

РЕДАКЦИЯ

Главный редактор
АННА ЗИНЧЕНКО

Редакторы
АЛИНА ЖИГУНОВА
АЛЕКСАНДР ПУШКАРЬ
ЯРОСЛАВ СИНГАЕВСКИЙ
Редактор диска
АЛЕКСЕЙ ФИНГЕРУТ

Литературная редакция
ЕЛЕНА КУРАКСА
ЮЛИЯ НЕТУХАХИНА
АЛЛА ПЕТРОВА
ЛЮБОВЬ СМОЛИНА
ГЕОРГИЙ ШИРОКОВ

Верстка
ИВАН ЧУМАК

Дизайн
ОЛЕГ ПЕРЕВЕРЗОВ
ЛАРИСА БРУСОВА

Директор по рекламе
ОЛЬГА ВАКУЛЮК

Менеджер по распространению
СВЕТЛАНА РАДЧЕНКО

Фотографии
РУСЛАН АБСУРДОВ
ЮРИЙ АКИМОВ
АЛЕКСАНДР МАКАРЕНКО
АНДРЕЙ ШЕЛУХИН
АЛЕКСАНДР ЛОБАНОВ

ИЗДАТЕЛЬСТВО

Президент, генеральный директор
СЕРГЕЙ АРАБАДЖИ

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

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

Директор по распространению
ОЛЬГА ГАЛУШКА

**Директор по информационным
технологиям**
АЛЕКСЕЙ ГРУША

Руководитель фотослужбы
СЕРГЕЙ ИЛЬИН

Арт-директор
ЕВГЕНИЙ МЕДВЕДЕВ

Директор по маркетингу
ВИКТОРИЯ НИКОЛАЕВА

Директор интернет-проектов
ВЛАДИМИР ВОЗНЯК

Менеджер по полиграфии
ВЛАДИМИР БУГАЙЧУК

IT-менеджер
АЛЕКСАНДР САВЧЕНКО

Журнал **Gameplay**, № 9 (37), сентябрь 2008

Подписной индекс
в Каталоге изданий Украины
Gameplay без DVD-диска 92494
Gameplay с DVD-диском 92493
Комплект из «Домашнего ПК»
с DVD и Gameplay с DVD 94938
Свидетельство о регистрации
КВ № 9963 от 15.06.2005 г.

Выходит 1 раз в месяц
Издаётся с сентября 2005 г.
Учредитель – Сергей Арабаджи
Издатель – ООО «Издательский Дом ИТС»,
г. Киев, 2008 г.

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

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

Редакция не использует в материалах стандартные знаки для обозначения зарегистрированных прав на объекты любого рода собственности. Все указанные в публикациях торговые марки являются собственностью их владельцев. Мнения, высказываемые авторами, не всегда совпадают с точкой зрения редакции. Полная или частичная перепечатка материалов журнала допускается только по согласованию с редакцией.

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

Цена свободная

Тираж 30 000 экз.

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

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

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



Локализации MMORPG. Наконец-то!

➔ У ценителей MMORPG из стран бывшего СССР появился повод для радости – их наконец-то заметили. Если еще год назад у геймера, желающего познакомиться со столь интересным жанром, но не владеющего английским, было два пути: играть в локализованную EverQuest II или попытаться адаптироваться в англоязычной среде (а это не всем удастся), то сейчас от количества предложений буквально разбегаются глаза.

Уже работают русскоязычные серверы World of Warcraft, причем Blizzard не стала договариваться с российской компанией-издателем, а занимается проектом самостоятельно. Сходным образом планирует поступить и EA – запуск серверов Warhammer Online, где кириллица будет не порицаться, но приветствоваться, назначен на начало 2009 года. Кроме того, сейчас все желающие могут поучаствовать в бета-тесте «Властелин Колец Онлайн: Тени Анг-

мара» или подождать, пока стартуют русскоязычные серверы Age of Conan. А для ценителей корейских MMORPG есть более пяти проектов, включая невероятно популярную среди любителей бесплатного сыра Lineage II. Официальная локализованная версия появится уже скоро.

Такая ситуация не может не радовать, ведь теперь множество людей, готовых платить за качественный сервис (а MMORPG – это в первую очередь именно он), этот самый сервис получат. А те, кто не хочет видеть на табличке «Прибамбасск» вместо привычного Gadgetzan или категорически не согласен со всеми переводчиками книг Толкиена вместе взятими, волен продолжать играть на англоязычных серверах. Согласитесь, здорово, когда у нас, геймеров, есть право выбирать.

Приятного чтения.

С наилучшими пожеланиями

Анна Зинченко,
editor@gameplay.com.ua

тема

Масштабные войны на вашем столе

Оказывается, фанатам DOOM или World of Warcraft для того чтобы насладиться игрой, отнюдь не обязательно садиться за монитор. Любимые миллионами проекты давно существуют в альтернативных настольных версиях. О некоторых из наиболее популярных «настолок» расскажет наш материал.



14

Содержание

№ 9 (37) сентябрь 2008

тема

22 S.O.S.: Save our Software

Игровая индустрия прогрессирует просто невероятными темпами, но, увы, многие в попытках забывают старые добрые проекты, с которых, по сути, началось развитие тех или иных жанров. Однако далеко не всем безразлична судьба «классики» — на ее защиту становятся самоотверженные добровольцы со всего мира.



Новости

- 6 Кратко
- 10 Новости киберспорта
- 12 Обратная связь

Тема

- 14 Масштабные войны на вашем столе. Ч. 2
- 22 S.O.S.: Save our Software

Превью

- 34 World of Warcraft: Wrath of the Lich King
- 42 Gears of War 2
- 52 LOVE

Рецензии

- 58 S.T.A.L.K.E.R.: Чистое небо
- 64 Battlefield: Bad Company
- 68 Sublustrum
- 72 Soulcalibur IV
- 76 Alone in the Dark

- 78 Boom Blox
- 79 Шерлок Холмс против Арсена Люпена
- 80 Penny Arcade Adventures: On the Rain-Slick Precipice of Darkness
- 82 Frontlines: Fuel of War
- 84 R-Type Command
- 85 Space Invaders Extreme
- 85 Doodle Hex

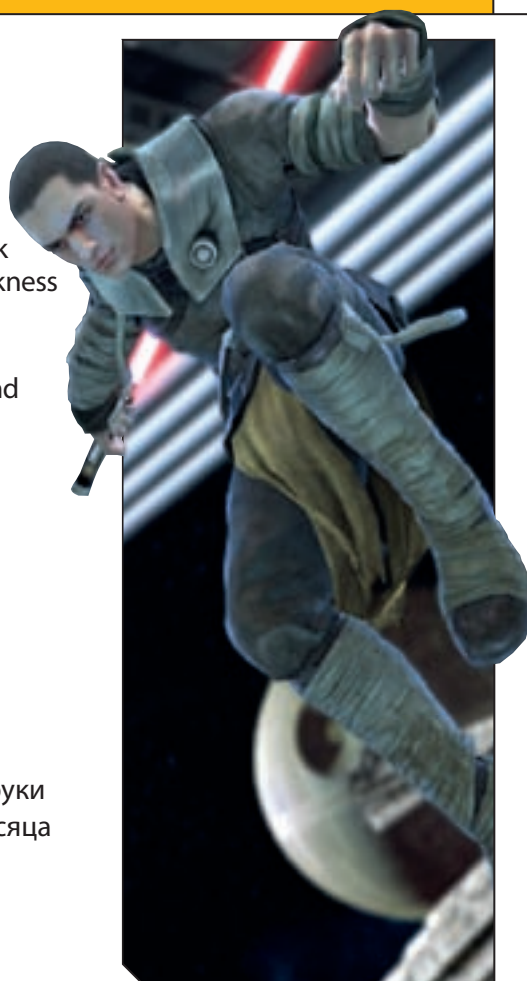
- 86 Галерея

Моды

- 90 Rome: Total War

Гид покупателя

- 98 Игровые ноутбуки
- 104 Компьютер месяца
- 106 Железо
- 110 Локализации
- 112 Top 5 сентября



превью



World of WarCraft: Wrath of the Lich King

Компания Blizzard наконец-то завершает работу над вторым масштабным дополнением к великолепной World of WarCraft. Неумолимо приближающийся выход проекта очень удачно совпал с запуском русскоязычных серверов WoW – отныне принц Артас сможет поприветствовать смельчаков на языке Толстого и Гоголя.

игры в номере

Alone in the Dark	76	Soulcalibur IV	72
Animal Crossing:		Space Invaders Extreme	85
City Folk	86	Sublustrum	68
BAJA:		Tales of Vesperia	89
Edge of Control	86	The Last Remnant	88
Battlefield:		Tomb Raider: Underworld	86
Bad Company	64	Trainz Classics: Под стук колес	110
Boom Blox	78	Viva Piñata: Pocket Paradise	88
Call of Duty		Warhammer 40 000:	
World at War	88	Dawn of War II	87
Doodle Hex	85	World of WarCraft:	
Frontlines:		Wrath of the Lich King	34
Fuel of War	82	Zoo Hospital	87
Gears of War 2	42	Анк 3: Битва Богов	110
LOVE	52	Кунг-фу Панда	110
Onechanbara:		Место преступления:	
Bikini Zombie Slayers	87	Отягчающие обстоятельства	110
Patapon 2	89	Мутант	111
Penny Arcade Adventures: On the		Стритрейсинг.	
Rain-Slick Precipice of Darkness	80	Чемпионат Европы	111
Rise of the Argonauts	89	Сумрак внутри	111
R-Type Command	84	Шерлок Холмс против Арсена	
S.T.A.L.K.E.R.: Чистое небо	58	Люпена	79



рецензии



Sublustrum

Скромная питерская компания Phantomery Interactive сумела с первой попытки создать необычайно цельную, оригинальную, запоминающуюся игру. Аventura Sublustrum – не только один из лучших российских проектов последнего времени, но и, возможно, наиболее экстравагантная представительница своего жанра вообще.

рецензии

58 S.T.A.L.K.E.R.: Чистое небо

Зона, загадочные артефакты, тайники и смертельные аномалии, бескомпромиссные схватки группировок наемников – все это и еще многое другое ждет вас в продолжении самого амбициозного отечественного проекта. Читайте эксклюзивную рецензию.



Содержание →

Gameplay
DVD#9 (37)



Игры
Демонстрационные версии
Space Siege

Патчи
Русские версии
Полный привод 2:
УАЗ 4x4 1.1
Полный привод 2:
Hummer 1.1
Frontlines: Fuel
of War 1.1.0

Английские версии
Battlefield
2142 1.50
Call of Duty 4:
Modern Warfare 1.7
Iron Man 1.1

Видеоролики
Мультиплатформа
Damnation
Guitar Hero: Aerosmith
Sonic Unleashed
Wolfenstein

PC
Lord of the Rings Online:
The Mines of Moria
Sacred 2: Fallen Angel

Xbox 360
Gears of War 2

PS2
Yakuza 2

DS
Doodle Hex
Flower, Sun and Rain
Metal Slug 7

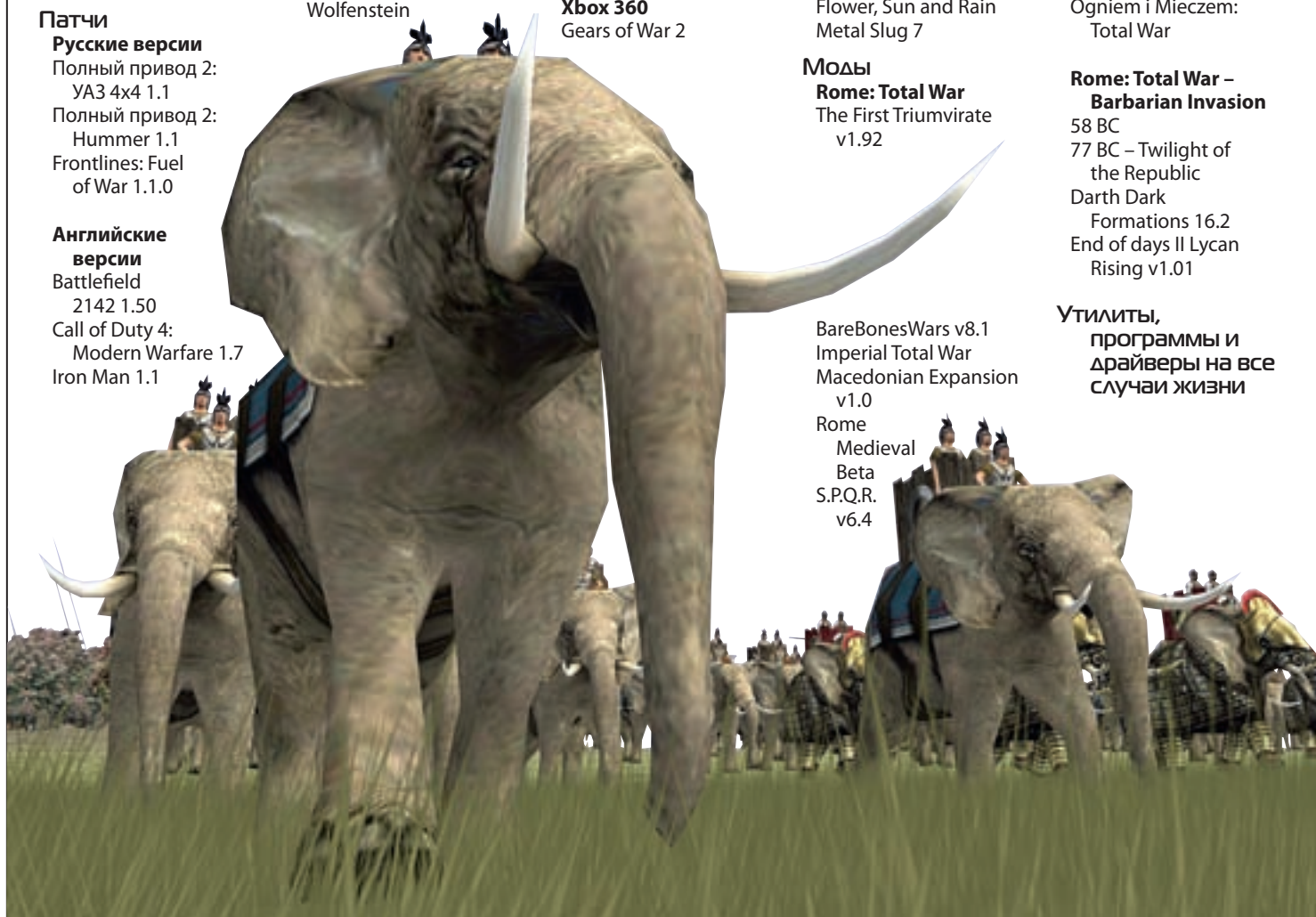
МОДЫ
Rome: Total War
The First Triumvirate
v1.92

Europa Barbarorum
0.81a Final
Legion-III Praetorians
Rome Total Realism
6.0 Gold
Ogniem i Mieczem:
Total War

**Rome: Total War –
Barbarian Invasion**
58 BC
77 BC – Twilight of
the Republic
Darth Dark
Formations 16.2
End of days II Lycan
Rising v1.01

**Утилиты,
программы и
драйверы на все
случаи жизни**

BareBonesWars v8.1
Imperial Total War
Macedonian Expansion
v1.0
Rome
Medieval
Beta
S.P.Q.R.
v6.4



«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, сентябрь 2008» является неотъемлемой составляющей журнала Gameplay, № 9 (37), 2008 и продаже отдельно от журнала не подлежит.

Системные требования:

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



Екстремальна гра!

4ядерна потужність
для екстремальних геймерів



**Купуй комп'ютер Delfics® green
на базі платформи Spider від AMD в мережі ГігаБайт
та ОТРИМАЙ РУЛЬ для екстремальних перегонів.***

Адреси магазинів мережі ГігаБайт:

Київ

пр-т Героїв Сталінграду, 27, тел.: (044) 426-85-61

вул. Дорогожицька, 17, тел.: (044) 451-45-79

пр-т Маяковського, 10, тел.: (044) 536-09-23

пр-т Московський, 6, тел.: (044) 581-27-29

вул. Тимошенка, 21, тел.: (044) 426-17-02

вул. Червоноармійська, 72 (ТК «Олімпійський»), тел.: (044) 501-23-08

Чернівці

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

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

Вигідний 0% кредит! Умови кредитування банків-партнерів запитуйте в місцях продажу.

* — Термін дії акції з 1 до 30 вересня 2008 року,
або доки акційний товар є в наявності.
Детальна інформація про умови акції за телефоном

8-800-501-1000

(цілодобово і безкоштовно зі стаціонарних телефонів)

та на сайті

www.delfics.com



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

З роки гарантії та 2 роки безкоштовного
сервісного обслуговування.

ПК Delfics® green сертифіковані УкрСЕПРО



АКЦІЯ!

AMD
Smarter Choice

Кратко

Подробнее на gameplay.com.ua

На линейку становись!

➔ Российская компания Innova Systems, уже выпустившая русскоязычные версии RF Online и R2: Reign of Revolution, взялась за локализацию знаменитой на просторах СНГ Lineage II. Самое примечательное здесь то, что «славянская линейка» не будет требовать месячной оплаты, – игру переведут на условно-бесплатную бизнес-модель. А вот перенести своих персонажей с европейских или американских серверов, увы, не получится – развивать героя придется с нуля. Запуск проекта должен состояться в ноябре этого года.



Wii Европейский рейтинг продаж игр

№	Название	Издатель	Разработчик
1	Wii Fit	Nintendo	Nintendo
2	Mario Kart Wii	Nintendo	Nintendo
3	Big Beach Sports	THQ	HB Studios
4	Wii Play	Nintendo	Nintendo
5	Super Smash Bros. Brawl	Nintendo	Sora Ltd
6	Carnival: Funfair Games	Take-Two	Cat Daddy
7	Sports Party	Ubisoft	Digital Embryo
8	Mario & Sonic at the Olympic Games	SEGA	SEGA
9	Guitar Hero III: Legends of Rock	Activision Blizzard	Neversoft
10	WALL-E	THQ	Heavy Iron Studios

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

Xbox 360 Европейский рейтинг продаж игр

№	Название	Издатель	Разработчик
1	Soulcalibur IV	Ubisoft	Namco
2	Battlefield: Bad Company	Electronic Arts	Digital Illusions
3	Grand Theft Auto IV	Take-Two	Rockstar North
4	Beijing 2008	SEGA	Eurocom Entertainment
5	Call of Duty 4: Modern Warfare	Activision Blizzard	Infinity Ward
6	Guitar Hero III: Legends of Rock	Activision Blizzard	Neversoft
7	Unreal Tournament III	Midway	Epic Games
8	SBK-08: Superbike World Championship	Black Bean	Milestone Studios
9	Gears of War	Microsoft	Epic Games
10	Halo 3	Microsoft	Bungie

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

PS3 Европейский рейтинг продаж игр

№	Название	Издатель	Разработчик
1	Soulcalibur IV	Ubisoft	Namco
2	Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots	Konami	Konami Digital Entertainment
3	Call of Duty 4: Modern Warfare	Activision Blizzard	Infinity Ward
4	Beijing 2008	SEGA	Eurocom Entertainment
5	Battlefield: Bad Company	Electronic Arts	Digital Illusions
6	Gran Turismo 5: Prologue	Sony Computer Ent.	Polyphony Digital
7	Grand Theft Auto IV	Take-Two	Rockstar North
8	BUZZ! Quiz TV	Sony Computer Ent.	Relentless Software
9	Guitar Hero III: Legends of Rock	Activision Blizzard	Neversoft
10	Top Spin 3	Take-Two	Pam Development

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



Третий лишний

➔ После творческого слияния Activision Blizzard решила избавиться от бедных родственников, оставив в семье только пять брендов: Spyro the Dragon, Crash Bandicoot, Ice Age, Prototype и еще один, пока неанонсированный. Судьба всех остальных проектов весьма незавидна, в лучшем случае они будут проданы, в худшем – закрыты. Хотя над безвременно почившей 50 Cent: Blood on the Sand, уверены, никто, кроме ярых фанатов «Полтинника», рыдать не станет. Зато вызывает искреннее недоумение тот факт, что некондиционными признаны и аддон к World in Conflict и Ghostbusters. Последний проект, правда, не закрыли, но его судьба неясна. И не стоит также ждать Chronicles of Riddick: Assault on Dark Athena и Leisure Suit Larry: Box Office Bust.



Пластилиновая парочка

→ Telltale Games, хорошо известная всем любителям адвенчур благодаря ситкому Sam & Max, выпустит игру по мотивам знаменитого анимационного сериала «Уоллес и Громит» – Wallace & Gromit's Grand Adventures. Дэн Коннорс (Dan Connors), глава Telltale Games, уверяет, что проект выполнен в фирменном «пластилиновом» стиле, а распространяться он будет в виде отдельных эпизодов. К сожалению, дату выхода первой серии пока не называют.

Иногда они возвращаются

→ Dead Rising выйдет на Nintendo Wii под названием Dead Rising: Chop Till You Drop. Систему управления, конечно же, переработают с учетом специфики платформы и выпустят на встречу протагонисту свежих, не виданных ранее живых мертвецов. Правда, скромная железная начинка Wii накладывает определенные ограничения: противников будет отнюдь не так много, как в версии для Xbox 360. К тому же игру разобьют на отдельные главы – хотя отказ от freerplay планируют компенсировать улучшением системы сохранений. Выход Dead Rising: Chop Till You Drop намечен на эту зиму.



Сделка века

→ Если вы следите за игровым рынком СНГ, то наверняка знаете о том, что «Бука» еще с осени прошлого года вела переговоры о слиянии с крупной западной или российской компанией. Претендентами на покупку известного издателя называли «Новый Диск», холдинг Astrum Online Entertainment и группу компаний IBS. Но «Буку» приобрела фирма «1С», которая отныне будет контролировать до 40% розничного рынка игрового ПО в России. Сумма сделки не называется, однако аналитики оценивают ее в 70–80 млн долларов.

Тотальный апокалипсис

→ Компания Creative Assembly, помимо разработки очередной части сериала Total War, трудится еще над одной игрой – стратегией реального времени в постапокалиптическом сеттинге. Проект называется Stormrise и расскажет о противостоянии двух рас, переживших некую ужасную катастрофу планетарного масштаба. Стоит отметить, что новое творение англичан создается с прицелом на консольную аудиторию (впрочем, PC-версию никто не отменял). Обещают очень удобное управление и возможность быстро и четко отдавать команды юнитам, находящимся в воздухе, на земле и даже под землей. Хотелось бы верить. Выход Stormrise намечен на следующий год.

Парой строк

Неистовый спартанец возвращается – компания Sony официально анонсировала третью часть сериала God of War.

Привлекательная LittleBigPlanet – инновационный платформер от студии Media Molecule – немного задержится. Игра выйдет не в сентябре этого года, как планировали раньше, а в октябре.

Компания Bungie даже после освобождения от назойливой опеки Microsoft продолжает делать игры сериала Halo. По слухам, новый проект студии представляет собой командный шутер в хорошо знакомом владельцам Xbox сеттинге.

Скоро GTA IV появится на PC (выход проекта в Европе намечен на 21 ноября). К легендарной серии, кроме того, прикоснутся и владельцы Nintendo DS. Для этой консоли Rockstar разрабатывает специальную версию своего скандального проекта под названием Grand Theft Auto: China Town Wars.

Midnight Club: Los Angeles, а также Midnight Club: LA Remix появятся на прилавках не раньше октября 2008-го.

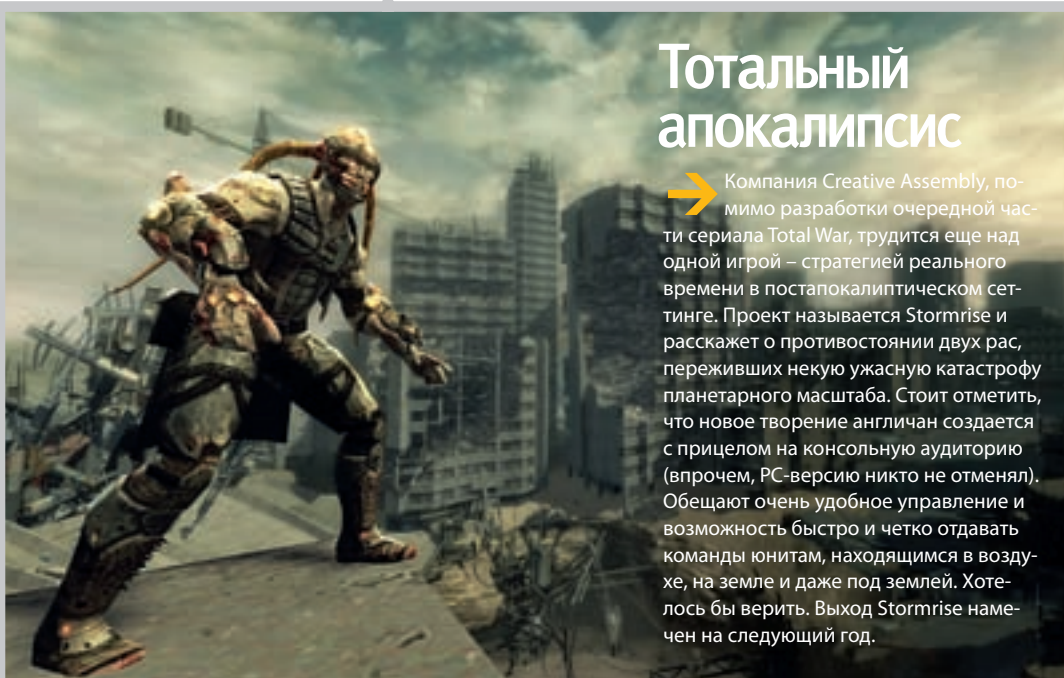
Звучит невероятно, но это факт – Final Fantasy XIII выйдет на Xbox 360.

Миленькая MySims, изначально выпущенная эксклюзивно для консолей Nintendo – Wii и DS, появится и на PC, причем уже этой осенью.

Старт продаж долгожданной Resident Evil 5, увы, отложен на март 2009 года.

Gears of War 2 компания Epic планирует выпустить уже совсем скоро – 7 ноября.

Знаменитый гейм-дизайнер Уоррен Спектор (Warren Spector) в своем блоге сообщил о том, что он в данный момент работает над неким секретным проектом Disney и Pixar. Уж что-то, а интриговать господин Спектор умел всегда. Ждем официального анонса.



PC Европейский рейтинг продаж игр

№	Название	Издатель	Разработчик
1	Football Manager 2008	SEGA	Sports Interactive
2	Sins of a Solar Empire	Kalypso Media	Stardock
3	Call of Duty 4: Modern Warfare	Activision	Infinity Ward
4	World of Warcraft: Battle Chest	Vivendi Games	Blizzard Entertainment
5	The Sims 2: Freetime	Electronic Arts	Maxis
6	The Sims 2: Double Deluxe	Electronic Arts	Maxis
7	Civilization IV Complete	Take-Two	Firaxis
8	Mass Effect	Electronic Arts	BioWare/Demiurge
9	Age of Conan: Hyborian Adventures	Eidos	Funcom
10	Alone in the Dark	Atari	Eden Studios

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

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

№	Название	Издатель	Разработчик
1	Warhammer Online: Age of Reckoning (preorder)	Electronic Arts	EA Mythic
2	Spore (preorder)	Electronic Arts	Maxis
3	World of Warcraft: Battle Chest	Blizzard Entertainment	Blizzard
4	World of Warcraft: Wrath of the Lich King (preorder)	Blizzard Entertainment	Blizzard
5	The Sims 2: Apartment Life	Electronic Arts	Maxis
6	Diablo Battle Chest	Blizzard Entertainment	Blizzard North
7	Nancy Drew: The Phantom of Venice	Her Interactive	Her Interactive
8	Call of Duty 4: Modern Warfare	Activision	Infinity Ward
9	The Orange Box	Electronic Arts	Valve Software
10	Baldur's Gate 2: Ultimate Collection	Vivendi Universal	BioWare Corporation

PC Российский рейтинг продаж игр

№	Название	Издатель в России	Разработчик
1	«W.I.T.C.H. Чародейки»	«Новый Диск»	Disney
2	«Alone in the Dark: У последней черты»	«Акелла»	Eden Games
3	Assassin's Creed	«Акелла»	Ubisoft Montreal
4	«Валл-И»	«1С»	Asobo Studio
5	«Алмазный меч, Деревянный меч»	«1С»	Primal Software, Quant Games
6	«Кунг-фу Панда»	«1С»	Beenox Studios
7	Mass Effect	«1С»	BioWare Corporation, Demiurge Studios
8	«Нэнси Дрю: Призрак Венеции»	«Новый Диск»	Her Interactive

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

PS2 Европейский рейтинг продаж игр

№	Название	Издатель	Разработчик
1	WALL-E	THQ	Asobo Studio
2	LEGO Indiana Jones: Original Adventures	LucasArts	Traveller's Tales
3	Kung Fu Panda	Activision Blizzard	XPEC
4	Guitar Hero III: Legends of Rock	Activision Blizzard	Budcat Creations
5	The Incredible Hulk: Official Videogame	SEGA	Edge of Reality
6	Guitar Hero: Aerosmith	Activision Blizzard	Budcat Creations
7	The Sims 2: Castaway	Electronic Arts	Maxis
8	Alone in the Dark	Atari	Hydravision
9	TT Superbikes: Road Racing Championship	Jester	Jester
10	UEFA Euro 2008 Austria-Switzerland	Electronic Arts	HB Studios

PSP Европейский рейтинг продаж игр

№	Название	Издатель	Разработчик
1	Crisis Core: Final Fantasy VII	Square Enix Europe	Square Enix
2	WALL-E	THQ	Savage Entertainment
3	LEGO Indiana Jones: Original Adventures	LucasArts	Traveller's Tales
4	God of War: Chains of Olympus	Sony Computer Ent.	Ready at Dawn Studios
5	Secret Agent Clank	Sony Computer Ent.	High Impact Games
6	Medal of Honor: Heroes 2	Electronic Arts	EA Canada
7	UEFA Euro 2008 Austria-Switzerland	Electronic Arts	HB Studios
8	International Athletics	Ghostlight	Code Monkeys
9	Star Wars Battlefront: Renegade Squadron	LucasArts	Rebellion
10	SBK-08: Superbike World Championship	Black Bean	Milestone Studios

DS Европейский рейтинг продаж игр

№	Название	Издатель	Разработчик
1	Guitar Hero: On Tour	Activision Blizzard	Vicarious Visions
2	Dr. Kawashima's Brain Training	Nintendo	Nintendo
3	WALL-E	THQ	Helix
4	More Brain Training From Dr. Kawashima	Nintendo	Nintendo
5	Mario & Sonic at the Olympic Games	SEGA	SEGA
6	New Super Mario Bros.	Nintendo	Nintendo
7	Kung Fu Panda	Activision Blizzard	Vicarious Visions
8	Cooking Mama 2	505 Games	Cooking Mama Limited
9	Mario Kart DS	Nintendo	Nintendo
10	Sight Training	Nintendo	Namco

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

Дерзко и четко

➔ Великолепная Nintendo представила общественности Wii MotionPlus – небольшое устройство, которое подсоединяется к Wiimote и помогает точнее отслеживать перемещение геймпада в пространстве. Это позволяет расширить возможности системы, что открывает перед разработчиками новые просторы для творческой фантазии. Так, например, в проекте Wii Sports Resort мы увидим дуэли фехтовальщиков и симулятор фрисби. Надеемся, о Wii MotionPlus не забудут и создатели Star Wars: The Force Unleashed.



Кавай наступает

➔ Слухи о том, что самая казуальная и самая кавайная игра на этой планете – Animal Crossing – должна появиться на Nintendo Wii, ходили уже давно. И вот наконец на E3 2008 состоялся официальный анонс. Главные особенности проекта неизменны: к вашим услугам небольшой виртуальный мирок, выбор развлечений на любой вкус (от рыбалки до дизайна интерьеров) и полное отсутствие каких-либо глобальных целей. Кстати, в игре будет использоваться Wii Speak – новое фирменное устройство, представляющее собой микрофон, с помощью которого геймеры смогут общаться в онлайн-чат-комнатах.

Русская экспансия

➔ Случилось то, о чем с 2005 года мечтало все англоязычное комьюнити World of Warcraft: с 6 августа заработали официальные русскоязычные серверы этой MMORPG в количестве пяти штук. До 9 сентября все владельцы европейских аккаунтов могут перенести своих персонажей совершенно бесплатно. Кроме того, предусмотрена специальная версия игры, которая призвана стимулировать рост населения свежееоткрывшихся серверов. Заманивать туда будут более низкой ценой за коробку и помесечной оплатой в 359 рублей. Термошпельс ждет своих героев!





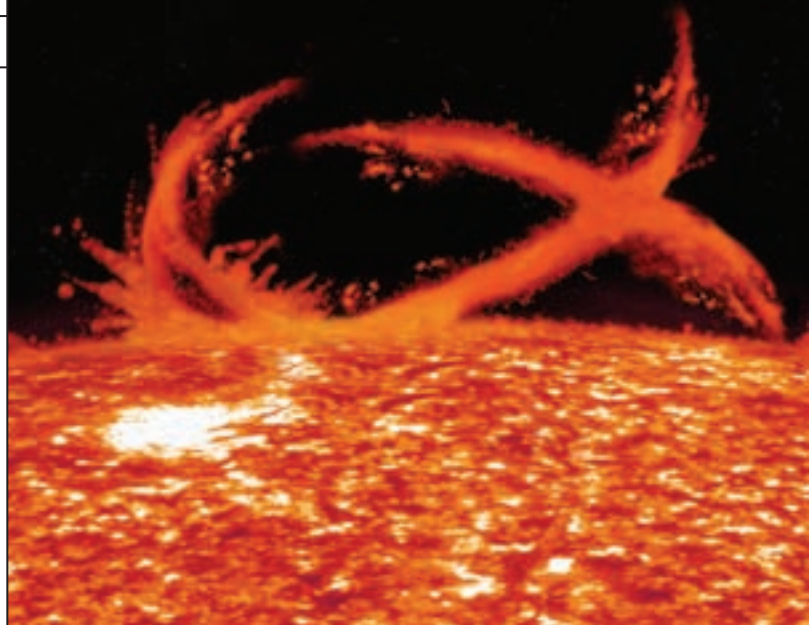
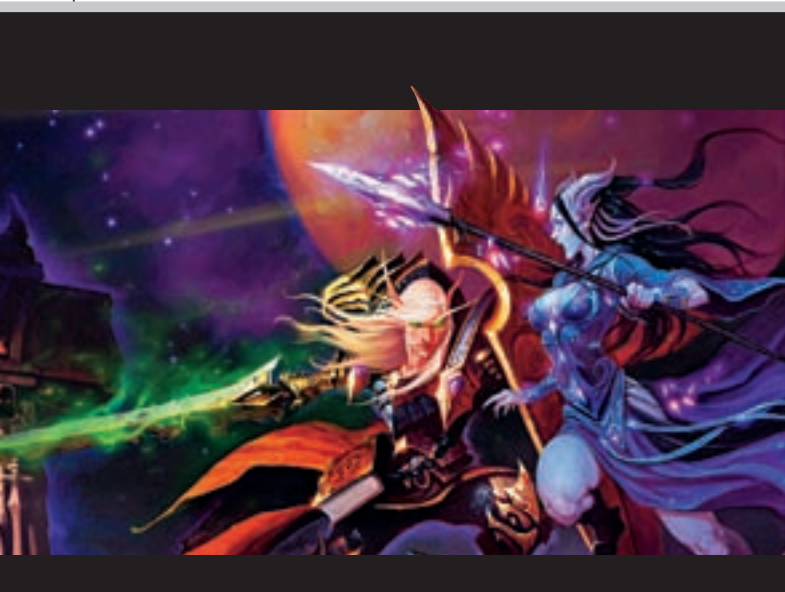
DOOM 4

→ Інформація про розробку наступної частини серіалу DOOM з'явилася в Сеті ще весною, однак компанія id Software вирішила подождать з офіційним анонсом до початку серпня. Але ось біда – ніяких подробиць про проєкт виконавчий директор id Тодд Холленшид (Todd Hollenshead) не повідомив. Гра, понятне дело, створюється на рушії id Tech 5 і повинна виглядати просто сногшибально, адже в ній будуть «пушки, кров і демони...» Хто б сумнівався. Дата виходу? When it's done.



PSP 3.0

→ Якщо вірити слухам і отвратительного якості шпійонським фотознімкам, в найближчому майбутньому в продажі з'явиться нова версія PlayStation Portable. Компанія Sony нібито збирається оснастити пристрій мікрофоном і надати йому функції телефону. Розмовляють також, що будуть проведені різні косметичні доработки на кшталт змін форми деяких кнопок. Чекаємо офіційного анонсу.



№1 MEMORY

Неймовірна сила HyperX від Kingston Technology



Феноменальна потужність!
Висока швидкість, 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

Новости киберспорта



Championship Gaming Series: пятьсот тысяч и ноль центов



Championship Gaming Series: горе побежденных

СВОДКА НОВОСТЕЙ О WCG UKRAINE

Украинские отборочные WCG ураганом пронесли по стране – каждый из 7 городов-участников получил возможность делегировать своих представителей на национальный финал. Стоит напомнить, что только прогеймеры, занявшие первое и второе места, имеют право участвовать в WCG UA 2008 в Киеве, где будут бороться и за джекпот – билет в Кельн.

Состязания в Одессе собрали 30 команд по Counter-Strike, но в столицу нашей родины поедут только АК и (SMRU)с4. В WarCraft III

всех переиграл Алексей «Fav» Максиленчук, второе место занял Валентин «K.Net Majestic» Косоровцев. В номинации FIFA 08 квоты достались Артему «Fanjke» Кобилинскому и Владиславу «Shinobi» Селезневу. В StarCraft уже который год всех побеждает Алексей «White.Ra» Крупник, второе место у Артема «GoodGame» Миголя.

В Днепропетровске из 48 команд, зарегистрированных для участия в турнире по CS, процедуру посева проходили лишь две – DTS и HR. Что интересно, они же в итоге и выиграли обе квоты на национальный финал. Победу в

номинации StarCraft завоевали Сергей «nt.HanniGan» Мищенко и Евгений «MYM.Strelok» Опарышев – еще один кандидат на поездку в Кельн. Побоявшись конкуренции со стороны виртуальных футболистов из родных городов, успешно отобрали квоты у местных любителей FIFA 08 киевлянин Олег «forZe|Walkman.C-Club» Хмара и львовянин Ростислав «Berlin.Allianz[CGS]Manуна» Недовиз. Зато в номинации WarCraft III все было тихо – собирать чемоданы в Киев предстоит Евгению «exL.Fallerinho» Сашуку и Александру «bezrazvivov» Свисюку.

В городе Донецке тоже было на что посмотреть. Здесь самыми сильными CS-коллективами оказались csc.Arena и chatrix, в WarCraft III не нашли себе равных Илья «ies.pornosonik» Малыш и Андрей «nSt.WoLvEr1Ne» Токмаков. В FIFA всех переиграли Данил «MH|loff» Сурко и Михаил «Prince» Супрунов, а Кирилл «Nt.Paine» Зотин и Александр «Nt.Mag1ster» Михайленко завоевали квоты в дисциплине StarCraft.

