eletek.ua

➔ Лучший из тканевых ковров, созданный в сотрудничестве с Team Fnatic. Полимеризированная поверхность Fibertek имеет низкий коэффициент трения и приятна на ощупь. Впечатляют размеры Titan MonsterMat и упаковка – металлический тубус, как у дорогого

виски. Толстое резиновое основание немного пружинит и исключает проскальзывание. Радует и яркий дизайн с крупным оранжево-белым логотипом Team Fnatic. Обычный черный Titan MonsterMat дешевле и отличается высоким коэффициентом трения и излишней маркостью.



160 грн

Compad Tex-Mat «GuildWars – Female I»

Продукт предоставлен «Элетек»,
www.eletek.ua

➔ Как видно из названия, Tex-Mat «GuildWars – Female I» является тканевым ковриком с рисунком по мотивам популярной MMORPG от NCsoft. Продукт выглядит эффектно (нарисованные барышни чудо как хороши), имеет достаточный коэффициент трения и довольно крупные размеры. Воз-

можно, кому-то покажется, что нижняя поверхность, скользящая по столу, не очень цепкая. Использовать коврик мы рекомендуем только во время рейдов на элитных боссов – дело в том, что при более частом использовании верхний слой ковра начинает быстро отслаиваться.



143 грн

Speed-Link Speaker Base Universal

→ Универсальная подставка для PSP, MP3-плеера, а также любого другого устройства, оснащенного разъемом mini-jack. В комплект включены два сменных держателя – для PSP и iPod – другие же гаджеты, по всей видимости, предполагается просто класть рядом. Усилитель басов в Speed-Link Speaker Base Universal свою задачу, увы, не выполняет – с низкими частотами он справляется, очень плохо.

Работать подставка может как от сети, так и от аккумуляторов типа AA. К сожалению, при использовании последних качества звука на максимальной громкости неудовлетворительное (он будто захлебывается), похоже, мощности элементов питания банально не хватает. При подключении к сети подобных проблем не возникает, звук всегда чистый, но явственно ощущается нехватка низких частот. Хотя нельзя не признать, звучит Speed-Link Speaker Base Universal намного лучше встроенных спикеров PSP. Да и выглядит подставка достаточно стильно – она выполнена из лакового черного пластика и практически идеально сочетается с корпусом PSP, можно подумать, что перед нами изделия от одного производителя.

Продукт предоставлен компанией «Элетек», www.eletek.ua

\$65



\$160

Продукт предоставлен представительством Samsung в Украине, www.samsung.ua



Samsung HT-TX715

→ Эффектный и футуристический домашний кинотеатр Samsung HT-TX715 пригодится тем, кто предпочитает стандартным устройствам multifunctional комбайны. Дизайн комплекта разработан специально для того, чтобы он гармонично смотрелся с плазменными или ЖК-телевизорами Samsung. Обтекаемость форм достигнута благодаря отсутствию каких-либо выступающих

элементов и сенсорному управлению. Вообще сразу определить, какой из элементов системы для чего предназначен, сложно, и лишь после осмотра выделяем пять спутников, сабвуфер и multifunctional DVD-проигрыватель. При желании можно просматривать диски с файлами DivX, фотографиями в формате JPEG или прослушивать сборники композиций в MP3. Наличие USB-хоста и

Bluetooth еще больше расширяет функциональность, позволяя использовать другие источники файлов (мобильные устройства, флэш-брелоки).

Подключение к телевизору осуществляется через один из множества интерфейсов, среди которых особо отметим HDMI, данная функция точно покажется очень уместной всем любителям высококачественного видео.

Speed-Link 2 in 1 Force Vibration Racing Wheel

→ Выглядит устройство весьма приятно: средняя по величине баранка обтянута кожзамом. Угол вращения составляет 250 градусов – достаточно неплохой показатель для продукта экономкласса. Устанавливается Speed-Link 2 in 1 Force Vibration Racing Wheel либо на столе с помощью струбцины, либо вы держите его на коленях (для этого предназначены специальные «крылышки»). Последнее решение неудобно.

