

РЕДАКЦИЯ

Главный редактор
АННА ЗИНЧЕНКО

Редакторы
АЛИНА ЖИГУНОВА
АЛЕКСАНДР ПУШКАРЬ
ЯРОСЛАВ СИНГАЕВСКИЙ

Литературная редакция

АЛЛА ПЕТРОВА
ЛЮБОВЬ СМОЛИНА

Верстка

ИВАН ЧУМАК

Дизайн

ОЛЕГ ПЕРЕВЕРЗОВ
ЛАРИСА БРУСОВА

Директор по рекламе
ОЛЬГА ВАКУЛЮК

Менеджер по распространению
СВЕТЛАНА РАДЧЕНКО

Фотографии

РУСЛАН АБСУРДОВ
ЮРИЙ АКИМОВ
АЛЕКСАНДР МАКАРЕНКО
АНДРЕЙ ШЕЛУХИН
АЛЕКСАНДР ЛОБАНОВ
ОЛЕГ ЛАЗАРЕНКО

ИЗДАТЕЛЬСТВО

Президент, генеральный директор
СЕРГЕЙ АРАБАДЖИ

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

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

Директор по распространению
ОЛЬГА ГАЛУШКА

**Директор по информационным
технологиям**
АЛЕКСЕЙ ГРУША

Руководитель фотослужбы
СЕРГЕЙ ИЛЬИН

Арт-директор
ЕВГЕНИЙ МЕДВЕДЕВ

Директор по маркетингу
ВИКТОРИЯ НИКОЛАЕВА

Директор интернет-проектов
ВЛАДИМИР ВОЗНЯК

Менеджер по полиграфии
ВЛАДИМИР БУГАЙЧУК

IT-менеджер
АЛЕКСАНДР САВЧЕНКО

Журнал **Gameplay**, № 1 (41), январь 2009

Подписной индекс
в Каталоге изданий Украины
Gameplay без DVD-диска 92494
Gameplay с DVD-диском 92493
Комплект из «Домашнего ПК»
с DVD и Gameplay с DVD 94938
Свидетельство о регистрации
КВ № 14471-3442ПР от 09.10.2008 г.
Выходит 1 раз в месяц.
Издаётся с сентября 2005 г.
Учредитель – ООО «ІТС Паблішінг»
Издатель – «Видавничий Дім ІТС»,
г. Киев, 2009 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.
Передача 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 указание в публикациях
торговые марки являются собственностью их владельцев.

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

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

Цена свободная

Тираж 30 000 экз.

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

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

© ООО «Видавничий Дім ІТС», 2009 г.
Все права защищены



Готовимся к зиме

Когда летом мы задумывали смену дизайна, я мысленно поздравляла себя с тем, что писать редакторскую колонку в январский номер будет легко, весело и приятно. Ошибалась.

Но начну с хорошего, дизайн все-таки поменяли, нам он нравится, надеюсь, и вам придется по душе (кстати, объем текста в материалах увеличили). Разумеется, ваши предложения по рационализации и доработке напильником будут изучены и по возможности воплощены на страницах Gameplay. Оставляйте их на форуме www.gameplay.com.ua или пишите на editor@gameplay.com.ua.

Вы наверняка заметили: по объему январский номер – брат-близнец самого первого выпуска журнала за сентябрь 2005 г. Однако мы рассчитываем, что подобное возвращение к истокам будет кратковременным. Поверьте, это решение далось тяжело, рассказать на страницах Gameplay хочется о многом, но двигаться против лавинообразно нарастающего экономического кризиса для любого издания сейчас равносильно самоубийству. Мы же намерены пережить зиму – а зимы, труднее этой, украинский медиарынок еще не видел – и нам необходима ваша подде-

ржка. Впрочем, как и всегда, ведь мы работаем для вас.

Еще одно неприятное событие, также вызванное усугубляющимся кризисом. Есть вероятность, что Gameplay будет труднее купить в регионах. Причина банальна – у нас образовался целый список распространителей, которые с удовольствием берут журналы на реализацию, но забывают перечислять за них деньги. Издательский дом фактически кредитовал такие компании, чтобы читатели могли найти наши журналы в большинстве городов Украины. Увы, время кредитов прошло. Поэтому тем, кто не хочет пропустить ни одного номера Gameplay (а у нас в планах масса отличных материалов), стоит оформить подписку.

Но хватит о грустном. Ведь следующий год обещает быть очень интересным: нас ждет много хороших, возможно, даже замечательных, игр и приятных анонсов. А сейчас перед вами первый номер Gameplay за 2009 год в новом дизайне.

Приятного чтения.

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

Зинченко

СОДЕРЖАНИЕ

№ 1 (41)
январь 2009

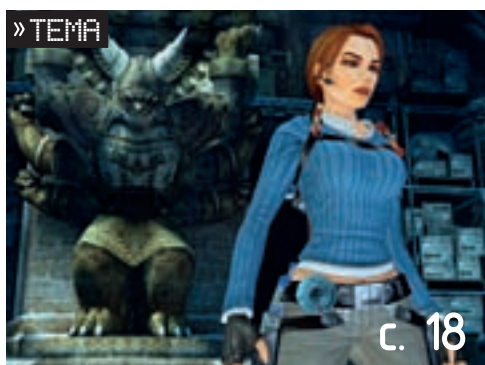
»РЕЦЕНЗИИ

Забавный платформер, конструктор уровней и социальная сеть - вот что такое LittleBigPlanet. Очаровательная игра, являющаяся одним из лучших PS3-эксклюзивов на данный момент.

с. 74

LittleBigPlanet

»ТЕМА



с. 18

Женщина с пистолетами

Красавица, активистка, спортсменка, неутомимая искательница артефактов, а также (по совместительству) главный секс-символ индустрии видеоигр. Кто это? Ответ очевиден - Лара Крофт. О бурной биографии бойкой девицы рассказывает наш спецматериал.

»РЕЦЕНЗИИ



с. 38

Анабиоз: Сон разума

Мертвый корабль, остановившийся в самом сердце заснеженной пустыни, таит в себе немало загадок. Что привело к трагедии? Почему часть экипажа не упокоилась во льдах, а перевоплотилась в жутких чудовищ? Наконец, можно ли изменить прошлое, чтобы избежать катастрофы? Судьба атомохода в ваших руках.

Новости

- 8 Кратко
- 12 Новости киберспорта
- 14 Репортаж с финала WCG 2008
- 16 Обратная связь

Тема

- 18 Женщина с пистолетами

Превью

- 26 BattleForge
- 32 Demigod

Рецензии

- 38 Анабиоз: Сон разума
- 42 Call of Duty: World at War
- 46 Left 4 Dead
- 50 Mirror's Edge
- 54 World of Warcraft: Wrath of the Lich King
- 56 Command & Conquer: Red Alert 3
- 60 Midnight Club: Los Angeles
- 64 Tomb Raider: Underworld
- 68 Rhiannon: Curse of the Four Branches
- 69 Castlevania: Order of Ecclesia
- 70 Dead Space
- 74 LittleBigPlanet
- 78 Need for Speed Undercover
- 80 Fable 2
- 84 Галерея

Hardware

- 88 Intel Core i7
- 89 ATI Radeon HD 4830 PowerColor AX4830 512MD3-H
- 90 Acer Aspire 5930G-844G32Bi
- 90 HP Pavilion dv5-1050er
- 91 Lenovo IdeaPad Y510-4A
- 91 MSI GX400-006RU
- 92 Verbatim Portable USB Hard Drive
- 92 Arctic Cooling Freezer XTREME
- 92 Philips 200CW
- 93 Sharp LC-46XL2E
- 94 Компьютер месяца
- 96 Top 5 января



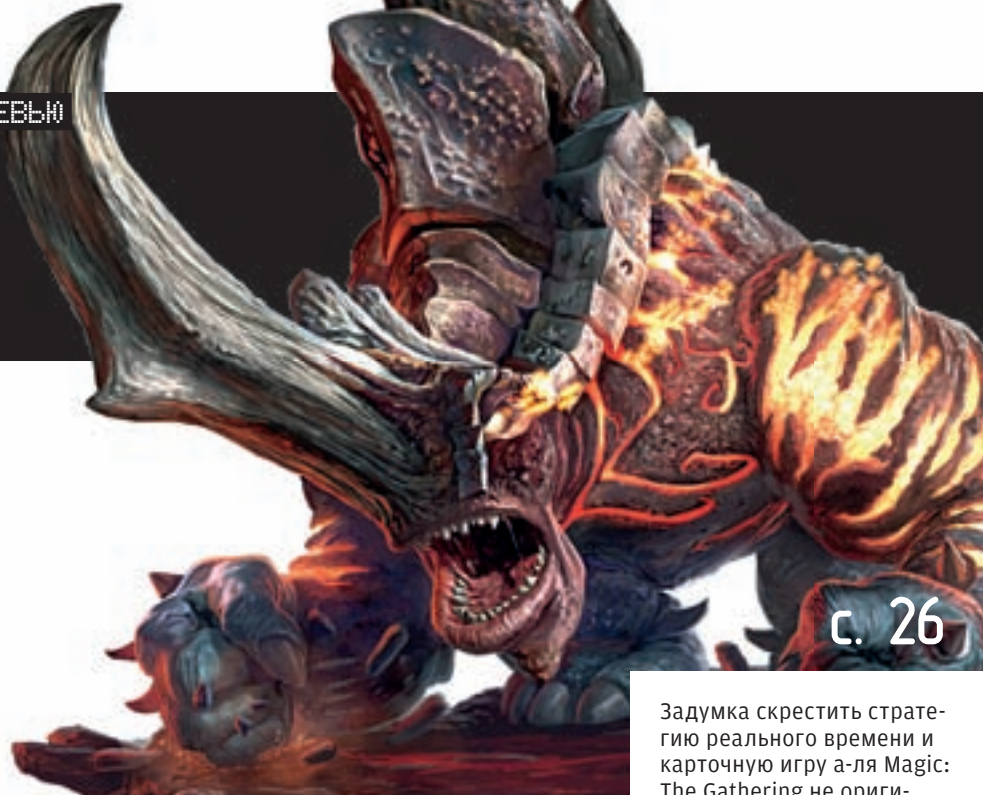
ВІЗУАЛЬНОЮ МОВОЮ З GRAPHICS PLUS

GEFORCE® S CUDA®, ЦЕ НЕ ПРОСТО ГРАФІКА. ЦЕ GRAPHICS PLUS™. Тому що графіка плюс карколомні можливості PhysX™, стереоскопічне 3D і обробка відео та зображень дозволяє вам припинити пояснювати й почати показувати. Розмовляйте візуальною мовою.

www.nvidia.ru/asus

 NVIDIA

 ASUS



с. 26

BattleForge

Задумка скрестить стратегию реального времени и карточную игру а-ля Magic: The Gathering не оригинальна – вспомните хотя бы отечественную Heroes of Annihilated Empires. Но разработчики из студии EA Phenomic решили реализовать идею на качественно новом уровне.

Игры в номере

BattleForge	26
Call of Duty: World at War	42
Castlevania: Order of Ecclesia	69
Ceville	84
Command & Conquer: Red Alert 3	56
Dead Space	70
Deer Drive	84
Demigod	32
Dragonica	84
Fable 2	80
Left 4 Dead	46
LittleBigPlanet	74
Midnight Club: Los Angeles	60
Mirror's Edge	50
Monsters vs. Aliens	85
Musiic Party: Rock the House	85
Need for Speed Undercover	78
Rhiannon:	
Curse of the Four Branches	68
Tenchu 4: Art of the Ninja	85
Tomb Raider: Underworld	64
World of Warcraft:	
Wrath of the Lich King	54
Анабиоз: Сон разума	38

»РЕЦЕНЗИИ



с. 56

C&C: Red Alert 3

Доблестные войска Красной армии, brave вояки Союзников и юниты-трансформеры воинствующих наследников самураев сошлись в бескомпромиссной битве на земле, воде и в воздухе. Red Alert 3 – трэш и угар современного игростроя.



»РЕЦЕНЗИИ



с. 46

Left 4 Dead

Уже давненько мы не видели проектов со столь увлекательным кооперативным режимом. Еще бы! Ведь в Left 4 Dead нам придется в составе небольшого отряда противостоять ордам кровожадных зомби. Эта игра – настоящий интерактивный ужастик в лучших традициях жанра хоррор.

ASUS рекомендує Windows Vista® Ultimate.

ASUS G SERIES

НОВИЙ РІВЕНЬ МОЖЛИВОСТЕЙ



asus
G71 asus
G50

ГРА-У
ПОДАРУНОК!

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

ALONE
IN THE
DARK

ATARI



C-HOUSE



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

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

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



DVD

№ 1 (41)
январь 2009



Игры

Freeware-игры

2H4U
4D-TRIS
8 Kingdoms
Neverball
Nexuiz
Tremulous
Yo Frankie!