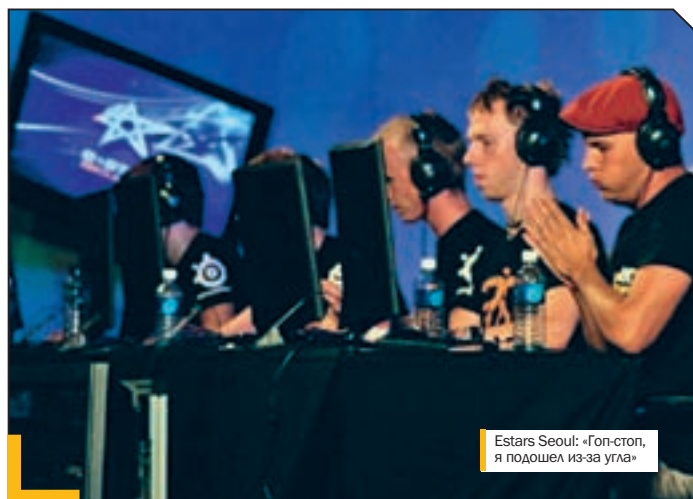
Харьков. Отсюда новости будут короткими. Лучшими в Counter-Strike стали команды state21 и pro100, в StarCraft – Андрей «St|Marwin» Дзизенко и Вячеслав «kosyak» Агафонов, в FIFA 08 – Ста-

нслав «f.p.Damage» Герман и Александр «BlooD» Рябкин. В искусстве командования орками преуспели Дмитрий «Snake» Григорьев и Илья «KerchNet^Myrik» Борщов.

Важная новость: в связи с плотным графиком мероприятий в Украинском доме – традиционном и неизменном месте проведения национального финала WCG – игры состоятся 30–31 августа. И напоследок: оргкомитет WCG UA весьма сурово наказал донецкого игрока в StarCraft, который, игнорируя правило «один игрок – один шанс», выступил также на отборочных в Харькове. Приговор – дисквалификация на пять лет, другими словами, в следующий раз он сможет принять участие в украинских турнирах WCG только в 2014 году. Поэтому, чтобы не пришлось прибегать к услугам пластических хирургов и покупать поддельный паспорт, играйте честно. А уж победы не заставят себя ждать!

ВОСТОК ПРОТИВ ЗАПАДА

Интересный и достаточно оригинальный турнир состоялся недавно в самой, пожалуй, киберспортивной стране мира – Южной Корее. Его изюминкой стал поединок лучших прогеймеров Европы против их коллег из Азии. Восток представляли мастера WarCraft III



Estars Seoul: «Гоп-стоп, я подошел из-за угла»



«Победители получили на руки чек на 500 тыс. долларов»



Championship Gaming Series:
заезд на миллион

Moon, Lyn, Sky, и CS-коллективы e-STRO, Lunatic и Hai Dragon. Запад также не поскупился на звезд: на турнир приехали Grubby, HoT, и SaSe, а также команды Fnatic, emuLate и MYM.

В ходе соревнований выяснилось, что азиатские киберспортсмены сильны не только в Warcraft, но и в Counter-Strike. В итоге чтобы определить победителя, понадобился дополнительный матч, который к большой удаче европейцев выиграли шведы из Fnatic. Сборная Старого Света получила награду в размере 50 тыс. долларов, из которых по четыре тысячи полагается каждому игроку в Warcraft, по 2,4 тысячи – на игрока в номинации Counter-Strike и две тысячи тренеру – за старания.

GAMEGUNE 2008

В Бильбао (Испания) прошли крупные соревнования по Counter-Strike и Quake III. Среди участников турнира была замечена и киевская команда A-Gaming. Ребята успешно вышли из группы и победами проложили себе путь вплоть до финала нижней сетки, где были остановлены немцами из mouz. Как результат – в общем зачете у нашей команды третья позиция.

МИМО ФИНАЛОВ

Заняв второе место в групповом турнире European Nations Cup, украинская сборная по Warcraft III не утратила шанс попасть на LAN-финалы престижнейшего европейского соревнования. Для этого ей нужно было обыграть в рамках плей-офф команду Швеции, что, учитывая стабильные результаты наших ребят, не казалось такой уж невыполнимой задачей.

Однако не получилось. В ходе встречи каждый бой, каждая отдельная игра значили чрезвычайно много, прогеймеры выкладывались на все 100, но что-то не заладилось. Украинец Tresh.C-Club обыгрывает шведа KnOff, но в то же время весьма неожиданно лидер сборной GG.HoT.C-Club уступает LiILD.C из Гетеборга. Еще одна надежда сборной – Hoorai.FiX.C-Club – получает техническое поражение в матче с DowaQ (до сих пор ведутся споры, было ли это решение справедливым). А матчи в формате 2x2 с участием GG.HoT.C-Club и Hoorai.FiX.C-Club с одной стороны и LiILD.C и KnOff – с другой, в итоге закончились со счетом 1:1. Таким образом, имея в запасе большее количество побед, дальше проходят именно шведы, ну а игрокам украинской

сборной остается хорошенько подумать над недоработками и промахами, которые нужно учесть для успешной игры в сезоне 2009 года.

ШОУ БОЛЬШИХ ЧЕКОВ

Второй сезон самой профессиональной киберспортивной лиги на нашей планете, Championship Gaming Series, завершился яркой победой английской команды Birmingham Salvo. На глазах у 450 миллионов зрителей (считая теле- и интернет-трансляции, естественно), они обыграли своих конкурентов из San Francisco, причем как на компьютерах (номинации Counter-Strike: Source и FIFA 2008) так и на Xbox 360 (Forza Motorsport 2 и Dead or Alive 4, мужская лига). Единственную победу американцам принесла участница их команды, выступавшая на соревнованиях по Dead or Alive 4 среди женщин. Но это достижение не повлияло на исход противостояния – Бирмингем выиграл с огромным отрывом. Победители получили на руки чек на 500 тыс. долларов, которые надо успеть потратить до третьего сезона CGS, после него, судя по обещаниям организаторов лиги, все участники турнира будут просто купаться в деньгах и славе.

steelseries
professional gaming gear

СТВОРЕНО ДЛЯ СПРАВЖНИХ
ГЕЙМЕРІВ

steelseries
IKARI
LASER MOUSE

steelseries

5H

steelseries
S&S Pro GAMING

steelseries
S&S

steelseries
7G

ОТРИМАЙ В ПОДАРУНОК НА ВИСТАВЦІ

цифраМания

RAZER RAPTOR GAMING

CYBER SNIPER EVERGLIDE

Cyber Snipa

ПАМ'ЯТЬ ДЛЯ ИГРОВЫХ ПК

Team GEIL m

eletek.UA

ексклюзивний дистриб'ютор в Україні

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

Обратная связь

Голосования

ТЕСТ НА СИЛУ ВОЛИ

Представьте следующую ситуацию: на прилавки магазинов только-только попал горячий консольный (подчеркиваем, именно консольный) хит. Игра, на которую точно стоит обратить внимание. При этом вы можете или приобрести желаемую коробку немедленно (стоимостью, как правило, не менее \$50–60), или подождать месяц-другой до снижения цены на нее. Ваши действия?

1. Предпочитаю подождать (и так есть во что играть) – 59%
2. Готов отдать за ожидаемый продукт любые деньги – 41%

Всего в опросе приняло участие 232 человека

ИГРА ИЮЛЯ

1. Devil May Cry 4 (PC) – 75%
2. Soulcalibur IV – 39%
3. Unreal Tournament III (X360) – 30%
4. Final Fantasy IV (DS) – 18%
5. Civilization Revolution – 24%
6. Trauma Center: Under the Knife 2 – 4%
7. Code Lyoko: Quest for Infinity – 2%

Всего в опросе приняло участие 205 человек



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

Наши читатели пишут

ПЕРШИЙ У СВОЄМУ ЖАНРІ

Чи потрібно проходити (або хоча б частково спробувати) ігри, які сьогодні фактично є «олд-скулами» чи були першопроходцями якогось певного жанру?

На це питання я звернув увагу після того, як почав серйозно цікавитись іграми та гейм-індустрією взагалі. Адже те, що цікаве геймеру зі стажем, може здатися гравцям, які щойно влились в наші ряди, сухим, в'ялим або навіть, що найосновніше, з поганішою графікою.

Я грав у «Mario», я грав у DOOM, у Diablo, в Fallout... Здається, що спогади про часи чорнобілих телевізорів із підключеними до них «Денді» та перших PC, наповнені чимось теплим, яскравим, первозданним. Це зовсім не ті відчуття, які отримуєш від проходження Crysis, CoD 4, BioShock чи будь-чого сучасного. Від нових ігор ти отримуєш відчуття кіношності, штучності, нагрованості, одноманітності, а інколи сонливості чи нудоти! Не завжди, звичайно, але в більшості випадків. Чому так?

Мій менший брат затримався за грою у Fallout 2 аж на 40 хвилин, і все. А я грав у нього місяці! Він з іронічною посмішкою натиснув Exit і запустив

тив GTA IV на X-боксі. Питання от в чому – чи потрібно новому поколінню грати в ігри старого покоління?

Чи потрібно грати в Fallout 2, коли не за горами Fallout 3? Чи потрібно шукати на записаний полиці диск із Diablo 2, коли вже анонсована третя частина? А ще ж існує Titan Quest. Чи грати в Call of Duty, якщо є Call of Duty 4?

Тоді питання про те, чи буде хтось через років 20 грати в Gears of War, Devil May Cry 4 чи в S.T.A.L.K.E.R. залишається відкритим...
space_monkey

Я думаю, после того как поиграю в Fallout 3, обязательно попробую первую и вторую часть. После прохождения Call of Duty 4 я сразу принялся за первую. Просто сейчас играют не в игры, а в модные штучки типа HDTV, 1080p, четвертые шейдеры, всякие моушкелчур и т. д. А сами игры уже не те. Конечно, есть действительно суперовые. Но за последний год я могу вспомнить разве что DMK 4, Mass Effect и GTA 4 – действительно увлекательные и интересные, и их с каждым годом все меньше и меньше, а жаль...

Maxus

Поддерживаю, мне кажется раньше действительно интересных игр было больше. Сейчас вот играю в старенькую Blade of Darkness – для меня довольно хардкорная штука, очень нравится.

JackHammer



eXtrimально



Edifier

www.edifier.com.ua

S530



140W RMS

S730



300W RMS

S550



300W RMS

Возможно, я буду играть в старые игры. К примеру, пройдя четвертую часть DMC, я снова засел за первую. После появления у меня джойстика на PC, начал играть на эмуляторах старых консолей с еще большим комфортом, чем раньше. И по причине этого удобства повторно прошел некогда любимый «Чип и Дейл 2», а теперь и не думаю останавливаться и планирую дальше проходить игры на NES, SNES и SEGA.

dante_forever

Я даже немного прослезился. Плохо не то, что игры кажутся от года к году все скучнее и неинтереснее. Хуже то, что, переиграв через пять лет в Blade of Darkness или Deus Ex, понимаешь, насколько эти игры замечательны. А самое главное, когда играл в момент их выхода, таких мыслей и в помине не было – казалось, что эти игрушки просто промежуточное звено в цепи жанровой эволюции и что со временем все будет ЕЩЕ круче...оказалось, нет... жаль, честное слово :(

Samael3000

Как пелось в песенке:

«Есть сигареты, а есть сигары – что-то модно, а что-то вечно».

Мне кажется, для людей, которые просто играют в игры (как твой брат в GTA IV), это как бы способ убить время.

Люди, для которых игры – стиль жизни, а не просто еще один вид досуга, балдеют от изучения истории той или иной игровой серии, скупают пачками запечатанные игры от NES и играют в то, во что не играет большинство. Ценители :)

Это как историки, археологи и прочие профи. Настоящие ценители игрового искусства!

bibacomua

Так, цікаве питання, думаю, що варто. От я не скажу, що у мене великий геймерський стаж – всього 7 років... І буквально в цьому році я почав згадувати про ретроігри, такі як Warcraft 2, Deus Ex, Diablo, Jagged Alliance, Wolfenstein. І граючи в них, я отримую не менше задоволення, ніж граючи в той самий CoD4. Тому тут питання скоріше в людях.

WestW08

Реакция Reloaded на такое вопиющее нарушение копирайта пока неизвестна. Подозреваю, хихикают.

Разрабы тоже люди, зачем что-то делать, если уже написано)))
Я вообще не понимаю, как это обнаружили?
Кому надо было в хэкс залазить?..

Shultz

Кто-то из «Релоадед» или интересующихся, скорее всего, просто заметил одинаковые размеры файлов. Ну и проверил)

grayraw

Ага. Называется «грабь награбленное».

Kamrad

Юридически это не пиратство, так несанкционированное изменение объекта авторского права не является объектом авторского права.

Я все еще считаю, что украсть у того, кто украл у тебя, – не преступление, а месть.

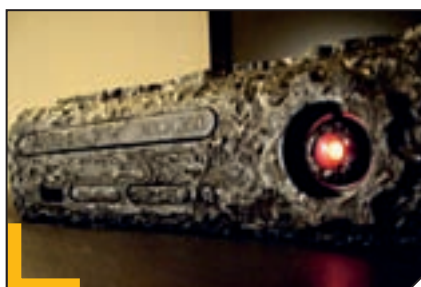
И даже не украсть, а взять то, что никому не принадлежит. На крики ведь авторские права не распространяются.

ievstdoma

XBOX OF THE DEAD

Это моддинг Xbox 360, который проделал со своей консолью один из пользователей форума Llama. Мрачноватый ящик светится красным, и он похож на отличный подарок для фаната Gears of War. Жаль, конечно, брутальная обшивка местами немного аляповата, но в целом работа выполнена очень хорошо.

Некрономикон одобряет.



UBISOFT ПИРАТИТ ПИРАТОВ

Я редко скажу по старому тегу «идиоты», но сейчас как раз такой случай. Ubisoft опять вляпалась в историю. И эта, конечно, не сравнится с утечкой двух гигабайт внутренних файлов, но тоже по-своему хороша.

Убики выпустили апдейт для игры Rainbow Six: Vegas 2 для direct2drive-версии, чтобы после патча она не просила вставить диск. И все было хорошо, пока чьи-то зоркие глаза не заметили, что этот апдейт – сто лет назад написанный крик хакерской группы Reloaded. Обычный, не слишком легальный No-DVD.



Фото: Андрей Шелухин

Масштабные войны на вашем столе

Андрей Цупник

Вам ведь, признайтесь, знакомо такое ощущение: стоит только влюбиться в игру, как впереди уже маячит финальный босс, а за ним – титры. Да, можно пробежаться по ставшему родным миру еще раз, собрать все бонусы и easter eggs, приготовленные авторами, но как ни крути, игра окончена. Ждать сиквела долго и порой не имеет смысла – мало ли что взбредет в голову разработчикам. А ведь хочется продолжения вот прямо здесь и сейчас! Тут и приходят на помощь настольные игры.

Часть вторая

Star Wars

Производит настольные игры по лицензии вселенной Джорджа Лукаса американская компания Wizards of the Coast (она же выпускает знаменитую карточную игру Magic the Gathering и не менее известную Dungeons & Dragons). Собственно, Star Wars – это целый ряд взаимодополняемых игровых систем, объединенных общим сеттингом. Сперва расскажу о Star Wars Miniatures. Она является типичной коллекционной игрой, причем пластиковые фигурки продаются уже раскрашенными – солдаты Империи и сопротивления тут же готовы к бою. Недостатком можно назвать то, что миниатюрки пакуются случайным образом в непрозрачные коробки-бустеры. Иными словами, сразу и дешево собрать армию повстанцев или Империи не удастся. Зато вы получите массу различных фигурок персонажей из вселенной «Звездных войн», которые быстро превратятся в коллекцию, и сможете погрузиться в многогранный мир «далекой-далекой галактики». Еще один плюс: парановых комплектов перед решающим сражением – и коварные планы противников рассыплются, а враг сломен еще до начала сражения.

Бои проходят на игровом поле – это красочный лист формата A1, поделенный на квадраты. Выберите фракции и договоритесь с противником о количестве пунктов, которые уйдут на формирование армии. Каждая фигурка имеет стоимость в этих самых пунктах. Затем подберите бойцов таким образом, чтобы ваши фигурки не только вписались по стоимости в оговоренное число пунктов, но и усиливали друг друга. Потом выставьте свой отряд на поле и любуйтесь ошарашенным лицом оппонента. А дальше начинается самое увлекательное: двигайте фигурки, бро-

сайте кубик (в данной системе он двадцатигранный) и старайтесь использовать в своих интересах любую запятую в правилах. Ваш соперник – живой человек, и значит, здесь все средства хороши. А ведь есть еще целый набор сценариев (зачастую повторяющих сюжетную линию фильмов или книг), в которых предлагают сражаться заранее сформированными отрядами, преследуя четко оговоренную цель. Попробуйте теперь выкрутиться и помните: любое ваше решение может привести к блистательной победе или бесславному поражению. Помимо системы, ориентированной на миниатюрки, существует еще одна, позволяющая быстро и просто разыгрывать космические баталии. Принцип подготовки партии здесь практически тот же, но фигурки различных существ заменяют модели техники. И хотя армии формируются аналогичным образом, битва между космическими флотами радикально отличается от столкновения человечков. Тут ключевыми факторами оказываются толщина лобовой и бортовой брони, размещение оружия, количество истребителей на борту. Правильное построение, своевременный маневр во фланг врага, неожиданная атака множества космических истребителей, ну и конечно, толика удачи – вот что является залогом победы. В этой системе также используется двадцатигранный кубик, который и определяет вероятность поражения противника. Именно благодаря ему маленький, но гордый истребитель способен разнести одной торпедой огромную космическую станцию. Кроме того, существует классическая настольная ролевая игра Star Wars Roleplaying Game. Все три системы уже можно найти в специализированных магазинах и клубах.



Sid Meier's Civilization: The Boardgame

На коробке написано «Sid Meier's Civilization: настольная игра по мотивам компьютерной игры». Да, детище Eagle Games продается и в локализованном варианте, что не может не радовать. Это полностью готовый продукт, причем коробка весьма объемная: одних только пластиковых миниатюрок 784 штуки. В настольном варианте мастерски сохранено многообразие путей развития наций – основной принцип Sid Meier's Civilization. А вот механикой продукт разительно отличается от компьютерного оригинала. Хотя и здесь присутствуют огромное красочное игровое поле (карта мира, поделенная на зоны), а также полезные ископаемые и прочие территориальные бонусы, представленные в виде отдельных жетонов, которые

случайным образом раскладываются на карте перед началом партии. Сперва каждый игрок владеет двумя территориями (какими именно – решать вам), двумя поселками и двумя поселенцами. А дальше вы развиваете свою нацию. Игра построена таким образом, что всегда можно выбрать для родной цивилизации экономический либо военный путь. Пойти сразу по обоим весьма сложно, для этого нужно быть хорошим (и беспринципным) дипломатом, срамливая между собой сильных противников. В итоге должен быть только один

победитель. Никаких вторых или третьих мест не предусмотрено.

Как я уже упоминал, по механике настольная игра отличается от компьютерной, она значительно упрощена и с целью сохранения самой сути оригинала. Все имеют одинаковые стартовые возможности, и любой, кто считает себя асом в Sid Meier's Civilization, садясь за Civilization: The Boardgame, ничем не будет отличаться от новичка. К слову, игра впятером занимает около 4–5 часов.

DOOM: The Boardgame

Игру выпускает американская фирма Fantasy Flight Games, одна из лучших в своей области. DOOM: The Boardgame – «игра из коробки», и хотя стоит она немало (около 70 евро), зато вы получите все что нужно: поля, кубики, много отличных миниатюрок и кучу разных жетонов – пугаться изобилия предметов не надо. В партии принимают участие от двух до четырех человек. Один управляет монстрами, т. е. формально выступает в роли AI, а остальные – доблестными морпехами (если сопер-



ников двое, то получается почти как в оригинальной игре: одинокий герой против толпы исчадий ада). Кстати, чем больше участников, тем больше будет монстров. Отметим интересную особенность: здесь пехотинцы – это не чаки норрисы со здоровенными пушками (хотя пушки обязательно присутствуют). Они всего лишь еда! Ведь монстры в DOOM: The Boardgame не закончатся никогда, а вот патроны и очки жизни – очень быстро. Так что не надейтесь зачистить весь уровень и гордо выйти к лифту. Наоборот, если ваш персонаж, залитый своей и чужой кровью, с последним пунктом жизни заскочит в лифт – можно заказывать отходную. При таком дерзком стиле игры сафари

очень быстро заканчивается поражением. Ведь против вас выступает не программа, а человек. Я лично обожаю играть за посланцев ада и наблюдать, как крутые махо быстро превращаются в испуганных детишек, мечтающих отсидеться в темном уголке. Но я гуманный предводитель армии монстров и всегда, вдоволь попиная несчастных пехотинцев, разрешаю им выбраться из ловушки и перейти на следующий уровень.

А еще можно возвести марсианскую базу, для чего и предназначены отдельные секции, которые открываются (достраиваются) по мере развития сценария. Самих сценариев в игре пять (не волнуйтесь, этого вам хватит с головой), причем пройти их нужно в определенном порядке. Уничтожая врагов, пехотинцы приобретают опыт, который обязательно пригодится в финале. А когда удастся завершить игру, всегда есть возможность начать заново в другой компании. Главное, заменить игрока, управляющего монстрами, и

вы получите абсолютно другой результат. Никто не мешает выступить в роли сценариста и придумать свои сюжеты, ввести в игру новые исчадия ада. Ну а если лень, то Fantasy Flight Games уже выпустила два дополнения, которые добавляют и уровни, и монстров, и возможности. В них даже предусмотрен deathmatch.

Фигурки очень качественные и изготовлены из полистирола трех цветов. Многие эстеты сразу же начинают крутить носом, заявляя, что они сильно уступают миниатюрам из других настольных игр. Все, кого беспокоит внешность героев, вольны заменить пехотинцев любимыми другими похожими и собственноручно раскрашенными фигурками. Я так и поступил, остановившись на скаутах из Warhammer 40 000. А индивидуальность монстрам можно спокойно придать с помощью красок для миниатюр. Не забудьте только хорошенько загрунтовать, иначе этот «татуаж» слезет после первых же игр. Ну и напоследок самое главное – DOOM: The Boardgame локализована на русский язык и продается в специализированных магазинах.

Gelezkа

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



КОМПЬЮТЕРИ ЖЕЛЕЗКА КОМПЬЮТЕРИ ЖЕЛЕЗКА КОМПЬЮТЕРИ

ПІДБІР ІНДИВІДУАЛЬНИХ КОНФІГУРАЦІЙ

КОМПЬЮТЕРИ ЖЕЛЕЗКА КОМПЬЮТЕРИ ЖЕЛЕЗКА КОМПЬЮТЕРИ

ФІРМОВА СИСТЕМА ТИХОГО ОХОЛОДЖЕННЯ ЗА ПОМІРНУ ЦІНУ

КОМПЬЮТЕРИ ЖЕЛЕЗКА КОМПЬЮТЕРИ ЖЕЛЕЗКА КОМПЬЮТЕРИ

ІГРОВІ ПК

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

2450 грн.

КОМПЬЮТЕРИ ЖЕЛЕЗКА КОМПЬЮТЕРИ ЖЕЛЕЗКА КОМПЬЮТЕРИ

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

3070 грн.

КОМПЬЮТЕРИ ЖЕЛЕЗКА КОМПЬЮТЕРИ ЖЕЛЕЗКА КОМПЬЮТЕРИ

Core 2 Duo 2.6Ghz
DVD RW Asus
DDR II 2G 800MHz
GF 8800GT Asus 512MB
SATA 320GB
ATX 450W

3112 грн.

КОМПЬЮТЕРИ ЖЕЛЕЗКА КОМПЬЮТЕРИ ЖЕЛЕЗКА КОМПЬЮТЕРИ

Core 2 Duo 3Ghz
DVD RW Asus
DDR II 2G 800MHz
RadeOn Hd4850 Asus 512MB
SATA 320GB
ATX 450W

3431 грн.

КОМПЬЮТЕРИ ЖЕЛЕЗКА КОМПЬЮТЕРИ ЖЕЛЕЗКА КОМПЬЮТЕРИ

Core 2 Duo 3,12Ghz
DVD RW Asus
DDR II 2G 800MHz
512MB GeForce 9800GTX
Asus
SATA 320GB

4455 грн.

КОМПЬЮТЕРИ ЖЕЛЕЗКА КОМПЬЮТЕРИ ЖЕЛЕЗКА КОМПЬЮТЕРИ

Core 2 Duo 3,12Ghz
DVD RW Asus
DDR II 2G 800MHz
GF GTX260 Asus 896MB
SATA 320GB
ATX 500W

5390 грн.

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



Игры WizKids

Данная американская компания создает игры по лицензии Halo, Alien vs. Predator, Spider-Man, Hulk, X-Men и др., причем все эти продукты относятся к «коллекционным играм». Досадно, но фигурки для большинства из них приходится добывать из наглухо запечатанных коробок, и только содержимое стартового набора известно заранее. Исключением является Alien vs. Predator, и то лишь потому, что она представляет собой часть отдельной игровой системы WizKids – HorgorClix. Кстати, все герои комиксов Marvel объединены в серию HeroClix, а настольные похождения бойцов SPARTAN Project называются громоздко Halo ActionClix Collectible Miniatures Game.

Система своеобразна. Фигурки продаются уже раскрашенными и установленными на специальные подставки (еще их называют «боевой диск», они – своего рода визитная карточка практически всех продуктов, выпускаемых фирмой WizKids). На них нанесены характеристики, которых достаточно много, – почти каждый боец обладает уникальными способностями. Подставки вращаются, за счет чего характеристики изменяются в ту или иную сторону. Это весьма удобно – не нужно возиться с карточками персонажей или громоздкими книгами армий (army book), все отображается на самой фигурке. Кстати, раненый боец всегда будет слабее здорового. Во многих других играх, ориентированных

на одиночные миниатюры, такого нет. Например, в знаменитой Dungeons & Dragons персонаж даже с единственным, последним из ста, пунктом жизни сражается словно невредимый.

Для игры выпускают специальные цветные поля, поделенные на квадраты. На них уже отмечены все особенности рельефа и различные препятствия. Здесь вы бросаете сразу три шестигранных кубика (3D6): два белых и один черный (цвет кубиков имеет значение). А вот процесс игры фигурками WizKids привычен: формируете отряд, двигаете бойцов, атакуете, бросаете кубики. Если враг зацепил вашего солдата, вращаете «боевой диск» и молитесь, чтобы не появились черные точки – они означают смерть. Вам повезло и персонажа лишь ранили? Вот с этого момента игровая механика перестает быть стандартной. Часть бойцов остаются здоровыми, другие переходят в разряд легко- и тяжело раненых. Последних проще убить, следовательно, их желательно отводить в тыл и оказывать посильную медицинскую помощь. Невредимыми бойцами атакуйте врага (а лучше, добейте его потрепанных солдат). Легкоранеными прикрываем своих докторов и их пациентов. Вот тут-то партия становится и увлекательной, и интересной, и необычной. К сожалению, эти продукты

практически не представлены на рынках Украины и России.

А еще компания WizKids выпускает настольные игры MechWarrior. Думаю, название знакомо многим, равно как и слово BattleTech (вселенная, в которой люди воюют на гигантских боевых роботах). Игровой системе уже более двадцати лет, и она очень популярна. Это некий микс настольной и ролевой игр плюс поединки боевых роботов – собственно, ради них все и затевалось. С самого начала для игры выпускали металлические разобранные нераскрашенные миниатюры. Роботы представляли собой передвижные бронированные крепости и несли на себе немалый арсенал. Каждый ход игрок выбирал, из какого оружия и куда он собирается попасть и сколько выстрелов намерен потратить. Правила крайне подробны, разработчики попытались учесть в них все: количество и тип боеприпасов, положение стрелка и цели, расстояние до нее и состояние вооружения, погодные условия и здоровье пилота. Нет, я ни в коем случае не утверждаю, что это плохо, есть множество людей, которым по

душе именно такой скрупулезный подход.

А для лентяев, как я, пять лет назад придумали упрощенный (приверженцы предыдущей версии скажут примитивный) вариант системы – MechWarrior, – и она покорила мое сердце. По нашей классификации MechWarrior – стандартная коллекционная игра. Раскрашенные пластиковые миниатюры роботов, машин, вертолетов, пушек, пехоты крепятся на традиционные для продуктов WizKids круглые подставки. Авторам удалось совместить простоту игры и огромное количество возможностей гигантских боевых роботов и разнообразной устрашающей техники будущего. Мы вольны отыгрывать как отдельные сражения на заранее выбранном поле боя, так и целую кампанию – правила это допускают. Игра очень красива, динамична и доступна в освоении. Однако ни в Украине, ни в России она пока не продается. Остается только надеяться на Интернет.



Lord of the Rings Strategy Battle Game

Что такое «Властелин Колец», знают, конечно, все. И естественно, производители настолок не могли остаться в стороне. Существует множество продуктов по этой лицензии, но здесь я упомяну лишь о двух. Первая – «игра из коробки», которая называется War of the Ring (представляет собой творчески переработанную знаменитую стратегическую настольную игру Risk), вторая – коллекционная от британской компании Games Workshop. Расскажу о последней прежде всего потому, что она полностью переведена на русский язык и свободно продается в крупных городах Украины. Здесь игрок имеет возможность покупать именно те миниатюры, которые ему нравятся, ни-

каких котов в мешке. Правда, есть одно «но». Фигурки бывают пластиковые и металлические (специальный сплав олова, так называемый белый металл), они продаются в разобранном виде и нераскрашенные – в общем, вы приобретаете своеобразный набор для творчества. Собирать фигурки очень легко, а если удастся их качественно раскрасить, вы получите уникальную коллекцию, которой сможете по праву гордиться. Для партии необходим немаленький стол (1,20х1,20 м) и дополнительные предметы – элементы ландшафта.

Однако в отличие от традиционных продуктов Games Workshop (Warhammer Fantasy и Warhammer 40 000) эта игра не требует столь массовых армий. Здесь друг другу противостоят не отряды, а отдельные воины, таким образом, бои получаются гораздо более быстрыми и динамичными. Лично для меня это большой плюс. Если же вы поклонники масштабных баталий, то знайте: система позволяет увеличивать количество фигурок и растягивать удовольствие до бесконечности. Можно воспользоваться одним из интересных сценариев, связанных с сюжетами книг и фильмов, которые предлагают разработчики. А можно попросту разыграть обычное столкновение двух армий. Но самое главное – здесь Зло способно, свистя и улюлюкая, победить порядком поднабившее Добро.

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 КИЄВУ ТА РЕГІОНАМ



«Каждая из игровых систем имеет свою специфику»

Forgotten Realms

Собственно, настольной игры с подобными названием не существует. Forgotten Realms – мир, известный каждому ценителю RPG, в котором происходит действие игр ролевой системы Dungeons & Dragons. О нескольких продуктах данной системы уже была статья в январском номере Gameplay за 2007 год. Я же хочу рассказать о коллекционной игре. Именно для нее Wizards of the Coast выпускает такое количество миниатюр (каждая со своими характеристиками, описанными на специальной карточке). Причем на одной стороне данные для реп'н'папер-системы, а на другой – для коллекционной игры. В последней, признаюсь, все проще, быстрее и удобнее, и ее очень любят дети. Вы создаете отряд, численность которого не должна превышать 8 фигурок, общая стоимость – не более 200 пунктов, а бойцы обязательно принадлежат к одной из четырех фракций. После этого на столе разворачивается красивая, цветная карта подземелья и... добро пожаловать в драку! Воевать помогает двадцатигранный кубик. Ваша задача – заработать 200 победных пунктов, которые вы получаете за уничтожение бойцов противника и взятие под

свой контроль определенных территорий на карте. Партия занимает от 30 до 40 минут, так что всегда хватит времени отыграть. Выбор фигурок огромен, и чем больше вы их покупаете, тем больше возможностей открывается перед вами. Поэтому, несмотря на кажущуюся примитивность описанного мною сценария, играть можно бесконечно, постоянно варьируя территории, отряды, противников. Ведь Wizards of the Coast регулярно выпускает новые комплекты фигурок, дополнительные поля, а сейчас даже начала изменять правила. Так, теперь с карточек убрали характеристики для ролевой системы. Фигурки стали узкоспециализированными. Ходят слухи, что компания собирается развивать это направление, делая акцент на более массовые армии.

World of Warcraft: The Boardgame

Уже упомянутая мной Fantasy Flight Games производит настольные игры и по лицензии знаменитой MMORPG, причем аж в двух вариантах: карточная и «игра из коробки». Я расскажу о последней. Игровое поле World of Warcraft: The Boardgame представляет собой карту, поделенную на территории. Они заселяются монстрами. Участники управляют парой бойцов Орды или Альянса. В партии вы экипируете героев, затем каждый игрок втайне от других выполняет свое задание. Тот, кто сделает его первым, будет победителем. Вот такая нехитрая схема. Но чтобы оказаться впереди всех, придется преодолеть немало трудностей и справиться с серьезными опасностями. В процессе выполнения того самого квеста герои проходят по различным землям и непременно сражаются с монстрами,

которых подсовывают оппоненты. Все игроки могут размещать на свободных территориях всяческую агрессивную живность – видите, что противник целеустремленно движется в определенном направлении, высадите на его пути десант. Пусть или сражается, или идет в обход, теряя драгоценное время. Уничтожая монстров или выполняя дополнительные задания, герои получают опыт, деньги, артефакты, оружие и т. д., иными словами, матерект. Правда, и монстров становится все больше, а значит, придется выбирать: накачивать мускулы или быстренько идти к победе. Если вы боитесь потеряться на просторах виртуального Азерота, попробуйте настольный вариант. К счастью, эта игра переведена на русский.

В статье я рассказал лишь о малой части настольных игр, которые могут показаться интересными ценителям игр компьютерных. Ведь есть еще StarCraft: The Boardgame от той же Fantasy Flight Games, миниатюры Warhammer 40 000, игры о Второй мировой войне, «Казаки II: Наполеоновские войны» и многие другие. Каждая из игровых систем имеет свою специфику, и я обязательно напишу о них в своих следующих материалах.

life:) on-line



+100 Мб
мобільного
Інтернету

Домашній та мобільний Інтернет



Залітайте у мережі фірмових магазинів life:). Детальна інформація про умови та тарифи на www.life.com.ua та www.lifebox.com.ua, або 8 800 20 5433 0 (безкоштовно з номерів мереж фіксованого зв'язку у межах України), 5433 (безкоштовно у мережі life:)) або у пунктах продажу life:). Послуги рухомого (мобільного) зв'язку, ліцензія НКРЗ АБ № 222715 від 17.11.2005 р. ТОВ «Астеліт», 03110, м. Київ, вул. Солом'янська, 11, літера «А», коди мережі 063 та 093.
Лайф:) он-лайн.

life:)
Можливо все!



S.O.S.

SAVE OUR SOFTWARE

Игровая индустрия движется вперед семимильными шагами, отпавляя в небытие устаревшие форматы и технологии. А что же происходит со старыми машинами? И кому интересны программы, на которые давно нет спроса? games™ рассказывает о попытках сохранить историю этой сферы развлечений.

→ Технология эмуляции и сетевые сервисы, например Virtual Console компании Nintendo, отлично справляются с задачей по возрождению старых игр. Но у эмуляции как метода сохранения есть свой недостаток. Игра состоит не только из кода, важны и физические особенности оригинального носителя, а также сопровождающая продукция, которая поставлялась в «родной» комплектации. В последние годы энтузиасты, не таясь, создают образы с картриджами и блоков управления процессора игровых автоматов (PCB), а хакеры, стараясь не отставать, обходят системы защиты. Однако задача сохранить данные с магнитных пленок и дискет не терпит отлагательств.

Приблизительный срок службы флоппи-диска и сохранности данных на нем составляет от 20 до 30 лет. И это при условии, что его хранили надлежащим образом. Если же нет, получаем «битовый распад» и другие проблемы. Данные вскоре «выгорают», и их бывает очень сложно извлечь. Практически все стремятся к тому, чтобы сохранить информацию в цифровом виде, ведь многим старым играм или программам грозит забвение. Возьмем в качестве примера проекты для Commodore 64: на старых дисках встречаются ошибки, которые вносились туда намеренно как элемент системы защиты. Во время загрузки диск проверяется на наличие ошибки, и если ее нет, игра не запускается. Стандартный файл D64, применяемый во многих эмуляторах, не поддерживает такую систему, значит, в этом случае понадобится более сложный формат, предусматривающий подключение особого параллельного кабеля и модифицированного накопителя. В авангарде пользователей данной технологии стоит Питер Риттуэйдж (Peter Rittwage), глава проекта по сохранению игр для Commodore – Commodore Preservation Project.

«Я начал эту работу в октябре 2004 г. И продолжаю совершенствовать свои инструменты, чтобы идти в

ногу с новыми форматами и системами распознавания данных. Если какие-то игры не запускаются или не поддаются ремастерингу, я анализирую данные, чтобы определить, каких проверок не хватает для обхода защиты. Современные эмуляторы с отладкой в реальном времени для этих целей просто незаменимы», – говорит он. Файловый формат NIB, используемый в проекте для создания образов дисков, хранит дополнительную информацию для каждого сектора о том, где он расположен и как записаны данные. Риттуэйджу нужно только одно – содействие. «Мы будем рады любой помощью. Дискеты с играми, статьи, экспертиза. Грустно, но большинство людей просто хочет скачивать иг-

«Многим старым играм или программам грозит забвение»

ры, не предлагая ничего взамен».

Энтузиаста ожидает еще немало испытаний.

«Игра, которую мне до сих пор не удается правильно считать или эмулировать, – Bounty Bob Strikes Back от компании Big Five Software. Проект хранится на диске в особом формате, проведение ремастеринга требует точной синхронизации, а также определенных ухищрений, этого пока не удалось сделать. Не поддаются эмуляции и проекты с защитой Rapidlok».

Software Preservation Society (SPS), изначально называвшееся Commodore Amiga Preservation Society (CAPS), пытается сохранить для будущих поколений как можно больше игр. Ричард Рейнер (Richard Rayner), координатор проекта с 2003, объясняет смену названия следующим образом: «Мы переходим на новые форматы, рабо-

ЕЩЕ ОДНА КОЛЛЕКЦИЯ

Нам сообщили о новой коллекции в Center for Computing History в Хаверхилле (Haverhill), графство Суффолк. Сейчас на экскурсию можно попасть только по приглашению. Здесь выставляется мно-

жество различных машин, начиная с Acorn, Commodore и Sinclair, а сам центр должен стать архивом «информационного века». Тут планируют проводить образовательные экскурсии, а также встречи для ностальгирующих фа-

натов. Центр сдает в прокат аутентичные компьютеры для съемок. В данный момент он нуждается в поддержке: необходимы машины, документация и программное обеспечение. Сайт учреждения www.computinghistory.org.uk.

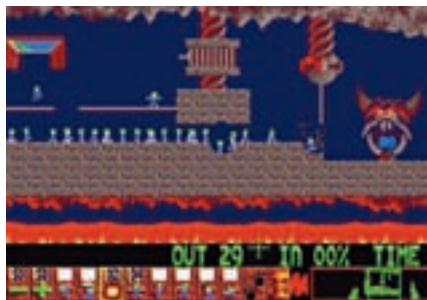


та в этой сфере продолжается и уже практически завершена, потому мы и переименовались в августе 2005-го. Теперь собираемся заняться проектами для Atari ST, PC, ZX Spectrum, Amstrad CPC и SAM Coupe, в планах поддержка и других форматов».

Защита от копирования – настоящее испытание для SPS. «Сама она составляет только часть проблемы, – говорит Рейнер, – собственно, удивительно, в скольких играх для Amiga защита отсутствует. В основном же мы сталкиваемся со специфическими форматами дисков, которые иногда выполняли функцию защиты от копирования, а порой использовались, чтобы просто забить место на носителе. Для достижения цели необходимо понять принцип действия формата, почему он работает именно так и каким образом проводилось тиражирование дисков. Только после этого нам удастся воспроизвести его в цифровом виде, и к тому моменту программная защита уже не является проблемой. Если сделать все правильно на низшем уровне, получается маленькое чудо. Конечно, проще было бы обойти защиту, но я бы не назвал это реставрацией игры. Настоящий результат – это восстановленные оригинальные файлы, а не образы дисков в ином формате». Рейнер рассказывает, что им удалось расшифровать более 390 специфических форматов дисков для Amiga, которые можно анализировать и копировать. Пока для сохранения других форматов также используется эта технология. Если хотите попробовать свои силы, то системные требования доступны на сайте, или просто можете одолжить диски энтузиастам проекта.