В комплекте с рулем идет площадка с педалями (набор стан-

дартный – Газ и Тормоз), размер ее чуть меньше среднего, а сами педали имеют большой ход и достаточно упругие пружины. В устройстве предусмотрена только функция вибрации, *force feedback* отсутствует, поэтому оно оснащено пружиной, возвращающей руль в центральное положение. К счастью, она достаточно жесткая, и проблем с центровкой не возникает.

Руль получает питание только от USB-порта, потому что вибрация достаточно слабая. Подрулевые шифты присутствуют и срабаты-

вают достаточно четко, но кажутся весьма хлипкими, и у геймера неизбежно возникает подсознательная боязнь их сломать. В Speed-Link 2 in 1 Force Vibration Racing Wheel предусмотрена встроенная функция регулировки чувствительности: угол в 250 градусов для некоторых игр (например, TrackMania) слишком велик, а вот если повысить чувствительность руля, то и результаты получим хорошие.

Устройство можно рекомендовать ценителям аркадных гонок для PC, изредка играющих и на



\$53

Продукт предоставлен IT-Link, www.it-link.com.ua

Sunbeamtech Freezing Storm

→ Этот корпус от Sunbeamtech выполнен в достаточно строгом стиле: прямолинейный дизайн сочетается с рифленой передней панелью. Боковая стенка снабжена прозрачным окном, на котором имеются посадочные места под дополнительные вентиляторы. Freezing Storm изготовлен из качественного стального листа – корпус довольно жесткий и тяжелый. Острые металлические края во избежание порезов завальцованы.

Рассматриваемый продукт в угоду удобству пользования снабжен пластиковыми защелками – безотверточная сборка

PC давно вошла в моду. Количество внутренних и внешних отсеков вполне достаточно для размещения оптических накопителей, жестких дисков и других 3,5- и 5-дюймовых устройств.

Особенность Sunbeamtech Freezing Storm заключается в применении стальной стойки, размещенной по центру корпуса. Она служит ребром жесткости каркаса, а также предназначена для удержания двух тихих 120-миллиметровых вентиляторов, которые должны создавать интенсивное движение воздуха внутри корпуса, тем самым улучшая продув. Подобное решение не отличается конструкторски-

ми изысками, однако полностью оправданно – температурные показатели компонентов PC во время работы с дополнительными вентиляторами ощутимо лучше, чем без них. При необходимости кулеры можно перемещать вверх-вниз или вообще демонтировать.

Учитывая очень демократичную стоимость Freezing Storm, мы смело рекомендуем его к приобретению: данная модель по качеству изготовления оставит позади много более дорогих корпусов, а продуманная система вентиляции придется очень кстати, если у вас мощные энергоемкие компоненты.

\$25



Продукт предоставлен компанией «Элетек», www.eletek.ua

Speed-Link Strike2 Gamepad for PS3

→ Этот геймпад по форме практически повторяет классику – DualShock 2. Однако крестовина здесь своей оригинальной и, нужно отметить, достаточно удобной конструкции. К эргономике устройства никаких претензий (еще бы, с таким-то прототипом!). Устройство оснащено разъемом для подключения к PlayStation 2 плюс в комплекте идет переходник на USB-порт для PlayStation 3. Хотя в характеристиках это не указано, но Speed-Link Strike2 Gamepad for PS3 отлично подходит и для PC. Причем Windows XP самостоятельно подобрала драйверы, и, несмотря на то что в диспетчере устройств драйвер был отмечен как работающий неправильно, ни в одной из протестированных игр проблем не возникло.

Устройство поддерживает макросы: на одну кнопку можно назначить любую комбинацию нажатий, что порадует любителей файтингов, где используют сложносочиненные комбо. Вывод: отличная покупка, ведь мы получаем не только замечательный проводной геймпад, но и переходник, который позволяет подключать к PC и PlayStation 3 любимые геймпады/рули/коврики, предназначенные для PS2.

\$65

PS2 или даже PS3. Для подключения к последней, правда, понадобится PS2-, PS3-адаптер (такой идет в комплекте Speed-Link Strike2 Gamepad for PS3 или приобретается отдельно). Но за свои деньги Speed-Link 2 in 1 Force Vibration Racing Wheel – весьма выгодная покупка.