Shareware-игры

Алабама Смит и
последний день
Помпеи
Детский садик
Кекс шоп
Масяня под желтым
прессом
Остров секретов
Солнечная ферма
Тонки Понки. Морские
приключения

Демонстрационные версии

Rising Eagle: Futuristic
Infantry Warfare
В тылу врага 2:
Лис пустыни
Три богатыря

Патчи

Русские версии

Command & Conquer:
Red Alert 3 v1.05

Видеоролики

Мультиплатформа

Baja: Edge of Control
Balance
The Chronicles of Riddick:
Assault on Dark Athena
F.E.A.R. 2: Project Origin
Ghostbusters: The
Video Game
Grand Theft Auto IV
Heroes Over Europe

Left 4 Dead

Lord of the Rings:

Conquest

Prince of Persia

Red Faction: Guerrilla

Rise of the Argonauts

Stormrise

Tom Clancy's EndWar

Tomb Raider: Underworld

Trine

Wanted: Weapons of Fate

PC

Black Mesa Source
Carrion Re-animating
Codename: Panzers
Cold War
Demigod
Disciples III: Renaissance
EVE Online:
Empyrean Age
EVE Online: Quantum Rise
Numen: Contest of Heroes
Parabellum
The Chronicles of
Spellborn
Warhammer 40 000:
Dawn of War II
World of Warcraft:
Wrath of the Lich King
zOMG!

PS3

Eternal Sonata

Обои для Рабочего
стола

Brothers in Arms:

Hell's Highway

Burnout Revenge

Damnation

Dominance War 3

Elebits

Fantasy Life Mabinogi

Hearts of Iron 3

Lineage

LittleBigPlanet

Men of War

MotorStorm:

Pacific Rift

Neverwinter Nights 2:

Storm of Zehir

Perry Rhodan Game

Rayman Raving

Rabbids TV Party

Resistance 2

The Chronicles of

Spellborn

Tom Clancy's

Обои от

GameWallpapers.com

Утилиты, программы
и драйверы на все
случаи жизни



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

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

производителей этого ПО.
Все программы, помещенные на диск,
проверены антивирусным ПО.
«Gameplay-DVD, январь 2009» является
неотъемлемой составляющей журнала
Gameplay, № 1 (41), 2009 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



Quantum Force
Performance without compromise

BLACKOPS

НАЙВИЩА СТАБІЛЬНІСТЬ, МАКСИМАЛЬНА ПРОДУКТИВНІСТЬ



Система охолодження «4 в 1» Quantum Cooler виготовлена з міді і дозволяє ефективно охолоджувати північний міст, південний міст і модуль VRM.



Активне охолодження



Пасивне охолодження



Водяне охолодження



Екстремальне охолодження (одним дієтом)

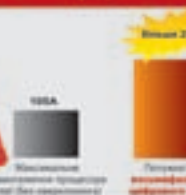


Аудіокarta у комплекті



RAISED FOR LUNACY

Висока продуктивність



З виходом поточної потужності більше 200 Ампер, восьмифазний цифровий PWM підвищує можливості розгону енергоємних процесорів.

Краща енергоефективність



Втрата енергії в PWM модуля відбувається при перемиканні між різними компонентами. Проте з восьмифазним цифровим PWM енерговтрата скоротилася на 25% у порівнянні з аналоговим PWM.

СПЕЦИФІКАЦІЯ

- Підтримує процесори Intel® Core™ 2 Extreme, Core™ 2 Quad і Core™ 2 Duo з частотою f_{бп} до 1600 МГц
- Пам'ять Dual DDR3 1066 МГц, макс. 8ГБ.
- 3*PCIe x 16 і підтримка технології ATI® CrossFire™
- Восьмифазний цифровий PWM 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



ASBIS®

(044) 485-4411 www.asbis.ua

COMPASS

(044) 521-8730 www.compass.ua

dataLUX
THE ART OF DISTRIBUTION

(044) 490-8270 www.dataLUX.ua

MTI

(044) 458-3434 www.mti.ua

КМ
КВАЗАР-Мікро

(044) 239-9999 www.km-dc.com

Еще немного Fallout

Компания Bethesda намерена выпустить сразу три небольших дополнения к Fallout 3. Так, в январе 2009-го мы сможем принять участие в Operation: Anchorage и выбить с Аляски китайских оккупантов, в феврале – дать отпор бандитам на руинах города Питтсбург (аддон The Pitt) и, наконец, в марте – вступить в ряды знаменитого «Братства Стали» и сразиться с подлым «Анклавом» (Broken Steel). Дополнения будут распространяться через сервисы Xbox Live! и Games for Windows – LIVE.



Европейский рейтинг продаж игр

Wii

№	Название	Издатель	Разработчик
1	Mario Kart Wii	Nintendo	Nintendo
2	Wii Play	Nintendo	Nintendo
3	Wii Music	Nintendo	Nintendo
4	Wii Fit	Nintendo	Nintendo
5	Carnival: Funfair Games	Take-Two	Cat Daddy
6	Mario & Sonic at the Olympic Games	SEGA	SEGA
7	Guinness World Records: The Videogame	Warner Bros. Interactive	Traveller's Tales
8	Guitar Hero: World Tour	Activision Blizzard	Vicarious Visions
9	Rayman Raving Rabbids TV Party	Ubisoft	Ubisoft
10	High School Musical 3: Senior Year Dance	Disney Interactive Studios	Page 44 Studios

DS

№	Название	Издатель	Разработчик
1	Dr. Kawashima's Brain Training	Nintendo	Nintendo
2	Big Brain Academy	Nintendo	Nintendo
3	More Brain Training from Dr. Kawashima	Nintendo	Nintendo
4	Nintendogs: Lab & Friends	Nintendo	Nintendo
5	High School Musical 3: Senior Year	Disney Interactive Studios	Griptonite
6	Professor Layton and the Curious Village	Nintendo	Level 5
7	Mario Kart DS	Nintendo	Nintendo
8	MySims Kingdom	Electronic Arts	EA Redwood Shores
9	WALL-E	THQ	Helix
10	Pokemon Ranger: Shadows of Almia	Nintendo	Hal Laboratory

X360

№	Название	Издатель	Разработчик
1	Call of Duty: World at War	Activision Blizzard	Treyarch
2	Need for Speed Undercover	Electronic Arts	EA Black Box
3	Gears of War 2	Microsoft	Epic Games
4	FIFA 09	Electronic Arts	EA Canada
5	Pro Evolution Soccer 2009	Konami	Konami
6	Tomb Raider: Underworld	Eidos	Crystal Dynamics
7	Fallout 3	Bethesda	Bethesda
8	Fable II	Microsoft	Lionhead Studios
9	Guitar Hero: World Tour	Activision Blizzard	Neversoft
10	Left 4 Dead	Electronic Arts	Valve South

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

Рекорды короля

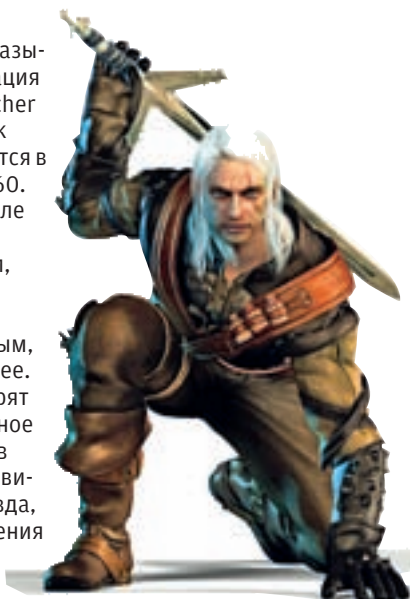
Wrath of the Lich King – дополнение к великой World of Warcraft – оказалась самой быстро раскупаемой PC-игрой в истории: за первые сутки продаж проект разошелся тиражом в 2,8 миллиона копий (иными словами, в час фанаты приобрели более 115 тысяч экземпляров аддона). Напоминаем, что The Burning Crusade пользо-

вался не меньшим спросом – за первые сутки его обладателями стали 2,4 миллиона человек. Аналитики видят будущее Wrath of the Lich King таким же безоблачным. По прогнозу Майк Хики (Mike Hickey) из Janco Partners, новое творение Blizzard в течение первого месяца возьмет планку в 5 миллионов реализованных копий.



Новое обличье ведьмака

The Witcher: Rise of the Wolf – именно так будет называться консольная адаптация нашумевшей RPG The Witcher (у нас известна просто как «Ведьмак»). Проект появится в версиях для PS3 и Xbox 360. Игру улучшат еще раз после выхода Enhanced Edition: добавят свежие анимации, подмарафетят графику, искусственный интеллект сделают более агрессивным, а схватки – еще динамичнее. Разработчики также говорят и том, что нашли интересное применение встроенным в геймпады PS3 датчикам движения (подробности, правда, не уточняют). Дата появления «Ведьмака» на консолях пока неизвестна.



EVE FPS

Ходят слухи, что компания CCP, создательница уникальной в своем роде MMORPG EVE Online, планирует выпустить шутер от первого лица. Его действие, естественно, будет разворачиваться в уже ставшей популярной вселенной EVE – в Сети замечены некоторые дизайнерские наработки, в частности оружие, смоделированное в фирменном и легко узнаваемом стиле. Впрочем, никаких официальных заявлений от CCP не было, поэтому воздержимся от предсказаний.

Конец мира



Научно-фантастическую MMORPG Tabula Rasa, в создании которой принимал самое непосредственное участие знаменитый Ричард Гэрриотт (Richard Garriott), увы, закрывают – ее серверы перестанут работать 28 февраля 2009 года. Многострадальный проект (его фактически переделывали три раза) так и не сумел завоевать популярность. Например, в США он проданся смехотворным тиражом в 61 тысячу копий, поэтому неудивительно, что число подписчиков данного сервиса никогда не называлось.

RAZER
BOOMSLANG™
COLLECTOR'S EDITION
2007



RAZER BOOMSLANG™
10 000 ЕКЗЕМПЛЯРІВ В УСЬОМУ СВІТІ



ЗБРОЯ ЧЕМПІОНІВ

eletek.ua
ЕКСКЛЮЗИВНИЙ ДИСТРИБ'ЮТОР В УКРАЇНІ

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

Европейский рейтинг продаж игр

PS3

№	Название	Издатель	Разработчик
1	Call of Duty: World at War	Activision Blizzard	Treyarch
2	Resistance 2	Sony	Insomniac
3	Need for Speed Undercover	Electronic Arts	EA Black Box
4	FIFA 09	Electronic Arts	EA Canada
5	Tomb Raider: Underworld	Eidos	Crystal Dynamics
6	LittleBigPlanet	Sony	Media Molecule
7	Pro Evolution Soccer 2009	Konami	Konami
8	MotorStorm: Pacific Rift	Sony	Evolution Studios
9	Fallout 3	Bethesda	Bethesda
10	Midnight Club: Los Angeles	Take-Two	Rockstar San Diego

PSP

№	Название	Издатель	Разработчик
1	FIFA 09	Electronic Arts	EA Canada
2	Pro Evolution Soccer 2009	Konami	Konami
3	Need for Speed Undercover	Electronic Arts	EA Black Box
4	Football Manager 2009	SEGA	Sports Interactive
5	LEGO Batman: The Videogame	Warner Bros. Interactive	Traveller's Tales
6	WWE Smackdown vs. Raw 2009	THQ	Yuke's Media Creations
7	Midnight Club: L.A. Remix	Take-Two	Rockstar London
8	Star Wars: The Force Unleashed	LucasArts	Krome Studios
9	LEGO Indiana Jones: Original Adventures	LucasArts	Traveller's Tales
10	WALL-E	THQ	Savage Entertainment

PC

№	Название	Издатель	Разработчик
1	Football Manager 2009	SEGA	Sports Interactive
2	Call of Duty: World at War	Activision Blizzard	Treyarch
3	World of Warcraft: Wrath of Lich King	Activision Blizzard	Blizzard Entertainment
4	Left 4 Dead	Electronic Arts	Valve South
5	Command & Conquer: Red Alert 3	Electronic Arts	EA LA
6	Fallout 3	Bethesda	Bethesda
7	Spore	Electronic Arts	Maxis
8	Far Cry 2	Ubisoft	Ubisoft Montreal
9	The Sims 2: Double Deluxe	Electronic Arts	Maxis
10	Tomb Raider: Underworld	Eidos	Crystal Dynamics

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

Российский рейтинг продаж игр

PC

№	Название	Издатель в России	Разработчик
1	Call of Duty: World at War	«Новый Диск»	Treyarch
2	Left 4 Dead	«Акелла»	Valve South
3	Fallout 3	«1С»	Bethesda
4	Far Cry 2	«Бука»	Ubisoft Montreal
5	«В тылу врага 2: Лис пустыни»	«1С»	Best Way
6	«Мадагаскар 2»	«1С»	Aspyr
7	Tomb Raider: Underworld	«Новый Диск»	Crystal Dynamics
8	«007: Квант милосердия»	«Новый Диск»	Beenox Studios
9	«Мадагаскар: Ребятам о зверятах»	«Руссобит-Публишинг»/Play Ten Interactive	Santa Cruz Games

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

Рейтинг продаж интернет-магазина Amazon

PC

№	Название	Издатель	Разработчик
1	World of Warcraft: Wrath of the Lich King	Activision Blizzard	Blizzard Entertainment
2	Spore	Electronic Arts	Maxis
3	Fallout 3	Bethesda	Bethesda
4	Call of Duty: World at War	Activision	Treyarch
5	Monopoly Here & Now	Encore	нет данных
6	Left 4 Dead	Electronic Arts	Valve South
7	Far Cry 2	Ubisoft	Ubisoft Montreal
8	Nancy Drew: The Haunting of Castle Malloy	Her Interactive	Her Interactive
9	The Sims 2: Apartment Life	Electronic Arts	Maxis
10	Grand Theft Auto IV	Rockstar Games	Rockstar North

www.amazon.com

Норвежский кризис



Норвежская компания Funcom в рамках анти-кризисной программы сократила более 60 сотрудников. Раньше суровые разработчики с севера заявляли о своем намерении полностью переключиться на MMOG. Причем они признались, что рассчитывали на большую популярность их Age of Conan. Число подписчиков данного сервиса в последнее время снизилось (конкретных цифр, увы, не называют). Надеемся, у The Secret World – следующей масштабной норвежской MMORPG – судьба будет позавиднее.