РАЗЫСКИВАЮТСЯ

Software Preservation Society все еще разыскивает многие оригинальные игры для Amiga. Особенно те, где защита от копирования заложена на уровне носителя. Вот ряд названий и причины, по которым эти проекты так важны.



LEMMINGS «PROMO» Редкая рекламная версия этой игры наверняка все еще где-то существует. В ней уровни а-ля Commodore и логотип Amiga.



OIL IMPERIUM Управление собственной нефтяной компанией может быть очень прибыльным делом в этой стратегической игре от Reline/Rainbow Arts, но энтузиасты до сих пор ищут диск с оригинальной английской версией.



GUNSHIP Microprose часто делала несколько версий одной и той же игры, совершенствуя код и добавляя определенные функции. Номер версии отображается при загрузке, но диск модифицируется при начальной подзагрузке для активации защиты от записи.



KATAKIS Изначально освищенный за схожесть с R-Type, этот проект был переиздан годом позже – с измененной графикой и под новым названием Denaris. SPS нужен Katakis версии v.1.0. Тот, что с зелеными противниками на первом уровне.



RED ZONE Симулятор мотоцикла, управляемого мышью, с необычным расположением камеры. В европейских версиях многократно ошибок мастеринга, поэтому необходимо найти американскую.

ASUS рекомендує Windows Vista® Business



ASUS M70



МУЛЬТИМЕДІЙНИЙ НОУТБУК

Справжнє задоволення від зображення у форматі High Definition завдяки 17-ти дюймовому дисплею (WUXGA, 1920x1200) та приводу Blu-Ray



НОВЕ ВИЗНАЧЕННЯ ВИСОКОЇ ЯКОСТІ ВІДЕО

Більш чітке, яскраве і якісне зображення та досконала аудіосистема - першочергові речі, що необхідні для відтворення HD-контенту. Завдяки унікальній розподільній здатності дисплею (WUXGA, 1920x1200) та інтегрованому приводу Blu-Ray, ноутбук ASUS M70 повністю готовий до ери відео формату HD. В основу M70 покладено найсучаснішу процесорну технологію Intel® Centrino® та операційну систему Windows Vista® Business, ці компоненти забезпечують абсолютну мобільність ноутбуку, неймовірний реалізм в іграх та неперевершену якість при перегляді фільмів.

www.asus.ua

DataLux (ДатаЛюкс) тел: +38(044)490-92-70; ELKO (Елко) тел: +38(044)461-96-70; Fox trot 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, ТД 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 — торговельні марки Intel Corporation в США та інших країнах.



Об инструкциях и коробках Рейнер говорит: «Это очень непростая работа, требующая значительных временных затрат. Вначале нашей целью было сохранить игру со всеми инструкциями и изображением коробки. Однако участникам проекта и сочувствующим иногда приходилось сканировать сотни страниц мануала. Мы быстро поняли, что отвлекаемся от нашей основной задачи – идеального ремастеринга игр для Amiga. Потому от первоначальной идеи пришлось отказаться». SPS дает на своем сайте советы по сканированию, а также сотрудничает с другими проектами с целью дополнить игры обложками и документацией.

Japanese Amusement Machine Manufacturer's Association (JAMMA) в восьмидесятых годах прошлого века установила стандарт для подключения аркадных автоматов. И чтобы перевести их на другую игру, необходимо было просто заменить блок управления процессором. Но сегодня, когда «монетные» автоматы исчезают из игровых залов, только преданные энтузиасты способны сохранить эти реликвии для будущих поколений. Эмуляция возродила к жизни сотни проектов, но, играя в отреставрированные игры, вы никогда не ощутите того, что чувствовали игроки в прошлом, стоя перед оригинальным автоматом. Одно из мест, где вам всегда помогут советом и делом, – форум и IRC-канал JAMMA+, модераторами которых являются Колин Девис (Colin Davies) и Люк Уэллс (Luke Wells).

«У меня сейчас где-то 25–30 машин, и теперь самая главная трудность – нехватка места, – говорит Девис. – Проблема в том, что рано или поздно вы начинаете собирать другие аркадные автоматы, например музыкальные или "патинко", а также инструкции к ним и огромные розовые неоновые знаки». Одни детали достать очень легко, другие же чрезвычайно редки. Если потрудиться, можно поддерживать машины в рабочем состоянии. Ведь они создавались с расчетом на работу 24 часа в сутки, так что, по сути, сейчас эти реликты в доме престарелых, где не приходится напрягаться и вполноценно. Вполне реально купить новые растровые мониторы для замены и даже парочку старых кинескопов. Существует довольно большое сообщество настоящих фанатов, при необходимости есть с кем связаться и у кого попросить совета». Форум JAMMA+ помог Девису решить технические проблемы и найти единомышленников. Это также неисчерпаемый кладезь информации о том, где и какие запчасти можно приобрести. «Если только ваш вопрос не предельно туманен, всегда найдется человек, способный ответить на него или хотя бы указать направление, в котором нужно двигаться». Есть и другие форумы или рассылки новостей, один из них, например, посвящен исключительно играм с векторной графикой. Существует целый раздел на форуме JAMMA+, где участники выкладывают фото своих машин, а также снимки с изображениями все еще работающих игровых автоматов, сохранившихся в общественных местах.

У Уэллса сейчас около 50 машин, и он говорит, что поддержка их в рабочем состоянии превратилась из хобби в полноценную профессию. «Одни автоматы на сто процентов надежны, другим следует уделять массу времени и внимания, – объясняет он. – Запас-

Белый взгляд на National Museum of Computing, основанный в Блетчли-парк



«Цель CCS – сберечь историю британской IT-индустрии»

ти нынче найти несколько легче, поскольку производится много новых деталей. Однако некоторые разysкать просто невозможно, даже не выходя на цену».

Компьютеры и консоли нашего детства теперь считаются музейными экспонатами. Существуют несколько специализированных музеев и сообщества, посвященные сохранению истории вычислительных машин, и один из крупнейших центров находится в Америке.



ДАГ СПАЙСЕР
куратор National Computing Museum

Силиконовая Долина в Калифорнии – это колыбель многих компаний, которые подпитывали бум домашних компьютеров. А по соседству, в городе Маунтин-Вью (Mountain View), находится музей National Computing Museum, организованный некоммерческой организацией. Понять значимость его экспозиции нам помог куратор Даг Спайсер (Dag Spicer).

«Начало коллекции музея было положено в 1996 г., и ранее она являлась частью экспозиции Computer Museum в Бостоне.

Сам же бостонский музей имел статус филиала музея компании Digital Equipment Corporation, основанного в 1979-м. Практически все экспонаты коллекции – это пожертвования. А весьма скромные денежные фонды предназначены для особых случаев», – говорит он. National Computing Museum пытается не только восстанавливать и обслуживать оборудование, в нем также собрана богатая коллекция программного обеспечения. Но, как объясняет Спайсер, «чем старше устройство, тем больше требует оно времени и внимания». Одним из последних приобретений музея стала разностная машина Беббиджа. И хотя за годы жизни ее изоб-



ДОКУМЕНТАЛЬНЫЕ ДОКАЗАТЕЛЬСТВА

Итак, вы только что скачали копию реставрированной игры 20-летней давности. На что была похожа коробка? За что отвечают те или иные кнопки? Получить ответы на эти вопросы поможет такой сайт, как [Gamebox64](http://Gamebox64.com). Йен Блек (Iain Black) известен в кругах поклонников Commodore своим проектом www.zzap64.co.uk и работой над финансируемым фанатами номером 107 культового игрового журнала Zzap! Блек на www.gamebox64.com сформировал стандарты метода сканирования и сохранения коробок и руководств пользователя. На сайте можно найти регистрационные карточки, раскладки клавиатуры и даже носители (диск или кассета, чтобы увидеть изменения в данных и другую информацию). Существует также ссылка на соответствующие обзоры от Zzap!, где содержатся важные советы по той или иной игре.





Quantum Force

BLACKOPS

НАЙВИЩА СТАБІЛЬНІСТЬ, МАКСИМАЛЬНА ПРОДУКТИВНІСТЬ



Система охолодження «4 в 1» QuantumCooler виготовлена з міді і дозволяє ефективно охолоджувати планічний міст, паяльний міст і модуль VRM.



Активне охолодження



Пасивне охолодження



Водяне охолодження



Екстремальне охолодження (водним насосом)



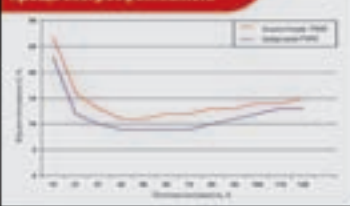
RAISED FOR LUNACY

Висока продуктивність



З виходом потужності більше 200 Ампер, восьмифазний цифровий P.W.M. підвищує можливість розгону енергоємних процесорів.

Краща енергоефективність



Втрата енергії в P.W.M. модулі відбувається при перемиканні між різними компонентами. Проте з восьмифазним цифровим P.W.M. енерговтрата скоротиться на 25% у порівнянні з аналоговим P.W.M.

СПЕЦИФІКАЦІЯ

- Підтримує процесори Intel® Core™ 2 Extreme, Core™ 2 Quad і Core™ 2 Duo з частотою f_{clk} до 1600 МГц
- Память Dual DDR3 1066 МГц, макс. 8ГБ
- 3*PCIe x 16 і підтримка технології ATI® CrossFire™
- Восьмифазний цифровий P.W.M. з підвищеною вихідною потужністю
- «4 в 1» Quantum Cooler Cooler для повітряного, водяного або екстремального охолодження
- Quantum BIOS для максимального розгону
- Утиліти Quantum Lap & Quantum Flow

Використайте наше онлайн-довідкове співробітництво
www.quantum-force.net





ТРЕБУЕТСЯ ПОМОЩЬ

Чем вы можете помочь проектам, упомянутым в нашей статье? Зайдите в Сеть, чтобы узнать об этом больше:

C64 Preservation Project

Commodore Preservation Project

<http://rittwege.com/c64pp>
Данный проект занимается поиском дисков для снятия образов и нуждается в помощи по работе со схемами защиты.

SPS
Software Preservation Society

Software Preservation Society
<http://www.softpres.org>
SPS разыскивает многие редкие игры (см. с. 24).

#JAMMA+
for Amiga, Atari, Commodore

JAMMA+
<http://www.jammaplus.co.uk>
Поделитесь своими знаниями и советами с коллегами – фанатами аркадных игр.

COMPUTER HISTORY MUSEUM

Computer History Museum (США)
<http://www.computerhistory.org>
Требуются пожертвования, волонтеры и устройства.

PERSONAL COMPUTER MUSEUM

Personal Computer Museum (Канада)
<http://www.pcmuseum.ca>
Разыскивает программное обеспечение, старые машины, нуждается в волонтерах.

Computer Conservation Society

Computer Conservation Society
<http://www.computerconservation.society.org>
Здесь можно найти подробную информацию о проводимых мероприятиях, а также о том, как присоединиться к сетевому сообществу.

MUSEUM OF COMPUTING

National Museum Of Computing Swindon
<http://www.museum-of-computing.org.uk>
Большое здание в окрестностях Суиндона, в котором хранится коллекция.



«Компьютеры нашего детства теперь считаются музейными экспонатами»

ретателя Чарльза Беббиджа устройство так и не построили, этот механический калькулятор является прямым предком современного компьютера. Макет данной машины сделан в Великобритании в Science Museum и затем перевезен в Калифорнию. На протяжении года он будет выставляться вместе с другими экспонатами. Если верить Спайсеру, в коллекции много редких предметов, но, по его мнению, жемчужинами являются знаменитая шифровальная машина Вермахта «Энигма», система ПВО SAGE от IBM и компьютерная система MIT Whirlwind.

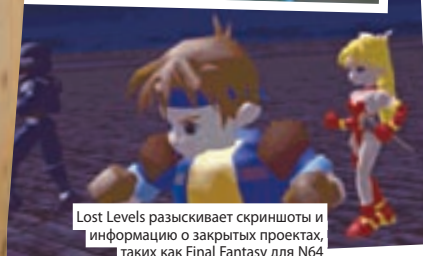
«Энигма» – ниточка к одной из крупнейших британских коллекций в Блетчли-парк. Именно здесь во времена Второй мировой войны аналитики с помощью ранних компьютеров расшифровывали сообщения, закодированные этой машиной.

Управлять и содержать коллекцию National Museum of Computing помогает Computer Conservation Society (CCS), сформированное в 1989 г. как совместное предприятие Science Museum и British Computer Society. Секретарь Кевин Мюррелл (Kevin Murrell) рассказывает о задачах организации: «Цель CCS – собрать историю британской IT-индустрии. А это подразумевает сохранение предметов и устройств. Предельно важны как программное обеспечение, так и оборудование, на котором оно используется. Сейчас разработано множество специальных методик, позволяющих извлечь данные с устаревших носителей, что ранее считалось невозможным. После того как мы заставляем аппаратную часть функциони-

ровать и восстанавливаем софт, создается программный эмулятор. Потом он проверяется на соответствие оригинальному устройству». Добровольные пожертвования помогли увеличить коллекцию, но Мюррелл указывает на главную проблему: «От британской компьютерной индустрии мало что осталось, однако у многих людей все еще сохранились документы или инструкции по эксплуатации старых устройств, и эти данные зачастую бесценны. Программное обеспечение в форме бумажных документов или магнитных пленок также очень сложно раздобыть».

Коллекция, ранее известная как Retrobeer, пару лет назад оказалась на грани переезда из Блетчли-парк. «Здесь CCS занималась поддержкой таких легендарных машин, как «Бомба» Тьюринга и компьютер «Колосс». Приведение в рабочее состояние обоих устройств требовало значительных затрат времени, но оно того стоило – ведь это превосходные образцы инженерной мысли периода Второй мировой войны. Реставрация их практически завершена, и мы все больше узнаем о том, каким образом они использовались», – говорит Мюррелл. «Бомба» недавно приняла участие в состязании по взлому кодов, соревнуясь с современными компьютерами.

В дополнение к работе с основной экспозицией сообщество ежегодно проводит серию открытых лекций в Science Museum в Лондоне, а также в Museum of Science and Industry в Манчестере. Не так давно в программу включили доклад в честь 25-й годовщины «Компьютера BBC», делал его конструктор устройства Стив Фербер (Steve Furber). «Такие мероприятия открыты для всех желающих. Кроме того, мы периодически организуем что-нибудь особенное, например семинар по восстановлению компьютеров в профильном музее в Блетчли-парк. Детальную информацию о мероприятиях и о том, как присоединиться к обществу, можно найти на нашем сайте». Есть экспонат, к которому Мюррелл испытывает особое чувство. «Моя любимая машина – Ferranti Pegasus, ее возрождением занималось CCS, и она теперь выставляется в Лондоне. Устройству уже больше 50 лет, а оно все еще нормально работает – это действительно один из старейших полноценных электронных компьютеров в мире».



Lost Levels разыскивает скриншоты и информацию о закрытых проектах, таких как Final Fantasy для N64

Еще одна большая экспозиция находится в Суиндоне. Музей Museum of Computing вырос из коллекции группы энтузиастов Psion Organiser, собравшейся 15 лет назад. Саймон Уэбб (Simon Webb), который сейчас работает куратором музея, и его основатель Джереми Холт (Jeremy Holt) нередко обсуждали возможности создания экспозиции. «Мы еще тогда мечтали о компьютерном музее и считали Суиндон отличным местом для его размещения. Бывший железнодорожный городок теперь процветает благодаря таким компаниям, как Intel и Motorola», – рассказывает Уэбб. Тогда, шесть лет назад, Холт разыскал подходящее помещение и договорился об аренде. «Хорошо, что нам удалось-таки собрать всю коллекцию в одном месте. За эти годы у меня скопилось около 150 машин», – комментирует Уэбб.

Музей работает не ради коммерческой прибыли. Все экспонаты были получены в виде благотворительных пожертвований. «Мы ничего не покупали и полагались только на щедрость окружающих. В экспозицию передавались как отдельные машины, так и целые коллекции», – с благодарностью вспоминает Уэбб. «У нас есть связь с другими музеями, которые также нам помогали. А уж собрать все воедино и систематизировать было не очень сложно». Для некоммерческой организации, управляемой на добровольных началах, главную проблему, естественно, составляло финансирование, и пожертвования всегда приветствовались.

Большинство экспонатов, выставленных в Museum of Computing, связано с историей развития персональных компьютеров. «Это может показаться странным, но многие очень привязываются к своим первым компьютерам, так же, как и к первым автомобилям», – рассуждает Уэбб. – Здорово общаться с людьми на тему их первого знакомства с компьютерной техникой. Мы даже возлагаем большие надежды на запуск проекта, призванного увековечить некоторые из таких воспоминаний. Конечно, программное обеспечение также имеет немалую ценность, и коллекция включает многие любопытные экспонаты, запускающиеся на классических процессорах 80-х. Сейчас смотреть на Sinclair Spectrum – одно удовольствие. Но видеть работающую на этой машине Manic Miner – нечто потрясающее! В нашем музее раритеты можно попробовать в деле, и мы хотим, чтобы так все и оставалось. Но в сохранении программного обеспечения есть свои нюансы: магнитные носители информации

Один из залов Personal Computer Museum (Канада). Вход свободный, но вас впустят, только если споете канадский гимн в двоичном коде



со временем выходят из строя, и это доставляет немало забот. Наша величайшая проблема в том, что многие люди не знают о нашем существовании. Расскажите о нас. Нам всегда нужны добровольцы. Вам не обязательно проживать в Суиндоне, чтобы помочь, – у нас работают люди со всей страны». Не так давно в музее проводилось празднование юбилея калькулятора, которое посетил сам сэр Клайв Синклер.

С закрытием Оукфилдского кампуса университета Бата коллекции понадобится новый дом. «Музей не закроется, просто на какой-то срок он переедет на склад, – уверяет Уэбб. – Нельзя назвать такое решение идеальным, но можно быть уверенным, что коллекция в безопасности. Вдобавок это даст нам время, чтобы найти то, чего музей на самом деле заслуживает, – постоянный дом в Суиндоне. В конце концов, коллекция уникальна». Любому желающий может помочь каждому из вышеупомянутых проектов, передав устройства, программное обеспечение или посвятить этому делу личное время. Дважды подумайте, прежде чем выбрасывать какое-либо устройство, только потому что вам негде его поставить. Посещайте музеи, и вы сможете окунуться в прошлое. Когда игровая индустрия движется вперед семимильными шагами, приятно осознавать, что существуют люди, которые посвятили свою жизнь сохранению ее истории.



ПИТЕР РИТТУЭЙДЖ
глава Commodore
Preservation Project



Вот такие уникальные устройства находятся в экспозиции музея в Блетчли-парк



Созданный инженером Томми Флауэрсом (Tommy Flowers), «Колосс» был одним из первых программируемых компьютеров

О, КАНАДА



Сид Болтон (Syd Bolton) собирает компьютеры и игровые системы начиная с 1987 г., а в сентябре 2005-го его личная коллекция стала основой экспозиции Personal Computer Museum в Брантфорде (Онтарио). Есть ли в коллекции канадские устройства? Болтон отвечает: «Машины Alextel и Telidon исключительно канадского производства были собраны в месте, расположенном всего в часе езды от музея. Они могли передавать сложные изображения по телефонным линиям в середине восьмидесятых годов про-

шлого века – задолго до того, как была изобретена Всемирная Паутина. Машина Hyperion также канадского происхождения – первое портативное устройство, совместимое с PC. Большинство полагает, что пионер данного направления – компания Compaq, но это не так.

Мы получили невероятное количество устройств, так что сейчас можем больше не покупать никаких компьютеров». Как утверждает Болтон, дело не только в аппаратуре: «Наша библиотека программ в последние годы рас-

тет поразительными темпами. К тому же есть солидная коллекция журналов, в настоящий момент она насчитывает более трех тысяч выпусков».

Он с оптимизмом смотрит в будущее канадской игровой индустрии. «Канада привлекает в игровую сферу все больше компаний. Такие монстры, как BioWare, Silicon Knights и филиалы больших фирм EA или Ubisoft, уже давно присутствуют в Канаде. Даже японские разработчики Capcom и Koei открыли здесь свои представительства».

виставка-шоу брендів цифрових технологій

цифроМанія :)



виставка інтерактивних розваг

територіяігор

→ 30 ЖОВТНЯ –
2 ЛИСТОПАДА

Виставковий
центр



КИТ В
ЕКСПО
ПЛАЗА

(вул. Салютна, 2-Б, ст. м. "Новоки")

ІГРОВИЙ
ПАРАДАЙЗ!

Запрошуємо відвідати!

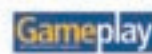
Замовте запрошення на сайтах → www.digimania.ua

www.game-expo.com.ua

або за телефоном гарячої лінії → (044) 461-2191



Генеральні медіапартнери



Медіапартнери



Превью

Путешествия в будущее и материализация духов

В этом разделе

- 34 World of Warcraft: Wrath of the Lich King
- 42 Gears of War 2
- 52 LOVE

World of Warcraft: Wrath of the Lich King

Падший принц Артас, более известный жителям Азерота как Король-лич, сверкая глазами, восседает на своем ледяном троне и ждет не дождет гостей. Кто из десяти миллионов леммингов рискнет добраться до него первым?

с. 34

LOVE

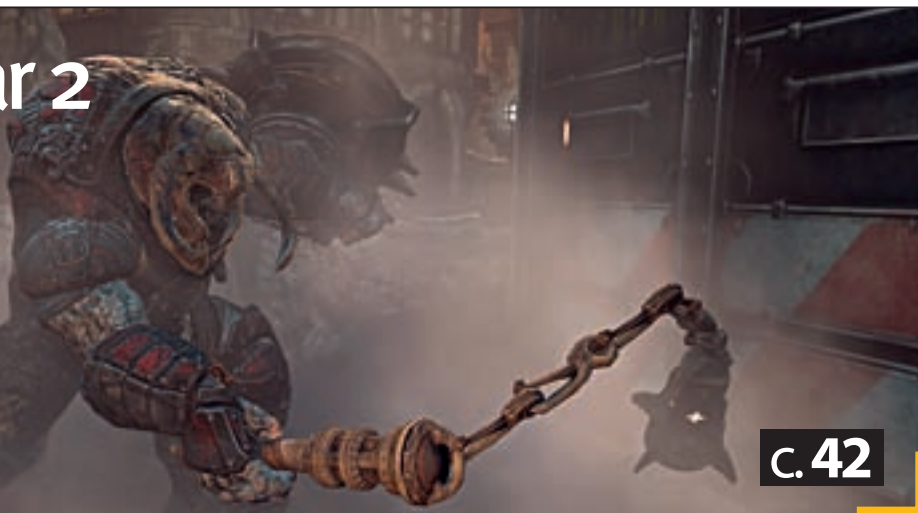
с. 52



Gears of War 2

Громкий успех оригинальной Gears of War не оставлял никаких сомнений в том, что приключения Маркуса Феникса продолжатся. И действительно, циничный вояка вернется на экраны наших телевизоров уже в ноябре – вы точно не будете разочарованы!

с. 42





Укаждою своу демон



PLAYSTATION 3



XBOX 360 LIVE

PC DVD-ROM

©2008 ЗАО «IC». Все права защищены. CAPCOM CO., LTD. 2008 ALL RIGHTS RESERVED. "P" "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 «ДП Сербсофтпро»



DEVIL MAY CRY

CAPCOM®

DEVILMAYCRY.COM

World of WarCraft:

You are NOT prepared! Again

Десятимиллионный лемминг сделал свои первые шаги навстречу легенде, большая часть населения Азерота окончательно перебралась в Outland, а особо продвинутые личности успели обломать рога Иллидану, поставить на место зарвавшегося Килджаэдена и даже немного заскучать. Могли ли в Blizzard оставить эти факты без внимания? Да ни в коем разе.



©2008 Blizzard Entertainment, Inc. All rights reserved. Wrath of the Lich King is a trademark, and World of Warcraft, Blizzard Entertainment and Warcraft are trademarks or registered trademarks of Blizzard Entertainment, Inc. in the U.S. and/or other countries

Дмитрий Курятник

Wrath of the Lich King



«Второе дополнение к игре обязательно вернет на поле брани даже ушедших на заслуженный отдых ветеранов»

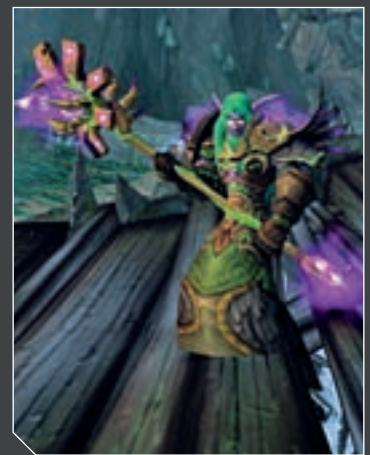
Паспорт

Жанр MMORPG**Разработчик** Blizzard Entertainment**Издатель** Activision Blizzard**Издатель в Украине** «Софтпром»**Дата выхода** октябрь 2008**Сайт** wow-europe.com/wrath

О разработчике

Blizzard Entertainment**Игры** The Lost Vikings, Rock N' Roll Racing, StarCraft, серии Diablo, WarCraft**Сайт** www.blizzard.com

Компания-разработчик, которая абсолютно не нуждается в представлении. За семнадцать лет своего существования ухитрилась не выпустить ни одного провального проекта. Более того, сотворила без преувеличения великие игровые серии, собравшие огромную армию поклонников по всему миру.



Рассказывать о популярности World of WarCraft – дело неблагодарное, у десяти миллионов подписчиков найдется множество аргументов в пользу этой игры. Для кого-то вся прелесть заключается в прогулках с друзьями по рейдовым подземельям, кто-то вспомнит собственные подвиги на ристалищах, где сражаются между собой представители противоположных фракций, а кто-то скажет, что просто любит общаться с новыми людьми. И каждый будет по-своему прав. World of WarCraft не может похвастаться сногшибательной ресурсоемкой графикой, инновационным геймплеем и заоблачными системными тре-



Коридоры Drak'Theron

бованиями – зачастую именно это многие разработчики спешат занести в плюсы очередного детища. Зато мир WoW понятен всем, прост в освоении и по-домашнему уютен. А еще Blizzard продолжает радовать нас обновлениями для любимой игры. Скоро выйдет второе, которое обязательно вернет на поле брани даже ушедших на заслуженный отдых ветеранов. Еще бы, ведь количество ожидаемых изменений и нововведений действительно велико. Давайте вместе посмотрим на то, что нас ждет впереди.

В первую очередь мы сможем посетить ранее неизведанный континент Northrend, также известный как «крыша мира». Именно там на ледяном троне восседает темный повелитель Плети Король-лич (Lich King), он же падший принц Артас (Arthas Menethil) и орочий шаман Нерзул (Ner'zhul) в одном лице. Новый континент под стать своему правителю – суров и немилосерден. Большая часть территории девяти регионов Northrend представляет собой занесенные снегами и закованные во льды пустоши,

«Артас появится в игре уже после выхода дополнения в одном из больших патчей»

куда до достижения героем 70 уровня лучше и не соваться. Впрочем, будет неверным утверждение, что все новые зоны похожи друг на друга, каждая из локаций уникальна и обладает собственной историей. К примеру, огромная долина The Great Dragonblight с незапамятных времен служит клад-

бищем для драконов, а восточный Zul'Drak – вотчина ледяных троллей Drakkari. Не обошлось и без доброго десятка новых фракций, среди которых встречаются и такие экзотические, как tuskarr – раса человекоподобных моржей, или taunka – агрессивные дальние родственники тауренов.

Разумеется, нас ждут и новые подземелья – к услугам игроков предоставят больше десятка инстансов, рассчитанных на 5, 10 и 25 человек. Причем они будут располагаться не только на не освоенных еще территориях. Через Пещеры Времени мы сможем попасть в Стратхолм прошлого, и, сражаясь на стороне Артаса, очистить город от зараженных чумой жителей (припоминаете шестую миссию кампании за людей в WarCraft III?). А во владениях Короля-лича нам придется испытать на прочность врата Utgarde Keep, твердыни спящего короля Ymiron, предводителя расы врикулов, посетить столицу ледяных троллей древний Gundrak и,



Ключ-юч!



наконец, встретиться лицом к лицу с самим Артасом. Падший принц появится в игре уже после выхода дополнения в одном из ближайших больших патчей, как это было с Иллиданом в Burning Crusade.

Про старые рейдовые инстансы стараются тоже не забывать. Так, обновят одно из самых грандиозных «подземелий» – Наххгамас, оно будет рассчитано на прохождение группами в 10 и 25 человек. Кроме того, для многих инстансов планируется задействовать хорошо зарекомендовавшую себя в Burning Crusade систему повышения уровня сложности, так называемую heroic mode. Сохранился и принцип разделения dungeons на несколько секторов – вспомним Tempest Keep или Coilfang Reservoir.

Впрочем, что мы все о PvE да о PvE? О PvP-игроках тоже позаботились, да еще как! Помните, сколько яростно мы сражались за право обладать заветным городом Halaas? В дополнении разработчики выделили под world PvP целую локацию – замерзшее озеро Wintergrasp. Вы никогда не задумывались, почему, несмотря на обилие разнообразной военной техники, которую мы видим в игре практически на каждом шагу, у нас не было ни единой возможности применить ее в деле? Очевидно, вдохновленные идеями грядущей Warhammer Online разработчики обещают исправить досадную оплошность, и теперь в битвах при Wintergrasp осадные машины, гномьи вертолеты и гоблинские shreddеры будут использоваться на всю катушку. Члены фракции, контролирующей Wintergrasp, смогут собирать с боссов в подземельях

особые жетоны, позволяющие покупать уникальное обмундирование, так что желающие повоювать найдутся всегда.

Появятся и новые battlegrounds (площадки для массовых PvP-сражений). В частности, Northrend Battleground будет рассчитана на команды в 10 или 15 человек (пока доподлинно неизвестно), а продолжительность партии в среднем составит 30–40 минут. Атакующий отряд высаживается на остров и с помощью осадных машин пробирует себе путь через фортификационные сооружения к сердцу острова, ну а защитники всеми силами пытаются помешать захвату контрольной точки. После окончания раунда команды меняются местами. Как и в боях на озере Wintergrasp, здесь позволят использовать военную технику, а также разрушать здания. Для любителей менее многолюдных сражений готовят две новые арены. Первая – ныне пустующий стадион в столице орков Оргриммаре. Вторая будет находиться в катакомбах Даларана, магического города, неизвестным образом переместившегося из-под защищавшего его купола в горах Альтерака на просторы Нортленда.

Хорошей традицией стало расширение списка доступных рецептов и даже появление новых профессий. Максимальный уровень мастерства вырастет с 375 до 450 очков, а все желающие осваивают невиданное доселе ремесло – inscription. Предназначена эта профессия для улучшения и видоизменения классовых умений. Заклинания и таланты можно будет усилить, увеличить время их дейс-

«Разумеется, нас ждут и новые подземелья»

Blackster

ЭКСТРЕМАЛЬНО
ПОТУЖНИЙ!



Blackster Plasma 850



Комп'ютер на базі
чотирнадцатерного
процесора
Intel® Core™ 2 Quad



Місце зустрічі - крайній західний кордон

Фокстрот. Техніка для дому: 8 800 500 15 30
www.foxitrot.com.ua

ForMart: 8 800 500 40 40 www.foarmart.com.ua

MegaMax: 8 044 200 00 00 www.mega-max.com.ua

Домотехніка: 8 800 300 20 20 www.domotekhnika.ua

METRO: 8 800 501 40 10 www.metro.ua

ОКЕЙ: www.okmarket.com.ua

www.blackster.com.ua

Intel, noname Intel, Intel Core i-Core i
Товарознавство: інформація на території України не
має ефекту.



«С поднятием level cap до восьмидесятого уровня все классы обзаведутся приличным количеством дополнительных умений»

→ твия или даже вообще подкорректировать механику применения. В качестве примеров разработчики упоминают Backstab с повышенным шансом нанести критические повреждения, Frost Nova с гораздо большим радиусом поражения или Fireball, отбрасывающий противника назад. Особенно полезной окажется новая профессия в PvP, ведь

она принесет элемент неожиданности и заставит пересмотреть многие привычные тактики. Кстати, по слухам результаты собственных трудов inscriptor сможет продавать через аукцион. Аналогичное право получит и enchanter.

Wrath of the Lich King продемонстрирует нам первый из героических классов мира WarCraft. Рас-

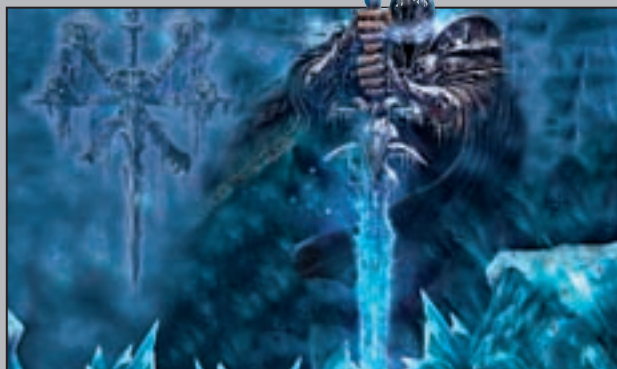
полагая персонажем 55 уровня и выполнив специальную цепочку квестов, можно будет начать игру за рыцаря смерти (death knight), известного еще по WarCraft III. Конечно, юниты с таким названием встречались и в более ранних эпизодах серии, но они сильно отличались от своих современных тезок. Сейчас рыцари смерти – это пад-

шие паладины, посвятившие себя служению Королю-личу.

Новый класс весьма и весьма интересен. По сути, он – это носящий тяжелую броню танк с приличными показателями damage per second, компенсирующий отсутствие щита способностью обороняться с помощью двуручных мечей и молотов. Вместо привычной маны, ярости или энергии рыцарь тратит на специальные умения особые руны. По мере использования способностей руны «разряжаются» и вновь накапливают силу

«Особые почести достанутся героям старого World of WarCraft»

Он начинает сердиться



→ Король-лич – персонаж с непростой судьбой. Когда-то он был простым орошчим шаманом Нерзулом, но поддавшись на провокацию демонов Пылающего Легиона, получил невиданное могущество и умудрился натворить дел. После чего его поймали, иссушили и заточили в глыбу льда в назидание потомкам.

Это несколько стеснило его в движениях, однако

ничуть не помешало строить коварные планы. И первой жертвой Короля-лича стал ничего не подозревавший принц Артас, работающий паладином при отцовском дворе. Цепочка тщательно спланированных случайностей заставила его принять ряд необдуманных решений, в результате чего от него отвернулись друзья и соратники, а сам Артас оказался в плену у прокля-



Зато у Орды паладины красивее!

только спустя определенный промежуток времени.

В перерывах между сражениями эти бойцы могут наносить на свое оружие до шести рун, делящихся на blood, frost, unholy, и именно их порядок и количество будут определять роль рыцаря в группе. Так, первые руны превращают его в damage dealer, очень эффективного в ближнем бою. Тот, кто специализируется на рунах второго типа, выступает в роли танка. Ну а поклонник третьих больше похож на некроманта:

того оружия – легендарного меча Фростморна, посредством которого его сознанием овладевал Нерзул.

Очень скоро принц утратил остатки человеческой сущности, убил собственного отца и радикально поменял имидж, став похожим на обычных обитателей склепов и могил. Выполняя приказы Короля-лича он возгла-

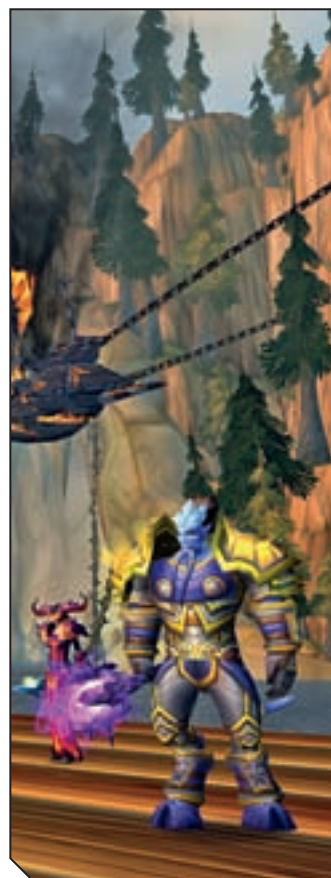
его конек – призыв нежити и всевозможных болезней, делающих врагов чахлыми и немощными. Впрочем, конкурентом ни для одного из нынешних оборонительных классов рыцарь смерти не станет, у него тоже появится достаточно четкое предназначение. Если танки-воины годны на все случаи жизни, друиды пред-

вил армию нежити, имеющую Плетью, и еще долго будоражил своим присутствием население обоих континентов. А когда демоны были повержены и Нерзул смог освободиться от их власти, Артас отправился на север, чтобы подняться на ледяной трон и слиться с шаманом воедино, освободив его таким образом из ледяного плена.

«Можно будет начать игру за рыцаря смерти»

почитают сдерживать нескольких сильных врагов, а паладины – огромные толпы слабеньких, то death knights будут специализироваться на отвлечении внимания колдунов и прочих любителей дальнего боя.

С поднятием level cap до восьмидесятого уровня все классы обзаведутся приличным количеством дополнительных умений. Изменений масса, как приятных, так и не очень. Друиды, к примеру, овладеют новыми воскрешающими и исцеляющими заклинаниями, а Entangling roots теперь будут действовать и в помещении. Воины получат талант, позволяющий держать по двуручному оружию в каждой руке, хотя бить они при этом будут на 30% медленнее. К тому же они станут наносить больше повреждений в защитной стойке, а действие Battle Shout теперь распространится на весь рейд. Разбойничье умение Sap отныне применимо к любому, «кто имеет череп и мозг





Дуэль парнокопытных

в нем» плюс у родие появится какая-никакая, а атака по площади – Fan of Knives. Разработчики обещают пересмотреть и специализацию на кинжалах, дабы сделать ее более полезной.

Что до охотников, то с выходом дополнения их питомцы получат

собственные древа талантов. Всех доступных животных поделят на три типа и каждому достанется по отдельной «ветке». Коротенькой, но вполне достаточной, чтобы усилить животинку в качестве танка, damage dealer или бойца поддержки. Священники научатся погру-

жать зарвавшихся агрессоров в глубокий сон, а также обретут возможность призывать «ангела-хранителя», лечащего дружелюбную цель и способного путем самопожертвования спасти ее от смерти.

Магов обещают наделить мощнейшими заклятиями, наносящими урон по площади – чтобы компенсировать резко снизившуюся необходимость в заклинании polymorph. Нет, оно, конечно, как и раньше будет оперативно превращать врагов в овечек, хрюшек и черепашек, выводя их из боя, просто умениями для уменьшения численности противника обзаведутся и многие другие классы.

Warlock, помимо заклинания Demonic Circle, позволяющего вернуться в заранее отмеченную точку, получат демоническую форму, сильно повышающую их способности в области shadow-магии.

Эффекты шаманских тотемов теперь тоже станут распространяться на весь рейд. Кроме того, адепты плясок и бубна овладеют умениями, необходимыми для crowd control. К примеру, заклинание Hex превратит врага в безобидное существо, неспособное атаковать, хотя и не лишенное при этом свободы передвижения.

Чтобы разнообразить список стоящих перед игроками задач, Blizzard вводит систему достижений, хорошо знакомую пользователям Xbox LIVE! и любителям Team Fortress 2. Успехи геймера в любой области, будь то PvP, PvE или даже рукоделие, отмечаются

на специальной вкладке в окне персонажа. Достижения могут быть как совсем скромными (получение уровня, выполнение определенного количества заданий или просто успешное падение с большой высоты), так и вполне серьезными (прохождение рейдовых инстансов без единой гибели, убийство босса неполным составом партии или победа на арене в десяти играх подряд). Особые почести достанутся героям старого World of WarCraft. Так называемые Feats of Strength выделяют из массы геймеров, обладающих редкими титулами и званиями, отметят владельцев уникальных ездовых животных. Всего в игру планируют ввести больше 500 оригинальных achievements. Их получение будет поощряться всяческими безделушками вроде уникальных одежек, питомцев или званий.