Продукт предоставлен компанией «Элетек», www.eletek.ua

A4Tech X7-G100

➔ Дизайн X7-G100 скромен, однако корпус сделан добротно, и среди аналогов устройство выглядит достойно. Предусмотренные производителем глянцевые черные накладки с подписями для разных игр (в комплекте варианты для Counter-Strike, Call of Duty 2, Half-Life 2 и Battlefield 2) придают внешнему виду эффектность. Группа клавиш WASD выделяется резиновыми накладками красного цвета, другие имеют обычный пластмассовый корпус.

Расположение кнопок в целом копирует левую часть стандартной клавиатуры с небольшими изменениями, благодаря чему остальные часто используемые клавиши размещены удобнее. Блок цифр разделен на две половины, удивляет лишь отсутствие 0, которая также нередко задействуется в играх. Функциональные клавиши F1 – F12 размещены сверху на значительном расстоянии, и это неудобно.

Драйверы и ПО для функционирования A4Tech X7-G100 не нужны – устройство просто включается в свободный USB-разъем и сразу готово к работе. В связи с чем отсутствуют и программируемые кнопки – трудно ожидать иного от игрового блока за \$10.

Продукт предоставлен компанией «Эксим-Стандарт», www.a4tech.ua

\$10



\$30



Продукт предоставлен компанией «Элетек», www.eletek.ua

Speed-Link D-Struct Wireless PS3 Gamepad

➔ На этот раз дизайнеры Speed-Link вдохновлялись DualShock 3, а при создании крестовины явно поглядели на D-Pad контроллера для Xbox 360. На рукоятках геймпада расположены резиновые накладки, сама идея неплоха, но решение, к сожалению, лишено смысла – в этих точках ладони крайне редко соприкасаются с устройством.

Геймпад беспроводной, поэтому в комплекте идет достаточно крупный приемник сигнала, подключаемый к USB, покрытие у него, кстати, софт-

тач – на ощупь приятно, хотя и бесполезно. При работе с PC никаких особых претензий к устройству нет, но при подключении его к PlayStation 3 мы теряем порт, что в случае с версией с HDD на 40 Гб уменьшает количество свободных портов в два раза. Да и нажатием на кнопку Home разбудить консоль не удастся. Рекомендовать Speed-Link D-Struct Wireless PS3 Gamepad как полноценную замену DualShock 3 мы не можем. Геймпад необходимо выключать вручную, засыпать самостоятельно он

не умеет. Более того, визуально нельзя определить, работает устройство или нет (индикатор просто отсутствует), так что очень легко оставить его включенным...

Кстати, аккумулятор здесь встроенный, а значит, как в случае с оригинальными геймпадами для PS3, невозможна замена элемента питания без потери гарантии. Speed-Link D-Struct Wireless PS3 Gamepad скорее подойдет для игры на PC или же в качестве дополнительного геймпада для игры на PS3 с друзьями.

Speed-Link Wii Racing Wheel

➔ Для Nintendo Wii, как ни для какой другой консоли, выпускается множество аксессуаров. Большая часть из них тем или иным образом «модифицирует» Wiimote. Слово «модифицирует» взято в кавычки отнюдь не зря – насадки в виде теннисной ракетки, клюшки для гольфа или светового меча, разумеется, функциональность контроллера не меняют. Но играть с ними намного забавнее – проверено.

Speed-Link Wii Racing Wheel напоминает скорее не обычный руль, а штурвал гоночного болида. Правда, выполнен он из довольно дешевого на вид пластика. Ручки, за которые надо держать аксессуар, имеют шершавые вставки, благодаря чему руль не выскальзывает из рук. Wiimote вставляется в паз, находящийся в середине конструкции. Решение не очень удачное, ведь придется выворачивать пальцы, чтобы нажимать на кнопки.

Вдобавок отметим – в фирменном руле Nintendo, выпущенном вместе с Mario Kart Wii, контроллер располагается более удобно.