Чемпионы розницы

Британская индустриальная ассоциация ELSPA рассказала о том, какие игры являются самыми продаваемыми на территории Соединенного Королевства. Не стало сюрпризом, что бешеной популярностью пользуются проекты для Nintendo Wii – Mario Kart Wii, Wii Fit, Mario & Sonic at the Olympic Games, которые разошлись тиражом более миллиона копий. Миллионную планку преодолели дилогия Brain Training для Nintendo DS, а также The Simpsons: Hit & Run и последние игры серии GTA (за исключением GTA IV) для PlayStation 2.



Dungeon Keeper Online

Совершенно неожиданным анонсом «обрадовала» нас компания Electronic Arts. Она заключила договор с китайской фирмой NetDragon Websoft, которая займется разработкой онлайн-проекта во вселенной Dungeon Keeper. Игра создается для рынков Китая, Гонконга, Макао и Тайваня – об издании ее в Европе и США пока ничего не сообщается. Честно говоря, доверия эта затея не внушает – скорее всего, авторы из Поднебесной обойдутся с наследием великой Bullfrog далеко не лучшим образом.





Большой футбол

Английский футбольный клуб «Эвертон» (Everton FC) подписал оригинальное соглашение с компанией Sports Interactive, разработчиком популярной Football Manager. Контракт предоставляет тренеру клуба неограниченный доступ к детальной базе данных игры, где хранится информация о виртуальных двойниках настоящих футболистов. Таким образом руководство «Эвертона» планирует разыскать новых перспективных спортсменов. Интересно, получится ли?

GC 2009 под вопросом

Если вы не читали наш репортаж с прошедшей в августе 2008 года Games Convention, напомним, что в следующем году в Германии одновременно с данным мероприятием состоится еще одна аналогичная выставка – GamesCom. Ее организаторы уже переманили к себе крупных издателей, поставив тем самым под вопрос целесообразность посещения GC 2009. И вот у новообразованной GamesCom появилось дополнительное преимущество – в ее рамках состоится крупная конференция разработчиков GDC Europe 2009. Похоже, поводов заглядывать в залы Leipziger Messe остается все меньше.



Донецк в PSN

Донецкая компания «Булат», о которой довольно продолжительное время ничего не было слышно, наконец-то порадовала нас свежими новостями. Разработчики «Смертельных грез» и «Тормозилок» решили попробовать свои силы в создании проектов для сервиса PlayStation Network. Их новая игра под названием Toratoï, сочетающая в себе элементы платформера и головоломки, должна появиться в продаже уже этой зимой.

Парой строк

Renegade Kid, разработчик нашумевшего DS-ужасника Dementium: The Ward, объявила, что их следующий проект Moon выйдет 13 января 2009 года.

Ричард Гэрриотт ушел из компании NCsoft. О своем решении он объявил сразу же после визита на МКС (о котором так давно мечтал). Причина? Желание заняться новой деятельностью, не связанной с играми.

SCi Entertainment (владеет студией Eidos Interactive) вновь начала переговоры о собственной продаже. Кризис, господа!

Mirror's Edge выйдет на PC в начале 2009 года.

Massive Entertainment, оставшаяся без финансирования создательница World in Conflict, нашла себе нового хозяина – им стала компания Ubisoft.

Визит «Терминатора» на все актуальные платформы готовит компания GRIN (Ghost Recon Advanced Warfighter, Bionic Commando) – именно она создает игру по мотивам грядущего киновблэкбастера «Терминатор 4: Да придет спаситель».

Проект Ghostbusters, игризация знаменитой фантастической кинодилогии, выйдет летом следующего года на всех актуальных платформах.

Gran Turismo 5 фанаты автомобильных симуляторов могут не увидеть до конца 2009 года – Sony надеется выпустить долгожданный проект только к следующему рождеству.

Не стоит верить слухам о прекращении работ над шутером Aliens: Colonial Marines. Компания Gearbox Software, которая создает эту игру, действительно переживает не лучшие времена и даже сократила свой штат, но закрывать данный проект, равно как и постапокалиптическую Borderlands, пока не намерена.

Корсары 4

Компания «Акелла» анонсировала «Корсары 4», разработкой которой займется хорошо себя зарекомендовавшая студия Seaward. Действие развернется на Карибах с 1692 по 1735 гг. Обещают сюжет голливудского размаха, где главному герою отведена роль пирата, промышленно морскими боями, грабежами и захватом городов. Причем все наши поступки будут влиять на отношения с NPC. Примечательно, что проект создается на движке Gamebryo (TES IV: Oblivion). Огромный игровой мир планируют сделать бесшовным с полной свободой передвижения по нему. Выход новых «Корсаров» намечен на 2010 год. Дожить бы.



» Лазерное шоу перед началом DreamHack



Виктор Анохин

» DreamHack: каждый занят своим делом



Новости киберспорта

DREAMHACK WINTER 2008

Угадайте, где можно наблюдать самую большую тусовку геймеров? Те, кто назвал гранд-финал World Cyber Games, – молодцы, но, увы, неправы. Потому что 10 638 игроков под одной крышей под силу собрать только шведскому фестивалю DreamHack, проходящему в городе с труднопроизносимым названием Йонкопинг ровно два раза в год. Организаторы выделяют гостям места под компьютеры, обеспечивают электроэнергию и подключение к сети, а уж какое железо они с собой привезут – это личное дело каждого.

Способов времяпровождения – миллион. В конце концов, кроме участия в многочисленных мини-турнирах, флешмобах, арт-проектах, презентациях и шоу, можно просто поиграть по сети с парой тысяч друзей. Более того, на DreamHack традиционно съезжаются кибератлеты. Для многих прогеймеров, а также их команд этот турнир становится последним в уходящем году, а заканчивать на минорной ноте не хочет никто. Накал страстей обеспечивает не столько размер призового фонда, сколько желание покрасоваться перед огромной толпой зрителей и встретить новогодние праздники в звании победителя.

Самый большой ажиотаж по традиции вызвал турнир по

Counter-Strike. О победе именно своей команды не говорил разве что самый ленивый, однако фаворитов было только три – датчане mTw, за год пришедшие в великолепную форму, предыдущие чемпионы DreamHack – бразильцы Made in Brazil и шведы fnatic, которым должны были помочь родные стены. На деле же все оказалось несколько иначе.

В полуфиналах mTw все-таки обошла fnatic, а в параллельном матче SK не оставила ни одного шанса команде MYM. В суперфинале бои закончились с общим счетом 2:1 в пользу SK – победное шествие датчан по Европе наконец остановлено. В качестве приза SK получила почти 10 тысяч евро. Счет игроков mTw пополнился шестью тысячами, а две с половиной тысячи и бронза у Meet Your Makers.

В турнире по Warcraft III участие принимали в основном шведы. Так как непобедимые азиаты не приехали, то победа KpOfF никого не удивила. Второе и третье места – за LiLi.D.C и FuRu соответственно. В номинации Quake III не было равных – по-прежнему av3k. В полуфинале он взял верх над китайцем Razer.Jay, а в финале обыграл француза Strenx. Бронза у шведа fox.

И наконец, Dota Allstars. В финале соревнований в который уже раз встретились две

сильнейшие команды планеты – SK.Dota и MYM. Тут удача улыбнулась последним.

ПРОЩАЙ, CGS!

Крупнейшая американская киберспортивная лига Championship Gaming Series больше не порадует нас своими турнирами. Летом 2007 года все геймеры мира не могли прийти в себя от удивления – именно тогда CGS объявила о старте пилотного сезона с общим призовым фондом в 5 миллионов долларов. Но одной заоблачной цифрой дело не ограничива-

лось. В рамках лиги создали несколько десятков профессиональных команд, игроки которых получали серьезные зарплаты, и буквально каждый матч освещался на телевидении. В общем, организовано все было по-взрослому.

Лига имела огромный успех в Северной Америке – тамошние команды действительно невероятно популярны, трансляции финалов собирали по несколько миллионов зрителей, ну а призовые чеки на 500 тысяч долларов вы могли видеть в предыдущих выпусках журнала.



» Strelak был и остается сильнейшим старкрафтером Европы

» Угадайте, где можно наблюдать самую большую тусовку геймеров? »



И вот на официальном сайте соревнований красуется прощальное письмо организаторов. Извините, говорят они, но денег уже нет, и никто нам их больше не даст. Одной из причин закрытия были названы тяжелые для мировой экономики времена.

Однако после того как все страсти улеглись, то тут то там начали появляться интересные подробности о буднях CGS. Стало известно о некоторых финансовых просчетах организаторов. К примеру, еще в первом сезоне CGS потратила 25 млн долларов, при том что общий бюджет на пять предполагаемых сезонов составлял 50 млн. Причем эти деньги тратились почти безрасходно – скажем, комментатор лиги, известный американский прогеймер Fatal1ty, получал почти 300 тыс. долларов зарплаты. Так, может, не финансовый кризис стоит винить в скоротечной кончине CGS?

РЕЗУЛЬТАТЫ ASUS AUTUMN 2008

В Москве состоялся очередной турнир серии ASUS Open. Именно тут начиная с 2003 года каждые три месяца сильнейшие команды СНГ проходят проверку на профпригодность. Порадовали украинские игроки в Counter-Strike – из пятнадцати победителей, взошедших на пьедестал, тринадцать оказались нашими соотечественниками. Ведь кро-



ASUS Autumn'08 CS Female – Мамочки, что же делать-то!

ASUS AUTUMN 2008		
Место	Команда	Приз, долл.
Counter-Strike 1.6		
1	Virtus.Pro	5500
2	A-Gaming	3400
3	eXplosive	2200
4	tpuSports	1700
Counter-Strike 1.6 Female		
1	Shara.bros	750
2	forZe	550
3	Dont stop	380
4	Einfall	200
DotA Allstars		
1	Rush3D	1700
2	DTS.Chatrux	1200
3	XoxaTEAM	750
4	Sp6	400
Call of Duty 4: Modern Warfare		
1	Advance Team	1700
2	Team Im	1200
3	S.BY_CosmosTV	750
4	Team Empire	400
Quake III		
1	razer.cypher	400
2	Zeus	230
3	Question	150
4	1fallaSH	75

ме киевских команд A-Gaming и eXplosive, занявших второе и третье места, команда-чемпион Virtus.Pro более чем наполовину состоит из украинцев.

Вдобавок стоит отметить, что на осенний турнир пожаловало немалое количество женских Counter-Strike-коллективов. И хотя о настоящей популярности этой дисциплины говорить еще рано, сам факт определенно не может не радовать. Подробные результаты соревнований – в прилагаемой таблице.

ЖИЗНЬ ЗАМЕЧАТЕЛЬНЫХ ПРОГЕЙМЕРОВ

В рамках фестиваля документального кино в Амстердаме презентовали полнометражную ленту под названием Beyond the Game, главные роли в которой исполнили легенды дисциплины Warcraft III – MYM.Grubby и Sky. В 2005 году голландец Grubby завоевал свой первый кубок на ESWC, а 20-летний Sky взял реванш на WCG в Сингапуре.

Именно тогда началась история противостояния двух лучших представителей европейской и азиатской школ Warcraft III. Вплоть до 2008 года оба посещали одни и те же турниры и не раз встречались на поле боя – их соперничество считается классическим, а накал страстей в каждом отдельном поединке превышал все разумные пределы. Голландский режиссер Йос де Путтер (Jos de Putter), попытался донести до зрителя то, что для Мануэля Шенкхойцена (Manuel Schenkhuizen) и Ли Сюэфэна (Li Xiaofeng) это больше чем просто игра.

STRELOK НЕ ПРОЩАЕТСЯ

После успешного выступления на WCG 2008 MYM.Strelok заявил о том, что не собирается уходить из киберспорта. Свое намерение и дальше совершенствовать мастерство он подтвердил победой на завершившемся турнире GameStar Liga. Кроме Евгения в чемпионате приняли участие сильнейшие старкрафтеры Европы, однако это нашего парня не смутило. После победы в полуфинале над одесситом MYM.White.Ra в финале соревнований был повержен именитый немецкий прогеймер ToT)Mondragon. Итог турнира – полторы тысячи евро призовых и подтверждение титула сильнейшего старкрафтера Европы.