Перечень грядущих изменений на этом не заканчивается – Blizzard традиционно вносит в игру много всего и сразу. Так, чтобы у геймеров разбежались глаза в попытках решить, куда податься в первую очередь. Старожилы Азерота и Дразнора уже давно, затаив дыхание, ждут выхода дополнения. А если вы к ним еще не принадлежите, то сейчас самая пора подключаться, тем более что в последнем патче разработчики в очередной раз упростили игру для начинающих. И путь от первого до семидесятого уровня теперь требует еще меньше времени и усилий.

«Перечень изменений на этом не заканчивается»



Дриада диво как хороша

PROLOGUE

STALKER

clear sky



© 2008 Advanced Micro Devices, Inc. Всі права захищено. AMD, логотип AMD, AMD Phenom та брендний логотип AMD Phenom є торговельними знаками компанії Advanced Micro Devices, Inc. Всі інші торговельні знаки належать їхнім власникам. AMD Phenom X4 9550 є торговельним знаком компанії AMD.



Windows Vista



**IMPRESSION
COMPUTERS**

www.impression.ua

Комп'ютер – це Impression

Будь наготові, справжній герою! Твоя доля – довгий шлях боротьби, наприкінці якого зрозумієш, хто ти! Воюй, збирай артефакти, торгуй, шукай нові шляхи - зроби все, аби дістатися мети!

Спеціально створений для цього **комп'ютер Impression S.T.A.L.K.E.R.** на базі чотириядерного процесора **AMD Phenom™ X4 9550** забезпечить повну реалістичність нової гри. Видовищні сюжетні сцени, новий анімаційний движок, технологічна і деталізована графіка – лише з комп'ютером Impression ти відчуєш усі ці переваги.

Ліцензійний диск **S.T.A.L.K.E.R.: Clear Sky** – у подарунок.

Шукай у магазинах електроніки з **29 серпня 2008 року**.

Лінія підтримки TM Impression: **(044) 241-94-64**

Gears of War 2

Марат Баширов

Кому война, а кому мать родна

Честность главного дизайнера Gears of War 2 Клифа Блежински (Cliff Blezinski) заслуживает уважения. Он не скрывает, что Epic даже не думала браться за продолжение Gears of War до того момента, пока Microsoft не рассказала об огромном количестве заказов на него.



«Gears of War 2 должна получиться как минимум не хуже предшественницы»



Паспорт

Жанр action

Разработчик Epic Games

Издатель Microsoft

Дата выхода ноябрь 2008

Сайт gearsofwar.com

О разработчике

Epic Games

Игры Gears of War, серии Unreal, Unreal Tournament

Сайт www.epicgames.com

Эта американская компания начинала с shareware-игр, но впоследствии сумела превратиться в одну из крупнейших независимых студий в мире. Кроме производства AAA-проектов, Epic Games также занимается созданием и распространением технологии Unreal Engine.



Если сериал будет пользоваться популярностью, Epic выражает готовность сделать хоть шесть частей. Ведь оригинальная Gears of War – одна из первых игр, имеющих право претендовать на титул next-gen-проекта. Этот короткий, но мощный боевик познакомил нас с несколькими важными элементами геймплея, которые сейчас эксплуатируются практически в каждом втором шутере от третьего лица (начиная с The Club и заканчивая GTA IV). Поэтому неудивительно, что к сиквелу геймеры предъявляют особые, более высокие требования. Хватит ли у Epic сил не разочаровать фанатов?





Маркус Феникс, как и положено, жжот!



Это кто там шуршит?

Однозначно ответить мы сможем, только поиграв в финальную версию, но, судя по уже обнародованной информации, Gears of War 2 должна получиться как минимум не хуже предшественницы.

Действие второй серии разворачивается спустя шесть месяцев после финала первой. Взорвав огромную бомбу под самым носом у злейших врагов человечества, мы ненадолго остудили их пыл. Однако подобные действия имели одно неприятное последствие – болезнь, которую в народе прозвали «ржавое легкое» (rust lung). Из-за нее и так не слишком многочисленные выжившие вынуждены нести новые потери. В это же

время выясняется, что остатки сил Locust нашли способ прорваться на территорию последнего оплота людей, находящегося на ранее неприступном плато Джакинто (Jacinto). Загнанные в угол решили не ждать неминуемой кончины, а взять инициативу в свои руки и организовать масштабное наступление. В компании со старыми знакомыми Маркусом Фениксом (Marcus Fenix) и Домиником Сантьяго (Dominic Santiago) нам предстоит принять участие в одной из самых крупных военных операций в истории Gears of War.

Помогать знаменитым героям будут многочисленные новички. Наверное, главной звездой шоу

«В плане геймплея Gears of War 2 практически не отличается от оригинала»



Начальник начинает инспекцию подчиненных

станет колоритный парень по имени Диззи (Dizzy), в прошлом stranded (так называют людей, не попавших в защищенные города и вынужденных жить в постоянном страхе в покинутых поселениях). Чтобы успешно осуществить наступательную операцию, армии нужно дополнительное пушечное мясо. Для привлечения свежих кадров была организована специальная

«Действие второй серии разворачивается спустя шесть месяцев после финала первой»

программа Operation Lifeboat, в рамках которой семью рекрута переселяют в город и обеспечивают всем необходимым, а он, в свою очередь, обязан рисковать жизнью

и воевать с захватчиками. Диззи присоединился к отряду Маркуса именно таким образом. Эта «деревенщина» управляет огромным грузовиком, подшучивает над своим капитаном (мы бы не рискнули смеяться над ним), говорит с явным акцентом и носит смешную ковбойскую шляпу. Еще один интересный персонаж – некто Таи Калисо (Tai Kaliso), воин, лицо которого украшено многочисленными татуировками. Он следует таинственному кодексу чести и склонен к созерцанию. Можно только представить, как Маркусу будет сложно сражаться со столь разношерстной командой.

Сценарий для Gears of War 2 сочиняет Джошуа Ортера (Joshua

Ortega) – автор популярного романа ((FREQUENCIES)) и нескольких комиксов. Он собирается привнести в проект больше драматизма, уделив внимание чувствам и переживаниям героев. К примеру, важную роль в сюжете сыграет Доминик Сантьяго, который пытается найти свою жену Марию, – если вы были внимательны, то помните, что он еще в первой части искал какую-то женщину как раз перед началом главы Nightfall. Кроме того, Маркус столкнется с главным боссом – председателем Прескоттом (Prescott). В самом начале этот диктатор выступит с речью перед идущими в бой войсками. А у нашего любимого робота, помогавшего вскрывать двери, появится



UAZ 4x4 ПОЛНЫЙ ПРИВОД 2



- 42 позашляхових змагання у восьми регіонах Росії.

- 4 дисципліни за реальними правилами: Джип-тріал, Трофі-рейд, Джип-Спринт, Орієнтування.

- 39 автомобілів UAZ: позашляховики в оригінальній заводській комплектації для самостійного тюнінгу, автомобілі спеціальних служб і ексклюзивні «прокачані» прототипи.

- Реалістична система тюнінгу: передні й задні бампери, багажники, шноркелі, захист фар і стекол, розширювачі арок, пороги, силовий каркас, величезний вибір гуми від 38" до 40", десятки литих і кованих дисків, комплекти для боді-ліфта та ліфта підвіски, додаткове світло, чип-тюнінг двигуна та безліч іншого.

- На всіх трасах: ріки й болота, ями й канави, грязьові ванни й колії, завали з каменів і колод, інші «радість».

- Все необхідне для підкорення віртуального бездоріжжя: лебідки, компресори, GPS приймачі, знижена передача, хаби, блокування й багато чого іншого.



Всі подробиці на сайті



ПОЛНЫЙ ПРИВОД 2 HUMMER®

EXTREME EDITION



- 15 сучасних автомобілів General Motors: HUMMER, Cadillac, Chevrolet, Saab і GMC. Всі машини створені по реальним кресленням.

- 5 прославлених американських пікапів: Chevrolet Avalanche, Chevrolet Colorado, Chevrolet Silverado, GMC Canyon і GMC Sierra.

- 2 міжнародних чемпіонати, 76 трас у п'яти реалістично відтворених куточках планети: Крим, штат Невада, Ісландія, озеро Мічиган і Єгипет.

- Увесь спектр позашляхових перешкод, десятки тюнінг комплектів, сотні запчастин і багато чого іншого.

- Інтерактивний світ: агресивні суперники, зміна дня і ночі, вплив погодних умов на складність проходження траси тощо.



www.4x4game.ru

ІГРИ ПОВНІСТЮ СУМІСНІ!

Встановивши «Повний привід 2: УАЗ» і «Повний привід 2: HUMMER. Extreme Edition», можна скористатися перевагами обох проєктів і одержати додаткові можливості. Серед них і сумісність трас: УАЗ зможе відправлятися в подорож по усьому світу, а прославлені американські джипи будуть підкорювати російське бездоріжжя.

Виробництво в Україні «ДП Єврософтпром»



ASE avalon style
entertainment

Нарезка мяса к воскресному шашлычку



Кыш, тварь!

экран, с помощью которого мы сможем устраивать теломосты с командованием. Чтобы добиться большей эмоциональности, актеры, озвучивающие персонажей, теперь записываются вместе. И, наконец, на радость фанатам Джонди Маджио (John DiMaggio) снова сыграет роль Маркуса Феникса.

Если события первой части были скорее камерным конфликтом с участием небольшого количества людей, вынужденных действовать в рамках сложившихся обстоятельств, то сиквел окажется почти эпическим полотном, где хватит места и для человеческих судеб, и для масштабных виртуальных сражений. Благодаря обновленной технологии Unreal Engine 3 на экране может одновременно появлять-

ся множество вражеских солдат, что позволяет создавать серьезную массовку. Представьте себе путешествие на крыше огромного грузовика, утыканного пулеметами и пушками, на который в лучших традициях фильма «Матрица: Революция» отовсюду набрасываются сотни злодеев. Колеса сминают трупы и ломают деревья, высоко в небе кружатся вертолеты, с одной стороны на нас летят механические пауки, с другой подбирается транспорт, захваченный представителями Locust. Это сопровождается ревом снарядов, жужжанием пулеметов и меткими комментариями самого Маркуса. Не забудьте еще о красиво прорисованной воде, разрушаемых декорациях и новой физике мягких материалов (к последним, кстати,

«Взорвав бомбу под носом у врагов человечества, мы ненадолго остудили их пыл»



Идем на абордаж!



относятся и тела поверженных злодеев).

Несмотря на измененный сюжет и похорошевший визуальный ряд, в плане геймплея Gears of War 2 практически не отличается от оригинала. Авторы не стали менять проверенную механику stop and pop. Мы опять путешествуем по различным локациям, прячемся в укрытия, стреляем из всех стволов по противникам (а боезапас-то по-прежнему ограничен) и вовремя перезаряжаем оружие, регулярно получая приятные маленькие бонусы. Небольшие нововведения, безусловно, имеются: во-первых, укрытия попытались сделать мобильными. Например, герой может схватить врага и использовать его как живой щит. Вы наверняка будете рады такому шансу, когда рядом не окажется ни

единого бетонного блока. Конечно, в этом случае стрелять получится только из пистолета и перемещается герой с подобным грузом чрезвычайно медленно. Еще один минус – живой щит, вскоре превращающийся в мертвый, быстро приходит в негодность под градом пуль. А вот еще интересная новинка: разработчики обещают нам взаимодействие с представителем местной фауны – Rock worm медленно ползет по своим делам и также способен прикрыть крадущегося рядом игрока от выстрелов.

Второе ноу-хау касается использования бензопил. Незаметно подобравшись сзади к ничего не подозревающему врагу, вы сможете распилить его снизу вверх одним плавным движением. Если же у противника на пулемете тоже имеется зазубренная цепь, то, попытавшись его зарубить, вы начнете небольшую мини-дуэль, для победы в которой нужно всего лишь

A4TECH

www.a4tech.com.ua



EST. 1987

ТВОЯ ІГРОВА ЗБРОЯ!



Нові ігрові аксесуари серії **X7**



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



А ну, изыди!

→ быстро нажимать на кнопку *B*. Крови в процессе таких поединков льется столько, что у вас наверняка возникнет желание протереть экран телевизора.

Стоит упомянуть и интересные секреты, разбросанные по уровням. Теперь жетоны, снятые с тел погибших солдат, можно исследовать и узнать кое-что об их бывших владельцах. Все материалы, включая фотоснимок Марии, личные письма и медицинские карты, непосредственно связаны с сюжетом. Вести учет собранных предметов, а также обозначать их местоположение предлагается в специальном журнале.

Но самая лакомая часть – новые виды оружия! Их не слишком много, но те, что есть, вселяют оптимизм. Hammerburst оснастили бензопилой. Стрелять с его помощью нужно, быстро нажимая на курок, правда, при этом увеличивается отдача. В арсенал добавили огнемет *scorcher* (нам обещают самый красивый огонь в играх) и мощный пистолет, который палит очередями. Еще один приятный момент – гранаты стали «липкими». Они крепятся к стенам, людям и прочему. Есть и специальные газовые снаряды. Разрываясь, они выпускают облако смерто-

носного дыма. Разумеется, все эти фишки засверкают новыми красками в многопользовательском режиме, здесь, к слову, также проводятся некоторые реформы.

Начнем с кооперативного прохождения. Как и в случае с оригиналом, играть вдвоем намного веселее, чем в одиночку. В *Gears of War 2* каждый из участников совместного путешествия сможет выбрать тот уровень сложности, который больше всего ему подходит. Кстати, для слабых духом, детей и беременных женщин разработчики даже предусмотрели вариант ниже *Casual*. Совместные сетевые дуэли также подверглись модификации – вместо предлагаемого раньше противостояния восьми человек (команды четыре на четыре) в бой допускается десять (пять на пять). Не исключено, что недостающих игроков разрешат заменить ботами. Еще для облегчения поиска противников и союзников будет реализована система, похожая на использованную в *Halo 3* и *Call of Duty 4*. Карт для мультиплеера нарисовали около дюжины (среди них есть красивый ремейк *Gridlock*).

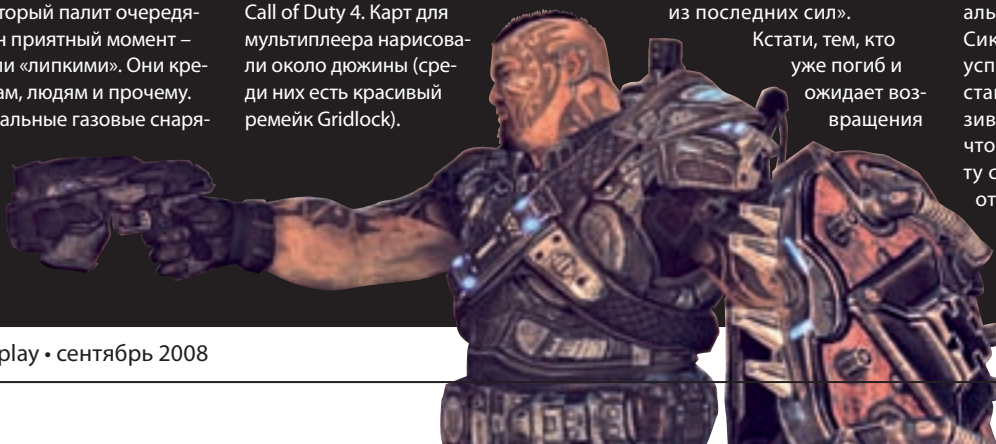
«Уже сейчас игра выглядит удивительно хорошо»

Увеличат и количество доступных режимов. Самый интересный – *Meatflag*. Это своеобразная вариация на тему захвата флага с той лишь разницей, что вместо него мы таскаем тело, которое сначала нужно усмирить и доставить на базу. Поклонники сетевых побоищ будут рады услышать о появлении целого набора разных способов жестокой расправы с поверженными врагами. К примеру, взяв снайперскую винтовку на манер клюшки для гольфа, вы сможете отправить голову оппонента за горизонт и т. д. Если же ваше альтер эго истекает кровью, но вы не хотите, чтобы он закончил свою виртуальную жизнь под ботинком товарища, стоит попробовать заставить умирающего отползти в сторону «как бы из последних сил».

Кстати, тем, кто уже погиб и ожидает возвращения

на арену, разработчики предложат полетать по уровню в режиме призрака и заняться фотографией. Похожая функция была реализована, например, в *Dead Rising*. Нажав на кнопку, вы делаете скриншот, за который насчитываются очки (в зависимости от количества игроков, наличия крови, взрывов и пр.). Затем картинка сразу же отправляется на сайт и становится участником большого конкурса на лучшую иллюстрацию. Есть также предположение, что компания включит в многопользовательский режим возможность записи видео, как в *Halo 3*.

Работы над *Gears of War 2* закончены примерно на 65%. Уже сейчас игра выглядит удивительно хорошо, и есть надежда, что проект появится в срок. Официальная дата выхода – 7 ноября. Сиквел легко может повторить успех своего предшественника, став очередным мощным эксклюзивом для Xbox 360. Главное, чтобы Epic сумела вернуть в игру ту самую незримую магию, не отпускающую даже после бессонной ночи, проведенной за геймпадом.





Начальнику гарнизону охраны
об'єкта "Зона" Миронову К.Т.
від керівника експедиції №32/258
Тихонова М.А.



3588КА/2344

Вже після розмови з професором Лебедевим,
повідомляється: Вийдіть 29 серпня,
у мобілізації, усіх наших постів у Зоні.

Тихонов М.А.

М. Тихонов

ПРОЛОГ

СТАЛКЕР

Чистое небо



www.stalker-game.com



Розробник GSC Game World. Випуск "Чистое небо" - версія 1.0 © 2008
Всіх прав на видання та розповсюдження на території СНД належить GSC Game World Publishing

LOVE

Марат Баширов



«Клиент, вмещающий всю эту красоту, весит около десяти мегабайт»

Процессуальная любовь

Если вы попытаетесь найти видеоигры со словом «любовь» в названии, то сразу же натолкнетесь на шпионскую 007: From Russia with Love и эротическую True Love. Между тем в мире уже существует проект LOVE (именно так, все буквы прописные). И он не имеет ничего общего ни с Джеймсом Бондом, ни с кawaiiными японскими школьницами.



→ LOVE делает шаг в абсолютно новом для MMOG направлении. Игра произвела фурор на GDC 2008, а заметки о ней попали на страницы крупнейших изданий – все это благодаря уникальному дизайну проекта. Эскил хочет, чтобы его детище напоминало зарисовки художников, а не холодные трехмерные панорамы. В скриншотах LOVE есть что-то, роднящее их с работами импрессионистов, причем если в статике картинка смотрится просто экзотично, то в динамике она практически гипнотизирует. Деревья колышутся на ветру, трава прижимается к земле, дымку пронизыва-

ют лучики света... и вдруг все это исчезает. Солнце уходит за горизонт, и мир тонет в темноте, а на небе зажигаются звезды.

Кстати, клиент, вмещающий всю эту красоту, весит около десяти мегабайт. Вы спросите, как же удалось записать столько контента в такую компактную упаковку? Ответ одновременно и прост, и сложен: процедурное программирование. В отличие от большинства современных игр, где используется огромное количество детализированных трехмерных моделей и гигабайты текстур, LOVE построена на формулах, скрытых в движке Quel Solaar. Чтобы нарисовать объ-

«Стинберг не думает, что его игра заинтересует тысячи людей, и рассчитывает на небольшое число посетителей»



Паспорт

Жанр MMOG

Разработчик Эскил Стинберг (Eskil Steenberg)

Издатель нет

Дата выхода нет данных

Сайт www.quelsolaar.com

О разработчике

Эскил Стинберг (Eskil Steenberg)

Игры нет

Сайт www.quelsolaar.com

Программист, который очень любит игры и пишет полезные утилиты для создания трехмерной графики. В перерывах между работой и покупкой новых и старых консолей в магазинчиках Акихабары занимается LOVE – своим дебютным проектом, рабочую версию которого удалось создать всего за 9 месяцев.



«На данном этапе игровой процесс еще не до конца оформлен»

ект, процессор производит расчет по определенной модели и получает необходимый предмет. Изменив единственный параметр (в рабочей версии разрешается это делать прямо во время игры), вы сможете менять геометрию и создавать отличные друг от друга вещи одного класса. Разумеется, чтобы движок справился со всеми вычислениями, вам понадобится

довольно мощный компьютер и быстрая видеокарта. Процедурная генерация контента уже использовалась создателями игр, достаточно вспомнить шутер .kkrieger и космическую MMOG Infinity: The Quest for Earth. Однако если в вышеупомянутых проектах разработчики хотели добиться определенной реалистичности картинки (что практически невозможно в таких

условиях), то Стинберг благодарно отказывается от подобных шагов и пытается создать собственный уникальный мир. И на данном этапе ему это действительно удастся.

Из-за нехватки времени и отсутствия помощников сценарий игры не написан. Автор избегает строгих рамок, он хочет создать мир, который бы жил собственной жизнью. Для этого Эскил позволяет нам влиять на виртуальное пространство. К примеру, вы можете побывать возле развалин, названных в честь реально существующего человека. Более того, вы сумеете встретиться с этим

счастливчиком и познакомиться с важной для местного сообщества персоной. Разработчик мечтает не просто написать историю, а скорее подтолкнуть геймеров слагать легенды, основанные на игровых событиях.

На данном этапе, когда проект даже не добрался до стадии альфа-версии, игровой процесс еще не до конца оформлен. Предполагается, что интерфейс будет максимально простым. Доступны четыре «кнопки», каждая из которых отвечает за определенное действие. Геймеры смогут самостоятельно доставлять объекты в виртуальный мир. Дабы начать



созидательную деятельность, предстоит найти специальный «кружок». Затем нужно принести его на базу, а уж здесь вы наконец сможете засадить открытую площадку развесистыми деревьями, соорудить каменный монумент или крайне полезные стены по периметру деревушки и др. Еще одна интересная фишка – терраморфинг: игрокам даже разрешат копать тоннели! Сам геймплей представляет собой смесь адвен-тюры, шутера и стратегии. Квестовая составляющая, по всей види-

мости, связана с поиском тех самых строительных бонусов и путешествиями по подземельям. От FPS игре достались сражения с компьютерными оппонентами, а от RTS – оборона собственного поселения, которое со временем непременно разрастется.

Столь привлекательная свобода действий может негативно отразиться на функциональности проекта. Без твердой модераторской руки затея рискует превратиться в артахусную «песочницу» с нагромождениями ненужных построек,

а геймеры будут бездумно гоняться за специальными растениями, необходимыми для возведения военного завода. Пожалуй, прежде чем давать игрокам такие мощные инструменты, Стинбергу стоит продумать систему контроля.

Радует желание разработчика начать с малого. Стинберг не думает, что его игра заинтересует десятки тысяч людей, поэтому рассчитывает на небольшое число посетителей. Двухсот-четырехсот человек вполне хватит для запуска пробного сервера. С каждого

пользователя автор планирует брать около 10 евро в месяц. Его можно понять, но нам бы, конечно, хотелось, чтобы LOVE оставалась бесплатной, как Endless Forest. В рамках своего проекта Стинберг собирается даже влиять на то, как общаются между собой геймеры. К примеру, он задается вопросом, что произойдет, если автоматически выводить на экран «в добрый путь» каждый раз, когда кто-то прощается и набирает в строке традиционное «пока». Станут ли впоследствии жители виртуального мира самостоятельно использовать предлагаемый им вариант или придумают обходной маневр?

Главная проблема LOVE на сегодняшний момент заключается в том, что ее делает только один человек. Если бы к работе над проектом подключились еще парочка специалистов, у нас мог бы действительно появиться реальный шанс в скором времени увидеть готовый проект. В противном случае до выхода игры и автор этих строк, и даже самые юные читатели Gameplay рискуют так и не дожить.

Блицинтервью с Эскилем Стинбергом

Расскажите о том, как вы пристрастились к играм и коллекционированию приставок?

Я не совсем коллекционер. Просто покупаю то, что мне нравится. Заинтересовался видеоиграми еще во времена NES, очень много часов провел за The Legend of Zelda. Уверенно могу поставить этот проект в один ряд с такими шедеврами, как DOOM II, Quake, Another World, ICO, Shadow of the Colossus.

LOVE чрезвычайно интересная и в то же время необычная игра. Как вам пришла в голову идея этого проекта? Вы делаете ставку на технологии или на геймплей?

Интересен проект лишь тогда, когда и геймплей, и графика дополняют друг друга. При этом надо трезво оценивать возможности при воплощении своих замыслов. Естественно, со временем ваша работа эволюционирует, перед вами появляются новые перспективы и новые проблемы.

Почему технология, используемая вами в LOVE, непопулярна среди других разработчиков?

Игровая индустрия сейчас сконцентрировалась в основном на контенте, а не на технологиях. Все жалуются на рост затрат и проблемы с производством, но никто не решает эти проблемы. Почему, не знаю.

Как вам удалось добиться такой красивой сюрреалистичной графики и при этом сохранить компактность рабочей версии?

Я никогда не ставил перед собой задачи сократить физический размер клиента. Просто на запись данных на DVD уходит много времени. К тому же мне всегда казалось, что легче решать проблемы с помощью адаптации кода, чем полагаться на нагромождение «тяжелых» объектов на диске.

Генерация текстур и полигонов уже применялась ранее, но как насчет генерации контента?

Как вы собираетесь наполнять игру необходимыми материалами, не привлекая к работе новых сотрудников?

Одна из самых интересных особенностей моего проекта – использование конвейерной обработки подобных данных, а также внедрение технологии Verse для управления контентом. А по мере появления первых материалов вы непременно захотите увеличить их количество. Для этого я пытаюсь создать систему, которая бы помогала расширять выбор объектов в библиотеке программно.

Как вы относитесь к пользовательскому контенту в играх? Не кажется ли вам, что он может нарушить хрупкий баланс, выстроенный разработчиками?

У меня не хватает времени играть в игры, которые полностью создаются пользователями. В LOVE существует мощный инструмент для самостоятельного формирования игрового контента, но с его помощью нельзя слишком сер-

езно повлиять на элементы геймплея. То есть не надейтесь, что вам позволят рыть тоннели и возводить стены где угодно.

Как вы себе представляете игровой процесс?

Мне бы хотелось, чтобы геймеры создавали мир, где будут развиваться их собственные мини-цивилизации. Где бы пользователи дружили или воевали друг с другом. Главная задача – сделать сюжет постоянно изменяющимся, и чтобы игроки могли не только наблюдать, но и влиять на него.

Как бы вы охарактеризовали жанр LOVE? Это казуальная игра или более сложное развлечение, вроде World of Warcraft, Age of Conan и прочих MMOG?

Это хардкорная игра с казуальным подходом. Не думаю, что существует жанр, к которому можно было бы причислить LOVE. Это точно не обычная MMOG. Скорее еще один эксперимент, и его пока никак нельзя классифицировать.

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)



DREAMWORKS
**КУНГ-ФУ
ПАНДА**

**СЫГРАЇ
ГЛАВНУЮ
РОЛЬ**

**ИГРА
ПО ЗНАМЕНИТОМУ
МУЛЬТФИЛЬМУ
УЖЕ В ПРОДАЖЕ**




Games for Windows

NINTENDO DS

Wii


DREAMWORKS

ACTIVISION
activision.com

1C
MULTIMEDIA

© 2008 Фірма «1С». Всі права захищено. Kung Fu Panda T & © 2007 DreamWorks Animation L.L.C. All rights reserved. Game © 2007 Activision Publishing, Inc. All rights reserved. Activision is a registered trademark of Activision Publishing, Inc. All rights reserved. Microsoft, Windows, the Windows Vista Start button are trademarks of the Microsoft group of companies, and "Games for Windows" and the Windows Vista Start button logo are used under license from Microsoft. NINTENDO DS, Wii AND THE Wii LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. All other trademarks and trade names are the properties of their respective owners.
Випробувано в Україні! ДП Карпогігрос

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.

Рецензии

Потому что не все игры одинаково полезны

S.T.A.L.K.E.R.: Чистое небо

В оригинальном S.T.A.L.K.E.R. многим очень не хватало возможностей свободной игры – чем ближе к завершению, тем линейнее становилось прохождение. Зато сейчас freerplay зацвел буйным цветом и способен затянуть надолго всех, кто равнодушен к радиационной романтике Зоны.

с. 58

Battlefield: Bad Company

В кои-то веки разработчики из DICE решили сделать шутер, рассчитанный не только на сетевую игру. В Battlefield: Bad Company, вы не поверите, есть сюжет, скрипты и весьма забавные напарники. Получилось все в итоге просто замечательно.

с. 64

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

- 58 S.T.A.L.K.E.R.: Чистое небо
- 64 Battlefield: Bad Company
- 68 Sublustrum
- 72 Soulcalibur IV
- 76 Alone in the Dark
- 78 Boom Blox
- 79 Шерлок Холмс против Арсена Люпена
- 80 Penny Arcade Adventures: On the Rain-Slick Precipice of Darkness
- 82 Frontlines: Fuel of War
- 84 R-Type Command
- 85 Space Invaders Extreme
- 85 Doodle Hex

Soulcalibur IV

Шикарный редактор персонажей, Дарт Вейдер и Йода в числе главных героев, усовершенствованная боевая система, отличная графика и возможность играть по Сети – все это в новой Soulcalibur IV, лучшей из всех частей знаменитого файтинг-сериала.



с. 72

S.T.A.L.K.E.R.: Чистое небо

Александр Пушкарь

ВЫБОР
РЕДАКЦИИ



Gameplay



«Разработчики довели до ума систему A-life, и Зона вдруг ожила»

Жанр first person shooter **Разработчик** GSC Game World
Издатель GSC World Publishing/Deep Silver
Издатель в СНГ GSC World Publishing
Сайт www.stalker-game.com/clearsky
Возраст 18+

GSC Game World Киевская студия, не нуждающаяся в представлении. Год назад она закончила работы над своим долгострем S.T.A.L.K.E.R. и сейчас продолжает развивать заложенные в нем идеи. **Игры** *Venom: Codename Outbreak*, *S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl*, серия «Казачи»
Сайт www.gsc-game.com

Идея Эволюция старых задумок
Графика Заметно похорошела

Звук Атмосферный
Игра На полкорпуса ближе к идеалу

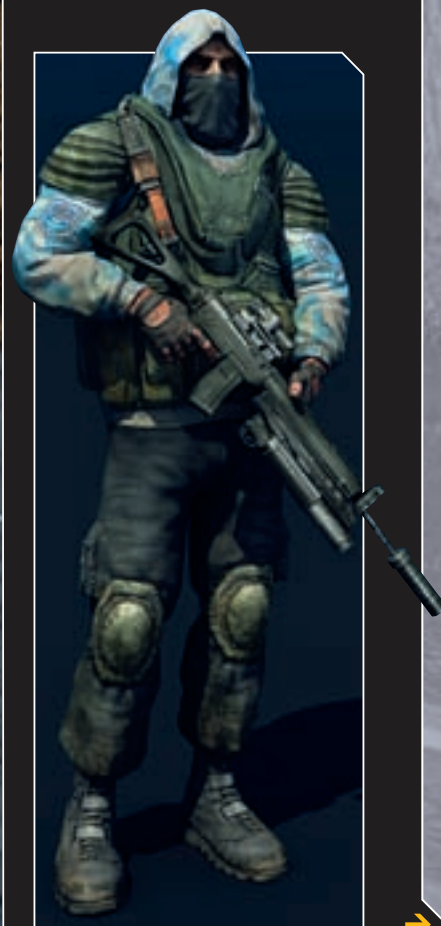
4.5/5

Gameplay



Час потрясений

Возвращаться туда, где уже однажды бывал, всегда приятно. Вспомните, какие ощущения мы испытывали, когда в «Готике II» путь вновь приводил нас в рудную долину или в DOOM II обнаруживались секретные уровни, выполненные в декорациях Wolfenstein 3D. А теперь можно вернуться и в черновильскую Зону отчуждения, снова побывать на Кордоне, Свалке и Армейских складах. Но за год до того как страдающий амнезией низкорослый сталкер разворошил это осиное гнездо под нашим чутким руководством.



В Лиманске бои не стихают ни на секунду



→ Все началось с того, что некий наемник Шрам (а по совместительству – наш новый главгерой), сопровождая группу ученых, неожиданно попал под выброс и... выжил. Придя в сознание, обнаружил, что его подобрал и обогрели какие-то загадочные люди, именующие себя организацией «Чистое небо». Ее основная задача – исследования и сбор информации о Зоне, а в остальном они, вообще-то, мирные и даже с трудом представляют, с какой стороны братья за свол. И потому им очень не повредит помощь кого-нибудь с военным опытом для отражения атак бандитов и монстров.

Немного поразмыслив над тонким намеком, Шрам соглашается предоставить свои услуги спасателям, получает базовый набор снаряжения и отправляется на первое задание по ликвидации разбушевавшихся мутантов. Где снова попадает под выброс и... снова выживает.

В очередной раз очнувшись на базе «Чистого неба», наемник узнает, что, оказывается, выбросы как-то очень странно повлияли на его организм. С одной стороны, они снабжают героя энергией, избавляя от необходимости есть и спать, и вообще позволяют чувствовать себя постоянно в тонусе. С другой – каждый последующий выброс понемногу истощает его не-

рвную систему. А так как в последнее время они что-то зачастили, то Шрам рискует попросту выгореть изнутри. И хотя ученым «Чистого неба» интересна природа данного явления, на немедленной вивисекции они не настаивают и даже предлагают путь к спасению: нужно ни много ни мало, а установить причину активизации выбросов и ликвидировать ее, тогда, возможно, все вернется на круги своя.

Буде вы внимательно играли в «Тень Чернобыля», то уже наверняка догадались, кто этот загадочный нарушитель границ, на которого так бурно реагирует организм Зоны. Собственно, именно за ним мы и будем следовать по пятам на протяжении всей сюжетной части игры, по крупицам восстанавливая общую картину происшедшего. И процесс этот организован гораздо динамичнее, нежели поиски Меченым собственного я. Если раньше нам просто изредка выдавали глобальную миссию, посылая на другой конец Зоны, то теперь квесты следуют один за одним, прогоняя игрока по всем закоулкам карты. Темп задан очень хороший, порой бывает трудно отвлечься от

основной цепочки миссий, чтобы заняться чем-нибудь другим.

Но сделать это рано или поздно все же настоятельно рекомендуется, ведь именно во freerplay и таится главная прелесть нового S.T.A.L.K.E.R. В предыдущей части игры, свернув с основной сюжетной линии, в общем, особо и заниматься-то было нечем. Артефакты валялись прямо под ногами, в Зоне ничего любопытного не происходило, на Припять иди хоть в одном исподнем – все равно брошежилет и оружие там без проблем сыщутся.

То ли дело здесь. Разработчики довели до ума систему A-life, и Зона вдруг ожила. По ней постоянно кто-то перемещается, воюет, захватывает контрольные точки или обороняется, причем все это происходит вполне осмысленно. Текущую стратегическую ситуацию в любой момент можно подсмотреть на карте и прикинуть, куда соваться пока опасно, а где есть возможность кому-нибудь подсобить, заработав лишний рубль на хлебушек. А ведь вместе с деньгами приходит и репутация, и вскоре мы станем достаточно влиятель-

ной персоной, чтобы нас захотела увидеть в своих рядах одна из группировок.

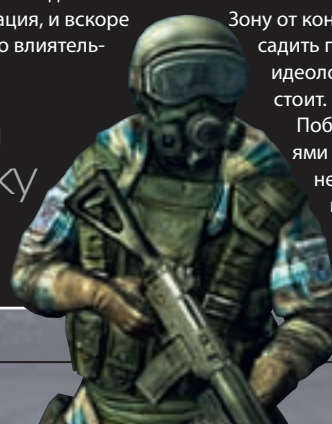
Таковых отныне насчитывается целых девять, и к пяти из них можно примкнуть. Приняв чью-либо сторону, вы обречете себя на войну с их заклятым врагом. Для «Свободы» это, разумеется, «Долг», для вольных сталкеров – бандиты, для «Чистого неба» (в ней вы состоите изначально, что не исключает возможности присоединиться к кому-нибудь еще) – ренегаты. В принципе с ними со всеми нас последовательно столкнут в ходе развития сюжета, а значит, познакомиться с группировками и выбрать самую импонирующую будет не так уж сложно.

Каждая фракция готова предложить свою цепочку заданий (генерируются прямо на лету и заключаются в основном в захвате и удержании ключевых точек) и вкусных наград. Хотя, конечно, никто не запретит остаться гордым нейтралом до самого конца, помогая всем понемногу. Однако возможность полностью очистить

Зону от конкурентов и насадить повсюду свою идеологию – дорогого стоит.

Побочными заданиями не следует пренебрегать хотя бы потому, что деньги наконец-

«Каждая фракция готова предложить свою цепочку заданий и наград»



Надійність

Потужність

Якість

R4
BULLDOZER



Корпуса GMC –
надійна
"важка техніка"
у Вас на службі

Офіційний дистриб'ютор продукції GMC*
на території України компанія
«Nevada Ukraine»

NEVADA

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

Формуємо дилерську мережу

*Виготовлено в Кореї



Босс-вертолет с полоской жизни.
Насколько это уместно в
S.T.A.L.K.E.R. – вопрос открытый

то стали насущной необходимостью. Они, как и раньше, добываются сравнительно легко, но теперь по крайней мере их есть куда тратить. В первую очередь – на ремонт и апгрейд снаряжения. На каждой базе можно отыскать техника, способного отладить и улучшить наш любимый ствол. Количество доступных модификаций сложно назвать огромным, но их более чем достаточно для того, чтобы сделать свое оружие не таким, как у соседа. При этом его характеристики вырастут очень даже ощутимо, и расставаться с ним уже никогда не захочется. Для полного счастья не хватает только возможности дать излюбленной винтовке женское имя и выцарапывать на ее корпусе звездочки по числу убитых противников.

Помимо этого, деньги всегда пригодятся для покупки информации о тайниках – не все же ее с трупов снимать, правда? По величине запрошенной суммы можно примерно догадаться о содержимом схрона. Если за наводку с нас требовали сто рублей, значит, в указанном месте вряд ли обнаружится что-то ценнее колбасы и водки. За особо соблазнительный хабар могут запросить пару тысяч, а то и больше.

Наконец, когда денег станет непомерно много, нам будут доступны услуги проводников. Эти

«Даже самая захудалая "медуза" стоит серьезных денег и приносит немалую пользу»

персонажи олицетворяют собой систему fast travel, органично вписывающуюся в мир S.T.A.L.K.E.R. За некоторую мзду они способны доставить Шрама практически в любую точку Зоны, предварительно завязав ему глаза, чтобы тот не подсмотрел короткую дорогу. Дерут, правда, втридорога, потому что сначала выгоднее передвигаться на своих двоих. Но под конец, когда копить уже особо не на что, почему бы немного не облегчить себе жизнь?

Сколачивается состояние вполне традиционными способами – выполнение квестов, мародерство с последующей перепродажей собранного и, конечно же, охота на артефакты. В «Чистом небе» даже самая захудалая «медуза», которая раньше продавалась по рублю за пучок (и то никто не брал), стоит серьезных денег и приносит немалую пользу, будучи помещенной на пояс. Вот только не надо рассчитывать на сбор богатого урожая волшебных булыжников прямо вдоль дороги – теперь за каждым придется изрядно погоняться. Ведь «растут» артефакты лишь на аномальных участках и

именно оттуда их и придется извлекать, рискуя собственной шкурой.