Однако несмотря на указанные недостатки, играть в любой из гоночных проектов с Speed-Link Wii Racing Wheel веселее, чем без него. Конечно, хардкорные геймеры только скептически хмыкнут при виде этого куска пластика, а вот казуалов и детей он очень порадует.

ЕЛЕКТРОНІКА ЩО ЗАХОПЛЮЄ



\$418

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

ZOTAC GTX 260 AMP2! Edition

→ Компания NVIDIA представила обновленную модификацию GeForce GTX 260, у которой по сравнению с предыдущей версией количество универсальных процессоров увеличено с 192 до 216, а текстурных блоков – с 64 до 72, при этом другие характеристики не изменились. Название также осталось прежним, потому проблема идентификации (старый/новый) целиком возложена на плечи производителей графических адаптеров.

В ассортименте ZOTAC отличить улучшенную модификацию несложно – по цифре 2 после суффикса AMP, который означает, что перед нами продукт с повышенными по сравнению с референсными частотами – 650/1400/2100 МГц. Такое форсирование позволяет GTX 260 AMP2! Edition практически догнать по производительности более дорогостоящую GTX 280, при этом видеокарта сохранила преимущества обычной GTX 260 – меньший нагрев (79/60 °C) и бесшумность.



\$10

Продукт предоставлен компанией
«Элетек», www.eletek.ua



МІСТО СУЧАСНОЇ
ЕЛЕКТРОНІКИ

8-800-501-5000

дзвінки зі стаціонарних телефонів
безкоштовні

WWW.CITY.COM.UA

Топ 5

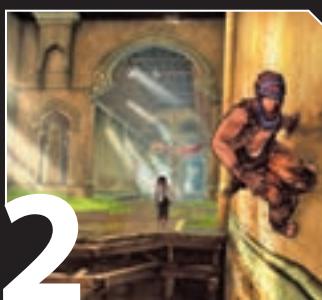
Монархи Средней Азии и стимпанк на Диком Западе

В кругах геймеров вопрос о новогоднем подарке решается довольно просто – как обычно, именно к рождественским праздникам разработчики и издатели стараются выпустить в свет самые громкие и интересные проекты. Будет из чего выбрать.



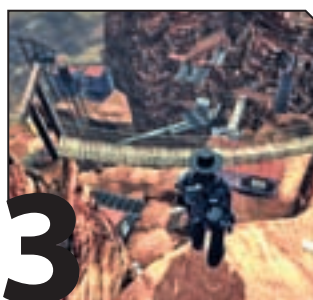
Новый год

В эту игру каждый год с удовольствием играют и взрослые, и дети. Наряжают елку, дарят друг другу подарки, пьют церемониальный бокал шампанского и загадывают желания под бой часов. Улицы наполняет грохот петард и фейерверков, заснеженные дворы превращаются в театры боевых действий со снежками в качестве основного вида боеприпасов, а любой мало-мальски пригодный склон немедленно оккупирован счастливыми владельцами санок и лыж. Весь мир ждет Нового года, чтобы на время забыть о своих проблемах и просто предаться беззаботному веселью. Так будьте счастливы и вы!



Prince of Persia

В древней Персии было очень много принцев. Один из них стремился спасти свою возлюбленную, другой играл в опасные игры с самим временем. А с третьим – гордым обладателем цепкой перчатки и верной союзницы с магическими наклонностями – мы познакомимся уже совсем скоро.



Damnation

Если бы Гражданская война в США затянулась до конца тысячелетия, а пляски индейских шаманов действительно могли вызывать духов, жизнь в Америке стала бы похожей на сказку. На очень злую сказку с безостановочными перестрелками, головокружительной акробатикой и гонками на фантастического вида агрегатах.



Shin Megami Tensei: Persona 4

Обыкновенные японские школьники нередко умудряются совмещать учебу и досуг с расследованием загадочных убийств, как правило, происходящих после сильных осадков. Теперь им на помощь придет специальная система предсказания погоды.



Mushroom Men: The Spore Wars

Огромный радиоактивный метеорит рухнул на Землю, пробудив сознание у грибов и растений. И как положено всякому цивилизованному обществу, они очень скоро погрязли в распри и кровопролитных войнах.