CYBERARENA.TV – СПЕЦИАЛЬНО ДЛЯ ГЕЙМЕРОВ

Официальный сайт Лиги Компьютерных Игр заработал в полную силу. Cyberarena.tv – это не только первая социальная сеть для геймеров в Украине. Каждый посетитель ресурса имеет просто неограниченное количество возможностей приобщиться к миру киберспорта. Помимо новостей и статей на вышеуказанную тематику, здесь вы найдете блоги известных украинских кибератлетов, фоторепортажи с крупных мировых чемпионатов, множество карт и реплеев.

Кроме того, сайт является идеальным инструментом для отслеживания событий чемпионата ЛКИ по Counter-Strike. В игровые дни прямо на главной странице ведутся онлайн-трансляции матчей, которые комментируют профессиональные ведущие. Вдобавок к сервису HLTV работает и онлайн-радио. Ну и конечно, видео, его огромные запасы ждут своих зрителей в закромах нового портала.

A4TECH

www.a4tech.com.ua



EST. 1987

ТВОЯ ИГРОВАЯ ЗВРЮКА!



Нові ігрові аксесуари серії **X7**



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

WCG 2008

Гранд-финал



World Cyber Games, бесспорно, самое массовое, зрелищное и грандиозное киберспортивное состязание в мире. По количеству участвующих в соревнованиях стран, размаху отборочных турниров, призовому фонду и, конечно же, по накалу бушующих страстей. Финал 2008 года, проходивший в немецком Кельне, еще раз подтвердил это.



» Заветный кубок Михаилу Новопащину в руки не дался

Турнир 2008 года оказался наиболее масштабным и организованным из трех виденных мной финалов WCG. Немецкая педантичность и пунктуальность – не просто заезженный газетный штамп, а действительно особенность национального характера. Благодаря стараниям организаторов 800 молодых людей из 78 стран мира (кстати, лучше других регионов на WCG представлена Восточная Европа), пара сотен журналистов, гости и болельщики чувствовали себя желанными гостями на

этом торжестве киберспорта. И даже ограничение доступа в зону «взрослых игр» (Halo 3, Counter-Strike 1.6, Virtua Fighter 5 и Command & Conquer 3: Kane's Wrath), куда допускались только лица старше 18 лет, не могли испортить праздник, дополнительное оживление в который привносили происходившие повсеместно мини-турниры, активные игры, розыгрыши и акции для геймеров и болельщиков. Стоит упомянуть IT и игровую выставку спонсоров финала WCG, традиционно сопровождающую эти соревнования. Здесь было на что посмотреть и в первую очередь на экспозицию мобильных телефонов компании Samsung, а также на новые, еще не вышедшие игры от ведущих издателей.

В этом году в число 14 официальных дисциплин турнира вошли 9 игр для PC, 4 – для Xbox 360 и новинка 2008 – гонка для мобильных телефонов Asphalt 4: Elite Racing. Именно последний проект вызвал наибольшее количество вопросов. Мобильные игры казуальны по своей сути, на звание киберспортивной дисциплины ни одна из них не тянет. Финал по Asphalt 4 оказался совершенно незрелищным и не привлёк болельщиков. Впрочем,

то же можно сказать и о некоторых PC-турнирах. Например, в корейскую MMORPG Red Stone сражалось всего четыре команды, причем две из них принадлежали к одному клану. Не особо много участников и зрителей привлёк и онлайн-бильярд Carom3D. Зато остальные игры, как консольные, так и компьютерные, по праву носят звание киберспортивных, и следить за перипетиями борьбы в них было действительно интересно. Из

проектов для Xbox 360 хочется отметить безумно популярную сейчас Guitar Hero III, неизменно собиравшую настоящие толпы.

Как обычно бывает на киберспортивных турнирах такого уровня, успешность выступления зависит от массы факторов, не последними из которых являются психологическая устойчивость и банальная удача. В этом году, имея шансы даже на золотые медали и дойдя до полуфинала,



» Rock Band на Xbox 360 еще не входит в число командных дисциплин, но чем черт не шутит

Турнир 2008 г. наиболее масштабный и организованный из послених WCG



налов в FIFA 08, WarCraft III и StarCraft, украинцы смогли завоевать всего одну бронзовую медаль.

В Counter-Strike цвета страны защищала команда DTSIchatrix. Убедительно обыграв на национальном финале ослабленную A-Gaming, в Кельн ребята приехали с боевым настроем. Увы, легко преодолев групповой этап, DTS в первом же матче следующего тура попала на бывших чемпионов WCG – поляков Pentogram, входящих сейчас в мультинациональный клан MYM. Наши показали невпечатляющую, какую-то расслабленную игру и прогнозируемо проиграли. А чемпионами WCG стали датчане из mTw.AMD, буквально в следующем туре наказавшие обидчиков-украинцев из MYM.

Банально не повезло лучшему игроку Украины в FIFA 08 Олегу «Walkman.C-Club» Хмаре. Легко пройдя групповой этап и добравшись до полуфинала, Олег с минимальным счетом уступил как будущему чемпиону румыну nExt-BeVe, так и аргентинцу Patan в матче за третье место. В итоге Walkman оказался только четвертым, это немного не тот результат, на который он рассчитывал.

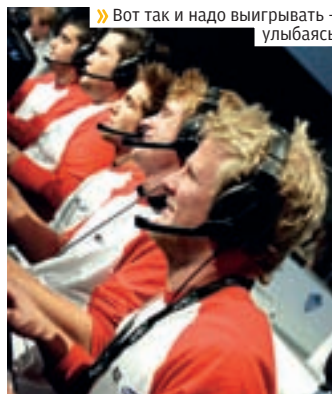
Похоже сложился турнир и у Михаила «GG.NoT.C-Club»



» Strelok, гордость украинского киберспорта

Новопашина, нашего чемпиона по WarCraft III. NoT четко рассчитал путь к заветным медалям, но в полуфинальной игре неожиданно попал на голландца MYM.Grubby, который просто вывел Михаила из себя затягиванием матча и дурацкими капризами. Что ж, любые средства хороши для достижения цели, и в итоге MYM.Grubby стал чемпионом WCG 2008, а так и не сумевший прийти в себя после матча NoT потерял боевой настрой и буквально сдал партию за бронзовую медаль.

Больше всего на WCG 2008 нас удивил Евгений «MYM.Strelok» Опарышев. Он не только поехал на соревнования за свой счет (это разрешено правилами), но и сделал почти невозможное – завоевал в упорной, изнурительной борьбе бронзу в самой, пожалуй, сложной дисциплине – StarCraft, исконной вотчине корейских и китайских игроков. Собранность, воля к победе, предельная концентрация – вот те качества, которые помогли Евгению вы-



» Вот так и надо выигрывать – улыбаясь

играть. Искренне его поздравляем и желаем дальнейших успехов на ниве киберспорта. А финал в StarCraft оказался чисто корейским, и чемпионом на этот раз стал Luxигу.

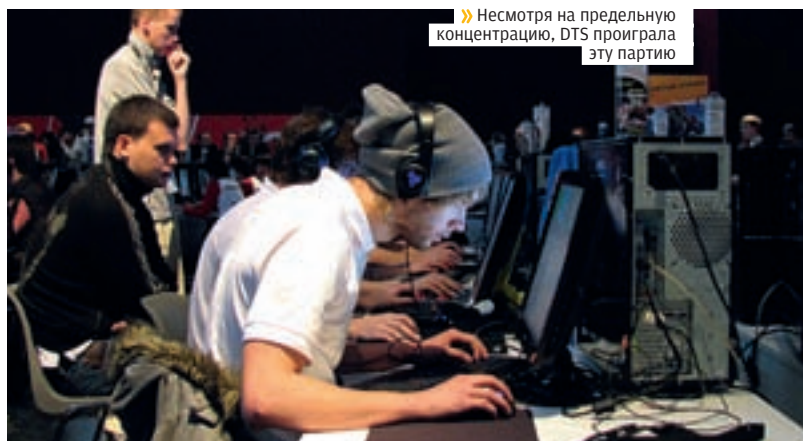
Уже третий год сборная Украины стабильно завоевывает на World Cyber Games бронзо-



» Геймеры, вернитесь в реальность!

вые медали в отдельных видах соревнований. Пора двигаться дальше! Мы желаем удачи участникам отборочных WCG 2009, ведь до их начала осталось не так уж много времени.

Ищите больше на www.dpk.com.ua/taxonomy/term/2047



» Несмотря на предельную концентрацию, DTS проиграла эту партию

Strelok сделал почти невозможное – завоевал бронзу в StarCraft



» В павильоне Samsung было на что посмотреть

Голосования

ИГРА НОЯБРЯ

1	Left 4 Dead	53%
2	Gears of War 2	37%
3	Mirror's Edge	31%
4	Call of Duty: World at War	28%
5	Tomb Raider: Underworld	24%
6	World of Warcraft: Wrath of the Lich King	22%
7	Need for Speed Undercover	12%
8	Silent Hill: Homecoming	7%
9	Resistance 2	6%
10	Xenus 2: White Gold	6%
11	Midnight Club: Los Angeles	5%
12	Mortal Kombat vs. DC Universe	5%
13	Gothic 3: Forsaken Gods	4%
14	Tom Clancy's EndWar	4%
15	Shaun White Snowboarding	2%
16	Lord of the Rings Online: Mines of Moria	2%
17	Legendary	2%
18	Sonic Unleashed	2%
19	Banjo-Kazooie: Nuts & Bolts	2%
20	Madagascar: Escape 2 Africa	1%
21	WWE SmackDown vs. Raw 2009	1%

Всего в опросе принял участие 251 человек. Можно было выбрать три игры.



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

Наши читатели пишут

КОМУ НУЖЕН BLU-RAY?

Забавное исследование опубликовал ресурс boing-boing. Как известно, HD-формат потихоньку становится все популярнее. Многие аналитики писали, что процесс ускорится, как только Blu-ray-плееры станут дешевле \$200.

И вот: рождественский сезон в США начался, упомянутые плееры стоят на полочках всего за \$199, 99, и, вы знаете, никого это не интересует. Несмотря на снижение цены, только 8% опрошенных в этом году планируют перейти на HD. Многие же справедливо считают, что, во-первых, бессмысленно смотреть Blu-ray на старом телевизоре (а новые панели Full HD стоят недешево), во-вторых, разница в качестве между DVD и HD не столь существенна – и поэтому не стоит своих денег.

Редактор boing-boing со своей стороны замечает, что для него оптические носители постепенно теряют свой смысл – гораздо удобнее пользоваться электронными подписками. Кажется, он говорит от лица многих технологов.

Если раньше мы первыми покупали CD и DVD, тратили большие деньги ради преимуществ новых форматов, то сейчас... Сейчас Blu-ray не так удобен, как Steam, iTunes или Netflix. А дополнительное качество не играет роли.

Согласен, диски уже доживают последние годы, а то и месяцы, я даже не помню, когда последний раз открывал сидиром Т.Т., с Инета или с флешки намного удобнее и проще.

iDen

В Америке, может быть, но не у нас, где самый ходовой тариф – ОГО 512 Кб/с.

Tar-Tar

Есть люди, которые должны в руках держать то, за что они отдали деньги. А жесткий диск с файлами на полку не поставишь.

Uncle_Sam

Это все пока не про нас. Это так, на дальнейшую перспективу, наверное, как Blu-ray-плееры, так и широкополосный Интернет.

sashka8100

ПРОДАЖИ XBOX 360 – БОЛЬШЕ 25 МЛН КОНСОЛЕЙ

Да, ровно через три года после старта Xbox 360 смог превзойти продажи своего предшественника. Об этом сообщил сегодня глава Xbox Егоре Крис Лэвис (Chris Lewis). «Это важная веха в развитии Xbox 360», – говорит Крис и добавляет, что ее достижению не в последнюю

ИНДУСТРИАЛЬНОЕ МАНУ(А)ЛЬНОЕ...

Вы уже наверняка знакомы с явлением мануломании. В ЖЖ Петра Прохоренко из студии «Леста» обнаружили самые настоящие индустриальные ману(а)льные демотиваторы. Картинки, как говорится, на злобу кризисного дня.



Умру в зоопарке
но какую-то дачу не буду



Дядя!

Ты и наш проект тоже закончишь?



ИГРА: ПРИВЕТ, МЫ ИЗ РЕАНИМАЦИИ

Мы две тысячи лет не разгадывали никаких ребусов... Как обычно, здесь зашифровано некое количество игр. Существуют очень простые и очень сложные загадки, но в этой, чтобы хоть немного облегчить вашу задачу, использованы только те проекты (и серии), которые появлялись за последние пару лет.

Взнос многих из вас в интеллектуальную битву был довольно весом. Некоторые, например Stander и Crash, смогли отгадать сразу по две игры. Но о смысле самых сложных знаков додумался только Fireheart.