Надо сказать, что сами аномалии перестали играть роль эдаких «мин», ожидающих, пока на них наступит зазевавшийся игрок. Они прекрасно видны издалека, редко располагаются на пути, и вообще количество случайных смертей из-за невнимательности при перемещениях резко снизилось. Нынешняя аномалия – это некая площадь, неравномерно усеянная очагами опасности. Между ними можно аккуратно лавировать, швыряя перед собой болтики и стараясь держаться там, где «жарит» меньше всего. И вот так, мелкими шажочками, ориентируясь на показания детектора, реагирующего на приближение артефакта, мы и будем пробираться вглубь. Чтобы быстро цапнуть, как только он проявится, и тут же выскочить из опасного места, пока нестерпимый жар или повышенная кислотность не проели костюм до самой кожи. Эффект горячих каштанов, которые пытаются выхватить из костра, достигнут на все сто процентов. Особенно вначале, когда и защита нукудыш-



Когда-то тут кипела жизнь, но мы пришли сюда с пулеметом и кое-что изменилось

ная, и детектор доступен только самый простенький, умеющий лишь попискивать по мере приближения к цели.

Радует то, что все перечисленные элементы геймплея абсолютно самодостаточны и увлекательны. Можно «стремительным домкратом» мчаться по сюжету, в любой момент отвлечься на передел территорий между группировками, а потом отравиться в Рыжий лес исследовать аномальные поля. Как только надоест одно занятие, никто не запретит переключиться на какое-нибудь другое. Благоприятное впечатление от игрового процесса усиливают всяческие мелочи вроде периодических выбросов или бандитских грабежей и, разумеется, обновленная графика. Не то чтобы она кардинально поменялась – разница сводится лишь к деталям и спецэффектам, но заметна невооруженным глазом. А некоторые эффекты, вроде объемных лучиков солнечного света или клубящегося в подземе-

лях дыма, хоть и совершенно бессовестно кушают все ресурсы даже самого мощного компьютера, настолько завораживают, что отключать их просто не поднимается рука.

К сожалению, все портит финал. Как только freeplay заканчивается и начинается прямолинейный боевик, появляется стойкое ощущение, что с этого момента над игрой работали совершенно другие люди. Ошибки следуют плотными рядами, и игнорировать их уже невозможно.

Как вам, например, такое: дорожку преграждает снайпер. Пока он дежурит на своей жердочке, мимо не может пройти никто из штурмового отряда. Так вот, и не надейтесь победить его в снайперской дуэли. Даже если удастся всадить промеж глаз всю обойму и припечатать гранатой, он и не шелохнется – просто потому что бессмертен. Вплоть до того момента, когда мы, ведомые цепочкой скриптовых событий, не зайдём с тыла, – толь-

ко тогда он соизволит погибнуть и отряд сможет пройти.

Далее на пути попадется комната, где нужно продержаться минуту до прихода подкрепления, – и все это время можно просидеть в «слепом пятне», не простреливаемом врагами. Затем нам предстоит подбить военный вертолет, причем из чего угодно – даже из автомата! Наконец, финальный бой выглядит так, будто мы из винтовки Гаусса расстреливаем невесту откуда взявшийся на главном злодее силовой щит. Хотя на самом деле направленными электромагнитными импульсами пытаемся пережить устройство, оберегающее его от пси-атак. Вот только понять это сможет лишь особо вдумчивый игрок, который не поверит своим глазам и отправится внимательно штудировать сюжетные диалоги, чтобы найти логическое обоснование происходящему на экране.

Конечно, кое-какие ошибки встречались и по ходу игры. Ну да в наше время вообще нереально завершить столь масштабный проект совсем без багов, недаром для их устранения придумали патчи. Но чтобы вот так подряд, все и сразу... К тому же это не столько программные ошибки, сколько промахи в игровом дизайне. И в результате

сам факт прохождения игры до конца не приносит ни капли удовлетворения. Скорее недоуменный вопрос «Что это было, Пух?»

Подведем итог: новый «Сталкер» ценен в первую очередь режимом свободной игры. Только как следует навоевавшись с группировками, собрав коллекцию редких артефактов и обвешавшись именным оружием с головы до пят, имеет смысл идти к финалу, чтобы перебросить сюжетный мостик между приквелом и сиквелом. А там уже начинать заново или ждать появления пользовательских модификаций.

Тем не менее «Чистое небо» – это еще один шаг... Да какое там! Это огромный, качественный скачок к Тому Самому «Сталкеру», что поселился в воображении многих еще шесть лет назад. В него безумно интересно играть, ведь разработчикам удалось создать зону отчуждения, в которую хочется возвращаться снова и снова.

А еще приквел лишний раз подтвердил – концепции S.T.A.L.K.E.R. самое место в онлайн. К счастью, разработчики думают над решением проблемы запуска онлайн-проекта. Следовательно, нам очень даже есть чего ждать и на что надеяться. Ну а пока... Зона зовет, сталкеры.

«Как только надоест одно занятие, можно переключиться на какое-нибудь другое»

УВАГА, КОНКУРС!

Сучасний комп'ютерний клас для тебе й твоїх друзів!

Організатор:

Delfics[®]
green

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

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

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

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

Партнери:



Умови конкурсу*.

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

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



Конкурсна анкета

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

Спонсор:



Богдан Афанасьев

Battlefield: Bad Company



«Bad Company – группа особого назначения для разгильдяев, хулиганов и шутников»

Вот эти ребята!

Bad Company – это первая и, надеюсь, не последняя игра, выпущенная под брендом Battlefield, с более-менее толковым сюжетом однопользовательской кампании, в котором с легкостью тасуется набор классических штампов: сумасшедший диктатор, наемники, золото, хорошие ребята, брошенные на вражеской территории, и др. И разумеется, не обошлось без тонкого солдатского юмора.



➔ По ощущениям перед нами микс из Black и Mercenaries – проектов для консолей прошлого поколения, оставивших у многих, и у меня в том числе, очень теплые воспоминания. От детища Pandemic Studios взяли многообразие оружия и средств передвижения и втиснули все это в прокрустово ложе сюжетных миссий технологичного Black.

Наше альтер эго – рядовой Престон Марлоу (Preston Marlowe) – попадает в Bad Company, группу особого назначения для разгильдяев, хулиганов, шутников и прочих личностей, не вписывающихся в жесткие рамки образа идеального бойца армии США. Помимо протагониста, нелегкая занесла туда еще трех солдат. Получился эдакий антипод знаменитого коллектива,

описанного Дюма. Помните трех отважных мушкетеров и Д'Артаньяна? Все персонажи – личности, причем весьма колоритные (особенно радующие своим циничным отношением к событиям). Их шутки не дадут заскучать во время вялотекущих боевых действий, зато в схватке пожарче вполне могут отвлечь. Хотя по части юмора история этой четверки и недотягивает до походов легендарного Швейка, она вполне наглядно демонстрирует: и на войне есть над чем посмеяться.

Радует, что геймплей Battlefield: Bad Company под стать сюжету – игра вовсе не старается казаться серьезным шутером. У нас всегда наготове шприц с панацеей, полностью восстанавливающей здоровье персонажа, причем запол-

Жанр shooter **Разработчик** Digital Illusions CE**Издатель** Electronic Arts**Дистрибьютор в Украине** «Софтпро»**Сайт** badcompany.ea.com**Возраст** 16+**Digital Illusions CE** Студия основана в 1992 году в Стокгольме (Швеция).

Разрабатывала игры под огромное количество платформ. Однажды, так же как и Criterion, обменяла свободу на золотые горы от Electronic Arts.

Игры Pinball Illusions, Midtown Madness 3, серия Battlefield и др.**Сайт** www.dice.se**Идея** Однопользовательский Battlefield**Графика** Более, чем достойная, но не шедевр**Звук** Саундтрек и эффекты просто потрясающие**Игра** Один из самых веселых шутеров для консолей

4.5/5

Gameplay

Впечатляющий уровень
детализации

няется он достаточно быстро, так что можно бежать под огнем противника, презрев опасность, и регулярно колотиться. А если вдруг отвлеклись и не сделали спасительную инъекцию, к нашим услугам большое количество чекпоинтов и замечательнейшая система респауна – мы не только возрождаемся недалеко от места гибели, но и весь урон, уже нанесенный противнику, засчитывается. Хотя в отдельных миссиях в любом случае приходится заново «ковырять» неприятеля – по всей види-

мости, из-за сложной системы взаимодействий сюжетных триггеров. Наша четверка бессмертна, а значит, не нужно нянчиться с доблестными бойцами штрафбата, следить, чтобы кого-то из них не сразила шальная пуля. При этом они практически не в состоянии самостоятельно уничтожить главную цель и не бегут впереди паровоза, т. е. поработать нам все же придется. Battlefield: Bad Company великолепно подойдет для отдыха на несколько вечеров – прохождение кампании не даст даже са-

«Все персонажи – личности, причем весьма колоритные»





→ мому слабому игроку почувствовать себя некомфортно и в том случае, если он раньше шутеры в глаза не видел. Этому способствует и гениальная по своей простоте и удобству система управления, пожалуй, одна из лучших виденных мною в консольных боевиках.

А вот любителей кооператива ждет разочарование. Казалось бы, идея совместного прохождения напрашивается сама собой, но DICE от нее отказалась. А ведь на этом поле игра могла с легкостью заткнуть за пояс Army of Two. Зато многопользовательский режим здесь отличный – хотя как можно

«DICE создала великолепный продукт, максимально близкий к идеалу»

было ждать иного от проекта с красноречивым «Battlefield» в названии. На момент выхода было доступно восемь карт, на которых могли сражаться по 24 человека. Кстати, ряд возможностей, предоставленных в одиночной кампании сразу, в мультиплеере необходимо открывать дополнительно.

Миссии однопользовательского режима

построены по достаточно простому принципу – найти и уничтожить. Иногда предлагают защитить определенный объект или пройти из пункта А в пункт Б, но по большому счету разницы никакой: задача бойца – стрелять по всему, что движется, и стараться часто не умирать. А умирать, несмотря на всю казуальность проекта, герою таки придется. Миновали те сладкие деньки, когда можно было отсиживаться за стеной, изредка постреливая в сторону противника. Теперь номер не пройдет: от взрывов рушатся стены и прочие крепкие с виду конструкции, а деревянные двери прошиваются насквозь. Правда, и у противников окопная жизнь закончилась, следовательно, справедливость на поле боя все же есть. К счастью, некоторая театральность действия глаз не режет, потому не портит удовольствия от первого прохождения игры, а вот делать это второй раз, конечно, не так интересно. Хотя разработчики и пытаются нас к этому склонить, внедрив систему коллекционирования оружия. Но она вряд ли заставит геймеров повторить подвиг ради того,

чтобы, заново обшарив поле боя, заполнить несколько редких образцов оружия, которое к тому же не будет доступно персонажу на следующем уровне.

Кстати, здешние артиллеристские орудия и ракеты с лазерным наведением – ультимативное оружие, да и попадают на уровнях они достаточно часто. Наводим на цель (с этим справится и ваша бабушка), несколько секунд удерживаем прицел – и вуаля, тушка противника скрывается в облаке пыли, поднятой взрывом. Правда, в случае с ракетой придется корректировать ее полет, что даже интереснее. Как только нам в руки попадают такие замечательные игрушки, герой становится круче, чем Чак Норрис и Джон Рембо вместе взятые.

Особенно радует разнообразие боевой техники: БТРы, танки, автомобили, лодки, вертолеты – парк в Battlefield: Bad Company весьма разнообразен, есть где разгуляться. Однако управлять техникой не так удобно, как бойцом, но в целом система неплоха, любители покатаются будут довольны. И опять вспоминаем злым громким словом отсутствие кооперативного режима: электронные болванчики, играющие роли наших напарников, не умеют водить, и при этом не для всех видов транспорта реализована возможность рулить и стрелять одновременно. Так что периодически приходится полагаться на меткость AI, но не вол-





«Шеф, подкинь до линии фронта»

нуйтесь, солдаты противника тоже достаточно часто страдают куриной слепотой и отсутствием элементарной логики.

Картинка хороша, но не блестяща, как того ожидаешь от new-gep-проекта. Однако в пылу перестрелки прикидывать на глазок число полигонов в объектах и разрешение текстур не будешь, поэтому сойдет и даже более того. Вот только непонятно, зачем здесь эффект старой пленки? Зато физика на высоте – стоит лишь разок увидеть, что творится на поле боя, и восторг гарантирован. Взрывы и разрушения сделаны на «пять с плюсом». Особая благодарность разработчикам за несметное количество бочек с

топливом, разбросанных по уровням: нет ничего приятнее, чем выкурить из засады неприятеля, устроив у него за спиной большой бум. А как поет сердце, когда понимаешь, что можно сломать практически все – от стен зданий и танков противника (используйте ракетницу) до деревьев (прекрасно косятся крупнокалиберным пулеметом), не говоря уже о вражеских бойцах! Однако, как ни старайся, разобрать постройки по кирпичику не получится. Жаль, но мы же не будем дуться на DICE из-за таких пустяков. Правда, бронированные деревянные сараи, которые не берет даже хороший залп из РПГ, вызывают искреннее недоумение. Заставки между мис-

сиями сделаны на движке и ничем выдающимся похвастаться не могут. Хотя нет, там наше альтер эго иногда подает голос.

Звуковые эффекты тоже на высоте, не хуже, чем в Black. А вот эхо реализовано даже лучше. Саундтрек ничем особым не запомнился, но это и хорошо – во время сражений iPod, установленный в транспорте, все равно лучше не использовать.

Отлично проведя в компании Престона Марлоу со товарищи несколько вечеров, понимаешь: DICE создала великолепный продукт, максимально близкий к идеалу. Категорически рекомендую всем поклонникам шутеров. Удачных сражений!

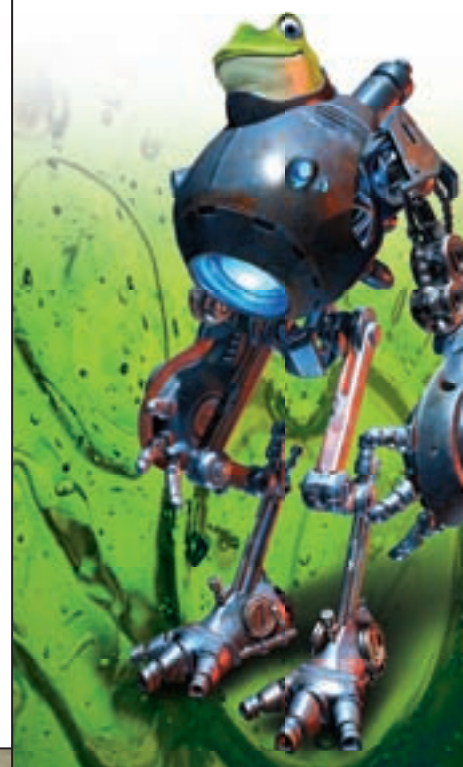


Обход с тыла всегда результативен



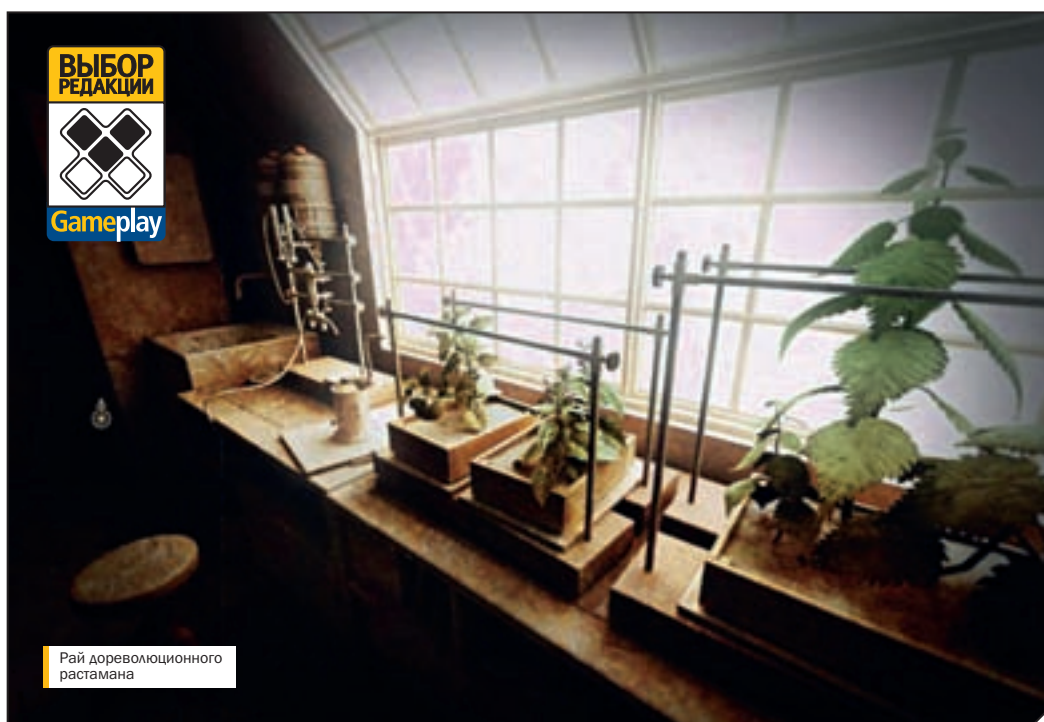
Топовые видеокарты и геймерские девайсы профессионального класса каждому из 3-х лидеров PALITмарафона

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



Sublustrum

Александр Чепелев



ВЫБОР РЕДАКЦИИ
Gameplay

Рай дореволюционного растамана



В этот момент хочется сесть и медитировать

Фрейд и чеховские мотивы

В глаза вдруг плеснули кипящим растительным маслом. В выгоревших, с угольной кромкой, дырах видны картины Айвазовского и медные паровые машины.

➔ Именно такое впечатление остается от первого знакомства с Sublustrum, авангардной адвенчурой, созданной питерской компанией Phantomery Interactive. Игра напоминает изящно оформленную музыкальную шкатулку. Ее корпус, увитый сложными металлическими узорами, из которых то тут, то там выглядывают золотые трубы, можно рассматривать бесконечно. Покрутишь вперед торчащую крепкую деревянную ручку – и прозвучит странная, напряженная и даже гнетущая мелодия, покрутишь назад – услышишь стих Анны Ахматовой.

По признанию разработчиков, Sublustrum не должна была стать игрой. Изначальная задумка – создание интерактивного музыкального проекта, своего рода визуализации альбома dark ambient коллектива Anthesteria, состоящего, по сути, из одного человека – его лидера, музыканта Георгия Белоглазова. Однако, как это часто бывает, практика не пожелала соответствовать теории, и Георгий взял на себя роль не только композитора, но еще и сценариста, гейм-дизайнера и по совместительству руководителя студии.

Завязка Sublustrum такова: жили-были в некой стране – может России, может Польше, а может, и Великобритании – в начале Первой мировой войны два брата. Люди солидные и состоявшиеся – писатель и ученый. И вот первому пришло от второго письмо с покорной просьбой приехать и разделить радость нового изобретения (а занимался он изучением звуковых волн). Но увидеть родственника писателю не удалось – пожилая служанка, открывшая

Жанр адвенчура
Разработчик Phantomery Interactive
Издатель «Новый Диск»
Сайт www.sublustrum.ru
Возраст нет данных

Phantomery Interactive Молодая петербургская компания, создающая (цитируем ее официальный сайт) «компьютерные игры, мультимедийные и арт-проекты». Их дебютная разработка – адвенчура Sublustrum – подпадает, скорее, под последний пункт.
Игры нет Сайт www.phantomery.ru

Идея Аудиовизуальный проект с фрейдистскими мотивами
Графика Волшебный стимпанк

Звук Душевная озвучка, печальная музыка
Игра Глубокая и прекрасная

4.5/5

Gameplay



«Вас ждет путешествие во времени и сюрреалистичные миры»

дверь гостю, сообщила, что его брат скорострительно скончался. Однако перед смертью тот успел записать на пластинку короткое сообщение – неожиданную просьбу уничтожить все его разработки.

Пытаясь разобраться в ситуации, главный герой берется за изучение дневников брата и обнаруживает загадочное устройство – так называемую Капсулу, стоящую посередине квартиры... А дальше? А дальше вас ждет путешествие во времени, сюрреалистичные миры с сумасшедшими пейзажами, умопомрачительными постройками и левитирующими предметами. Ну и конечно, масса загадок.

С точки зрения геймплея Sublustrum – это классическая адвенчура от первого лица в стиле легендарного сериала Myst. Мы путешествуем по локациям, читаем различные документы, решаем достаточно привычные задачи, готовим снадобье из трав, крутим

вентили в правильном порядке, вводим код, выставляем на часах нужное время и т. п. Хотя порой приходится помучиться из-за отсутствия подсказок, а одну музыкальную головоломку осилить людям без слуха будет совсем не просто – наверняка выдержат не все и слабые духом бросятся читать прохождения. Такие моменты немного сбивают гладкий ритм игры.

Впрочем, излишнюю сложность некоторых эпизодов кто-то может отнести и к плюсам – мол, наконец-то сделали нормальную адвенчуру в стиле старой школы. Из других недостатков стоит отметить слишком длинные загрузки уровней. Многие также жалуются и на вылеты на Рабочий стол. Хотя у меня, отмечу, этого ни разу не произошло.

Не стоит верить тем, кто утверждает, что Sublustrum похожа на нашумевший аргентинский хоррор Scratches. В отличие от



Печатная машинка – вот чего здесь так не хватало!



Так мог бы выглядеть Burnout Paradise сотню лет назад

«По признанию разработчиков, Sublustrum не должна была стать игрой»



«ИЗЛИШНЮЮ СЛОЖНОСТЬ
НЕКОТОРЫХ ЭПИЗОДОВ КТО-ТО
МОЖЕТ ОТНЕСТИ К ПЛЮСАМ»

него она не страшная. Формула Sublustrum – красота, музыка и психоанализ. Первая же локация сражает вас наповал качеством исполнения: завораживающие, сложные механизмы в стиле стимпанк, великолепная детализация, потрясающая игра светотени. К тому же картинка благодаря специальному эффекту напоминает кинофильмы начала XX века:

выцветшие цвета, шум и мусор в изображении и т. д. Выглядит Sublustrum отлично, даром, что используется в ней, по сути, устаревшая технология: перемещение по клику мышки между отдельными панорамными экранами.

Отметим и озвучку. Уже упомянутые дневники брата главного героя зачитывает вслух Алексей Каспаров – отнюдь не професси-

ональный актер, сотрудник кафедры палеозоологии в Петербурге. Но его голос заставляет вас буквально цепенеть. Во время записи монологов Георгий Белоглазов пытался избавиться от ненужной «стерильности», присущей, например, аудиокнигам – для чего раздобыл где-то старый советский микрофон середины 70-х годов, который из-

компьютеры > мобильные телефоны > фотоаппараты > видеокамеры > память



V 2.0 | новый интерфейс
новые возможности

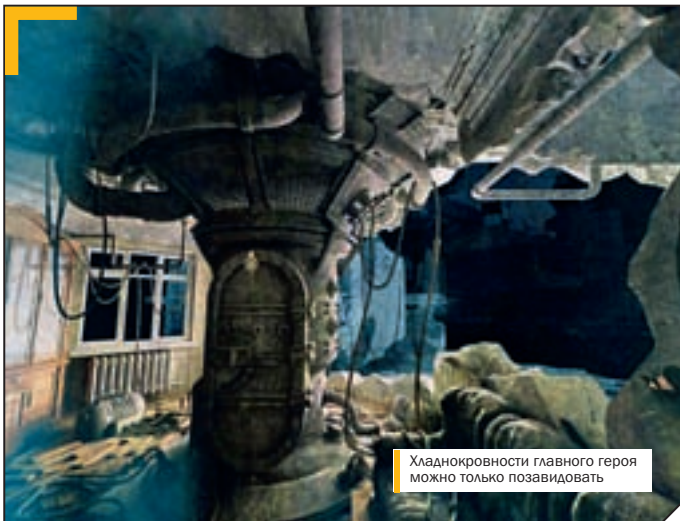
Крупнейший
каталог товаров!



знает где дешевле

Удобный каталог точно ведёт вас к искомой цели,
делая выбор из **50 тыс. товаров** лёгким
и увлекательным занятием





Хладнокровности главного героя можно только позавидовать

дает специфическое «шуршание», придающее речи особую мягкость. Результат превзошел все ожидания. Ничуть не хуже и музыкальное сопровождение, состоящее из переливов неоклассики, dark ambient и тибетского горлового пения.

Сейчас Phantomery Interactive работает над новым проектом, тоже адвентурой. История

Sublustrum окончена. Ребятам из скромной питерской студии с первой попытки удалось выпустить игру глубокую и умную. Игру, основанную на сюрреализме и стимпанке, с классическими головоломками, печальной и прекрасной музыкой, крепким сюжетом и неожиданным, ошарашивающим финалом.

Sublustrum едет за океан



➔ Путешествовать по расколотому миру смогут не только жители бывшего СНГ – проект выйдет и в США. Правда, не под странным именем Sublustrum, а под более прозрачным Outcry. Причина проста – такое название американским тинейджерам легче переварить. По крайней

мере, так считает мудрая фокус-группа. Для полного счастья издатель прислал собственный логотип – безвкусный, нарисованный в стиле молодежного хоррора Obscure. Господа из Phantomery Interactive посмеялись и придумали свой – кудрявый, в духе оригинала.

hi-fi > телевизоры > принтеры > факсы > копиры > расходники > бытовая техника

Загляните на www.hotline.ua и убедитесь сами, насколько простыми могут быть поиск, выбор и сравнение цен одновременно в 800 магазинах. Купив с hotline.ua единожды, вы останетесь с ним навсегда.

www.hotline.ua – выбирать легко!



Soulcalibur IV

Богдан Афанасьев



Интересно, выключили чайник я?



Стринги счастья

Четвертая часть именитого сериала добралась-таки до new-gen-консолей, и это поистине лучшая и наиболее инновационная игра цикла. Усовершенствований и изменений настолько много, что описать их все в одной статье решительно невозможно, потому остановимся на ключевых.

➔ Бойцов теперь более тридцати, причем среди новичков – гости из вселенной «Звездных войн»: молодой ситх Аппрентис (Apprentice), Дарт Вейдер и мастер Йода. Согласитесь, в арсенале Soulcalibur только светового меча и не хватало. К сожалению, Namco опять растасовала бонусных персонажей по разным консолям, поэтому мрачную фигуру Дарта Вейдера

получили владельцы PlayStation 3, а Йоду – обладатели Xbox 360. Нам остается надеяться, что в будущем разработчики сжалятся и позволят, загрузив из Сети недостающего героя, устроить схватку века между темной и светлой сторонами Силы. Кроме представителей далекой-далекой галактики, радуют и другие персонажи, к счастью, в большинстве своем не являющиеся клонами наших старых знакомых. Хотя боевые стили некоторых весьма схожи.

Но несмотря на немалое число бойцов, их может быть еще больше – на Soulcalibur IV снизошла благодать в виде нормального редактора персонажей. Это не поделки в стиле «отцепитесь вы от нас!», как в третьей части. Теперь изголодавшиеся поклонники серии могут не только создать собственного героя на основе имеющихся, но буквально собрать девушку своей мечты (или юношу): телосложение, цвет кожи/волос,

«В боевую систему внесли достаточно серьезные изменения»

Жанр файтинг
Разработчик Project Soul
Издатель Namco Bandai
Сайт www.soulcalibur.com
Возраст 16+

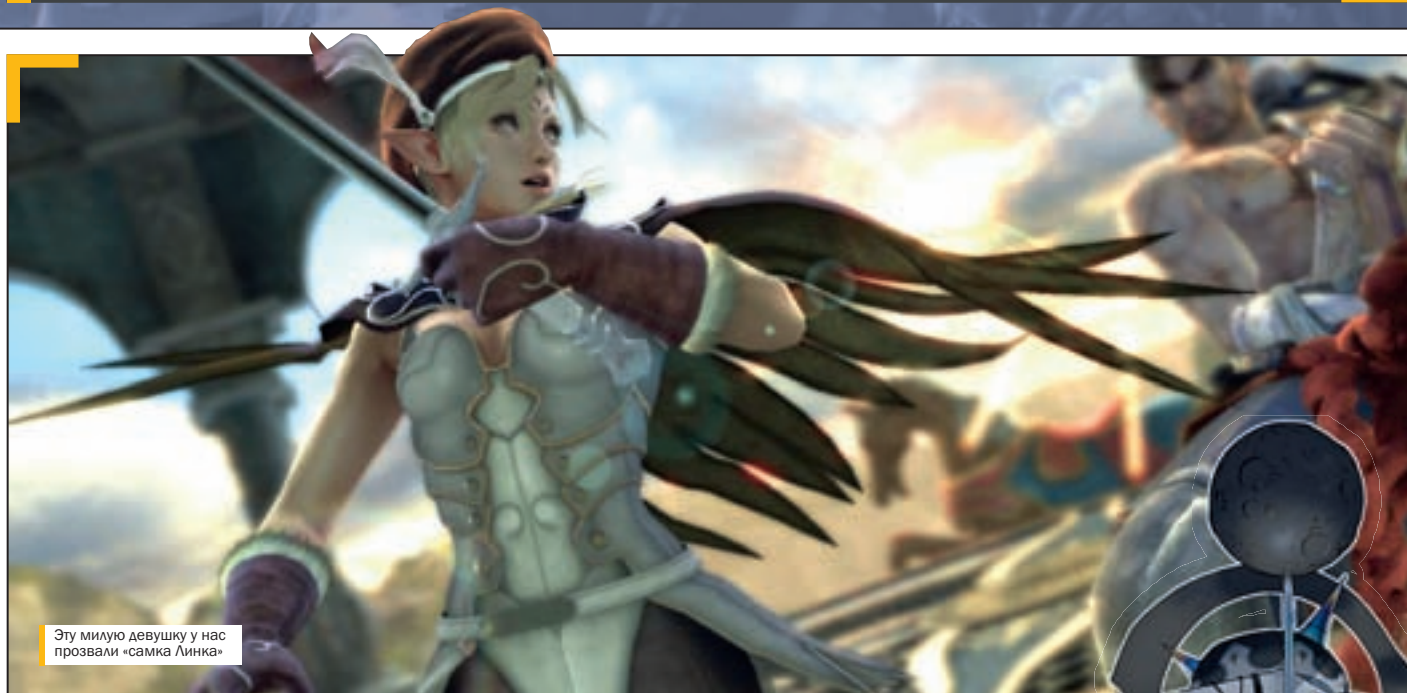
Project Soul
 Project Soul – команда Namco, ответственная за серию Soulcalibur. Информации о каких-либо других проектах этих разработчиков не поступало.
Игры Soul Edge, серия Soulcalibur
Сайт www.namcobandai.com

Идея Все та же: дуэли с применением холодного оружия
Графика Самый красивый файтинг на данный момент

Звук Отличный
Игра Лучшая часть серии

5/5

Gameplay



броя, нижнее белье, аксессуары, боевой стиль – практически все кастомизируется. Лишь черты лица подобрать нельзя, есть комплект физиономий бойцов, из него и выбираем (кое-кто из старых знакомых явно посетил пластического хирурга, их не узнать). Кстати, одежда теперь не только для красоты и соблюдения приличий, наряды влияют на характеристики персонажа, что весьма полезно в дуэлях, где учитываются параметры оружия и брони. Ну скажите, разве не отрадно видеть Иви (Ivy), одетую по последней корсарской моде и при этом имеющую по 150% здоровья и атаки? А еще она может забирать себе здоровье противника, да и шанс оказаться вне ринга в таком снос-

«На Soulcalibur IV снизошла благодать в виде нормального редактора персонажей»

шибательном костюме у героини весьма мал. Все враги у наших ног!

В боевую систему внесли достаточно серьезные изменения: теперь, кроме шкалы здоровья, для каждого бойца предусмотрены трехсекторный индикатор брони и Soul Gauge. Последняя меняет цвет в зависимости от того, наносим мы удары или защищаемся (в нормальном состоянии – зеленый, при атаке – синий, ставим блок – красный).

Также добавлена специ-

альная комбинация Critical Finish. Активировать ее можно, когда уровень Soul Gauge противника второй раз доведен до минимума, и тогда такая атака выбивает 100% здоровья. Разумеется, у каждого персонажа свои приемы для полного уничтожения оппонента, и выглядят они просто потрясающе. Это новшество сделало бои более динамичными. Если уйти в глухую оборону, рискуешь быстро получить Critical Finish, так что игроки вынуждены чаще контратаковать. Ну а базовые комбо остались практически те же, переучиваться фанатам почти не придется. Даже новые персонажи (за исключением Йоуды и Аппрентиса) дисбаланса не привнесли. В учителя всех джедаев очень трудно попасть из-за его невысокого роста, к тому же на большеухого наставника рыцарей Силы не действуют захваты. А юный ситх просто слишком уж быстрый и мощный боец.





Милое креслице, не правда ли?

Кроме того, в определенных режимах разрешили играть несколькими персонажами попеременно. Это новшество весьма разнообразило *Story Mode*, а также стало одной из главных фишек режима *Tower of*

Lost Souls. Кстати, здесь противники, управляемые AI, тоже частенько используют такую систему. Стены на некоторых аренах разрушаемые, и если соперника хорошенько об нее стукнуть, мы получим или

дополнительное пространство на ринге, или возможность выбросить противника за его пределы (хотя он

также имеет шанс скинуть нас). Еще появились арены со сдвигающимися стенами – больше всего из них радует та, где строй облаченных в сталь рыцарей медленно идет, подталкивая дуэлянтов к обрыву, – выглядит просто потрясающе!

Из режимов стоит отметить новинку – *Tower of Lost Souls*. Здесь в зависимости от уровня меняется как количество персонажей, доступных игроку, так и число противников. Кроме того, есть бонусные предметы,

которые выдаются в случае выполнения определенных условий, например победить, ни разу не вылетев за пределы арены или не получив повреждений, либо разделиться со всеми противниками с помощью *Critical Finish* и т. д. Специальное развлечение для хадкорных игроков. Именно *Tower of Lost Souls* будет держать вас у телевизора – ведь так хочется продемонстрировать приятелям уникальные аксессуары на своем персонаже. К сожалению, куда-то пропал *Battle Theater*. Вы наверняка помните замечательный режим, выбрав который можно было откинуться на спинку кресла и наблюдать за схваткой двух прелестных и весьма фигуристых красавиц, не прилагая при этом никаких усилий.

По уровню графики *Soulcalibur IV* на голову выше любого вышедшего на new-gen файтинга – арены и модели отлично детализированы, анимация плавная, но что самое главное – во всех роликах персонажи выглядят именно так, как их кастомизировал игрок. Немаловажный фактор, ведь неприятно, когда сражаешься одним героем, а все плюшки в за-

ставках достаются кому-то другому, мало похуже. Звук по-прежнему на высоте, придраться просто не к чему. Музыка достаточно пафосная, но при этом не надоедает. И, разумеется, наш выбор – японская озвучка (английская не более чем сносная), так что включаем субтитры и вперед!

Ну и на сладкое – здесь есть игра по Сети. Значение ее, я думаю, объяснять не нужно. Если ваши друзья почему-то не испытывают столь же пламенную любовь к файтингам, всегда найдется единомышленник по ту сторону земного шара, который согласится на пару-тройку партий *Voldo vs. Voldo*, облаченными в одни набедренные повязки. Да и приглашать в гости ради нескольких часиков тренировок с живым противником никого не нужно, что является большим плюсом, когда холодильник пуст.

Признаюсь честно, *Soulcalibur IV* – лучший файтинг из доступных на данный момент на new-gen-консолях. И наиболее вероятный претендент на звание «Лучший файтинг 2008».

P.S. Кстати, если вы пропустили предыдущие игры серии, можете приобщиться. Не так давно в сервисе Xbox Live! Arcade появилась самая первая часть цикла. А для ветеранов *Soulcalibur* это шанс вспомнить молодость, не стряхивая пыль со старенькой Dreamcast.

«Именно *Tower of Lost Souls* будет держать вас у телевизора»

всё о компьютерных и видеоиграх

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

Gameplay

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:

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



WebMoney

Alone in the Dark

Дмитрий Веселов



Мне кажется, что я ему не нравлюсь



Маленький апокалипсис в пределах одного большого Нью-Йорка

Упущенные возможности

Alone in the Dark удивительная игра, на которую можно легко написать две полярные рецензии. Одна превознесет проект до небес. Другая – опустит его ниже плинтуса. И, как ни странно, оба этих текста будут вполне объективны.

➔ Для многих игроков со стажем детектив Эдвард Корнби (Edward Carnby), занимающийся расследованием различных паранормальных происшествий, является хорошим старым знакомым. Главный герой классической трилогии Alone in the Dark не боялся ни оживших мертвецов, ни древних проклятий и с невозмутимостью истинного джентльмена всегда доводил дело до конца. Считается даже, что именно его приключения положили начало нового жанра survival horror, а сам Эдвард послужил прототипом для создания таких героев, как Гарри Мейсон (Harry Mason) из Silent Hill и Леон С. Кеннеди (Leon S. Kennedy) из Resident Evil.

Но времена славы мистера Корнби остались давно позади. Alone in the Dark 3 вышла аж в 1995 году, и с тех пор правообладатели этой торговой марки смогли выдать лишь сомнительную Alone in the

Dark: New Nightmare да фильм авторства Уве Болла, о котором лучше не говорить вообще. О легендарном герое в компании Atari вспомнили относительно недавно, а разработку следующей части сериала поручили почему-то Eden Games, студии, занимающейся гоночными проектами.

Впрочем, начало игры не разочаровывает. Протагонист приходит в себя в комнате одной из нью-йоркских многоэтажек, рядом с ним парочка наемных убийц, внимательно смотрящих на свою жертву с совершенно очевидными намерениями. Но спустя тридцать секунд Корнби спасет случай, через четверть часа в доме начнется пожар, а еще через тридцать минут мы выберемся на улицу, чтобы своими глазами увидеть небольшой апокалипсис в пределах нескольких городских кварталов.

Действие развивается стремительно: антураж, условия, задачи

меняются с молниеносной скоростью. Только что мы крались по мрачному гаражу, пытались не столкнуться с «зомби», а вот уже отстреливаемся от налетевшей своры летающих кровопийц или мечаемся внутри горящей сторожки, торопясь найти выход до того, как превратимся в прожаренный кусок мяса.

Alone in the Dark больше напоминает интерактивный фильм, а не очередную игру жанра survival horror. Видно, что разработчики из Eden Games многому научились у своих коллег из Quantic Dream. Как и в великолепной Fahrenheit, геймплей постоянно меняется, гибко следуя поворотам сюжета. Вы не наткнетесь в AitD на бессмысленное собирательство, нудные исследования комнат или нелогичные загадки – никаких «А ну-ка, применим дохлую утку на пьяном клоуне, вдруг чего выйдет?»

Если Эдварду Корнби понадобится выбраться из горящего зда-

ния, он не будет бродить часами по комнатам, коллекционируя предметы, – вместо этого герой найдет огнетушитель или спустится по веревке, свисающей из окна. Если в коридоре темно и жутковато, Эдвард не станет играть в электрика, возясь с проводами или ища предохранитель, – он подожжет в ближайшем камине стул и получит импровизированный факел. Все решения просты, совсем как в реальности, и это замечательно – логику Alone in the Dark не нужно осваивать специально. Нашего героя вообще многому научили: он может карабкаться по отвесным стенам, метко стрелять, водить машину и использовать любой достаточно увесистый предмет в качестве оружия. Даже инвентарь здесь – не абстрактный интерфейс, а обычные карманы внутри куртки, которую детектив расстегивает по желанию игрока.

Одна из главных особенностей проекта – игры с огнем. Отдельный

«Alone in the Dark больше напоминает интерактивный фильм, а не игру жанра survival horror»

Жанр adventure/survival horror
Разработчик Eden Games
Издатель Atari
Сайт www.centraldark.com
Возраст 16+

Eden Games Раньше мы знали эту студию как кузницу классных гоночных игр. Теперь в ее послужной список добавилась еще и адвенчура – правда, далеко не лучшего качества. **Игры** Kuva: Dark Lineage, Need for Speed: Porsche Unleashed, Test Drive Unlimited, серия V-Rally
Сайт www.edengames.com

Идея Сделать идеальную игру в жанре
Графика Красивые эффекты огня, в остальном – ничего особенного

Звук Такого саундтрека не постесняется любой голливудский блокбастер
Игра Захватывающий сюжет, испорченный недостатками геймплея

3/5

Gameplay

движок и куча спецэффектов отвечают за реалистичное поведение и отображение пламени: оно умеет самостоятельно расползаться по комнатам, переливаясь оттенками желтого и малинового. Но все это не только красоты ради – Эдвард, к примеру, может сжечь мешающую дверь или отпугнуть факелом монстров.

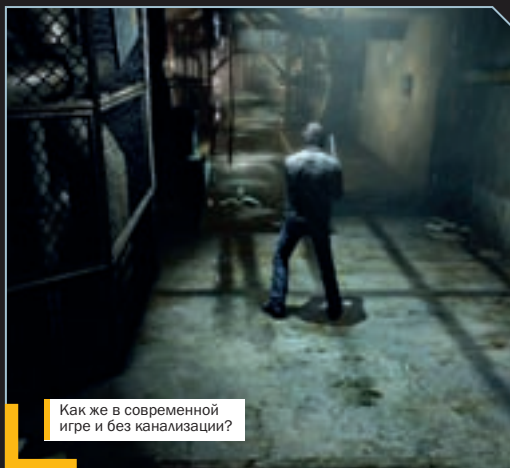
Итак, с игрой вроде бы все в порядке: крепкий сюжет, хорошая графика и, самое главное, динамичный геймплей с толикой оригинальных находок. Но не спешите бежать в магазин за диском – вспомним, что проект издавала Atari, который год страдающая от финансовых проблем. Alone in the Dark вышла неотполированной. Похоже, бета-тестерам и разработчикам дали время только на то, чтобы найти и устранить лишь технические баги, – игра не вылетает на Рабочий стол, не кушает память и не подвисает. Но обидных ошибок, влияющих на геймплей, в ней бесчисленное множество.

Один только расчет ударов чего стоит: вы можете на протяжении нескольких минут лупить монтировкой в стекло двери автомобиля, а оно и не подумает разбиваться. Да и кстати, об авто – несмотря на то что Eden Games имеет хорошую репутацию как создательница различных гоночных проектов, эпизоды, в которых Эдварду приходится садиться за руль, просто ужасны.

Еще один существенный недостаток – кривое управление. В версии Alone in the Dark для Xbox 360 некоторые кнопки отвечают сразу за несколько действий, и часто герой делает совсем не то, что хочется игроку. На Wii все еще хуже: скажем, чтобы достать фонарик, нужно взмахнуть punchstick. Чтобы прыгнуть – тоже взмахнуть punchstick, но немного по-другому. А чтобы открыть инвентарь, надо взмахнуть punchstick и Wiimote одновременно. Знаете, как выглядит процедура откры-



Название обманывает, в этой темноте мы часто совсем не одиноки



Как же в современной игре и без канализации?



Без огнетушителя тут не пробраться

тия героем инвентаря? Правильно, Эдвард радостно подпрыгивает и достает фонарик.

Недоработки встречаются постоянно и катастрофически портят удовольствие от игры. Проблемы разнообразны, как диагнозы в House M.D. Однажды я наткнулся на полосу огня, которую нельзя было потушить или перепрыгнуть – гейм-дизайнер, видите ли, решил, что через эти пять горящих сантиметров обязательно нужно проехать на машине. Кроме подобных прелестей, в игре хватает и обычных багов. Например, против-

«Обидных ошибок, влияющих на геймплей, в игре бесчисленное множество»

ники порой полностью игнорируют ваше присутствие.

В общем, если вы вообразите, как бы выглядела Fahrenheit авторства какой-нибудь заштатной студии вроде Spark Unlimited (Fall of Liberty) или, скажем, Digital Extremes (Pariah, Dark Sector), то получите полное представление о новой серии Alone in the Dark. Это

замечательный, амбициозный, интересный проект, который испорчен никудашним качеством реализации и недостаточным вниманием к этапу тестирования. Впрочем, нельзя не отметить, что Eden Games обладает хорошим потенциалом, и она вполне способна выдать отличную приключенческую игру. Может быть, в следующий раз.

Boom Blox

Сергей Галёнкин

Городки

Объяснить любителю шутеров или стратегий, чем же так хороша Boom Blox, достаточно сложно. Более того, все аргументы «за», вероятно, будут расценены им как недостатки, лишний повод потратить свои деньги на что-нибудь другое.



Кто не спрятался – я не виноват



Da Boom!

«Бьюсь об заклад: ваша мама неоднократно обыграет вас в бирюльки»



➔ Но намного обиднее то, что казуальная аудитория, которая миллионами скупает богопротивный Wii Fit и прочие Cooking Mama, новым проектом Electronic Arts от самого Стивена Спилберга тоже не впечатлилась. Отвратительные продажи Boom Blox шокировали не только профильную прессу (уже раздавшую игре довольно много «выборов редакции»), но и издававших виды маркетологов.

Судите сами. Простой аддитивный геймплей, полностью использующий возможности Wiimote, есть. Знаменитость (да какая!) в роли продюсера имеется. Мощный движок (Havok) в наличии. Именитый издатель, стильная графика – все на месте. Так в чем же дело?

Если честно, ответить на этот вопрос не берусь. Возможно, игроки, на которых Electronic Arts ориентировала свой проект, не очень любят городки и бирюльки. Может, им хочется настоящего спорта (см. продажи Wii Sports), а может, от Стивена Спилберга они ждали чего-нибудь про Индиану Джонса или на худой конец о Парке юрского периода. Кто их разберет.

Не повторяйте их ошибок. Boom Blox, конечно, проект ни в каком своем аспекте не гениальный, но тем не менее очень хороший. Фактически он представляет собой сборник тематических мини-игр «в кубики»: от своеобразного аналога городков, где необходимо разрушать мячиком конструкции разной степени сложности (все это с бонусами, специальными предметами и прочим), до тира, аэрохоккея на выбивание (такой себе аналог «Ча-

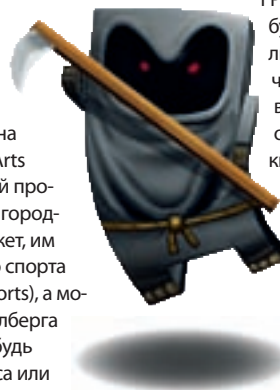
паева») и бирюлек – в общем около дюжины режимов. Плюс различные миссии и мощнейший конструктор уровней для тех, кто уже успел пройти имеющиеся. Что, кстати, происходит довольно быстро, стандартных головоломок в комплект включено до обидного мало.

Человеку, интересующемуся в основном проектами с рейтингом «М», пробовать Boom Blox следует крайне осторожно: лошадиная доза гламура способна поначалу вывести его из себя. Вместо этого лучше пригласите к приставке сына, жену, маму или бабушку и запустите режим игры для двоих. Иначе никак – вы ведь не сражаетесь в «Чапаева» в гордом одиночестве? То-то же.

Не знакомые с премудростями FPS, TBS, RPG и прочих трехбуквенных жанров казуалы творят в Boom Blox чудеса. Бьюсь об заклад: ваша мама неоднократно обыграет вас в бирюльки – а все потому, что аккуратное вытаскивание кубиков из готовой свалиться конструкции требует большего умения, чем просто совмещать крестик прицела с головой очередного недруга. Отыгаться сумеете в местном

тире, выполненном по традиционному для Wii рецепту (см., скажем, Wii Play), но только для нескольких человек.

В качестве развлечения для вечеринки с участием детей или родственников Boom Blox занимает почетное место рядом с Wii Sports и WarioWare: Smooth Moves. Играть же в нее в одиночку или с друзьями, которые способны правильно держать геймпад в руках, – пустая, я бы даже сказал, преступная трата времени.



Жанр головоломка
Разработчик EA LA **Издатель** Electronic Arts
Сайт www.ea.com/boomblox **Возраст** 3+

Идея Сборник мини-игр
Графика Кубики
Звук Мелодии, знакомые по другим семейным проектам от EA
Игра Хороший способ приобщить бабушку к играм

3.5/5

Gameplay

Шерлок Холмс против Арсена Люпена

Андрей Кубовский

Экскурсия по Лондону с препятствиями

Еще в ранних новостях о проекте разработчики делали акцент на достоверности главных достопримечательностей виртуального Лондона, именую игру «интерактивным путеводителем». И с этим не поспоришь.

→ «Шерлок Холмс против Арсена Люпена», как и предыдущий проект Frogwares, – полностью трехмерная игра с видом от первого лица. А эксперименты с физическим движком позволили разработчикам создать более-менее реалистичную модель окружения. Достаточно неплохо выглядят персонажи, хотя большинство из них не обучено ходить: даже доктор Ватсон, неизменный спутник Холмса, перемещается методом телепортации, выбрав момент, когда мы смотрим в другую сторону.

развешанных по стенам шедевров. Причем уже в следующем ролике нам продемонстрируют, как злоумышленники забираются в музей именно там, где мы и предположили.

К счастью, большая часть времени отведена приключениям Холмса. Вот здесь-то нам и понадобится смекалка и находчивость. Разумеется, в рамках сюжета – крайне линейного и строгого. Предотвратить очередное ограбление нельзя. Даже если вы уверены, что знаете, кто преступник или какова



Это элементарно, Ватсон



Для детей от трех лет, говорите?

«Рейтинг "3+" на коробке выглядит как издевательство»

За него, кстати, позволяют поиграть, как и за Лестрейда. И если, находясь в роли Ватсона, мы видим своеобразный симулятор мальчика на побегушках, который требует минимальных мыслительных усилий (в принципе проект бы ничего не потерял, если бы эти задания заменили скриптовыми роликами), то попытка показать будни инспектора лондонской полиции – форменное издевательство над игроком. На плечи Лестрейда обычно сваливается самая рутинная работа с заведомо нулевым КПД. Так, например, в обязанность блюстителю порядка вменяется обход Национальной галереи в поисках потенциальных мест вторжения грабителя. Герой сопровождает эти служебные променады незамысловатой критикой

его следующая цель, Холмс рассудит иначе. Ведь великий сыщик легких путей не ищет. Он будет как одержимый играть в игру, навязанную французским мошенником, заставляя вас ломать голову над загадками, построенными на аллюзиях и силлогизмах, изучать геральдику и орнитологию (в разумных пределах) и проводить занимательные вычисления, применяя синергетический подход. В процессе игры возникает ощущение, что использовать ее в качестве развлечения мог бы лишь сам Холмс, – столь изощренными, навязчивыми и непредсказуемыми, даже по сравнению с оригинальными произведениями, оказываются сюжетные перипетии. И еще, за Арсена Люпена поиграть не дадут, а жаль.

«Персонажи выглядят весьма неплохо»

В свете всего вышесказанного рейтинг «3+» на коробке выглядит как издевательство, хотя совершенно очевидно: означает он только то, что здесь отсутствуют насилие, сцены эротического характера, а также упоминания об азартных играх и наркотических веществах. Пьяная проститутка

как в баре, морфий в бутылочке для инъекций и черепашьи бега на деньги не в счет. «Шерлок Холмс против Арсена Люпена» можно рекомендовать лишь любителям по-настоящему сложных игр. А еще она сойдет за виртуальное путешествие по лондонским музеям.



Жанр: приключение Разработчик: Frogwares
Издатель: Focus Home Interactive Издатель в СНГ: «Новый Диск»
Сайт: www.frogwares.com/sherlock4 Возраст: 3+

Идея: Бескомпромиссное противостояние двух классических литературных героев
Графика: Качественная, трехмерная, с претензией на фотореализм
Звук: Неплохая актерская работа и звуки окружения
Игра: Развлечение для шерлоков холмсов. Остальным – по вкусу

2.5/5

Gameplay

Anne-Claire suggested we investigate these slums before doing anything else.

рецензии

PC / X360 / PS3

Penny Arcade Adventures: On the Rain-Slick Precipice of Darkness – Episode One

Андрей Кубовский

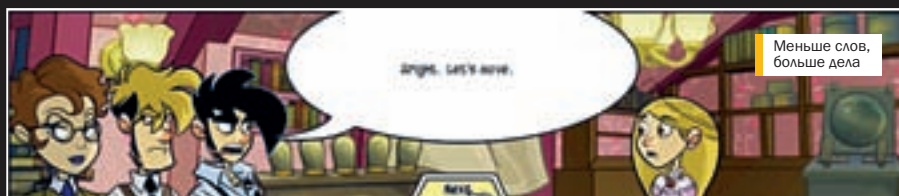
Penny Arcade Adventures: On the Rain-Slick Precipice of Darkness – Episode One



Два томми-гана лучше одного



Гори-гори ясно...



Меньше слов, больше дела



Оранжевый – страшная сила!

Грабли, кастет и два ствола

В рядах эпизодических развлечений пополнение. Мы только успели отыграть второй сезон Sam & Max, а на горизонте уже возник новый потенциальный хит с не менее популярными героями.



Трое на одного – залог победы

➔ Проект создан на основе серии культовых в определенных кругах трехблочных сетевых комиксов Penny Arcade, посвященных видеоиграм, игровой индустрии и геймерской субкультуре. А нескромно длинное название частично отражает жанровую принадлежность диковинного гибрида и тонко намекает на то, что это только начало.

Повествование переносит нас на окраину вымышленного города New Arcadia, который погожим утром 1920 года подвергается вероломному нападению гигантского человекоподобного робота Fruit Fucker Prime, а также более миниатюрных механизмов того же класса. Захватчики представляют собой агрессивные соковыжималки особо извращенного вида, о чем красноречиво свидетельствует их название. Среди выживших жителей предместья оказывается и протагонист, утративший в один миг все движимое и недвижимое имущество за исключением садовых граблей, ко-

торые отныне послужат оружием возмездия.

Кроме главного героя (или героини), собранного нами в режиме конструктора, в Penny Arcade Adventures присутствуют два персонажа второго плана, являющиеся по совместительству действующими лицами оригинального комикса. Первый – Тихо Эразм Браге (Tycho Erasmus Brahe), специалист по апокалипсическим наукам, переквалифицировавшийся в детектива, и ныне, кроме чтения соответствующей литературы, увлекающийся стрельбой из автомата Томпсона. Второй по списку, но не по значению – Джон «Гэйб» Гебриэл (John «Gabe» Gabriel) – предпочитает интеллектуальным упражнениям физические, а оружие дальнего боя – кулаки. Ребята мы встречаем после вводной про-

бежки по руинам пригорода и, конечно, становимся сотрудником особого детективного агентства, чья специализация – все виды паранормальных преступлений. Кроме этих двоих, из комиксов перекочевала племянница Тихо – Анна Клер «Аннархия» Браге (Anne Claire «Annarchy» Brahe) – юный гений механики, которая не только является мозгом агентства, но и помогает с модернизацией оружия членов команды. Лишь бы только деталей хватало. Кроме того, она может быть призвана в самый разгар боя, дабы с помощью самодельного огнемета учинить расправу над превосходящими силой и числом противником.

Разделить под орех нам предстоит несколько типов одержимых демонами роботов, злобных мимов – адептов культа Yog Sethis

«Эпизод – настоящая жемчужина и, уверен, рано или поздно мы получим целое ожерелье»

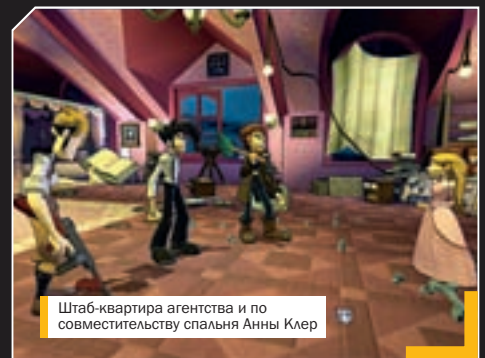
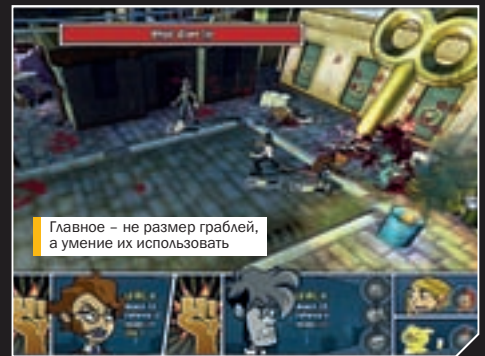
Жанр adventure/arcade/RPG**Разработчики** Penny Arcade/Hothead Games**Издатель** Penny Arcade**Сайт** www.rainslick.com**Возраст** 18+**Hothead Games**

Студия с офисом в Ванкувере, основанная в 2006 году, специализируется на эпизодических играх с цифровой схемой распространения.

Игры нет**Сайт** www.hotheadgames.com**Идея** Интерактивный комикс с элементами паропанка, нуара и лавкрафтианства**Графика** Трехмерная, мультяшная**Звук** Присутствует в необходимом количестве**Игра** Великолепный межжанровый гибрид с жестким возрастным цензом

4.5/5

Gameplay



(страшное божество бесконечной тишины), а также уличных бродяг. Каждый противник имеет слабые и сильные стороны, а в нашем инвентаре всегда найдется несколько видов предметов для повышения или понижения тех или иных характеристик. Полезные объекты получаем по окончании боя либо находим в ящиках и мусорных баках в разных частях города. Мы также можем сыграть на слабостях наших врагов, например, заточить мима в невидимую коробку. А соковыжималки равнодушны к апельсинам, если бросить фрукт, мы отвлечем их внимание на драгоценные пару минут.

Кстати, боевая система очень похожа на Active Time Battle, встречающуюся в японских RPG. То есть для того чтобы совершить одно из возможных действий – использовать предмет из инвентаря, нанести обычный или суперудар, – необходимо ждать, пока показатель инициативы достигнет максимума. После вы-

полнения действия он снова падает до нуля. Суперудары активируют небольшую мини-игру, от которой и будет зависеть эффективность атаки. А нажав пробел в нужный момент, можно поставить блок, тем самым сэкономив единицы жизненной энергии, после чего контратаковать. По динамичности боев игра не уступает лучшим аркадам, а по зрелищности напоминает старые добрые файтинги вроде Mortal Kombat. Фонтаны крови и машинного масла, вспышки взрывов и фейерверки из гаек, болтов и того, что геймеры именуют джибсами, в сочетании с мультяшной графикой смотрятся очень эффектно. Но за это, равно как и за остроумные, но весьма пикантные диалоги главных героев, нужно платить, в данном случае рейтингом «18+». Penny Arcade Adventures выполнена на трехмерном движке, графика стилизована под cel-shading с рисованными перебивками, напоминающими оригинальный комикс, а

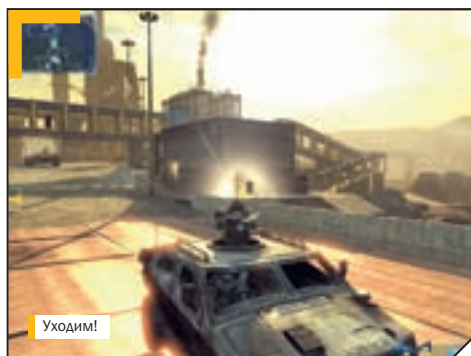
для поддержания стилистики все диалоги и комментарии ограничены текстовыми сообщениями. Но есть и голос за кадром, время от времени неторопливо и достаточно иронично поясняющий особенности геймплея.

Но даже если бы игру полностью адаптировали под рейтинг «12+», она бы потеряла лишь часть той мрачной привлекательности, которой ее наделили creative director Hothead Games и просто таланты Рон Гилберт (известен своей работой над первыми двумя сериями Monkey Island и Maniac Mansion) и дуэт Penny Arcade. Перед нами настоящая жемчужина, и пусть она пока одна и небольшая, уверен, рано или поздно мы получим целое ожерелье.



Марат Баширов

Frontlines: Fuel of War



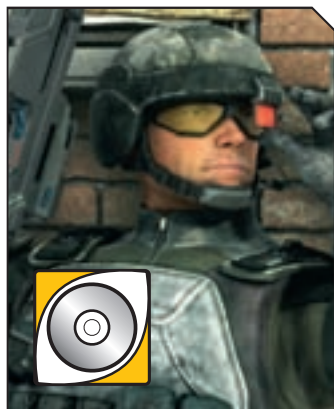
Уходим!



Судя по взгляду: к труду и обороне готов!

Нефть

Frontlines: Fuel of War вышла в период относительного затишья, уступив место главного шутера 2007 года игре Call of Duty 4: Modern Warfare, но опередив веселый консольный боевик Battlefield: Bad Company.



→ Сегодня конкуренция в жанре многопользовательских шутеров как никогда остра. Впрочем, учитывая заслуги авторского коллектива, у проекта были все шансы стать успешным. Ведь в прошлом сотрудники Kaos Studios создали отличную модификацию для Battlefield под названием Desert Combat. Она оказалась настолько качественной, что впоследствии небольшую компанию купила сама DICE для работы над Battlefield 2. Разумеется, мы ожидали, что Frontlines: Fuel of War в плане геймплея будет похожа на творение шведской студии.

Действие игры разворачивается в не столь отдаленном будущем, на Земле идет война за скудные остатки жизненно важных природных ресурсов. С одной стороны, в борьбу вступает Западная Коалиция, в которую вошли США и страны Западной Европы. С другой – конфликт разжигают Россия и Китай, образовавшие Альянс Красной Звезды. Однопользовательская часть проекта

как раз и посвящена этому противостоянию эпических масштабов. Однако выбрать сторону, под флагами которой мы отправимся в бой, не дают. В single принудительно обязывают помогать американцам.

Суть игрового процесса заключается в захвате и удержании важных точек, расположенных вдоль линии фронта. Они, понятное дело, хорошо охраняются, так что помощь ваших вооруженных до зубов товарищей придется как нельзя кстати. Арсенал, надо сказать, впечатляет. Помимо футуристических версий хорошо известных реально существующих стволов, тут есть специальные радиоуправляемые дроны – крошечные вертолеты и машины. Несмотря на свои размеры, эти миниатюрные аппараты успешно справляются с

различными задачами, расстреливая всех и вся, выпуская ракеты и сбрасывая бомбы. А для борьбы с танками, артиллерией и авиацией противника пригодятся особые дроны-камикадзе.

Вообще чувствуется, что к боевой технике сотрудники Kaos Studios относятся очень трепетно, иначе они не стали бы устраивать сражения с участием внушительного количества самых разных транспортных средств. А как вам нравится идея марш-броска по степям Казахстана, выжженным недавним взрывом ядерной бомбы? Или попытка, сидя за рычагами управления тяжелым танком, уйти от назойливых партизан, преследующих машину среди полуразрушенных московских улиц?

Одно плохо – все эти развлечения практически никак не связа-

«К боевой технике сотрудники Kaos Studios относятся очень трепетно»

Жанр шутер
Разработчик Kaos Studios
Издатель THQ
Сайт www.frontlinesgame.com
Возраст 16+

Kaos Studios
 Kaos Studios основана в 2006 году бывшими сотрудниками компании Trauma Studios. Свой путь в индустрии они начали с пользовательской модификации для Battlefield. Шутер Frontlines – пока единственный проект нью-йоркской фирмы.
Игры Нет **Сайт** www.kaosstudios.com

Идея Сделать свой Battlefield
Графика Вполне симпатична

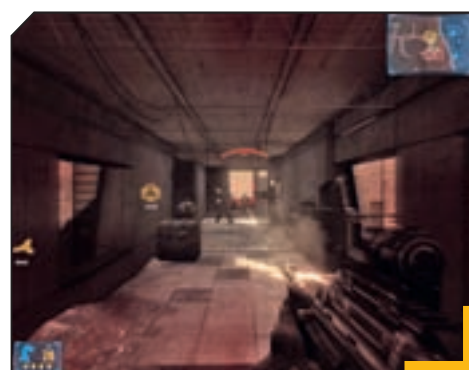
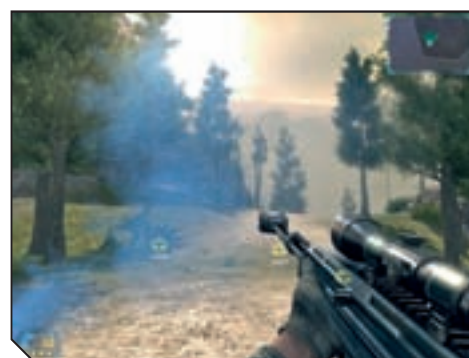
Звук Громкая музыка и много шума
Игра Хорошо, но мало

3/5

Gameplay



Пока лесник не видит,
можно и пошуметь



ны сюжетно. Трудно ассоциировать себя с безмянным солдатом, слепо следующим приказам командования. Кроме того, наших персонажей часто убивают, и мы вынуждены заново начинать борьбу в шкуре уже другого вояки. Увы, этот боевик не может похвастаться ни драматизмом Call of Duty 4, ни юмором Battlefield: Bad Company – их здесь попросту нет. Однопользовательский режим в Frontlines: Fuel of War представляет собой лишь набор обучающих миссий, подготавливающих игроков к сетевым баталиям.

В онлайн-боях на одной карте может одновременно находиться до 60 человек. Локации просто огромные, и, вероятно, поэтому авторы сумели соорудить только восемь уровней. Перед

началом миссии вам предложат выбрать один из шести классов персонажей: штурмовик, тяжелый штурмовик, снайпер, скаут и т. д. Все довольно стандартно. Затем предстоит определиться со специализацией. К примеру, герой может быть мастером робототехники, умеющим обращаться с дронами, или играть роль инженера из Team Fortress 2, устанавливая стационарные турели. Как принято, без ролевых элементов дело не обошлось. Каждый солдат, набирая опыт, повышается в звании. А каждая новая звездочка на погонах гарантирует добавление полезного навыка.

Многопользовательский режим Frontlines: Fuel of War дей-

ствительно хорош. Противники нападают, отступают и, собравшись с силами, идут в атаку вновь. Контрольные точки то и дело переходят из рук в руки. Все довольно увлекательно и динамично. Правда, при одном условии – если на карте соберется достаточное количество народа. Ведь воевать небольшими группами среди бескрайних локаций совсем неинтересно.

Игра использует хорошо известный движок Unreal Engine 3 и выдает вполне приличную картинку. Есть и красивые спецэффекты, и разрушаемые объекты. Отмечу, что преимущество в плане визуальных красот

принадлежит все-таки PC-версии проекта. На Xbox 360 Frontlines: Fuel of War выглядит немного беднее.

Дебютный проект Kaos Studios оказался неплохим многопользовательским шутером, позволяющим принять участие в по-настоящему масштабных военных сражениях. Однако назвать его увлекательным нельзя. Проведя на виртуальном фронте некоторое время, вы заметите, что сетевые баталии довольно монотонны и однообразны – долгоиграющий хит Call of Duty 4 по-прежнему остается вне конкуренции.

«Сегодня конкуренция в жанре MMOFPS как никогда остра»



R-Type Command/ R-Type Tactics

Андрей Грабельников



Космический казус

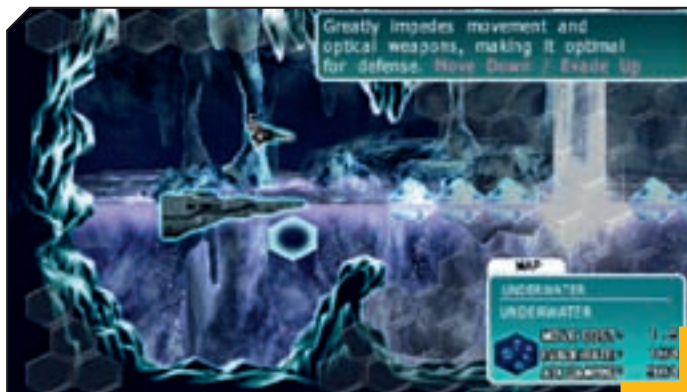
Одна из самых аддитивных компьютерных игр всех времен, исправно приносящая прибыль своим создателям вот уже больше двадцати лет, переживает страшную метаморфозу.

→ В далеком будущем человечество замечает на орбите одной из планет Солнечной системы корабли расы недружелюбных космических насекомых *bugdo*. Тараканы, следуя мстительному побуждению накрыть тапочком гнездовые паразитов – гомо сапиенс, одерживают победу за победой; земляне, вяло огрызаясь, отступают к колыбели цивилизации. Так продолжается до тех пор, пока у руля Earth's Space Corps (с переводом я тут, право, затрудняюсь) не оказывается игрок.

Самое примечательное в R-Type Command то, что эта ортодоксальная пошаговая стратегия (тут, представьте, требуется двигать корабли по гексам) приходится прямой наследницей серии игр, диаметрально противоположных по идейной и жанровой направленностям. R-Type до сих пор считалась одним из синонимов безмозглого времяпровождения. Юркий истребитель, критическая масса врагов, канонический вид сбоку и намертво зажа-

тая кнопка *Огонь* – отличный способ скоротать несколько скучных часов. От игры к игре менялось только количество противников да качество спецэффектов.

В R-Type Command, которая в Европе называется R-Type Tactics, дела обстоят с точностью до наоборот. Вместо участия во вселенском светопредставлении необходимо вдумчиво двигать спрайтовые модели космических корабликов. В среднем под нашим началом находится около десяти единиц (причем весьма сомнительного вида – встречаются даже парящие в космосе мехи) различной специализации. На бой обычно отводится около тридцати ходов – даже если очень спешить, этого хватит, чтобы пропустить завтрак, свою остановку и первую половину рабочего дня. Кнопка *Огонь* как-то потерялась в дебрях выпрыгивающих меню. Куда более востребованными станут *Wait*, *Attach* или загадочный *Desynch*. В таинство этих и других неочевидных операций R-Type Command даже не



думает посвящать драгоценных покупателей – читайте, мол, встроенную энциклопедию. Тут сотрудники Irem Software Engineering с размаху сели в лужу – очевидно ведь, что ни один вменяемый поклонник R-Type, обманом усаженный играть в пошаговую стратегию, в жизни не станет изучать набранное мелким шрифтом руководство на экране карманной консоли.

На фоне сказанного выше попытки сохранить графическую преемственность стремительно теряют свою актуальность. Чего авторы, кажется, и сами немного стесняются, и в ответственные моменты типичное для игры мажорное 2D сменяется роликами на

аховом трехмерном движении. Намек ясен: мол, мы можем и так, но ведь спрайты – это же классика.

R-Type Command, с какой стороны ни посмотри, кажется сплошным казусом, неудачной попыткой сделать серьезную мину на жизнерадостном карнавале. Преданным поклонникам игра покажется пугающе монотонной и чересчур заумной, любители седативных стратегий, напротив, сочтут ее поверхностной, лишенной мотивации к прохождению. А выручать галактику куда приятнее проверенными дедовскими методами – тут очень пригодится специальное издание Space Invaders, приуроченное к тридцатилетию игры.



Жанр пошаговая стратегия
Разработчики Irem Software Engineering **Издатель** Atlus
Сайт www.atlus.com/r-type **Возраст** 3+

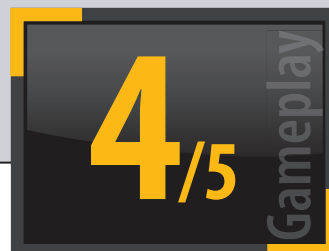
Идея R-Type по ходам
Графика Ностальгическая
Звук Однообразный
Игра Неудачный эксперимент

2.5/5

Gameplay



Жанр аркада
Разработчик Taito
Издатель Taito
Сайт www.taito.com
Возраст 3+



Жанр аркада
Разработчик Tragnarion Studios
Издатель Pinnacle Software
Сайт www.doodlehex.com
Возраст 7+

Space Invaders Extreme

Ярослав Сингаевский

Неоклассика

Space Invaders Extreme – лучший ремейк оригинальной Space Invaders, вышедшей, подумать только, ровно тридцать лет тому назад.

➔ Основные принципы геймплея, понятное дело, не изменились. Злобные пришельцы, выстроившись стройными рядами, медленно спускаются к нижней части игрового экрана, где мечется ваш кораблик, отбиваясь от наседающих противников. Но теперь каждый выстрел и каждое успешное попадание сопровождаются определенными звуками, которые в сочетании с доносящимся из динамиков электронным ритмом складываются в причудливую мелодию. Этот «перезвон» оказывает на игрока просто-таки гипнотический эффект. Тут можно провести аналогии с инновационным арканоидом Break Quest от Nurium Games или со знаменитой Lumines, где использовалась та же музыкальная находка.

Впрочем, звуковыми экспериментами разработчики из Taito не ограничились. В игре появилось множество разновидностей противников: есть invaders, защищенные энергетическими полями, invaders, расклевывающиеся на несколько врагов при попадании, присутствуют даже внушительные invaders-боссы, поджидющие геймера в конце каждого этапа.

Последовательное уничтожение негодяев одинакового цвета отныне позволяет получить приятные бонусы. Например, возможность стрелять бомбами или мощным лазерным лучом, прожигающим ряды нападающих насквозь. Такое временное улучшение арсенала вашего корабля придется как нельзя кстати, ведь инопланетные агрессоры научились новым фокусам. Они могут внезапно ускорить свое перемещение, неожиданно изменить траекторию полета, а то и вовсе развернуться боком (попасть в хитреца толщиной в несколько пикселей довольно проблематично, поверьте).

Помимо традиционного – впрочем, надо сказать, весьма скромного набора уровней (Arcade Mode) – в игре есть отличный многопользовательский режим и отдельные соревнования (Ranking Mode) для желающих отметить в онлайн-таблицах рекордов. Так что этот проект запросто сможет увлечь любого любителя аркад. Если вы относитесь к таковым, не пропустите Space Invaders Extreme ни в коем случае – ремейк получился на удивление удачным.

Doodle Hex

Ярослав Сингаевский

Пиши правильно

Некоторые маги для сотворения заклинаний используют специальные жезлы, а некоторые отдают предпочтение особым знакам – рунам.



➔ Главные герои Doodle Hex – студенты волшебного университета, в котором изучают волшебные руны. Но их заветным желанием является отнюдь не получение выпускного диплома, а победа в специальном соревновании и награда в виде могучей One Wish Rune. Желающих выиграть приз достаточно, причем каждый участник турнира обладает различными характеристиками и имеет в своем арсенале уникальные руны, определяющие его тактику. Выбирайте понравившегося волшебника – и вперед за трофеем!

Геймплей, собственно, сводится к рисованию магических знаков на экране DS. Ваши заклинания, обозначенные как небольшие пиктограммы, движутся по направлению к портрету противника, в свою очередь его чары неумолимо летят к вам. Разумеется, атакующими рунами ваш арсенал не ограничивается, есть тут и защитная волшебба, и проклятия. Все происходит в реальном времени, и поединки сводятся к начертанию в нужный момент тех или иных рун (либо их

комбинаций), способных не просто нанести максимально возможный ущерб оппоненту, но и защитить вашу нежную персону от вражеских атак.

Звучит, наверное, простовато, однако на практике все довольно увлекательно, а с помощью своего верного любимца (pet) в бою можно использовать дополнительные приемы. Кроме того, запас рун пополняется после каждой новой победы. Ну а когда достигнете верха мастерства в single, вам позволят сразиться с друзьями через Wi-Fi-соединение.

Оформлена игра в умеренно китчевом мультяшном стиле, озвучка полностью соответствует визуальному ряду. Впрочем, графика не относится к недостаткам Doodle Hex. Посетовать хочется, во-первых, на шаблонность действий AI, а во-вторых – на общую несбалансированность проекта. Ну и нельзя

не упомянуть о некотором однообразии геймплея.

В творение Tragnarion Studios не стоит играть слишком долго: пары-тройки поединков в день будет достаточно – иначе вся эта волшебная кутерьма вам быстро наскучит.



Tomb Raider: Underworld

Дата выхода 21 ноября 2008

Археолог, спортсменка, красавица, а также почетная обладательница титула «Секс-символ индустрии» Лара Крофт отправляется на поиски мифического молота, когда-то принадлежавшего самому Тору. Нам предложат: калейдоскоп игровых локаций (упоминается возможность использования транспортных средств), новые акробатические трюки, усовершенствованную систему прицеливания и хитрые головоломки. Поможет девушке в ее нелегком деле?

PC / PS3 / Xbox 360 / Wii / PS2 / DS

BAJA: Edge of Control

Дата выхода 12 сентября 2008

Создатели серии MX vs. ATV, кажется, собираются порадовать нас лучшими со времен легендарной 1nsane гонками по бездорожью. Бескрайние просторы, состязания на любой вкус, внушительный автопарк, включающий в себя монструозные грузовики, огромные джипы и веселые багги, возможность тюнинга машин и полноценный многопользовательский режим (двенадцать человек в онлайнных заездах и до четырех участников в режиме split screen) – эта осень будет жаркой.

PS3 / Xbox 360

Animal Crossing: City Folk

Дата выхода IV квартал 2008

Проекты серии Animal Crossing, кawaiiные канцерогены чудовищной силы, докатились и до Nintendo Wii. Ориентировочно уже в конце этого года все желающие смогут сменить свои квартиры на уютные домики в прелестном виртуальном мире, населенном до безобразия дружелюбными жителями. Настоящая утопия.



Wii



Warhammer 40 000: Dawn of War II

Дата выхода | квартал 2009

Выход Warhammer 40 000: Dawn of War стал одним из наиболее значимых событий в истории жанра стратегий реального времени. Сиквел, по всей видимости, ждет не меньшая популярность. Тут и новые участники конфликта, и разрушаемое окружение, и нелинейная кампания с возможностью кооперативного прохождения. Relic знает, как угодить фанатам RTS.



PC

Zoo Hospital

Дата выхода | IV квартал 2008

Zoo Hospital – проект-мечта для будущих (или по тем или иным причинам несостоявшихся) ветеринаров. Вы только представьте себе: целый зоопарк миленьких и очень жалобных зверюшек, смиренно ждущих доброго доктора. В отличие от версии игры для DS окружение и пациенты тут полностью трехмерные, а профессиональные медицинские услуги «...и вороне, и лисице» мы будем оказывать с помощью Wiimote.



Wii



Onechanbara: Bikini Zombie Slayers

Дата выхода | квартал 2009

Что может быть лучше игры, где вашими противниками выступают орды восставших из могил мертвецов? Только игра, в которой фривольно одетые (или, вернее сказать, раздетые) девушки катанами кромсают и шинкуют упомянутых мертвецов на мелкие-мелкие кусочки. При этом их действия даже обоснованы сюжетом, вот только кого он заинтересует?

Xbox 360 / Wii



Call of Duty World at War

Дата выхода IV квартал 2008

Увы, очередную часть сериала Call of Duty разрабатывает не великолепная Infinity Ward, а компания Treyarch. Это значит, что мы получим хоть и крепко сбитую, но, скорее всего, все-таки вторичную игру. Заявления о невиданном ранее уровне интерактивности и кинематографичности как-то не впечатляют. Да и сражения на островах Тихого океана (вы ведь помните Medal of Honor: Pacific Assault?) не отличаются особой оригинальностью. Единственный светлый момент – штурм Берлина силами РККА. Приятно, что о нас не забыли.

PC / PS3 / Xbox 360 / Wii / PS2 / DS



Viva Piñata: Pocket Paradise

Дата выхода 5 сентября 2008

Веселые пиньаты готовятся скрасить каждому владельцу DS приход унылой и дождливой осени. Уже в сентябре забавные зверушки переберутся с Xbox 360 на портативную консоль Nintendo и потребуют к своим персонам самого пристального внимания. А возню с капризными подопечными игра вам компенсирует гарантированным зарядом хорошего настроения.

DS

The Last Remnant

Дата выхода 20 ноября 2008

Сюжетная линия новой ролевой игры от Square Enix (к слову, проект выходит не только на консолях, но и на PC) строится вокруг загадочных артефактов – тех самых Remnants, которые были созданы мастерами древней цивилизации для некой неизвестной цели. Все бы хорошо, но таинственные объекты вдруг начинают негативно влиять на баланс сил в мире, приближаются темные времена и главный герой со товарищи оказываются вовлеченными в драматические события.