ПРАВИЛЬНЫЕ ОТВЕТЫ:

1. Fallout
2. Call of Duty: World at War
3. BioShock
4. Warhammer Online: Age of Reckoning
5. Megaman
6. Tabula Rasa
7. Dead Space
8. Valkyria Chronicles
9. Mirror's Edge
10. Resistance: Fall of Man
11. Tom Clancy's EndWar
12. Midnight Club: Los Angeles
13. PURE
14. Rock Band
15. Brothers in Arms: Hell's Highway

очередь способствовала успешная политика снижения цены на приставку, которая позволила обогнать PlayStation 3 в чартах Европы, ранее более благосклонной к консолям Sony.

Я уже убивать готов за такие показатели... Треть консолей из первых партий были бракованными - то есть от 25 млн отнимаем приличный кусок. Далее - какой уровень пиратства на Xbox 360? А?.. Получается, что зарабатывают в основном на приставках, а не на играх... PS3, к слову, еще не взломали, то есть все продажи чистые. Короче, если внимательно посчитать, - недалеко Microsoft ушла от Sony.

DiodorOFF

Официальные продажи Xbox 360 больше официальных продаж PlayStation 3. По не менее официальным данным, каждый владелец Xbox 360 в среднем покупает больше игр, чем владелец PlayStation 3, - даже несмотря на определенный (не такой уж и большой) уровень пиратства. А значит, Xbox 360 успешнее PlayStation 3. Но это, конечно, не значит, что последняя - отстой.

Ash

Думаю, никто не знает, сколько народу скачал те же Gears of War 2 и GTA IV

ЙА КРЕВЕДКО

У меня эта консоль уже практически год, я очень доволен. Купил из-за девушки (уже быв-

шей), а теперь не знаю, как я раньше не мог понять, чего мне так не хватало :) А главное - новой девушке нравятся файтинги :))))))))))

fotokorr

В плане игр Microsoft - молотки. А Xbox 360 как устройство - полная ерунда. Вот делают они свою «коробку» без знаменитых «огней смерти», и можно будет к этим 25 миллионам присоединиться :)

RetroGamer

Одно дело надежность консоли, и совсем другое - удобство и дешевизна разработки проектов для него. В принципе можно сказать, что PS3 - совершенно неудобная с точки зрения разработчика консоль. Зато она, несомненно, очень качественный продукт с точки зрения потребителя.

В общем ситуация специфическая. Игрокам, во-первых, требуется надежная консоль (а я помню, что с PS2 было много проблем), во-вторых, нужно много хороших игр и в срок, без проблем с тормозами и AA, а также более низким разрешением.

Короче, Microsoft в нынешней ситуации (для текущего поколения консолей) все сделала правильно, а вот Sony, похоже, чересчур надеялась на свой PR, зомбирование на тему «мега-некст-гена» и орды сонибоев, готовых отдавать свои деньги, поверив рекламным роликам.

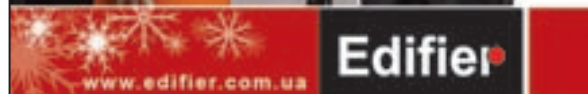
anty

Edifier | a Passion for Sound

З Новим Роком та Різдвом Христовим!

*Хай Новий рік у вишиванці
Розбудить Вас щасливо вранці,
І принесе у Вашу хатку
Цвітіння й радощів багато.
Розбудить признані надії,
Зерном і щастям Вас засіє,
Зірє миром і любов'ю
І подарує Вам здоров'я!*

Завжди Ваш Edifier Ukraine





Женщина с пистолетами

Кирилл Токарев

Знаменитый журналист Стивен Пул (Steven Poole) в одной из статей, посвященных Ларе Крофт (Lara Croft), постоянно упоминает имена, известные из далеких 90-х: автора «Поколения X» канадца Дугласа Коупленда (Douglas Coupland), британского министра науки лорда Сайнсбери (Sainsbury), брит-поп-группу Blur. И каждый из нас при желании сможет перечислить немало персон, так или иначе связанных с виртуальной героиней. Эти реминисценции делают экскурс в историю Tomb Raider похожим на разглядывание фотографий в старом семейном альбоме. По сути, знаменитое экшен-приключение уже давно превратилось в своеобразный символ периода, который в нашей стране прочно ассоциируется с малиновыми пиджаками и первыми копировальными аппаратами Xerox. И как нам кажется, от этого игра становится еще более любимой и близкой.



» Элисон Кэрролл
(Alison Carroll),
новое лицо героини

Работа над знаменитым проектом стартовала в 1993 году – довольно важном для игровой индустрии. Именно тогда на полках магазинов появляются легендарные *Myst* и *Gabriel Knight: Sins of the Fathers*, боевик *DOOM*, в залах аркадных автоматов начинается восхождение *Virtua Fighter*. В то же время молодой художник по имени Тоби Гард (Toby Gard) из британской Core Design ломает голову над созданием персонажа для грядущей приключенческой игры. В итоге родились два героя: парень и девушка. Впоследствии выяснилось – в сюжет нельзя будет вплести парочку, поэтому от кого-то нужно избавиться. Руководство тут же решило пустить под нож тонконогую даму, справедливо утверждая, что такие образы еще никогда не помогали игре продаваться. Гард не согласился. Разработчикам удалось убедить издателей пойти на рискованный шаг, который должен был, по их мнению, помочь пользователям увидеть action в совершенно новом неожиданном ракурсе.

Молодой специалист решил спроектировать альтернативную женскую версию Индианы Джонса (Indiana Jones) – юную, быструю и привлекательную. Предлагалось несколько вариантов, среди них мускулистая скалолазка и стерва-нацистка в бейсбольной кепке. Страшно подумать, но Лару Крофт даже хотели назвать Лаурой

мья пистолетами. Совсем неудивительно, что первому эпизоду серии сопутствовал головокружительный успех. Справедливости ради отметим – *Tomb Raider* оказалась не просто удачной попыткой эксплуатации сексуального образа, но и великолепной игрой.

Вполне возможно, подростки, покупавшие и по десять раз проходившие *Tomb Raider*, не видели в нем ничего, кроме прыгающей девочки. Все, кто имел счастье побывать в игровых залах того времени, наверняка наблюдали за небольшими группками юнцов, толпящихся возле экранов телевизоров, с подключенными к ним серыми PlayStation. С помощью хитрых манипуляций с геймпадом они заставляли Лару делать стойку на руках или рыбкай прыгать в воду. Эти движения были абсолютно декоративными, однако заветные комбинации из кружочков и крестиков заучивались и демонстрировались как признак немалого мастерства.

Тогдашняя молодежь любовалась *Tomb Raider* еще по одной причине – игра вышла полностью трехмерной. Учитывая, что *Quake* появилась в июне 1996-го, а *Super Mario 64* – только в сентябре, можно понять, почему в большинстве своем люди даже не предполагали возможность такого грандиозного рывка в улучшении визуализации. В плане геймплея проект представлял собой обыч-

Из-за отсутствия живого прототипа издателям приходилось каждый раз искать новое воплощение Лары Крофт

(Laura), дать ей фамилию Тома Круза (Tom Cruise) или Джеймса Бонда (James Bond) и сделать блондинкой. К счастью, все эти идеи вскоре легли в архив. В итоге у дизайнеров получилась фигурная брюнетка с косичкой (которую приделали только к *Tomb Raider 2*), коротенькими шортиками и дву-

ный платформер, напоминавший по механике *Prince of Persia*. Но если собранный из крупных точек «принц» являлся нам только одной своей стороной, то Лара Крофт готова была позировать в любом ракурсе, что делало путешествие по виртуальному миру еще более захватывающим. Все



» Tomb Raider

эти прыжки и подтягивания, изредка прерываемые кровавыми смертями главной героини и перестрелками с могучими противниками, перенесли игру в какую-то совершенно иную плоскость. Именно тогда, в ноябре 1996 года, пользователи впервые заглянули в будущее жанра action/adventure, которое выглядело как никогда реальным. Прибавьте к этому интригующую завязку, будто позаимствованную из очередного фильма о приключениях Индианы Джонса, атмосферную музыку, ручную анимацию невиданного качества и вы поймете, почему Tomb Raider

стала настолько популярной. То была не просто игра — она оказалась открытием для всей индустрии. Смелость Core Design и Eidos окупилась стократ. Количество проданных копий первой части для PS составило 4,45 млн, а для PC 1,91 млн (по данным vgchartz.com). В 2006 г. SCI заявила, что в мире было раскуплено свыше 30 млн игр с названием Tomb Raider на упаковке. Впрочем, все это сухая статистика. Продажи — лишь одна из сильных сторон сериала. Как и в случае со «Звездными войнами» (Star Wars) Джорджа Лукаса, главным достоинством франчайза стала его всеобъемлющая популярность, позволившая расширить влияние на другие виды медиа.

О Tomb Raider заговорили вскоре после официального релиза. Ливер-



В 1999-м начались съемки любимой героини в рекламе энергетических спортивных напитков Lucozade. В небольших телевизионных роликах, которые и сейчас можно найти на YouTube, нам показывали, как Лара Крофт убегает от целой своры красноглазых собак, и только вовремя выпитая бутылочка освежающей шипучки помогает ей избежать гибели. Впоследствии Лара продавала автомобили Seat, популяризировала кредитные карты Visa, торговую марку Nike и американский кабельный телеканал для геймеров G4. Подобные примеры удачного сотрудничества маркетинговых отделов игровых издательств и крупных производителей сегодня сложно назвать чем-то выдающимся, но по тем временам это было изрядным достижением. Как нам кажется, такой взаимовыгодный переход Лары в новую сферу стал возможным не столько благодаря успеху Tomb Raider, сколько потому, что у видеоигры впервые за многие годы появилось действительно привлекательное лицо.

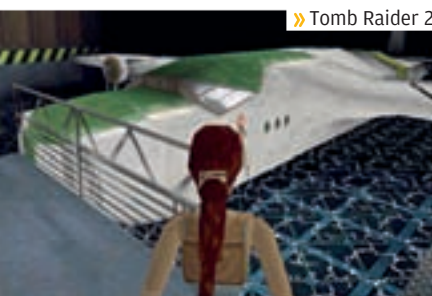
» Tomb Raider 4: The Last Revelation



» Tomb Raider 3: Adventures of Lara Croft



пульский голкипер Дэвид Джеймс (David James) заявил в интервью газете Times, что пропускал много мячей потому, что ночью помогал Ларе Крофт справляться с очередной головоломкой. Группу Prodigy обвинили в задержке нового альбома из-за чрезмерного увлечения Tomb Raider. Рокеры из U2 показывали специальное цифровое изображение главной героини на огромном 12-метровом экране во время своего эпатажного концертного тура PopMart. В 1997 г. на обложке июньского номера журнала Face, считав-



» Tomb Raider 2

» Спустя десятилетие Tomb Raider продолжает жить и развиваться »

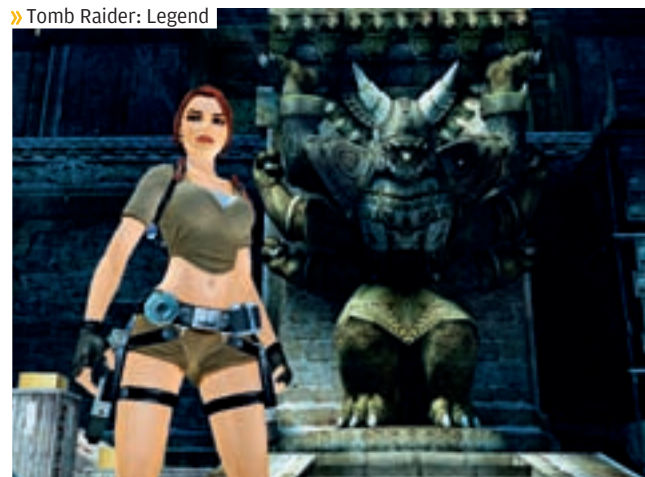




» Tomb Raider Chronicles



» Tomb Raider: Legend



шегося библией модников 80-х и зеркалом культуры Великобритании 90-х, появляется знакомое улыбающееся лицо (сегодня этот номер можно попытаться выторговать на eBay). Вскоре цифровая красавица оккупирует первые страницы Rolling Stone, Newsweek и Time. Несуществующая девушка даже снимается в клипе немецкой группы Die Artze.

Из-за отсутствия живого прототипа издателям приходилось каждый раз искать новое воплощение главного виртуального археолога. Еще до релиза в ее образе появлялись британская модель Кэти «Джордан» Прайс (Katie «Jordan» Price) и Натали Кук (Nathalie Cook). На карьере первой эта роль отразилась самым благоприятным образом, а вот вторая так и осталась в безвестности.

Между тем в разгар работ над сиквелом из компании Core Design уходит Тоби Гард (Toby Gard). Он потерял контроль над производственным процессом и остался недоволен тем, как Eidos наживает на его персонаже. В дальнейшем мастер создал

В новом мире угловатой виртуальной героине из 90-х уже не было места

студию Confounding Factor и надолго погрузился в труды над проектом Galleon для Xbox, который так и не принес ему особенных дивидендов, ни финансовых, ни моральных. Ну а серия Tomb Raider только начала набирать обороты: в ноябре 1997 года выходит Tomb Raider 2. Игра получилась гораздо сложнее. Хотя разработчики больше не заставляли героиню рыскать исключительно по древним руинам, а дали возможность покататься на катерах по узким каналам Венеции, поездить на снегоходе, побывать в прекрасно смоделированном театре и на нефтяной вышке, многие головоломки оказались излишне трудными. Зато Лара научилась стрелять под водой, надевать на себя новые костюмы, путешествовать по темным местам,

используя осветительные шашки, и много чему еще. К тому же в 1997 и 1998 гг. популярность бренда помогла поддерживать британская актриса Рона Митра (Rhona Mitra). Ее вы могли видеть в таких фильмах, как Hollow Man и Doomsday.