PC / PS3 / Xbox 360



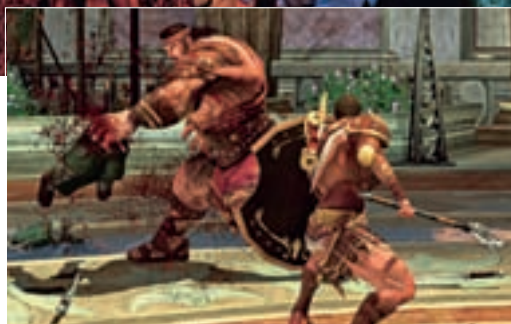


Rise of the Argonauts

Дата выхода IV квартал 2008

Слава Diablo не дает покоя разработчикам из компании Codemasters. Впрочем, если у ребят все получится, то их проект может стать лучшим представителем жанра action/RPG (разумеется, до третьего пришествия Диабло от Blizzard). В Rise of the Argonauts нам обещают продуманный интерфейс, инновационную боевую систему, коренным образом изменяющую геймплей, возможность апгрейда оружия и даже встречи с богами Олимпа.

PC / PS3 / Xbox 360



Patapon 2

Дата выхода IV квартал 2008

Pon-pon-pata-pon! – заявляют нам представители Sony Computer Entertainment. Pata-pata-pata-pon! – кричат геймеры в ответ. Конечно, мы не откажемся заполучить под Новый год сиквел этого замечательного проекта, объединяющего в себе элементы стратегии, платформера и музыкальной игры. Вот только мы очень просим разработчиков сделать геймплей более разнообразным и не забыть о многопользовательском режиме.

PSP

Tales of Vesperia

Дата выхода 16 сентября 2009

Namco Bandai очень любит говорить о том, что Tales of Vesperia – это первая игра знаменитой серии, выходящая на современных консолях. Так что визуальная и звуковая составляющие будут выполнены на качественно новом уровне. Кроме того, нас обещают порадовать битвами в реальном времени, драматичным сюжетом и незабываемыми персонажами. Посмотрим.



Xbox 360

Veni, Vidi, Vici

Олег Козак

Серия Total War никогда не страдала от недостатка популярности благодаря сочетанию глубокой стратегической составляющей с красивейшими тактическими боями в реальном времени. И вовсе неудивительно, что количество пользовательских дополнений огромно. Большинство разработчиков модификаций не стремятся кардинально изменить геймплей, ограничиваясь добавлением новых юнитов и кампаний. Но есть и те, кто старается разрушить устоявшиеся каноны и заставляет взглянуть на R:TW совершенно по-иному. И даже самый простенький сценарий к игре может оказаться золотым самородком, способным подарить геймеру несколько незабываемых мгновений той радости, которую испытывает полководец, видя, как его войска одерживают долгожданную победу над коварным противником.



Моды для Rome: Total War 1.5

Chivalry vo.1.6

www.moddb.com/mods/10471/chivalry-total-war

➔ После выхода Medieval II: Total War эта модификация (переносащая действие игры во времена Средневековья) несколько утратила актуальность, но, тем не менее, осталась замечательным модом. Здесь баталии по мере сил и возможностей стараются не уступать боям из официального сиквела. Разработчики потрудились на совесть, создав большое количество фракций и красивых юнитов.

Есть, конечно, и некоторые минусы. Например, модели предводителей на стратегической карте заменили миниатюрными и нелепыми спрайтовыми человечками. Выглядит, по правде говоря, некрасиво. К тому же совершенно не порадовала озвучка солдат Киевской Руси: часть из них разговаривают на русском с сильным акцентом и беспощадно коверкают слова, а остальные продолжают жизнерадостно лопотать по-английски. Ну куда это годится?



The First Triumvirate v1.92

www.strategyinformer.com/pc/rometotalwar/mod/14649.html

➔ Модификация, добавляющая захватывающие кампании. Новых юнитов здесь нет, что, впрочем, не слишком влияет на игровой интерес. Геймеру на выбор предоставляются четыре масштабных сценария.

Возьмите Юлия Цезаря – и вам предстоит завоевать Галлию, а после сокрушить войска Помпея. Либо, например, встать под знамена Красса и пойти штурмом на Парфянское царство. Или, быть может, вам симпатична противоположная сторона – парфяне, сражающиеся на два фронта. Им нужно остановить вторжение Красса и предотвратить гражданскую войну. А играя за Помпея, вы окажетесь в эпицентре вооруженного конфликта с первых же ходов, надо только успеть собрать достаточно сил и сбросить Цезаря с трона!

Разработчики потрудились на славу – за каждую из четырех сторон играть невероятно интересно. Кроме того, в «Первом триумvirate» есть некоторые нововведения. Например, во время зимних битв мораль римских солдат будет подорвана. Кстати, вспоминая баталии, следует отметить, что искусственный интеллект значительно улучшился. Теперь придется обдумывать каждый свой шаг, и вряд ли удастся победить армию врага, четырехкратно превосходящую ваши силы, как это было в R:TW.

BareBones Wars v8.1

files.filefront.com/BareBonesWars+81+Full.exe/8814355/fileinfo.html

➔ События в этом моде начинаются в 280 году до н. э. Проект рассказывает о становлении Римской империи, хотя можно сыграть и за иные фракции. Но, по правде говоря, быть на стороне Рима интереснее всего, так как могучее государство обладает большим количеством юнитов, чем любое другое.

Солидная часть новых юнитов позаимствована из разных модификаций. Войска нередко имеют несколько вариаций – например, легионеры делятся на ранних, обычных, поздних, элитных и т. д. Примечательно то, что любые виды пехоты производятся вообще мгновенно, и только конница требует одного хода на воспитание.





Blue Lotus v1.0 Beta

www.twcenter.net/forums/showthread.php?p=1012403

➔ Отныне вам предстоит покорять сказочный мир, созданный по мотивам восточных легенд.

В Blue Lotus девять сторон, каждая со своими особенностями и колоритом – спутать между собой войска разных фракций не представляется возможным. Выберите, например, Йоми и взгляните на состав их легионов – всадники на драконах, демоны, зомби и тому подобная гадость. А вот, скажем, Шаолинь вас встретит чинными рядами босоногих монахов, не понаслышке знакомых с боевыми искусствами.

Создатели модификации тщательно поработали и над искусственным интеллектом, причем не столько в боях, сколько на стратегической карте. Противник агрессивен, строит форты и нанимает большие армии. Но во время баталлий компьютер периодически ведет себя неадекватно, забывая уводить войска из-под ливня стрел. Впрочем, так бывает не всегда – однажды враг меня очень озадачил, грамотно разделив свою армию и взяв в клещи мои отряды.

Мод находится на этапе бета-версии, из-за чего случаются вылеты на Рабочий стол. К тому же Blue Lotus нужно устанавливать вручную – это несложно, но долго. Как бы то ни было, проект получился оригинальный.

Imperial Total War

totalwar.blitzfront.com/files_rtw-mods.htm

➔ В первую очередь эта модификация служит для глобальной коррекции игрового баланса. Конечно, здесь есть и графические улучшения, и даже новая музыка, но упор все же сделан на переделку основной кампании.

Перечислить все модернизации не получится, да и описать их не так-то просто – лучше самому прочувствовать. Поменялись, например, стартовые условия – фракции начинают с равным количеством провинций и приличным денежным запасом. Однако игра от этого легче не становится. Напротив, компьютерный оппонент тут же организывает блицкриги во всех направлениях и вообще позволяет себе много такого, на что раньше у него не хватало средств. А потому готовьтесь к кровопролитным боям за каждый клочок территории.

Честно говоря, Imperial TW – модификация еще той хардкорности. Даже на минимальном уровне сложности она способна бросить вызов вашему стратегическому гению. Впрочем, если трудности вас не пугают...



Casus Belli v1.0

www.twcenter.net/forums/showthread.php?t=116057

➔ Модификация размером аж 600 МБ, произведенная в Италии. Сolidную часть этого объема занимают всевозможные графические улучшения – поля сражений обзавелись симпатичными кустиками и деревьями, появились новые погодные эффекты, даже стратегическая карта стала выглядеть четче и аккуратнее.

А так как авторы сами родом с Апеннинского полуострова, то вовсе неудивительно, что играть нам предстоит за могучую Римскую империю, в которой теперь резко увеличились численность и разнообразие войск. Но даже не надейтесь сразу нанять огромные армии, ведь в начале все города находятся в финансовом кризисе.

Casus Belli полна скриптовых событий, но на геймплее это отражается довольно слабо. В нее внесены скорее косметические правки, делающие мод более разнообразным. И, к сожалению, это означает, что после загрузки игры придется каждый раз вручную активировать скрипты, иначе модификация откажется корректно работать.

Как для таких размеров, количество нововведений не поражает. К тому же все тексты мода оказались написаны по-итальянски, что может сильно осложнить понимание происходящего в игре.



MARE NOSTRUM v5

www.marenostrummod.altervista.org

→ Небольшой мод от итальянских разработчиков делает игру несколько хардкорнее, особенно на очень тяжелом уровне сложности. Тактика врага иногда действительно удивляет – он научился обходить с флангов, прорыву строя кавалерией и многому другому.

К тому же разработчики немного подкорректировали стратегическую карту, сделали ее достовернее, а также добавили в игру популярную нынче особенность – именные легионы. Со своими уникальными щитами, доспехами и, конечно, символикой.

Хоть изменения и незначительны, «весит» модификация прилично – около 200 МБ. Кстати, важный момент – этот мод необходимо устанавливать на версию игры 1.2 (в то время как все остальные – на 1.5).

Macedonian Expansion V1.0

www.zorro.elcom.ru/ME_setup_full.exe

→ Еще одна модификация, полностью перерабатывающая игровую баланс. Только в отличие от Imperial она призвана скорее облегчить жизнь, а не усложнить ее.

Rome: Total War всегда была игрой про Римскую империю, выбирать какую-то другую сторону стоило разве что из любопытства. Зато теперь у каждой фракции появился солидный стартовый капитал, позволяющий не экономить на найме войск. И хотя компьютер стал действовать агрессивнее, вы наверняка сможете дать ему достойный отпор.

Модификация готова похвастаться новыми юнитами, а также некоторыми графическими улучшениями, и перечень изменений на этом не заканчивается.



Rise of Persia v2.2

www.moddb.com/games/99/rome-total-war/downloads/10846/rise-of-persia-v22

→ Как несложно догадаться по названию, RoP – модификация, где нам предстоит стать во главе Персидской империи (хотя никто не мешает выступить и против нее – предусмотрено аж 18 фракций). Проект все еще находится в состоянии бета-версии, но изменений в нем уже предостаточно.

Первое, что бросается в глаза, – это новая стратегическая карта. Надо сказать, она вызывает двойное впечатление. С одной стороны, территория огромна, но с другой – очень пустая. Громадные расстояния преодолевать немного надоедает.

Зато радует количество разновидностей юнитов – целых 155 штук! Прорисованы они отлично, до мельчайших подробностей, что приятно. Да и вообще модификация вышла очень даже занимательной.

Roma Surrectum v1.5a

www.twcenter.net/forums/showthread.php?t=65725

→ Модификация добавляет две новых кампании – Имперскую и Провинциальную. Честно говоря, ничем примечательным они похвастаться не могут, но вот некоторые другие моменты очень даже неплохи.

Новых юнитов здесь нет, если не считать «оригинальные» именные легионы, встречающиеся в каждом втором моде. Зато появились новые сооружения в городах – начиная от храмов и алтарей и заканчивая стенами и военными базами. Более того, у фракций теперь есть уникальные постройки.

AI противника значительно улучшился (если играть на двух последних уровнях сложности). Компьютер перестал ловить ворон, находясь под обстрелом, и, что самое главное, обучился тактике и военным хитростям. Юниты больше не разрывают строй и идут правильными когортами и центуриями! К слову, на постройку армии перестал тратиться ход – хорошо это или плохо, судить не возьмусь.



Rome Medieval Beta

www.twcenter.net/forums/showthread.php?t=146027

→ Модификация на тему Средневековья, выполненная немного качественнее, чем вышеописанная Chivalry. Во-первых, разработчики не поленились реализовать Крестовые походы, хотя и схитрили при этом. Они просто вынесли их в отдельные кампании – не так интересно, как в M2TW, но внимания вполне заслуживает.

А во-вторых, в данном моде можно исследовать Америку. На стратегической карте ее видно сразу (напомним, что в M2TW она была под завесой тумана войны), но впечатления это не портит. А вот чего в Rome Medieval нет и не предвидится, так это огнестрельного оружия. Из списка фракций почему-то пропала Киевская Русь, зато появилась возможность сыграть за Золотую Орду.

Не побоюсь сказать, что модификация удалась. Да, она уже не так актуальна после выхода M2TW, но благодаря качеству исполнения найдет своих поклонников.



S.P.Q.R. v6.4

www.twcenter.net/forums/showthread.php?t=105433

→ Каждая вторая модификация к Rome: Total War пафосно обещает улучшенный AI. Эта не стала исключением и, к чести создателей, вполне оправдала все ожидания. К тому же повышенная сложность боев – не единственное, что изменилось.

Увеличилось, например, количество войск в каждом отряде – это сделало баталии еще грандиознее. Кроме того, здесь, как и в некоторых других модификациях, построика отряда больше не занимает времени, и компьютер научился активно этим пользоваться! Уже с первых ходов оппонент ожесточенно нападает на вражеские селения. Кампания стала гораздо сложнее, ведь сейчас недостаточно просто разбить крупнейшую армию неприятеля, чтобы заметно его ослабить – ничто не помешает ему тут же собрать новую.

Именные легионы не обошли стороной и S.P.Q.R. Нанимать их можно в строго отведенных местах, обозначенных щитом на стратегической карте. Приятная мелочь – теперь каждый легион комплектуется личным знаменосцем.

Графически модификация очень даже впечатляет. Битвы в разное время суток смотрятся совершенно по-иному. Естественно, не обошлось и без новых юнитов: египетские мечники, карфагенские лучники, конница и т. д. На самом деле этот мод можно хвалить и описывать очень долго, но лучше все же попробовать сыграть самому.



Terrae Expugnandae v5.1

www.moddb.com/mods/7311/terrae-expugnandae

→ Если вы настороженно относитесь к глобальным модификациям, корректирующим баланс, обязательно поставьте Terrae Expugnandae. Она просто несколько украшает оригинальную Rome: Total War, но кардинально ничего не меняет. Фракции остались прежними, только Брутты и Сципионы стали Эпиром и Бактрией соответственно. Разработчики этого мода поменяли внешний вид юнитов: нарисовали немного своих, а остальных «перевербовали» из других модификаций. Плюс добавились новые карты для тактических баталий. Результат вышел симпатичным и вполне годится, чтобы несколько разнообразить впечатления от игры.



Europa Barbarorum 0.81a Final (v2)

www.strategyinformer.com/pc/rometotalwar/mod/14644.html

→ Представьте себе «варварскую Европу», где нет больших государств – только десятки племен, каждое из которых преследует собственные цели. Племена самостоятельные и агрессивные, и все хотят править миром.

Europa Barbarorum – одна из самых масштабных и качественных модификаций к R:TW – создана, видимо, профессорами-историками. А как еще объяснить тот факт, что все здания в игре обзавелись абсолютно непонятными названиями. Благо по иконкам можно угадывать, какая именно постройка скрывается под пафосным «casse andros» или «saernan fronynys».

По утверждениям разработчиков, в 272 году до н. э. не было ни одной толковой державы – только мелкие группировки. Поэтому в Europa Barbarorum мы не увидим никаких знакомых нам государств. Играйте шведами, пахлавами, кассами, бактрийцами... Дальше – больше: каждая из сторон обзавелась новыми юнитами, постройками и прочими подобающими радостями. В моде используется около 4900 исторически реальных имен, скрупулезно собранных разработчиками. Модернизированный интерфейс, иконки, всплывающие окна, музыка находятся в 600-мегабайтовом архиве.

Но и это еще не все – баланс претерпел огромные изменения. Необычайно трудное начало: денег постоянно не хватает, содержать армию сложно. Что делать – непонятно. Распустить гарнизон – не выход: и противники могут напасть, и города взбунтоваться... Из подобных ситуаций выкручиваться предстоит постоянно. Как? А вы поставьте модификацию и попробуйте. Она невероятно интересна и способна затянуть надолго.



Legion-III Praetorians

www.strategyinformer.com/pc/rometotalwar/mod/9004.html

→ Русская работа (от автора с примечательным ником GAY) удивляет своим качеством и вниманием к деталям. Первое, чем этот мод гордится, – именными легионами, которые действительно отличаются от всех остальных гербом, фамильными доспехами и, разумеется, названием. Автор брал символику и доспехи не с потолка – он читал соответствующую литературу и даже консультировался с итальянскими историками!

Кроме того, данный мод содержит улучшенную стратегическую карту, поражающую своими размерами, в нем появились ночные баталии, новые модели юнитов и анимация к ним, построения отрядов и т. д. Во время тактических битв враги активно строятся в формации и ведут себя куда разумнее. Обновлений очень много, и, что самое главное, все они вполне добротные. Модификация отличная, сложно представить, сколько труда в нее вложил всего-навсего один человек.



Variagmod vo.3 Beta

mperiall.1bb.ru/index.php?showtopic=1942

➔ Замечательная модификация для истинных фанатов Rome: Total War балует лишь симпатичными косметическими обновлениями.

Кампании остались прежними, разве что в качестве стратегической карты теперь используется чуть доработанная, увеличенная и сбалансированная карта из мода Mundus Magnus. Примечательна она в первую очередь провинциями, в которых можно покупать наемников. Вторая мини-модификация в

составе Variagmod – Europa-270 – отвечает за красивейшие карты для тактических битв.

Стандартные юниты стали заметно симпатичнее. По словам разработчиков, практически все они рисовались с нуля, были лишь небольшие заимствования из других модов. Слегка изменился баланс: теперь, например, чем дальше находятся войска от города, тем недовольнее его жители. Немного усложнили тактические бои и, как обычно, улучшили AI. Мораль вражеских солдат окрепла, так что уже не получится обратиться в бегство полторатысячную армию двумя отрядами тяжелой кавалерии.

Модификация рекомендуется к установке всем без исключения – более качественную работу нужно еще поискать.



Rome Total Realism 6.0 Gold

www.strategyinformer.com/pc/rometotalwar/mod/11964.html

➔ Не будет преувеличением сказать: Total Realism – это самая известная из пользовательских модификаций к R:TW. И ее есть за что похвалить. Изменения коснулись практически всех аспектов игры – от расширенной стратегической карты и появления семнадцати новых фракций до переработанного интерфейса и улучшенного AI противника.

Кроме того, в TR появилась невероятно интересная особенность, именуемая ассимиляцией захваченных поселе-

ний. Суть ее такова: как только вы захватили селение или город, сразу же начать там вербовку новых войск не разрешается. Для этого необходимо пройти три фазы слияния культуры (реализованные так же, как и строительство зданий), и лишь затем вы сможете нанимать юнитов вражеской фракции. И только спустя 25 ходов позволяется завербовать там армию, соответствующую вашей фракции.

Этот мод предназначен и для слабых игроков, и для хардкорщиков. Все зависит от фракции – если взять крупное государство, владеющее многими провинциями, то играть будет очень легко. Но если вам нравятся сложности – выберите малую нацию и готовьтесь отбиваться от бесчисленных врагов, сталкиваясь с постоянными экономическими сложностями.

Napoleonic Total War 2

V1.0

lordz.thelordz.co.uk/index.php?id=37,0,0,1,0,0

➔ Несложно догадаться, что предлагает данный мод. Благодаря этой работе мы можем принять участие в Наполеоновских войнах. В Napoleonic Total War мы получим доступ к огнестрельному

оружию. С его появлением старая тактика перестает действовать, и нужно заново учиться воевать.

Все, что напоминало нам о R:TW, теперь изменилось – интерфейс, иконки, карта, внешний вид отрядов... Кстати, на волне успеха своего проекта разработчики основали компанию The Lordz Games Studio и подписали контракт с Slitherine, поэтому в будущем нас должны порадовать полноценной игрой о Наполеоновских войнах! Ждем с нетерпением!

LOTR Total War v2.0 Beta

www.moddb.com/mods/6994/the-lord-of-the-rings-total-war

➔ Здесь кампания рассказывает о событиях, известных нам по книге Толкиена «Властелин Колец». Выберите свою сторону и решайте, как поступить с миром Средиземья – избавиться от напастей или повергнуть во тьму. Первое, что сразу же бросается в глаза, – это невероятно красивая стратегическая карта, на которой можно найти все сколько-либо значимые города: Изенгард, Ривенделл, Минас Тирит и даже Барад Дур, выполненные в виде симпатичных трехмерных моделей.

Дальше – больше. Помните, какое разочарование многие испытывали при виде сражений в Lord of the Rings: The Battle for Middle-Earth II? Они должны были быть масштабными и эпическими, а на деле оказались отчаянно неубедительными. Этот мод расставит все по своим местам, здешние баталии при участии тысячных армий приведут в восторг любого полководца, мечтающего взять под свое командование армию Рохана или Гондора.

Всего в модификации представлено четырнадцать фракций. Каждая из них обладает собственными уникальными постройками и юнитами, а кроме того, разработчики не поленились смоделировать ключевых героев саги и наделить их особыми способностями. Так, например, Саурон умеет расшвыривать врагов своими ударами, прямо как в фильме.

LOTR Total War – одна из самых сильных, продуманных модификаций к R:TW. Оценить ее рекомендуем всем, и поклонникам творчества Профессора – в первую очередь.

Важно учесть: LOTR Total War ставится только на Rome: Total War – Alexander, оригинал или же Barbarian Invasion не подойдут.





Ogniem i Mieczem: Total War (With Fire and Sword:TW)

twow.ru/forum/index.php?showtopic=2830&st=0

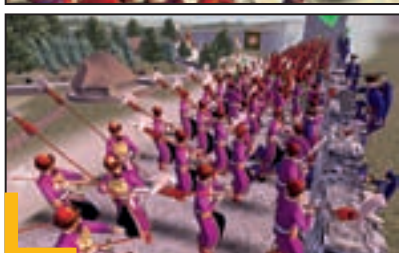
➔ Модификация по мотивам романа Генриха Сенкевича (или, если угодно, фильма Ежи Гофмана). Великолепная работа, переносящая игрока во времена казачества под руководством Богдана Хмельницкого, воюющего против Речи Посполитой.

Играть можно за одну из 17 фракций, и, полагаю, будет вполне уместным их перечислить: Шведское королевство, Венецианская республика, княжество Молдавия, княжество Валахия, королевство Имерети, Крымское ханство, герцогства Курляндия и Земгалия, княжество Трансильвания, Иранский

орден Сефевидов, Австрийские Габсбурги, Бранденбург-Пруссские Гогенцоллерны, казацкое Всевеликое Войско Донское и казацкое Запорожское Войско Низовое, Московское царство и, наконец, Речь Посполитая. Впечатляет, не так ли?

Разумеется, это повлекло за собой и появление новой стратегической карты, а также юнитов, коих тут насчитывается аж 210 разновидностей. Причем к каждому из них прилагается подробное описание, что не так часто встречается в любительских модификациях. Не говоря уже о качественной анимации и вниманию к мелочам – например, стрелки в ближнем бою перестают стрелять из мушкетов и переходят в штыковую атаку.

Кроме того, здесь улучшен искусственный интеллект оппонентов, изменен интерфейс, используется достоверная символика государств, новая музыка и звуковые эффекты – и это далеко не все присутствующие тут модернизации. На редкость добротная работа, рекомендуемая для ознакомления каждому.



Моды для Rome: Total War Barbarian Invasion 1.6

Vlad Total War

www.twcenter.net/forums/showthread.php?t=55574

➔ Просто хорошая графическая конверсия. Мод весом в 300 МБ порадует новыми моделями юнитов и замечательными текстурами высокого разрешения практически для всех объектов.

В этой работе также используется карты Mundus Magnus для двух кампаний (различаются датой старта) и сторонний мод для улучшения AI. Однозначный и жирный плюс VTW – стабильность, чем, к сожалению, может похвастаться не каждый любительский проект.



58 B.C. v1.0

www.twcenter.net/forums/showthread.php?t=137606

➔ Признайтесь честно, вы никогда не хотели стать Юлием Цезарем? Так, чтобы прийти, увидеть, победить? Ну что же, у вас теперь появилась такая возможность. Благодаря данной модификации сможете повторить путь римского императора. Для этого разработчики создали две кампании: «Галльские войны» и «Гражданская война», основанные на исторических событиях. Вам придется

победить орды геллетов и швабов, разгромить кельтов в Бельгии и многое другое. Чтобы направить действия геймера в нужное русло, разработчики ввели в игру советницу, периодически подсказывающую, как надо поступать дальше, дабы не слишком отклоняться от исторической действительности.

Модификация получилась интересной и действительно рекомендуется к установке, вот только вряд ли вам захочется играть в нее снова и снова. Зато первое прохождение каждой из кампаний, уж поверьте, будет очень насыщенным.





The Fourth Age: Total War – The New Shadow v2.5

www.moddb.com/games/99/rome-total-war/downloads/9393/the-fourth-age-total-war-the-new-shadow-v25

→ Еще одна модификация, дающая возможность покомандовать армиями в мире, придуманном Толкиеном. Она очень похожа на предыдущую, но только с виду – ощущения от игры остаются совершенно другие. Не возьмемся точно определить, какой же из модов лучше, благо у вас есть счастливая возможность попробовать их оба и остановиться на том, который больше по душе.



Darth Dark Formations 16.2 «Super Pack»

www.twcenter.net/forums/showthread.php?t=62465

→ Этот мод служит для «вразумления» AI, он корректирует и улучшает алгоритмы его поведения. Его нередко включают в состав более крупных модификаций, но, быть может, вам захочется сделать врага умнее именно в оригинальной игре.

Благодаря данному моду генералы перестанут лезть на рожон

и глупо гибнуть ни за что, а войска научатся держать строй при сложных маневрах. К тому же пропадут многие мелкие, но досадные глюки, способные разъярить даже отъявленного дзен-буддиста.

Теперь у каждой фракции появятся свои уникальные формации. И что самое главное, оппонент научится с толком их применять в бою. Ну а остальную часть пятисотмегабайтового архива занимают новые юниты, кампании и исторические сражения, позаимствованные из других модификаций. По словам автора, он пытался собрать все самое вкусное. И мы готовы подтвердить, что ему это удалось.

Crusades v1.0

forums.totalwar.org/vb/showthread.php?t=71640

→ Забавно, но модификации для R:TW, посвященные Средневековью, получают одна другой краше. Вот уже третья работа в нашем списке оказывается достойной пристального внимания.

Итак, Крестовые походы. Игра встречает геймера двумя историческими кампаниями, первая из которых перенесет его в 1169 год и передаст под чуткое руководство самому Салах-ад-Дину. Несложно догадаться, что придется отвоевывать обратно захваченные крестоносцами территории.

Цели же второй кампании диаметрально противоположны – управляя войсками тамплиеров, вы должны сокрушить Салах-ад-Дина и взять штурмом Иерусалим.

Разумеется, все это не обошлось без появления новых юнитов, корректировки баланса и AI. В частности, здесь исправлен надоевший глюк с тяжелой конницей – если помните, в оригинальной игре они частенько сбавляли ход перед самыми вражескими войсками, ввязываясь в драку на мечах, вместо того чтобы с наскоку прорвать строй копьями.

Еще заметим: над модификацией работал Крис Йенсен – один из создателей Total Realism, – и он вполне справился с тем, чтобы удержать планку качества на должном уровне.



End of days II Lycan Rising v1.01

www.twcenter.net/forums/showthread.php?t=139440

→ Если вам уже вконец надоело завоевывать многострадальную Европу, а душа жаждет мистики и волшебства, то эта модификация создана специально для вас. Она переносит в некий параллельный мир, где за господство над континентом сражаются четыре разные расы. Среди них свирепые оборотни, высшие чистокровные вампиры, озлобленные кровососы-полукровки и вездесущие люди.

Четыре фракции – четыре кампании, четыре набора войск и четыре принципиально разных подхода к сражениям. Плюс в наличии имеются еще четыре «побочные» расы, проработанные чуть хуже оригинальных, но вполне играбельные.

Модификация крайне хороша собой, порадовал тщательный подход к прорисовке юнитов и построек. Эта работа призвана внести приятное разнообразие в серые будни завоевателя миров и очень даже преуспевает в этом.

Three Kingdoms v1.3

www.twcenter.net/forums/showthread.php?t=66550

→ Китайские поклонники серии Total War решили перенести действие игры в эпоху династических войн империи Хань, снабдив модификацию огромным количеством фракций, юнитов и построек.

Авторы старательно перерисовали весь игровой интерфейс и заменили модели на новые не только на трехмерной карте, но и на стратегической. Часть из них получилась несколько кособокой, но если пристально не вглядываться, в глаза это не бросится.

Главное достоинство Three Kingdoms – искусственный интеллект, который научился грамотным маневрам и может поставить в тупик даже искусственного полководца. Стоит обдумывать каждый свой шаг, чтобы в один прекрасный момент не оказаться наголову разгромленным, имея двукратный перевес в численности.



77 BC – Twilight of the Republic

www.twcenter.net/forums/showthread.php?t=107551

→ Модификация от тех же разработчиков, что произвели на свет проект 58 B.C. Построена она по примерно тому же принципу – единственное, что поменялось, так это время и место происходящих событий. В период вашего правления будут регулярно случаться всяческие исторически достоверные ситуации, а преданная советчица станет подсказывать, как следует поступить. Но это вовсе не значит, что ее нужно слушаться беспрекословно, игрок сам волен выбирать, как отреагировать на то или иное событие – вот только это вполне может привести к печальным последствиям вроде появления колоссальной армии под стенами вашей столицы. Зато если своевременно выполнять приказы, вы наверняка сумеете привести свою империю к процветанию.



Русь Total War

totalwar.blitzfront.com/files_rtw-mods.htm

→ Патриотическая модификация, позволяющая с головой окунуться в атмосферу Древней Руси. Игра начинается в 1015 году, сразу после смерти князя Владимира Великого, а заканчивается в 1204-м. Период достаточно интересный и насыщенный событиями, единственное, на что хочется посотавать, – это на отсутствие возможности дожидаться монголо-татарского нашествия. Ну да ладно...

Модификация предоставляет на выбор сразу 21 фракцию – от печенегов и неразумных хазаров до Тмутараканского княжества. Разумеется, не осталось в стороне и княжество Киевское, хотя назвать его однозначно главным никак не получается. Все фракции замечательно сбалансированы, имеют свои сильные и слабые стороны и вообще рекомендуются к тщательному изучению, тем более что историческая достоверность вполне соблюдается. А стратегическая карта радует не только превосходной проработкой, но и обилием знакомых названий.

Единственный нюанс – модификацию нужно устанавливать на Barbarian Invasion версии 1.4. На более поздних стоит ожидать множества багов, способных испортить все удовольствие.

ІГРОВІ ПРИСТАВКИ, ІГРИ, АКСЕСУАРИ

ЦІНИ, ОПИС, ВІДГУКИ



Понад 3000 товарів від кращих
українських інтернет-магазинів



MetaMarket

metamarket.ua



Фото: Александр Лобанов

Игровые ноутбуки

Тестирование шести высокопроизводительных моделей

Владислав Гороховский,
Дмитрий Секан,
Александр Шерстюк

Желание выбросить из дома «большую железную коробку» и наконец освободить свой стол наверняка появлялось у каждого. Но как быть, если компьютерные игры уже давно стали частью вашей жизни? Выход пока только один – покупка дорогого игрового ноутбука.

➔ Сейчас уже смело можно утверждать, что игровые ноутбуки вплотную приблизились по быстродействию к настольным PC среднего уровня. Случилось это благодаря выходу акселератора NVIDIA GeForce 8800M GT еще в начале сего года. Тем не менее производители ноутбуков пока не спешат оснащать им свои продукты и продолжают устанавливать более слабые видеокарты вроде GeForce 8600M GT, упорно называя такие решения игровыми.

Основным критерием при отборе ноутбуков в тест стала именно видеосистема – наличие акселератора не ниже уровня GeForce 8700M GT было главным условием. Правда, нам все же пришлось пропустить более «слабые» устройства с 8600M GT, но лишь потому, что они позиционируются в украинских магазинах как «игровые».

Обратите свое внимание на то, что в тесте нет ни одного ноутбука с видеокартами ATI. Признаемся, мы хотели включить в материал два подобных ноутбука (с ATI 3850) от известных брендов, но оба эти компьютера не смогли пройти и половины испытаний из-за несовместимости драйверов и были исключены из исследования.

Помните, что, покупая игровой ноутбук, надо хорошо взвесить все за и против. Стоимость топовых моделей в нашем тесте в несколько раз выше, чем цена PC сопоставимой конфигурации. Данная тема уже настолько избита, что повторяться нет никакого смысла. Кроме того, не забывайте – максимальной производительности ноутбук достигает только тогда, когда питается от сети. Поэтому о многочасовых баталиях на свежем воздухе пока, увы, можно лишь мечтать.

→ ASUS G70s

Продукт предоставлен компанией ELKO Kiev



→ ASUS G70s оказался в лидерах по производительности среди представленных в тесте ноутбуков. Высокое быстродействие достигнуто благодаря наличию двух акселераторов GeForce 8700M GT, работающих в режиме SLI. Эти видеокарты позволяют комфортно играть в большинство современных игр и даже в Crysis с настройками чуть ниже высоких (конечно, мы имеем в виду разрешение 1280×1024).

Теоретически у такого решения с двумя видеокартами есть свои недостатки. Во-первых, ощутимый нагрев корпуса, но мощная система охлаждения G70s успешно с этим справляется. Во-вторых, сильное падение производительности при работе от аккумуляторной батареи (60–70% в зависимости от игры). Но даже в таком режиме ноутбук все равно быстрее того же MSI GX600, питающегося от сети, хотя и уступает своему главному конкуренту – Terra Predator.

Если быстродействие ASUS G70s не впечатляет, то на ваш выбор могут повлиять другие достоинства данного продукта: красивая неоновая подсветка корпуса, жесткий диск объемом 400 ГБ, Blu-ray-привод и отличный комплект поставки, включающий сумку, фирменные мышь и коврик.

Нам понравилось
Отличное быстродействие; комплект поставки; Blu-ray-привод
Нам не понравилось
Сильное падение производительности при работе от батареи; большой вес
Вердикт
Ноутбук с отличной производительностью

ОЦЕНКА 5/5

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

\$3544

Процессор
Intel Core 2 Duo T9500 (2,6 ГГц)
Оперативная память
4096 МБ, DDR2, 667 МГц
Чипсет Intel PM965
Экран 17,1" (1920×1200 точек), гляцевое покрытие
Графический адаптер
2×NVIDIA GeForce 8700M GT, 512 МБ
Жесткий диск 400 ГБ
Привод Blu-ray
Внешние разъемы 4×USB, FireWire, VGA, eSATA, RF-out, ExpressCard/54, HDMI, RJ11, RJ45, Head-out, Mic-in
Батарея н/д
Операционная система
Windows Vista Ultimate
Габариты и масса
425×320×60 мм, 4,78 кг

HP Compaq 8710w

Продукт предоставлен компанией HP



→ Данный ноутбук по дизайну несколько отличается от остальных участников нашего тестирования, но, как мы знаем, внешность обманчива. За ничем не приметным классическим формфактором скрывается мощная профессиональная видеокарта NVIDIA Quadro FX 3600M, благодаря чему изделие HP не уступает по производительности Terra Predator, и в такой требовательной игре, как Crysis, HP Compaq 8710w находится на уровне ASUS G70s, а в родном разрешении 1920×1200 даже немного обгоняет его.

То, что внешний вид ноутбука не соответствует внутреннему потенциалу, можно считать как достоинством, так и недостатком. С одной стороны, игровое решение предполагает соответствующее оформление корпуса, однако этим HP, увы, похвастаться не в состоянии. С другой – классический дизайн вполне отвечает его предназначению, ведь это универсальное устройство. В итоге 8710w – отличный выбор для тех, кто ищет рабоче-игровую станцию. А вот истинным геймерам советуем обратить внимание на другие модели.

Нам понравилось
Производительность на уровне лидеров; Blu-ray-привод; классический внешний вид
Нам не понравилось
За такую цену хотелось бы видеть более емкий HDD
Вердикт
Удачная покупка как для работы, так и для игр

ОЦЕНКА 5/5

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

\$3390

Процессор
Intel Core 2 Duo T9500 (2,6 ГГц)
Оперативная память
4096 МБ, DDR2, 667 МГц
Чипсет Intel PM965
Экран 17,1" (1920×1200 точек), гляцевое покрытие
Графический адаптер
NVIDIA Quadro FX 3600M, 512 МБ
Жесткий диск 200 ГБ
Привод Blu-ray
Внешние разъемы 6×USB, FireWire, VGA, HDMI, PC Card type II, RJ11, RJ45, Head-out, Mic-in
Батарея н/д
Операционная система
Windows Vista Business
Габариты и масса
393×275×33 мм, 3,4 кг

MSI GX720

Продукт
предоставлен
компанией
MSI



➔ Новинку GX720 можно считать лидером в своей ценовой категории. Хотя назвать небольшой суммой в \$2300 нельзя, но все же, переплатив \$600 от стоимости GX600, вы получаете 17 дюймовый дисплей, 4 Гб оперативной памяти и чуть более быструю видеокарту GeForce 9600M GT. Из положительных моментов отметим также удобную клавиатуру с блоком цифровых клавиш и умеренные массогабаритные показатели, что позволяет свободно носить устройство с собой.

Правда, вот реальный выигрыш в производительности в играх не столь очевиден, за исключением Unreal Tournament 2003, а также пакета 3DMark06, поэтому мы не смогли поставить данному решению высший балл. Зато ноутбук честно заслужил оценку «хорошо», поскольку стоит намного дешевле Toshiba X200, который чуть медленнее.

Нам понравилось
Хорошая производительность; габариты и масса

Нам не понравилось

Завышенная цена

Вердикт

Достаточно производительный и функциональный ноутбук. Хорошая покупка при условии снижения цены

ОЦЕНКА 4/5

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

\$2300

Процессор

Intel Core 2 Duo T9400 (2,53 ГГц)

Оперативная память

4096 МБ, DDR2, 667 МГц

Чипсет

Intel PM965

Экран

17,1" (1680×1050 точек),

глянцевое покрытие

Графический адаптер

NVIDIA GeForce 9600M GT, 512 МБ

Жесткий диск

300 ГБ

Привод

DVD±RW

Внешние разъемы

3×USB, FireWire, VGA, eSATA,

ExpressCard/54, HDMI, RJ11, RJ45,

Head-out, Mic-in, Line-in, Line-out

Батарея

4800 мА·ч, 10,8 В

Операционная система

Windows Vista Home Premium

Габариты и масса

398×287×36 мм, 3,22 кг

MSI GX600

Продукт
предоставлен
компанией
MSI



➔ Данный ноутбук появился в продаже уже давно, но по-прежнему не утратил своей актуальности. Главный фактор, который подкупает многих геймеров, – цена, ведь за \$1700 вы получаете очень стильный (красная гравировка, подсветка элементов) и производительный лэптоп. Но если говорить откровенно, то это самая медленная система в тесте, даже несмотря на красивую кнопку Turbo, разгоняющую процессор на 20%. Узкое место здесь – именно видеоакселератор GeForce 8600M GT, который не очень-то подходит для игрового ноутбука. Максимальные настройки графики в требовательных к ресурсам проектах вы точно не установите, но средний уровень MSI GX600 вполне по зубам, что хорошо видно по тестам Unreal Tournament и Quake 4.

Однако данная модель имеет также и свои преимущества. Основное из них – небольшая (15 дюймов) диагональ экрана, а значит, умеренные размеры и вес, что позволяет использовать этот ноутбук не только по прямому назначению (для игр), но и как рабочий инструмент и свободно носить его с собой.

Нам понравилось
Заманчивое соотношение цена/производительность; турборежим; небольшие габариты и масса

Нам не понравилось

Играть придется только на средних настройках

Вердикт

Отличный бюджетный вариант игрового ноутбука

ОЦЕНКА 5/5

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

\$1700

Процессор

Intel Core 2 Duo T7300 (2 ГГц, после

автоматического разгона – 2,4 ГГц)

Оперативная память

2048 МБ, DDR2, 667 МГц

Чипсет

Intel PM965

Экран

15,4" (1680×1050 точек),

глянцевое покрытие

Графический адаптер

NVIDIA GeForce 8600M GT, 512 МБ

Жесткий диск

250 ГБ

Привод

DVD±RW

Внешние разъемы

4×USB, FireWire, eSATA, ExpressCard/54, VGA, HDMI, RJ11,

RJ45, Head-out, Mic-in, Line-in, Line-out

Батарея

7200 мА·ч, 11,8 В

Операционная система

Windows Vista Home Premium

Габариты и масса

258×259×32, 2,6 кг

→ Terra Predator

Продукт предоставлен компанией «ВОРТМАНН Украина»



→ Лидер по производительности и уровню технического оснащения в нашем групповом тесте. Его изюминка – GeForce 8800M GT – самая мощная видеокарта, которую только можно установить в ноутбуке, при этом Terra Predator – единственный на украинском рынке ноутбук с таким ускорителем.

Одна GeForce 8800M GT оказалась даже быстрее двух GeForce 8700M GT, размещенных в ASUS G70s, причем только данный адаптер позволяет комфортно играть в Crysis на высоких настройках. Кроме того, Terra Predator продемонстрировал самое малое падение производительности при увеличении разрешения до «родного»: его значение составляет примерно 35%, тогда как у других моделей этот показатель доходит, а то и превышает 50%.

Отличительной чертой данной модели можно также считать сдержанную, но в то же время приятную внешность – Terra Predator прекрасно впишется в любой интерьер.

Еще одним аргументом в пользу ноутбука является Blu-ray-привод и встроенный TV-тюнер, что превращает устройство в полноценный мультимедийный центр.

Нам понравилось
Максимально возможная на сегодня производительность; внешность; Blu-ray; TV-тюнер
Нам не понравилось
Нет

Вердикт
Самый производительный ноутбук на сегодняшний день из официально продающихся в нашей стране

ОЦЕНКА 5/5

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

18 499 грн

Процессор
Intel Core 2 Duo T9500 (2,6 ГГц)
Оперативная память
4096 МБ, DDR2, 667 МГц
Чипсет Intel PM965
Экран 17,1" (1920×1200 точек), гляцевое покрытие
Графический адаптер
NVIDIA GeForce 8800M GT, 512 МБ
Жесткий диск 320 ГБ
Привод Blu-ray
Внешние разъемы 4×USB, FireWire, ExpressCard/54, VGA, S-Video, DVI, RJ11, RJ45, Head-out, Mic-in, Line-in
Батарея 4800 мА·ч, 14,8 В
Операционная система
Windows Vista Home Premium
Габариты и масса
397×284×22–44 мм, 3,95 кг

Toshiba X200

Продукт предоставлен компанией Toshiba



→ Toshiba X200 оказался самым спорным продуктом в тестировании. С одной стороны, он имеет потрясающую внешность: бордовая лакированная крышка с красивым узором и приятное оформление внутренней части ноутбука делают его весьма привлекательным. Однако, с другой стороны, видеокарта GeForce 8700M GT показывает не лучшую производительность (на практике выяснилось, что продукт Toshiba даже медленнее, чем MSI GX600, имеющий более слабый акселератор и меньшую стоимость).

Данный ноутбук является скорее имиджевым продуктом и имеет далеко не самое лучшее соотношение цена/производительность, даже не смотря на позиционирование компанией X200 в качестве игрового решения.

Столь высокую стоимость можно оправдать лишь хорошим оснащением. В ноутбуке установлены два жестких диска общей емкостью 400 ГБ и 3 ГБ оперативной памяти. Единственный спорный момент – HD DVD-привод (от поддержки которого Toshiba официально отказалась), впрочем, в ближайшем будущем их должны заменить на Blu-ray.

Нам понравилось
Отличный внешний вид; большой объем памяти
Нам не понравилось
Плохое соотношение цена/производительность; высокая стоимость
Вердикт
Красивый и хорошо оснащенный ноутбук, но стоит слишком дорого

ОЦЕНКА 3/5

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

\$2700

Процессор
Intel Core 2 Duo T7700 (2,4 ГГц)
Оперативная память
3072 МБ, DDR2, 667 МГц
Чипсет Intel PM965
Экран 17,1" (1920×1200 точек), гляцевое покрытие
Графический адаптер
NVIDIA GeForce 8600M GT, 256 МБ
Жесткий диск 2×200 ГБ
Привод HD DVD
Внешние разъемы 6×USB, FireWire, ExpressCard/54, VGA, HDMI, RJ11, RJ45, Head-out, Mic-in, Line-in
Батарея 6000 мА·ч, 10,8 В
Операционная система
Windows Vista Home Premium
Габариты и масса
399×288×36 мм, 3,27 кг

Выводы

➔ По цене и производительности наши участники разделились на две группы. В первую – hi-end-категорию – вошли Terra Predator, ASUS G70s и HP Compaq 8710w, которые при сравнимой стоимости показали примерно одинаковое быстродействие. Хотя Terra Predator все же вырвался немного вперед – его преимущество наиболее ощутимо в самых требовательных играх. Кроме того, этот продукт отлично подходит на роль мультимедийного центра благодаря наличию качественного цифроаналогового TV-тюнера, HD-разрешению и Blu-ray-приводу.

ASUS G70s хоть и несколько отстал от своего главного конкурента, но его агрессивная «игровая» внешность и отличный комплект поставки (рюкзак, фирменные мышка и коврик) ни одного геймера не оставят равнодушным.

Замыкает тройку лидеров HP Compaq 8710w, назвать который чистокровным игровым ноутбуком достаточно трудно, так как о его принадлежности к высшему эшелону говорят лишь результаты тестирования. Это, скорее, высокопроизводительная рабочая станция с классической внешностью, способная справиться со многими новыми играми.

Во вторую группу ноутбуков вошли MSI GX600, MSI GX720 и Toshiba X200. Как ни странно, но

наиболее привлекательно здесь выглядит самый недорогой – MSI GX600. Хотя он и показал очень скромное быстродействие, его невысокая цена в совокупности с практичностью (компактный и легкий корпус) делают GX600 довольно выгодной покупкой. И несмотря на то что этот мобильный PC способен «потянуть» современные шутеры лишь на настройках графики среднего и ниже среднего уровней, другие игровые жанры ему вполне по плечу.

Более дорогие модели – MSI GX720 и Toshiba X200 – не столь привлекательны по соотношению цена/производительность. Конечно, данные устройства имеют дополнительную функциональность и в чем-то даже уникальны, но однозначно рекомендовать их на роль игровых ноутбуков мы не можем. Определенный потенциал есть только у MSI GX720. Версии, которые появятся на полках магазинов (это случится уже в ближайшее время), могут немного отличаться по характеристикам и стоимости от нашего тестового образца.

Ну а в заключение отметим, что найти полноценный игровой ноутбук стоимостью менее \$3000 по-прежнему невозможно. Поэтому вопрос приобретения десктопного PC будет актуальным еще очень долго.

Как мы тестировали

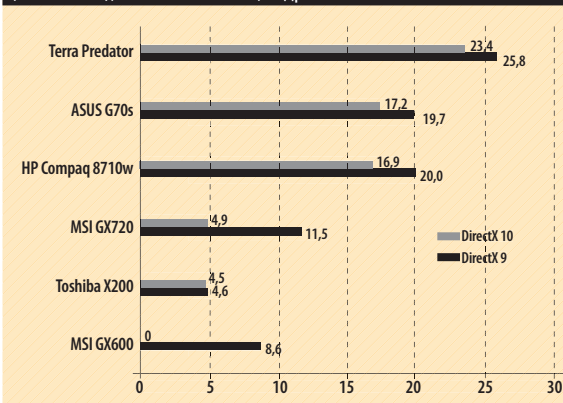
➔ Практически все ноутбуки, рассмотренные нами в тесте, имеют диагональ экрана 17 дюймов и достаточно большое разрешение вплоть до 1920×1020. С одной стороны, это положительно сказывается на работе с мультимедийными приложениями («родное» разрешение для Blu-ray-видео), с другой – вредит игровому процессу, так как мобильные акселераторы пока еще не способны справляться с картинкой подобного размера. А «неродное» разрешение может привести к «замыливанию» изображения. Но как показали наши исследования, потеря качества не столь существенна.

Разрешение картинки в 1280×1024 пикселей было при-

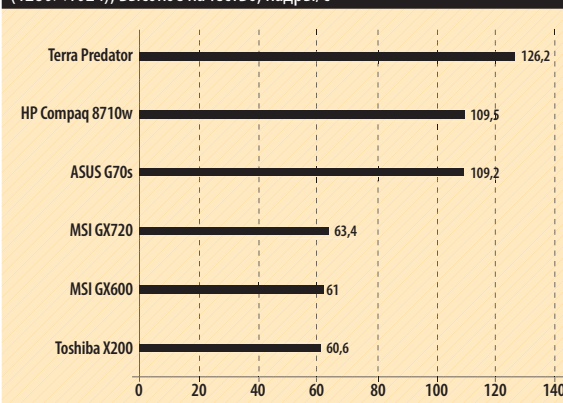
нято нами в качестве эталонного, и все тесты, кроме 3DMark06, запускались именно в нем. Для оценки производительности использовались игры Crysis, Quake 4, Unreal Tournament 2003 и синтетический бенчмарк 3DMark06, при этом в них устанавливались высокие настройки графики.

Итоговый балл, выставленный каждому продукту, включает соответствие игровому классу (внешность, дополнительные аксессуары), а также стоимость, вернее соотношение цена/производительность. Такие факторы, как массогабаритные показатели и автономность, практически не влияли на нашу оценку.

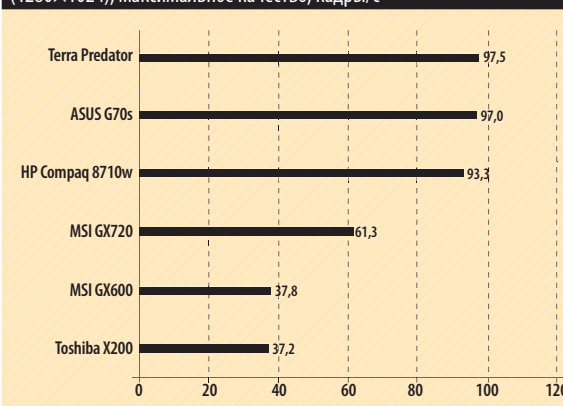
Crysis
(1280×1024), высокое качество, кадры/с



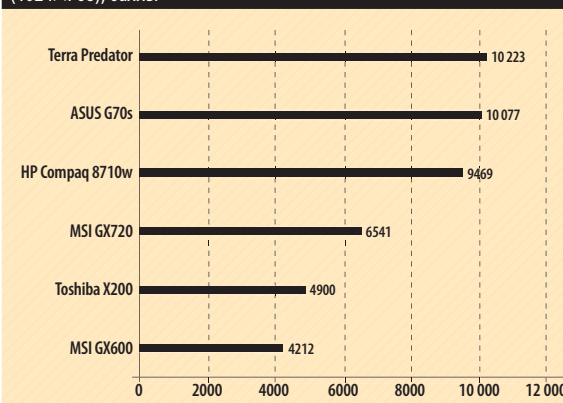
Quake 4
(1280×1024), высокое качество, кадры/с



Unreal Tournament 2003
(1280×1024), максимальное качество, кадры/с



3DMark06
(1024×768), баллы



Лучшие покупки: компьютер месяца

«HD 4850
стоит
\$200–220,
а 9800
GTX как
минимум
на \$100
дороже»

Компьютер, хорошо подходящий для не слишком ресурсоемких игр

«Бюджетный PC»

	Процессор Intel Pentium Dual-Core E2180 (2,0 ГГц, 1 МБ)	\$80
	Процессор AMD Athlon 64 X2 4600+ (2,4 ГГц, 2×512 КБ)	\$70
	Материнская плата Чипсет Intel P35 Express	\$90
	Материнская плата Чипсет AMD 770	\$70
	Память 2×1 ГБ DDR2-800	\$50
	Видеокарта Radeon HD 3850 256MB GDDR3	\$110
	Жесткий диск 320 ГБ, кэш-буфер 16 МБ	\$65
	LCD-монитор 19", TN, DVI	\$210
	Привод DVD+/-RW Dual Layer, мультимедийный	\$30
	Корпус Middle Tower ATX 400 Bt	\$55
	Клавиатура PS/2	\$10
	Мышь Оптическая, PS/2	\$15
	Кулер, аксессуары	\$25
	Акустика 2.0 или наушники	\$25

Суммы для PC на платформах: Intel \$765, AMD \$735

Заработает все! Правда, кое-что на средних настройках

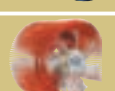
«Оптимальный PC»

	Процессор Intel Core 2 Duo E7200 (2,53 ГГц, 3 МБ)	\$145
	Процессор AMD Athlon 64 X2 5600+ (2,8 ГГц, 2×1 МБ)	\$125
	Материнская плата Чипсет Intel P35, поддержка FSB>2 ГГц	\$110
	Материнская плата Чипсет AMD 790X	\$100
	Память 2×1 ГБ DDR2-800 CL4	\$70
	Видеокарта GeForce 8800 GTS 512 МБ Radeon HD 4850 512 МБ	\$220
	Жесткий диск 640 ГБ, кэш-буфер 16 МБ	\$100
	LCD-монитор 19", P-MVA, DVI	\$330
	Привод DVD+/-RW Dual Layer, мультимедийный	\$35
	Корпус Middle Tower ATX 400 Bt	\$85
	Клавиатура USB	\$15
	Мышь Лазерная, USB	\$25
	Кулер, аксессуары	\$35
	Акустика 5.1	\$90

Суммы для PC на платформах: Intel \$1260, AMD \$1230

Ультимативная игровая станция, которая запросто справится с самым требовательным к железу проектом

«Прогрессивный PC»

	Процессор Intel Core 2 Duo E8200 (2,66 ГГц, 6 МБ, 1333 МГц)	\$190
	Материнская плата Чипсет Intel P35, поддержка FSB>2 ГГц	\$165
	Память 2x2 ГБ DDR2-1066	\$120
	Видеокарта GeForce GTX 260 896 МБ Radeon HD 4870 512 МБ	\$340
	Жесткий диск 750 ГБ, кэш-буфер 32 МБ	\$140
	LCD-монитор 21", S-PVA, DVI	\$510
	Привод DVD+/-RW Dual Layer, мультимедийный	\$35
	Корпус Middle Tower ATX 500 Вт	\$140
	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 \$2025		

«Лучшей графической карты для «Оптимального PC», чем Radeon HD 4850, придумать сложно»

Летнее затишье подходит к концу, отечественные компании готовятся к взрывному повышению спроса с наступлением осени, а потому стараются пополнить склады всем необходимым и в первую очередь, конечно же, горячими новинками. Поэтому те, кто не хочет откладывать на октябрь решение вопроса модернизации PC, уже сейчас могут с умом потратить свои сбережения на вожаемые комплектующие.

В прошедшем месяце дух захватывало от событий, происходящих на рынке видеокарт. Промежуточные итоги противостояния двух непримиримых соперников – AMD/ATI и NVIDIA – очень любопытны. В среднем ценовом диапазоне мы имеем практически равные по производительности Radeon HD 4850 и GeForce 9800 GTX с небольшим преимуществом первой в тяжелых графических режимах и высоким разрешении. При этом HD 4850 стоит \$200–220, а 9800 GTX предлагается как минимум на \$100 дороже. NVIDIA уже объявила о снижении цен на данные адаптеры до \$200, но, вероятно, оно не очень быстро докатится до наших берегов. Закон рынка все расставит на свои места, а пока этого не произошло, лучшей графической карты для «Оптимального PC», чем Radeon HD 4850, придумать сложно. Единственное, что хотелось бы в них изменить, – систему охлаждения, так как с референсной СО чип ощутимо греется. Дабы укрепить свои позиции в столь прибыльном сегменте, NVIDIA предлагает модернизированную версию GeForce 9800 GTX+, основанную на чуть усовершенствованном G92b. Он производится

по 55-нанометровой технологии и имеет немного увеличенную рабочую частоту. До появления их в продаже альтернативой продукту AMD в этой категории может стать GeForce 8800 GTS 512MB, которая за последний месяц существенно подешевела. Быстродействие ее будет ниже, но хорошая штатная СО плюс чья-то приверженность к видеоадаптерам калифорнийского производителя тоже могут сыграть решающую роль при покупке.

В свете последних событий GeForce 8800 GT выглядит не столь привлекательно. Ее цена всего на \$15–30 ниже, чем у 8800 GTS 512MB, при этом она имеет не очень эффективный кулер, да и будет немного медленнее 8800 GTS. А что же с GeForce 9600 GT? Если стоимость данных адаптеров снизится до \$120–130, они станут неплохим выбором для экономных геймеров, которые, впрочем, и сейчас не обделены вниманием. Как-то незаметно цена Radeon HD 3850 256MB сползла почти до 100-долларовой отметки – настоящая находка для «Бюджетного PC».

За кошелек пользователя, собирающего прогрессивную конфигурацию, поборются Radeon HD 4870 и GeForce GTX 260. Очень достойные соперники. Что интересно, после анонса HD 4850 и объявления рекомендованной цены в \$300 компания NVIDIA вынуждена была в срочном порядке снижать стоимость на только вышедший адаптер до того же уровня. Вот они, преимущества здоровой конкуренции. Конечно, розничные цены приблизятся к рекомендуемому лишь по прошествии некоторого времени.



Delfics Silent

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

3734 грн

Процессор

Intel Core 2 Duo E6750
(2,66 ГГц, двухъядерный)

Кулер CPU

Zalman CNPS7500-AI (1100 об/мин)

Системная плата

Biostar P35D2-A7 (Intel P35), ATX

Память

2 Гб (2×1 Гб) Samsung DDR2-800

Видеокарта

Gigabyte GV-RX385256H 256 Мб
(Radeon HD 3850)

Жесткий диск

320 Гб Samsung HD321KJ
(SATA, 16 Мб)

Оптический привод

LG GH-20NS10 (DVD±RW)

Звуковая карта

интегрированная, Realtek ALC662 (5.1)

Сетевая карта

интегрированная, 1 Гбит/с Ethernet

Корпус

Gigabyte Triton (БП Chieftec
GPS-350EB-101, 350 Вт)



Для многих пользователей
бесшумность домашней

системы имеет едва ли не такое же важное значение, как и ее производительность. Даже самый мощный PC, работающий чуть тише пылесоса, можно выдержать лишь в короткий период бенчмарк-сессии ради получения максимальных результатов, после чего наверняка захочется, чтобы система сбавила обороты. Хорошо, когда есть шанс самостоятельно перевести ее в тихий режим, но в случае с серийными компьютерами «из коробки» такая возможность – редкое исключение. Почему-то именно вопросу снижения уровня шума производители PC уделяют недостаточно внимания. Вероятно, для рабочих систем, которые обычно не слышны в офисной обстановке, это не столь критично, но вот в домашних условиях все шумовые «изъяны» тут же проявляются. Потому очень привлекательным выглядит новый компьютер Delfics Silent с заявленным низким уровнем шума.

Оценивая конфигурацию, отметим довольно хороший подбор комплектующих. Core 2 Duo E6750 до появления 45-нанометровых моделей достаточно долго был лучшим процессором для рекомендуемой нами высокоуровневой системы. Да и на текущий мо-

«Модель, оправдывая свое название, работает действительно заметно тише среднестатистического PC»

мент его возможностей хватит для любых задач. Комплектация материнской платой на проверенном временем чипсете Intel P35 вполне оправдана. Biostar P35D2-A7 не относится к топовым моделям с широчайшей функциональностью, но все необходимое у нее есть. 2 Гб оперативной памяти DDR2-800 совершенно предсказуемы для такой платформы, а вот жесткий диск объемом 320 Гб на фоне заметного снижения цен на накопители можно назвать лишь разумным минимумом. Установленная видеокарта Gigabyte GV-RX385256H основана на Radeon HD 3850. По нынешним меркам это графический адаптер среднего уровня, которому по плечу фактически все современные игровые проекты. Для высоких разрешений и максимальных настроек качества картинки желательна модификация с 512 Мб памяти, но в случае

с 1280×1024 проблем точно не будет. Используемого БП мощностью 350 Вт вполне достаточно для системы, которая оказалась весьма экономичной: в режиме минимальной нагрузки PC потребляет порядка 75 Вт, а в особо сложных сценах в Crysis – не более 165 Вт.

Компьютер собран в корпусе Gigabyte Triton. Благодаря стильной алюминиевой передней панели системный блок выглядит дороже, чем он стоит. На фронтальной стороне размещены привычные аудиопорты для подключения наушников и микрофона, а также пара разъемов USB и FireWire. В 3,5-дюймовом внешнем отсеке установлен мультимедийный карт-ридер еще с одним USB. Сборка Delfics Silent довольно аккуратна. Хотя при нынешнем уровне интеграции компонентов количество проводов в системе сведено к минимуму, и чтобы навести поря-

Результаты тестирования

PCMark05, System Score, баллы	6756
3DMark06, 1280×1024, баллы	9006
F.E.A.R., 1280×1024, Maximum quality, кадры/с	71
Crysis, 1280×1024, High quality, кадры/с	24,53
Crysis, 1280×1024, Medium quality, кадры/с	54,92



док в корпусе, зачастую достаточно нескольких пластиковых стяжек. Интерфейсные соединения привода и накопителя дополнительно зафиксированы клеем.

Модель, оправдывая свое название, работает действительно заметно тише среднестатистического PC. За счет чего же удалось уменьшить уровень шума? Прежде всего отметим процессорный кулер Zalman CNPS7500-AI, который более эффективен, чем штатная модель. С использованием потенциометра-регулятора частота вращения вентилятора снижена до ~1100 об/мин, и в таком режиме он издает минимум шума. И на видеокарте установлен тихоходный кулер от корейского производителя – Zalman VF700-AICu. Здесь также никаких претензий, равно как и к 120-миллиметровым корпусным вентиляторам – они работают очень тихо.

Компьютер предлагается без операционной системы – это дает возможность выбрать ОС на свое усмотрение. Необходимые драйверы для всех устройств имеются в комплекте поставки. Что касается сервисной поддержки, то PC обеспечен 3-летней гарантией плюс 2 годами бесплатного сервисного обслуживания. В случае нарушения пломб гарантия на комплекту-

ющие сохраняется, но ее срок уменьшается.

В целом модель Delfics Silent при малом уровне издаваемого шума очень неплохо сконфигурирована, да и внешне выглядит довольно элегантно. Нет, это не бесшумный компьютер, но весьма удачная попытка сделать его таковым, лишь незначительно увеличив конечную цену.



Продукт предоставлен
DGTech Computers,
www.delfics.com



Продавців електроніки багато. Експерт лише один - City.com!



**МІСТО СУЧАСНОЇ
ЕЛЕКТРОНІКИ**

8-800-501-5000

дзвінки зі стаціонарних телефонів
безкоштовні

WWW.CITY.COM.UA

Scythe NINJA 2

→ Именитый производитель систем охлаждения, компания Scythe, анонсировала усовершенствованную вторую версию известного процессорного кулера NINJA. Рассматриваемый продукт слегка отличается от предшественника конфигурацией ребер радиатора и оптимизированной системой тепловых трубок, расстояние между которыми увеличено. Подобная модернизация, по заявлениям Scythe, позволяет новинке демонстрировать прирост эффективности на 15% при работе с вентилятором и на 5% в пассивном режиме относительно базовой версии. Фактические результаты скромнее, однако NINJA 2 действительно имеет некоторое преимущество перед моделью NINJA. Отметим, что в комплекте с радиатором поставляется достаточно тихий вентилятор.

Продукт предоставлен
PCForsage, www.pcforsage.com.ua



\$54

\$160



Продукт предоставлен
Edifier Ukraine,
www.edifier.com.ua

Edifier DA5000 Pro

→ Обновленная система DA5000 получила ставку Pro благодаря серьезным изменениям – старые спутники уступили место более продвинутому деревянному: внутри них размещены среднечастотные излучатели довольно крупного размера и твитеры. Исключение составляет средняя колонка, в которой два динамика – тыловые идентичны фронтальным. Сабвуфер не претерпел изменений, но он и в DA5000 оставлял положительное впечатление, поэтому его модернизация вряд ли имела бы смысл.

Управление системой осуществляется с помощью кнопки на сабвуфере и беспроводного пульта ДУ. Неудобство заключается в том, что инфракрасный приемник находится на корпусе саба, и если тот размещен под столом, вы не увидите индикаторов уровней и регулировку придется осуществлять вслепую.

Звучание DA5000 Pro можно назвать универсальным и впечатляющим. АС замечательно показывает себя как при воспроизведении музыки, так и во время просмотров DVD. Сбалансированное и прозрачное, отлично согласованное с дина-

мичным и напористым басом сабвуфера, звучание обновленной DA5000 оставляет позади многих конкурентов. Удивление вызвала только система разведения сигнала по каналам. Оказалось, что АС подмешивает во фронтальные каналы сигнал на сабвуфер, так что провод от источника к сабу не нужен вовсе. Скорее всего, это связано с желанием улучшить звучание в режиме 2.1.

Пожалуй, единственный недостаток – таких систем пока в Украине нет, но, по заверениям представителей компании, они появятся в ближайшее время (месяц-полтора).

Foxconn BLACKOPS

→ Материнская плата Foxconn BLACKOPS из линейки Quantum Force базируется на топовом наборе системной логики Intel X48 Express и ориентирована на экстремальных оверклокеров и энтузиастов.

Плата совместима только с модулями памяти стандарта DDR3, а три полноформатных разъема PCI Express x16 работают по формуле 16x+16x+4x. BLACKOPS оборудована уникальной СО «4 в 1» Quantum Cooler, основанной на тепловых трубках и эффективно охлаждающей северный и южный мосты, а также

высококачественной 8-фазной цифровой подсистемой питания. Главная особенность данной СО – впечатляющая универсальность. Благодаря набору аксессуаров ее можно использовать с воздушным охлаждением (в пассивном или активном режиме), водяным и даже с жидким азотом или сухим льдом. Продукт оснащен уже ставшими стандартными для этого класса кнопками Power, Reset, сброса установок CMOS и двухсимвольным POST-индикатором. Настройки BIOS у данной модели очень подробны, и, что стоит отметить, они дополнены

достаточно полезными комментариями.

Для охлаждения используется комплектный вентилятор, весьма шумный на максимальных оборотах. Однако эта проблема легко решается – BLACKOPS позволяет управлять в очень широких пределах скоростью любого из шести подключаемых к ней вентиляторов.

В богатый комплект поставки входит множество аксессуаров: дополнительный кулер для охлаждения видеокарт, подставка для удобного монтажа открытого стенда и даже фирменный жетон.



\$350

Продукт предоставлен
MTI, www.mti.ua

ASUS MK221H

➔ Взглянув на MK221H, нельзя сказать, что перед нами бюджетный широкоформатный монитор. Отличное качество сборки и применение алюминиевых элементов позволило создать привлекательную модель без излишеств, но выглядящую эффектно. На верхней плоскости расположена встроенная веб-камера с микрофоном. Внизу справа – маленькие кнопки для регулировки параметров. К сожалению, они выполнены не совсем удачно и кажутся очень хлипкими. Благо большинство пользователей ограничиваются перво-

начальной подстройкой и в будущем редко о них вспоминают. Подставка позволяет наклонять монитор по вертикали, и на этом ее «способности» заканчиваются. Отметим также низкую посадку модели, что встречается нечасто.

Дополнительных возможностей у MK221H множество. Кроме упомянутой веб-камеры, в наличии небольшие динамики (направленные вниз), вход и выход для аудиосигнала (мини-джек), разъем для подключения наушников (найти его не так легко – он на нижней панели) и, что самое ценное, порт HDMI.

Качество изображения монитора варьируется в зависимости от выбранного режима. Специальные пресеты (театральный, игровой и т. д.) ухудшают детализацию, но при стандартном градиенте выглядят отлично как для модели на TN-матрице. Ее быстродействие также не вызвало нареканий, поэтому MK221H является интересным вариантом для геймеров, причем наличие HDMI привлечет внимание и владельцев консолей. Стоимость монитора невысока, ведь модель с такими функциями могла бы быть намного дороже.

\$105



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

Samsung HD642JJ

➔ Новая модель жесткого диска с пока еще не очень привычным объемом – 640 Гб – принадлежит к серии SpinPoint F1. Производители HDD успешно осваивают технологию перпендикулярной записи данных, что позволяет им использовать в своих винчестерах пластины емкостью 320–340 Гб. В этом случае появление накопителей объемом 640 Гб абсолютно закономерно. Рассматриваемая модель основана на двух 320-гигабайтовых пластинах и оснащена 16 Мб кэш-памяти. Из-за увеличенной плотности записи HD642JJ имеет большую линейную скорость чтения/записи данных: максимальный трансфер в начале диска составляет порядка 113 Мб/с, средний – 92 Мб/с, время поиска также невелико – 13,2 мс. Отличные результаты для HDD среднего уровня, при этом устройство довольно мало шумит и вибрирует.

Накопитель демонстрирует впечатляющую скорость копирования крупных и мелких файлов с одного логического раздела на другой: 215 секунд понадобилось для копирования крупного файла объемом 8,3 Гб и порядка 140 с – для набора из 100 тыс. мелких.

Данный жесткий диск – хороший вариант для производительной домашней системы. Он имеет увеличенный объем по сравнению со знакомыми 500-гигабайтовыми накопителями, а также большую производительность при аналогичном уровне нагрева. К тому же 640-гигабайтовые винчестеры на текущий момент характеризуются наилучшим соотношением цена/объем.

Продукт предоставлен
представительством Foxconn, www.foxconn.ru

\$375



«Место преступления: Отягчающие обстоятельства»/CSI: Hard Evidence



Жанр адвенчура
Издатель «Фабрика Игр»
Локализатор «Акелла»
Игра 3/5
Локализация 3/5

→ Игр по мотивам известного американского телесериала было выпущено очень много. Нынешний объект исследования вышел на английский в конце прошлого года. В этой адвенчуре действуют уже знакомые персонажи – специалисты по раскрытию преступлений из Лас-Вегаса. Геймплей по сравнению с предыдущими частями практически не изменился, он остался столь же простым и незатейливым: сбор и анализ улики, чуть-чуть работы серыми клеточками мозга – и у вас готово решение одной из пяти имеющихся криминальных задач.

«Акелла» традиционно не позаботилась о русской озвучке. Впрочем, качество субтитров можно признать вполне удовлетворительным.



Жанр платформер/файтинг
Издатель «1С»
Локализатор «1С»
Игра 4.5/5
Локализация 4/5

«Кунг-фу Панда»/Kung Fu Panda

→ Файтинг по мотивам мультфильма «Кунг-фу Панда» получился неожиданно интересным – редкое явление среди игр по кинолицензиям. Тут и удачная боевая система с возможностью развития персонажа и изучением новых приемов, и уместные элементы платформера, и отличные поединки с боссами и, конечно же, красочное оформление.

Локализация от «1С» не содержит ошибок, озвучка выполнена качественно, но в английской версии шутки были смешнее благодаря актерской игре, а некоторые двусмысленности в процессе перевода потерялись.



Жанр адвенчура
Издатель «Руссобит-М Украина»
Локализатор Play Ten Interactive
Игра 4/5
Локализация 4/5

«Анк 3: Битва Богов»/Ankh: Battle of the Gods

→ Парни из немецкой Deck13 продолжают разрабатывать тему юмористических адвентур, и получается у них неплохо. Поскольку создатели игры – поклонники классических квестов LucasArts, то и свои проекты они делают в старом добром point'n'click, обильно сдабривая их большим количеством шуток. На этот раз нам придется управлять действиями как Ассиля, так и его подружки Тары. К тому же в данном эпизоде талисман Анк, висевший на шее парня, оказался не на шутку разговорчивым, посему он будет развлекать публику своими репликами.

Русский перевод достаточно профессионален, да и актеры справились неплохо. Разве что интонации некоторых персонажей могут показаться несколько неудачными.



Жанр симулятор
Издатель «Фабрика Игр»
Локализатор «Акелла»
Игра 3/5
Локализация 3/5

«Trainz Classics: Под стук колес»/Trainz Classics

→ Первая игра в серии железнодорожных симуляторов от Aurap появилась семь лет назад, в 2001-м, и теперь компания ежегодно выпускает улучшенные версии Trainz, дополнения, новые сценарии, локомотивы, карты территории и т. д. Фишки проекта – мощный редактор уровней, сплоченное комьюнити, но сам движок игры уже изрядно устарел. Готовых сценариев только пять, зато есть огромный простор для творчества. А полный набор поездов и территорий включен в Trainz: The Complete Collection, вышедшую на Западе 10 июня 2008 г.

Локализация оставила противоречивое впечатление. Грубых ошибок здесь нет, имеется даже озвучка машинистов. Но двойная защита и непереведенные фрагменты расстраивают.

Комп'ютерний
світ

з 15 серпня по 30 вересня 2008 року

**Придбай комплект
"БФП НР
+ комп'ютер"
за ціною
комп'ютера***

БФП НР DJ 2280 струменевий
(A4, принтер/копір/сканер, USB 2.0)



Комп'ютер Maricorp
Windows XP Home
Процесор Intel® Core2Duo E8200
Intel® G31
пам'ять 2048 МБ, ЖД 320 Гб
графічна карта NVIDIA 512GF8600GT
DVD-RW/CR **3984 грн.**



Монітор LG W2042S 20", Wide.

1293 грн.

* спеціальна цінова пропозиція до нового навчального року.
Детальні умови запитуйте у продажів-консультантів

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

**Найбільша мережа магазинів
комп'ютерної техніки в Україні**



Жанр адвентюра
Издатель «Фабрика Игр»
Локализатор «Акелла»
Игра 4/5
Локализация 4/5

«Сумрак внутри»/ Darkness Within

➔ Darkness Within имеет несколько общих черт с недавно вышедшей Sinking Island от Бенуа Сокаля. Обе они принадлежат к одному жанру, позволяют выбирать разные уровни сложности, а также заставляют геймера анализировать улики, документы и фотографии с помощью специального интерфейса. Задача детектива, в чью роль вам предстоит вжиться, осложняется тем, что последнее время его посещают странные сновидения, которые трудно отличить от реальности. В геймплее присутствует доля хоррора, и это неудивительно, поскольку в основе – произведения Лавкрафта.

Продукт получает твердую «четверку» за озвучку. Небольшие претензии имеются лишь к игре актеров.



Жанр action/RPG
Издатель «Фабрика Игр»
Локализатор «Акелла»
Игра 2/5
Локализация 2/5

«Мутант»/Mutant

➔ Mutant – action с элементами RPG от чешской Napoleon Games – во времена демо-версии выглядел интересно. Управляя четырехруким мутантом, умеющим стрелять из четырех автоматов/дробовиков/гранатометов и т. д. сразу, мы должны были крушить толпы инопланетных врагов в мрачных декорациях разрушенных городов Европы. На поверку оказалось, что пользоваться четырьмя единицами оружия одновременно сложно, сама игра на редкость однообразна, противники непроходимо тупы, интерфейс предельно неудобен, а ролевых элементов – кот наплакал.

Локализация и озвучка в подонковском стиле вызывают стойкое отвращение, а отсутствие системы помощи – просто недомыслие.



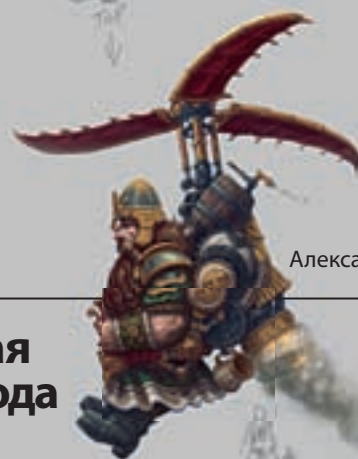
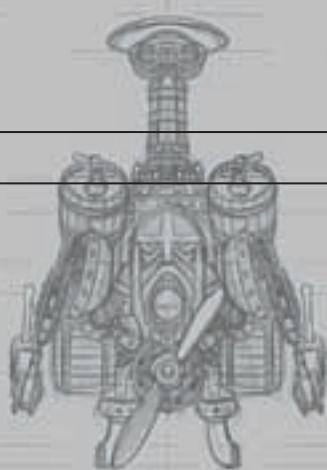
Жанр аркадная гонка
Издатель «Руссобит-М»
Локализатор «Полет Навигатора»
Игра 2/5
Локализация 3/5

«Стритрейсинг. Чемпионат Европы»/ ESR: European Street Racing

Голландцы из Team6 Game Studios за пять лет с момента основания компании научились худо-бедно моделировать вполне симпатичные городские локации (если только это не работа украинских outsource-студий). Правда, гоночные игры у них все так же не получаются. Двенадцать выпущенных продуктов – двенадцать низких оценок. Автомобили ведут себя неестественно, трассы не предназначены для гонок, модели машин оставляют гнетущее впечатление, а система апгрейдов очень прямолинейна. Впрочем, ESR – большой шаг вперед. Глядишь, лет через пять-шесть студия выпустит продукт, который получит долгожданную тройку.

Локализация включает перевод пунктов меню, описаний заданий и апгрейдов.

Top 5



Александр Пушкарь

Черные орки, разумные амебы, верховая езда, смелые завоеватели и туманные города

Летнее затишье постепенно сходит на нет. Впереди – горячий сезон громких проектов, и встречать его следует во всеоружии.



Warhammer Online: Age of Reckoning

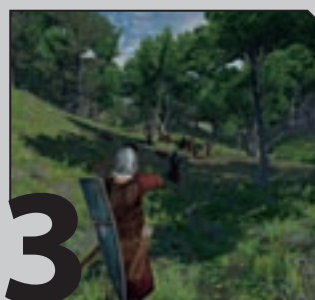
Очередная попытка подвинуть World of Warcraft на троне онлайн-новых игр вполне может увенчаться успехом. И дело не только в знаменитейшем и проверенном временем сеттинге, но и в совершенно ином подходе к влиянию геймера на игровой мир. Извечная война фракций будет постоянно перекраивать политическую карту мира – там, где вчера мирно паслись крысьюки, завтра будут бить друг друга морды орки или оккупываться передовые силы порядка. И что самое главное – вы сможете во всем этом поучаствовать.



2

Spore

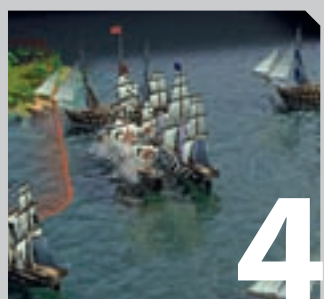
Проследить весь путь от одноклеточного организма до высокоинтеллектуального существа вскоре можно будет не только в учебниках по биологии, но и сидя за компьютером. Но, управляя своей цивилизацией, старайтесь не думать о том, что, вероятно, кто-то как раз сейчас вот точно так же управляет вами.



3

Mount and Blade

Над достоверной симуляцией конных сражений не один год бьются маститые разработчики. Тем удивительнее тот факт, что лучшую модель поведения наездников создала группа энтузиастов. Которых, впрочем, уже заметил крупный издатель, и, бывший недавно любительским, проект теперь приобрел статус потенциального хита.



4

Civilization IV: Colonization

Вы думаете, завоевывать планету тяжело? Значит, вам никогда не приходилось отстаивать независимость от метрополии, защищаться от индейских набегов, развивать промышленность и сельское хозяйство... Проблемы целого мира меркнут в сравнении со всеми этими хлопотами.



5

Silent Hill: Homecoming

Мистический городок с туманным прошлым в очередной раз намерен вмешаться в жизнь простого американского обывателя. Теперь жертвой стал бывший военный Алекс Шепард, отправившийся на поиски брата и традиционно оказавшийся в самой гуще ожившего кошмара.