В ноябре 1998-го на прилавках появилась следующая часть знаменитых приключений – Tomb Raider 3: Adventures of Lara Croft. Этот проект отличается от предыдущих своей нелинейностью. Героиня путешествует по различным локациям: в Индии, за полярным кругом и даже на военной базе в таинственной Зоне 51. Сами уровни выбирались случайно. Сюжет развивался в зависимости от тех решений, которые вы принимали во время прохождения, что делало процесс еще более увлекательным и



В конце 90-х виртуальная красавица обосновывается в комиксах. Вплоть до 2005 г. издательство Top Cow каждый месяц выпускало новые бумажные приключения, сюжет которых несколько отличался от оригинальных игр, но в нем эксплуатировались знакомые образы и темы. Это была далеко не первая попытка поместить Лару Крофт в «книжки с картинками». Ранее то же самое хотела проверить французская компания Glenat, но ее затея не увенчалась успехом. А вот американский релиз, напротив, оказался чрезвычайно удачным. Дебютная часть Tomb Raider стала наиболее популярным комикс-изданием 1999 года. Персонаж настолько полюбился художникам и сценаристам, что героиню пригласили поучаствовать в графических сериалах Fathom, The Darkness, Magdalena и Witchblade, многие из которых хорошо известны своими яркими женскими образами. В настоящий момент комиксы по мотивам знаменитой видеоигры не выпускают, но издатели не оставляют надежды вернуться к их публикации в будущем.



сложным. Но в техническом плане это был все тот же Tomb Raider с угловатыми моделями и размытыми текстурами. Положение не слишком спасали и многочисленные новые виды транспорта.

Зимой 1999 года на полках появилась следующая часть сериала, не имевшая порядкового номера, — Tomb Raider: The Last Revelation. В этот раз игра делалась в том числе и для совершенно новой приставки Dreamcast от компании SEGA, что позволило несколько улучшить графику, а в частности освещение. В остальном же авторы ограничились лишь различными косметическими обновлениями. К примеру, когда героиня выходила из воды, с нее еще некоторое время стекали капли, да анимация стала более плавной. Компьютерные видеовставки элегантно вплели в геймплей, что способствовало созданию атмосферы. Традиционные загрузки уровней практически исчезли.

Главная прелесть The Last Revelation заключалась в возможности поиграть за 16-летнюю Лару

в небольшом обучающем уровне. Помогать девочке с двумя милыми косичками было обязательно, иначе вас не пускали к основным сюжетным коллизиям.

Несмотря на подработки (см. врезки), Лара Крофт не забывала заниматься своим основным делом — раскапыванием гробниц. К сожалению, не всегда эти экспедиции заканчивались успешно. В 2000 году ее внезапно убивают! В эпизоде под названием Tomb Raider Chronicles фанатам ясно дают понять, что любимая героиня умерла. Игра начинается с поминок, где старые друзья героини вспоминают о ее былых приключениях, и весь сюжет как раз и разворачивается в этих флешбэках. Баланс между активными действиями и разгадыванием головоломок здесь заметно сместили в сторону загадок. Авторы также попытались внедрить в проект стелс-элементы. Однако подобные небольшие изменения не могли скрыть главного — серия уже давно пребывает в застое. Новых идей не было, из-за потокового производства разработчи-



Смелость Core Design и Eidos окупилась стократ

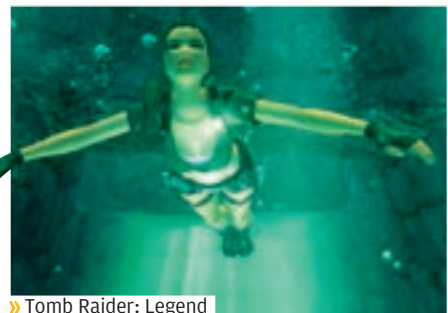
ки не успевали залатать все дыры, визуально Tomb Raider практически не развивалась. На момент выхода Chronicles в продаже имелись такие игры, как Evolve с ее обтекаемыми геометрическими формами, Deus Ex с потрясающей нелинейностью, а также Sacrifice с необычным геймплеем и феноменальной графикой, не говоря о других не менее интересных вещах. Рынок менялся, а вместе с ним менялись и вкусы публики. В новом мире угловатой виртуальной героине из 90-х уже не было места. К счастью, Eidos нашла достойный способ удерживать популярность виртуальной красавицы, перенесла следующую часть ее приключений на широкий экран.

Окрыленные финансовым успехом фильма студийные боссы дают добро на производство сиквела под названием Lara Croft Tomb Raider: The Cradle of Life. К сожалению, постановка, стоимость которой зашкаливала за 100 млн долларов, не оправдала возложенные на нее надежды. Несмотря на то что сиквел все-таки сумел окупиться, суммарные 150 млн выглядели бледно на фоне успеха оригинала. К тому же кино про Tomb Raider традиционно втоптало в грязь критики. Впрочем, это далеко не единственное поражение, ожидавшее нашу героиню в злосчастном 2003 году. Первая игра в серии для PlayStation 2 — Tomb Raider: The Angel of Darkness — проект, от которого ждали возвращения франчайза на вершины чартов, едва не похоронил Лару Крофт.

Игра стала прекрасным примером того, что далеко не каждая хорошая идея реализуется так же хорошо. Программист Ричард Мортон (Richard Morton) в интервью журналу Edge прокомментировал историю создания The Angel of Darkness пословицей «У семи нянек дитя без глаза». Разработчикам нужно было полностью адаптировать движок под новую систему от Sony, а руководство просило их вносить в игру то живые диалоги с последствиями, как в Shenmue, то элементы RPG и другие инновации, которые, в конечном счете, только отвлекали от главного. К тому же эпи-



» Tomb Raider: The Angel of Darkness



» Tomb Raider: Legend

ческого размаха сюжет был рассчитан на постепенное развитие. Первые уровни вообще имели мало общего с классическими играми: вместо пыльных гробниц мы гуляли по безлюдным улицам Праги и Парижа и даже заглядывали в Лувр. Еще две большие локации авторы The Angel of Darkness приберегли для предполагаемого прохождения The Lost Dominion, но его игроки так никогда и не увидели. Решение о разделении, принятое в спешке, и значительное количество сокращений привели к тому, что пользователи все время натывались на сюжетные нестыковки, не говоря уже о многочисленных багах. Усиливала общее негативное впечатление и странная система управления, которая очень отличалась от предыдущей и в итоге оказалась чудовищно неудобной. Очевидцы утверждают, что руководящий разработками Eidos Джереми Хис-Смит (Jeremy Heath-Smith), со страшными ругательствами дергая геймпад, пытался заставить Лару залезть на мусорный бак во время презентации перед целым залом, набитым потенциальными оптовыми покупате-



В июне 2001 года Paramount Pictures начала прокат фильма Lara Croft: Tomb Raider, главную роль в котором исполнила актриса Анджелина Джоли (Angelina Jolie). Для популярной ныне артистки участие в этой экранизации стало билетом в мир больших денег. До того дочь Джона Войта (Jon Voight) никогда не получала главной роли в крупнобюджетной постановке, но на сей раз ей повезло. Освоив британский акцент и изнуряя себя многочасовыми физическими тренировками, она сумела воплотить образ Лары Крофт, сделавший ее международной звездой. Вопреки разгромным рецензиям (а ведь было за что) фильм стал мега-хитом, принес в первый уик-энд около 40 млн долларов. Общие сборы от картины перевалили за \$300 млн, что автоматически превратило Lara Croft: Tomb Raider в самую успешную киноэкранизацию видеоигры и с лихвой покрывало 96-миллионный бюджет.



» Tomb Raider: Anniversary

лями, всего за несколько месяцев до релиза. Кажется, единственное светлое пятно в истории проекта – саундтрек, записанный с участием Лондонского симфонического оркестра.

Отзывы прессы и финансовая отдача оказались ударом, причем настолько сильным, что Eidos решила отобрать у Core франчайз, кормивший студию без малого 10 лет. Теперь судьба Лары находилась в руках американской Crystal Dynamics. Эта фирма была известна благодаря сериалам Legacy of Kain и Gex. Почти три года разработчики неустанно трудились над новым проектом серии, которая уже пребывала в состоянии клинической смерти. Выпущенная в 2006 году Lara Croft Tomb Raider: Legend оказалась на удивление хороша и пришлась по душе как критикам, так и многочисленным фанатам. Эта часть приключений Лары превратилась из занудного трехмерного пазла в динамичный голливудский боевик. Здесь было все, что только может нравиться любителям электронных развлечений: перестрелки, поездки на мотоциклах, путешествие в Казахстан, Боливию, Африку и другие экзотические уголки земного шара. Закрученный вокруг древнего меча Экскалибура сюжет держал в напряжении до самых последних минут и завершался неожиданным образом. С точки зрения графического оформления Legend совершила грандиозный скачок вперед. Она оказалась удивительно красивой, с отличным освещением, детализированными текстурами, реалистичными моделями главных героев. Сама Лара наконец-то обрела внятную мимику и заговорила волшебным голосом английской актрисы Кили Хоуз (Keeley Hawes). Отличия от предыдущих игр были столь разительны, что разра-

ботчики даже дали свежий сюжетный старт для новой части, чем сделали ее понятной для неопитов. В этот раз промо-моделью выбрали англичанку Кариму Адебайб (Karima Adebibe), которая до своего звездного часа трудилась продавщицей в магазине одежды. Суммарный тираж проекта превысил 2,9 млн копий.

После Lara Croft Tomb Raider: Legend студия Crystal Dynamics поспешила выпустить ремейк Tomb Raider: Anniversary. Игра воспроизвела начало сериала и опять подтвердила неоспоримую истину – хороший геймплей не стареет с годами. Фанаты были рады узнать, что консультантом разработчиков на сей раз выступал тот самый Тоби Гард (Toby Gard). Именно его голос слышен в аудиокomentarиях. Следующим шагом в развитии нового направления серии должна стать игра Tomb Raider: Underworld, обзор которой опубликован в этом же номере журнала.

Спустя десятилетие Tomb Raider продолжает жить и развиваться. Сегодня можно насчитать не так много игр, на протяжении стольких лет с завидной периодичностью радующих фанатов и издателей. Главной причиной феноменальной популярности безусловно остается Лара Крофт. С каждым следующим проектом эта виртуальная женщина меняется, но никогда не стареет. Ее внешние характеристики все больше приближаются к реалистичным, однако мы уверены, что ей никогда не перейти тонкую грань между легендой и историей. Мы не увидим Лару седой или сидящей в кресле-каталке и вряд ли получим приглашение на ее свадьбу. Мисс Крофт вечно будет нравиться всем и одновременно не доставаться никому. Именно в этом и заключается ее главный секрет.

Несмотря на подработки, Лара Крофт не забывала заниматься основным делом – раскапыванием гробниц

microlab

feel different



НАЙКРАЩА АКУСТИКА

2007 ТА 2008 РОКІВ



Шукайте в

ЕЛЬДОРАДО

Активна акустична система
об'ємного звучання microlab H-500
Потужність 320 Вт, пульт ДУ, LCD-екран

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

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

Офіційні дистриб'ютори продукції microlab в Україні:

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

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

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

Идеи подарков к Новому году!



Поиск и сравнение!
Лучшие цены лучших магазинов!

Новый раздел «Подарки»
на hotline.ua

Выбирать легко!

ПРЕВЬЮ

» Путешествия в будущее и материализация духов

В этом разделе

26 BattleForge
32 Demigod

BattleForge

Немецкая компания Phenomic, известная благодаря любимой многими серии SpellForce, решила скрестить стратегию реального времени и карточную игру в стиле Magic: The Gathering. Интересно, что получится из этой затеи?

с. 26



Demigod

Крис Тейлор, кажется, немного устал от проектов, главными действующими лицами которых являются бездушные неброские боевые машины. Новая игра студии Gas Powered Games – это оригинальная смесь RTS и RPG. Уникальные герои, прокачка характеристик, красочные поединки и прочая, и прочая...



с. 32





BattleForge



Михаил Зинченко

Всех отыскать, воедино создать и единою черною волей сковать

С каждым годом изобретать что-нибудь новое в игровой промышленности все труднее, а коктейли, получающиеся в итоге, становятся все замысловатее. Касательно жанра стратегий реального времени, то тут чуть ли не единственным жизнеспособным гибридом оказался микс RTS и RPG. Разумная доза персонификации персонажей, хотя бы главных, еще никому никогда не вредила: сопереживать героям значительно проще, а рост параметров опекаемых нами борцов за добро и справедливость нередко вызывает желание просидеть за игрой лишних пару часов.



ПАСПОРТ

Жанр стратегия реального времени

Разработчик EA Phenomic

Издатель Electronic Arts

Дистрибьютор в Украине
«Софтпром»

Дата выхода март 2009

Сайт www.battleforge.com

EA Phenomic Основанная в 1997 году немецкая компания Phenomic хорошо известна любителям игр жанра микс. Обосновавшись в крохотном городке Ингельхайм-на-Рейне (население немногим более 25 тысяч человек), разработчики трудились над серией SpellForce. В 2006-м студия была приобретена монстром индустрии Electronic Arts и переименована в EA Phenomic.

Игры серия SpellForce

Сайт www.phenomic.de

Постройка баз, производство улучшений и добросовестная добыча ресурсов в BattleForge позабыты

Время собирать и разбрасывать карты

Этот раз за дело взялся сам Фолькер Вертих (Volker Wertich), creative director студии EA Phenomic, за плечами которого не только SpellForce, но и первая, и третья игры из прекрасной серии Settlers. Постройка баз, производство улучшений и добросовестная добыча ресурсов в BattleForge позабыты. На руках у геймера колода карт (бустеры нужно покупать в специальном онлайн-магазине), позволяющая призывать даже очень мощные отряды почти в любую точку карты. Поначалу подобное кажется материализацией самых страшных кошмаров практически каждого

поклонника жанра стратегий, не правда ли? Тем интереснее разобратся, что за зверя невиданного выращивают генетики Electronic Arts и чем нам это грозит.

Мое знакомство с BattleForge состоялось еще до бета-тестирования (оно должно продолжаться и после выхода журнала), на Games Convention 2008 в Лейпциге. По сути, она оказалась единственной стратегией из представленных на выставке, которой удалось меня удивить. Вместо привычного «а вот сейчас еще апгрейд и буду строить батоны» на экранах презентационных PC творилось форменное безобразие.



По меньшей мере одна карта в бустере окажется классом не ниже rare (редкая)

» Вчера в Spore был день открытых дверей...



Подконтрольные армии сыпались прямо с неба, к образовавшейся куче добавлялись бойцы противника, и все это переливалось яркими красками и приятными спецэффектами. Представитель EA Phenotic бодро отвечал на вопросы, и лейтмотивом выступления была фраза: «Начать играть в BattleForge быстрее и проще, чем практически в любую из существующих RTS».

Возможно, к релизу нас и побалуют эпической историей о борьбе бобра с ослом, сейчас же в руки попал незамутненный геймплей, за что мы разработчикам премного благодарны. В основу игровой механики положена система, хорошо известная даже тем, кто ни разу в жизни не сталкивался с Magic: The Gathering. Все карты покрашены в четыре цвета, которые определяют не только магическую школу, но и выбранный стиль боя. Огонь (красный) предполагает игру от атаки с большим количеством пиротехнических заклинаний и взрывающимися по команде сооружениями. Лед (синий) подразумевает войска с высоким уровнем защиты, изобилие оборонительных башен и поглощающих урон чар. Природа (зеленый)



дает возможность и комбинировать различные типы лечения подопечных отрядов и создавать из крупных юнитов и зданий единую экосистему, приумножающую их совместные характеристики. Ну а тень (пурпурный) в свою очередь позволит ловко оперировать чарами смерти: взрывать образовавшиеся на поле боя трупы, воскрешать мертвых, а то и вовсе в разы увеличивать параметры подконтрольных войск, однако с последующей гибелью последних.

Карты всех четырех школ складываются с привязкой к аккаунту игрока, после чего нам предстоит заботливо собрать для предстоящих сражений колоды по 20 штук. Так как

» Особая уличная физика поразила отряды пехоты



после выхода BattleForge будет доступно более 200 различных карт, представьте, сколько времени можно провести, оптимизируя всяческие комбинации, в соответствии с предпочитаемым стилем ведения войны. По заверениям разработчиков, стартовые колоды, поставляемые вместе с игрой, дадут возможность без проблем завершить однопользовательский режим. Однако для сражений с другими геймерами, будь то кооперативное прохождение миссий (а таковых обещают немало) или тем более бои друг с другом, стартовых колод, конечно же, не хватит. Здесь Electronic Arts пошла по проторенному пути, продавая не сами карты, а



Первые однопользовательские миссии служат своеобразным обучающим этапом — настоящее веселье начинается в кооперативе



» Стихия огня явно в меньшинстве



Как бы то ни было, с нетерпением ожидаем появления BattleForge на наших PC

бустеры – мини-колоды из восьми штук по цене менее \$5, – содержимое которых заранее не известно. Единственное, что обещают разработчики: по меньшей мере одна карта в бустере окажется классом не ниже gate (редкая). Ну а выбор уже за будущими полководцами – покупать бустеры до похудения кошелька или обмениваться картами с соперниками (для этого в BattleForge существует отдельный внутриигро-

вой аукцион, впрочем есть и другие способы). Кстати, использование карт двух школ магии в одной колоде не только не запрещено, но и приветствуется. Так, к примеру, на момент активного бета-тестирования особо популярной была связка лед плюс жизнь.

Разрешат улучшать и уже существующие карты, на это расходуется отдельный ресурс, запас которого можно пополнять, лишь успешно

завершая сложные сражения. Причем апгрейдов для каждой карты предусмотрено несколько – еще один стимул для усердных игроков. И вот, подобрав устраивающую нас колоду, мы попадаем в так называемую «песочницу». По сути, стартовое меню представляет собой прекрасное поле для тестирования отобранных бойцов, сооружений и заклинаний. Буквально парой кликов мышкой мы волны выпустить

на поле боя не только наших подопечных, но и врагов разного уровня опасности. Никаких ограничений по ресурсам здесь нет, так что экспериментировать можно всласть. Простая и одновременно прекрасная идея – никогда еще опыты типа «а сколько нужно самых слабых лучников для уничтожения вон того гиганта?» не были так доступны и увлекательны.

Однако рано или поздно дело доходит и до сражений. Тут механика RTS сохранена почти без изменений. Ресурсы в игре делятся на два типа: orb (для вызова юнитов на поле боя необходимо иметь в запасе от одного до четырех) и энергия (вырабатывается генераторами). К бесхозным источникам ресурсов придется топать на своих двоих, после чего можно будет захватить генератор или привязать orb к той школе магии, которая нам нужна именно сейчас. Собственно, на этом экономическая составляющая и заканчивается, не успев толком начаться.

Невзирая на разнообразие имеющихся в игре карт, слишком усердствовать с типами войск в BattleForge не стали. Налицо лишь наземные и воздушные юниты, причем видов последних немного. До финального баланса проекту еще весьма и весьма далеко – сейчас остановить наступление летающих тварей и так



» Триста лучников налево – залог явной победы





» Борьба за ресурсы в BattleForge идет не на жизнь, а на смерть

BattleForge требует обязательного подключения к Сети даже в single

нелегко, а уж совладать с драконами (одни из самых сильных противников на данный момент) можно разве что с помощью драконов же. Это, в свою очередь, заметно ослабляет определенные варианты колод. В качестве элемента микроменеджмента в игру добавили возможность обзавестись несколькими видами лекарей, а определенным тварям – получать бонус при атаке башен и защитных стен. Кстати, для первоначального раша можно использовать подчиненных, имеющих увеличенную скорость (на них на внутренних аукционах BattleForge постоянный спрос). Наиболее же сильные бойцы, вне зависимости от школы магии, чаще всего представляют собой комбинацию гигантского юнита ближнего боя, способного разбрасывать в стороны мелких противников, и осадного орудия с бонусами для уничтожения сооружений.

Добрая половина отрядов в игре имеет также дополнительную способность, активировать которую можно, нажав на соответствующую иконку у выделенного бойца. Причем вводить горячие клавиши разра-

ботчики отказываются наотрез, намеренно уходя от механики, привычной для хардкорной аудитории. Правильно это или нет, покажет время, но что-то мне подсказывает: подобная категоричность не вечна.

Первые однопользовательские миссии служат лишь своеобразным обучающим этапом, тогда как настоящее веселье начинается в кооперативных боях. Неожиданные для RTS моменты следуют чередой: вот союзники разделены непроходимыми зонами и вынуждены прибегать к взаимопомощи на расстоянии, используя рельеф и имеющиеся ресурсы. А как вам необходимость одновременного убийства двух «боссов» карты? В противном случае они излечат друг друга. На ум почему-то приходят хорошо известные опытным PvE-игрокам в World of Warcraft императоры-близнецы, обитатели инстанса Храм Ан'Кираж.

Появляется ощущение, что, как это ни удивительно, именно механику современных MMORPG и попытался воспроизвести в EA Phenomic. И наиболее эффективными действиями оказываются связки игроков,

в которых один «танк», другой доктор, а еще парочка служит gaged damage dealer. Для полноты картины давайте вспомним об аукционах, улучшении юнитов и так далее. Не говоря уже о том, что в больших сражениях распределять лут (в нашем случае выпавшие карты) станет лидер выигравшей стороны.

Вот только со сражениями с игроками пока не до конца понятно. Здесь уже нет особого простора для экспериментов, кроме того, игра сама благовоит к ранним рашам (независимо от почти дармовых защитных стен и отсутствие производящих сооружений). Мало того, через некоторое время вы поймете, что в большинстве случаев поражение терпите от игроков с практически одинаковыми наборами карт. А присмотревшись, обнаружите: часть этих карт на внутренних аукционах стоит дороже, чем несколько бустеров сразу.

Пока разработчики обещают выдавать новые ревизии бустеров в течение нескольких месяцев. После выхода третьей ревизии бустеры первой реализовывать прекратят, и купить их можно будет уже только у игроков. И так до бесконечности или до охлаждения интереса аудитории. И тут всплывает самый большой вопрос, ответ на который мы узнаем лишь спустя какое-то время. Ведь с каждой следующей ревизией, с каж-

дой ультраредкой картой, осевшей у наиболее преданных фанатов, двери перед новыми игроками станут закрываться. А постулат «начать играть в BattleForge быстрее и проще, чем практически в любую из существующих RTS» забудется, так как от уровня мастерства новичка и его тактических ухищрений будет зависеть все меньше и меньше.

Как бы то ни было, с нетерпением ожидаем появления BattleForge на наших PC. Если уже имеющиеся проблемы разработчики смогут разрешить до релиза, мы увидим увлекательную, красочную и, что намного важнее, оригинальную войну. Если же нет, игру, вероятно, постигнет судьба еще более необычного проекта Eye of Judgment для PlayStation 3. Надеюсь, вы до сих пор помните о нем?

P.S. BattleForge требует обязательного подключения к Сети даже в однопользовательском режиме. И хотя на этапе разработки можно достаточно комфортно играть при относительно среднем качестве соединения, о масштабных сражениях «до 12 участников» без широкополосного Интернета наверняка придется позабыть.





МІФИ

НАШИХ ПРЕДКІВ
ПЕРЕЖИЛИ ВІКИ

ВОНИ ЛЕЖАТЬ У ОСНОВІ
ЛІТЕРАТУРНИХ
СЮЖЕТІВ

ВОНИ ІСНУЮТЬ
ДЛЯ НАС У ШЕДЕВРАХ
СВІТОВОГО
МИСТЕЦТВА

ВОНИ НАДІЙНО
ХОВАЮТЬ СПРАВЖНЮ
СИЛУ
ЖАХУ

ВОНИ ДАЛЕКІ ВІД
РЕАЛЬНОСТІ

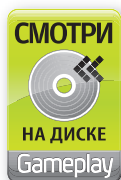
Так було раніше



LEGENDARYTHEGAME.COM

Demigod

Михаил Половко



God is dead

Есть две враждующие стороны. Есть поле битвы, где они сражаются. Есть баланс сил противников. И есть герои, которые могут означенное равновесие пошатнуть. Все вместе взятое – это Defence of the Ancients, популярная мультиплеерная карта для Warcraft III. Demigod представляет собой не что иное, как другой взгляд на Dota.



ПАСПОРТ

Жанр RPG/RTS
Разработчик Gas Powered Games
Издатель Stardock
Дата выхода февраль 2009
Сайт www.demigodthegame.com

Gas Powered Games была основана в 1998 г. культовым игровым дизайнером Крисом Тейлором (Chris Taylor). Выпустив в 2002 году свой дебютный проект Dungeon Siege, команда Gas Powered Games доказала, что она может делать качественные и интересные игры. В последующих разработках студия ставила перед собой главную цель – взглянуть на геймплей многих жанров с другой точки зрения. И это успешно удается ей и по сей день.
Игры Dungeon Siege, Supreme Commander, Space Siege
Сайт www.gaspowered.com

Кроме опыта, есть в игре еще один жизненно важный ресурс – золото



Предыстория очередной игры Gas Powered Games не блещет оригинальностью. Великое божество и по совместительству владыка вселенной исчезло, оставив после себя восемь наследников. Чтобы определить, кто из них взойдет на престол, отпрыски должны сойтись в кровавой битве, брат против брата. На этом сюжет Demigod заканчивается, по мнению разработ-

чиков, в такого рода проекте им вообще можно пренебречь. Главный акцент здесь сделан на мультиплеер. Singleplayer-режим окажется не более чем обучением основам игры. Действие Demigod развернется на масштабных и живописных полях битвы в самых разнообразных мирах. Каждому полубогу принадлежит своя зона. А так как наследников восемь, то и количество карт на момент релиза тоже будет равно восьми.

На картах расположены базы игроков. В этих лагерях находятся различные строения и порталы. Последние представляют собой бесперебойный источник военной силы каждого участника противостояния. Из магических врат с постоянной частотой выходят подкрепления. Уничтожение базы противника, понятное дело, приводит одну из сторон к победе.

Любой уровень отличается от других своими уникальными музыкой, туманом и спецэффектами. Так как каждая зона принадлежит одному из полубогов, то ее пейзажи будут иметь некие внешние признаки, вызывающие ассоциации с обликом героев.

Разработчики уверяют, что одна партия Demigod не продлится дол-



» Рви почки, они гореть будут



» В чешуе, как жар горя...



» В гостях у Серьезного Сэма



ше часа. Как ни странно слышать такое от создателей хардкорных игр, но в Gas Powered Games настаивают на «казуальности» их очередного проекта. Ведь имея весьма ограниченное время для развлечений, множество людей просто не захочет тратить сутки на изучение интерфейса и геймплея новой для них Demigod.

В ходе самой игры геймер сможет управлять лишь одним героем, выбранным на старте. Классов полубогов всего два – ассасин и генерал. Первый тип хорошо известен поклонникам DotA. Он специализируется на уничтожении вражеских сил собственноручно. Отдав предпочтение полубогу-генералу, игрок будет занят обустройством своей базы и усовершенствованием вверенных ему юнитов. Класс генералов едва ли не единственное кардинальное отличие Demigod от DotA.

К примеру, герой Rook – ассасин. Эта массивная шагающая крепость, в которой заключена душа древнего короля, легко уничтожает толпы противников мощными ударами своего молота. А обаятельная полуголая Queen of Thorns, в свою очередь, герой-генерал. Прелестная дама, парящая над огромным цветком, хлопочет, устраивая обширное

хозяйство баз и распределяя ресурсы. Что впрочем не мешает ей лично возглавлять контролируемые отряды в сражениях.

Враждующих сторон в Demigod будет две – добро и зло. Каждый лагерь представляют четыре героя. Но одновременно под любой флаг смогут стать до пяти героев. Такое несоответствие разработчики объясняют тем, что после релиза они

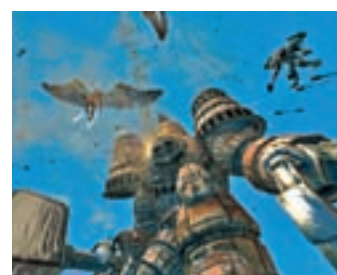
начнут пополнять пантеон полубогов через Всемирную Сеть.

Выбранный герой будет обладать уникальными умениями и характе-

ристиками. Ролевая система Demigod позволяет прокачивать свое божество до 25 уровня, попутно выбирая ему специализацию.

» Главный акцент обещают сделать на многопользовательский режим

» Зеленое, вонючее, давай его замучаем





Defence of the Ancients

DotA – любительская мультиплеерная карта для Warcraft III, созданная с помощью встроенного редактора. Идея игры весьма проста – есть две базы оппонентов – The Sentinels и The Scourge. С постоянной частотой на обеих формируются войска и отправляются в бой. Цель игры – уничтожить главное строение в лагере соперника – Ancient. Встречаясь посреди симметричной карты, стороны вступают в поединок. Но так как силы противников примерно равны, стычки обычно заканчиваются вничью.

Чтобы нарушить паритет сторон, создаются герои под управлением игроков. Стартуя с протагонистом первого уровня, который не намного сильнее обычных NPC, геймер начинает его развитие. Со временем герой набирается опыта, выучивает уникальные заклинания и собирает комплекты ценных артефактов.

Будучи правильно прокачанным, персонаж может склонить чашу весов в пользу своей команды. А противостоят ему точно такие же герои, только вражеские, поэтому исход боя зависит от уровня развития действующих лиц и слаженности участников. Все несколько десятков героев DotA уникальны и отлично сбалансированы, у каждого есть и слабые, и сильные стороны.

Благодаря отточенному балансу и захватывающему геймплею DotA завоевала сердца многих геймеров по всему миру. Этот мод не раз включался в программы игровых турниров.

» Сад ледяных фигур на выезде



В течение игры под контролем геймера лишь один персонаж – выбранный полубог

Карьерный рост по-прежнему достигается путем вырезания монстров и получения ценного опыта.

Смерть героя не означает поражения. Игроку всего лишь придется подождать некоторое время, после чего полубог вновь появится из портала. Количество времени ожидания зависит от уровня, достигнутого протагонистом, и его умений.

Кроме опыта, есть в игре еще один жизненно важный ресурс – золото. Оно добывается путем захвата приисков на карте или же уничтожением монстров. За этот ценный металл приобретаются вещи для героя и строения для ба-

зы. Предметы включают в себя кольца, зелья, амулеты и прочий ролевой хлам. Все они так или иначе усиливают нашего протеза, делая из него ходячую машину смерти. Ассортимент в магазинах будет зависеть от класса героя.

Возводимые сооружения также весьма разнообразны. Это могут быть защитные башни, преграждающие противникам путь к сердцу базы. Или строения, всячески улучшающие создаваемые войска. А рано или поздно герою-генералу позволят воздвигать суперпостройки с диковинными названиями, но вполне понятными функциями. К



» Силы зла на этот раз жгут отнюдь не глаголом



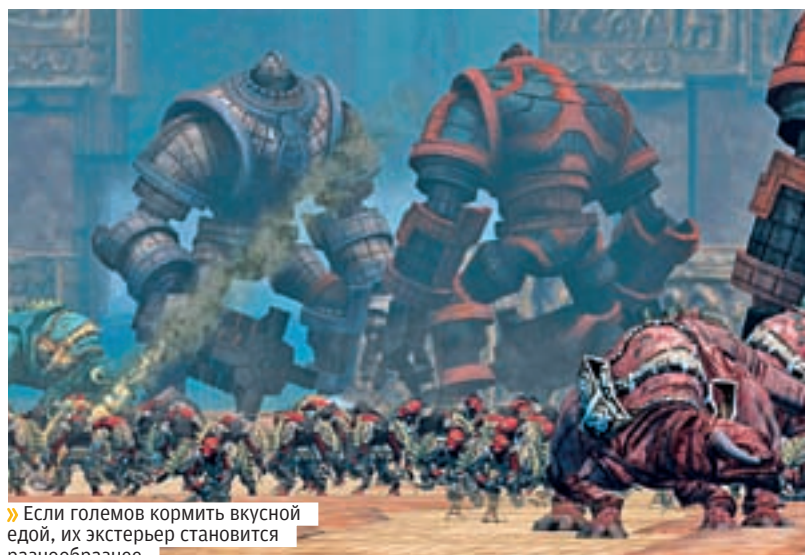
» Тени отдельно, колоссы отдельно

Разработчики уверяют, что одна партия Demigod не продлится дольше часа

примеру, «Палец Бога» нужен для того, чтобы сбрасывать на вражеский лагерь своеобразные ядерные бомбы, наносящие колоссальный урон на огромной площади.

В течение игры под контролем геймера лишь один персонаж – выбранный полубог. Все остальные дружелюбные NPC, склонные переть напролом к вражеской базе, будут подчиняться компьютерному интеллекту.

Любителям зарабатывать достижения (achievements) тоже приготовлен подарок. По мере прохождения одиночного и многопользовательского режимов геймер добывает новые финтифлюшки и украшения для героя и юнитов. Развешивающиеся флаги на крепости и необычные доспехи на воинах – наличие всего этого пропорционально количеству времени, потраченному на игру.



» Если големов кормить вкусной едой, их экстерьер становится разнообразнее

Demigod использует всю мощь движка Supreme Commander. А его знаменитый стратегический zoom пришелся по вкусу многим любителям RTS. Он позволяет умело масштабировать карту для удобного слежения за театром военных действий.

Мультиплеерный режим предполагается всего один. Выбирается карта, и игроки (до пяти с каждой стороны) сражаются, пока не уничтожат базу противника. Разработчи-

ки делают особый акцент на уникальной системе турниров, интегрированной в эту игру. Ее действие мы сможем увидеть уже после релиза.

Компания Gas Powered Games близка к завершению проекта. Demigod выведет геймлей любительского мода на более высокий уровень. Впрочем, пока неизвестно, пойдет ли это ему на пользу, ведь DotA славится в первую очередь своей гениальной простотой.

Високошвидкісний Інтернет
«Воля Бродбенд»

ЗИМА ЗА ПІВЦІНИ!*

Отримай **УВЕСЬ** трафік за ціну, удвічі **МЕНШУ** за стандартну!
Підключись всього за 1 гривню!

~~100~~ грн **50** грн

< КачОК >

Там де є качка, завжди є качОК – тарифний план без обмеження швидкості.

20000 Мб включеного трафіку саме для тих, хто «не вилазить» з Інтернету, мандруючи світом мультимедіа, розваг та інформації.

ЗАХОДЬ!

ДЗВОНІ!

WWW.VOLIA.COM

50-222-50

*Акція «Плати за місяць – отримуй вдвічі більше» діє з 20.11.08 до 31.01.09.

Лідером Національного рейтингу України за популярністю телебачення та розважальних програм є канал НТКУ (НТК) з частотою 16,10.2008р.

СЕЗОН 3

FIFA 08

DOTA
ALLSTARS

WARCRAFT

QUAKE III
ARENA

CALL OF DUTY 4

COUNTER STRIKE

Масштабний ігровий проект:

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

ЛИГА КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР INTEL CHALLENGE



Победа ждет!



* Переможці 2-го сезону проекту

Партнер турніру

eletek.ua

Головні інформаційні
партнери

Gameplay

ДОМАШНИЙ
ПЕ
www.dpk.com.ua

Інформаційні партнери

PC GAMER

ШПИЛЬ!

PROPLAY.RU

ga/inside.ua

www.cyberarena.tv
ОФІЦІЙНИЙ САЙТ ТУРНИРУ

Слідкуй за ЛКІ на національному
телебаченні !

мегаспорт

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

Дивись найцікавіші матчі в
прямому ефірі !

LIVE

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

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



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

Головний
технологічний партнер



Ігровий центр

ARENA

Генеральний
партнер

acer

РЕЦЕНЗИИ

» Потому что не все игры одинаково полезны

В этом разделе

- 38 Анабиоз: Сон разума
- 42 Call of Duty: World at War
- 46 Left 4 Dead
- 50 Mirror's Edge
- 54 World of Warcraft: Wrath of the Lich King
- 56 Command & Conquer: Red Alert 3
- 60 Midnight Club: Los Angeles
- 64 Tomb Raider: Underworld
- 68 Rhiannon: Curse of the Four Branches
- 69 Castlevania: Order of Ecclesia
- 70 Dead Space
- 74 LittleBigPlanet
- 78 Need for Speed Undercover
- 80 Fable 2

Анабиоз: Сон разума

Долгожданный проект «Анабиоз» от киевской студии Action Forms наконец-то завершен. Разработчики предупреждают, что их игра – не просто survival horror, а настоящая философская история. Так ли это? Читайте эксклюзивную рецензию.

с. 38

Капитан! По курсу сложный участок.

Command & Conquer: Red Alert 3

Знаменитая серия заполучила свое продолжение. Только в Red Alert каким-то немыслимым образом удачно сочетаются статуи Ильича, танки-трансформеры и кавайные японские школьницы. Спешите видеть!



с. 56

Left 4 Dead

Скажем сразу, в Left 4 Dead нет тактической глубины Team Fortress 2. Но совместные попытки противостоять ордам зомби, рвущимся к небольшому отряду со всех сторон, захватывают так, что, присев вечером поиграть на полчаса, вы отрываетесь от экрана уже за полночь.

с. 46



Анабиоз: Сон разума



Холодно

Как на грех, начало зимы в наших широтах уже который год выдается очень теплым. Ни тебе трескучих морозов, ни толстого снежного покрывала, ни метровых сосулек на карнизах домов. Только ближе к февралю природа внезапно вспоминает, что в это время все же полагается наступать холодам. В такие дни мы тщательно кутаемся в теплые шарфы, пьем горячий чай и стараемся поменьше бывать на улице, утешая себя мыслью, мол, не на Северном же полюсе живем – скоро снова потеплеет и жизнь вернется в привычное русло. И мало кто задается вопросом – а что, если весна не придет никогда?

Александр Пушкарь

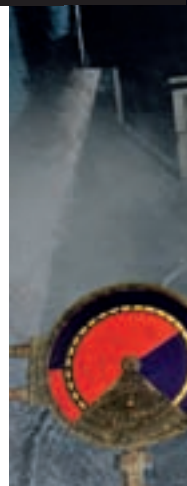
ведь далеко за полярным кругом, где стужа властвует круглый год, а лето вполне можно ненароком проспять, тоже живут люди. Вряд ли будет большим преувеличением сказать, что именно они, как никто другой, умеют ценить тепло. Просто холод там нельзя переждать – с ним надо бороться и побеждать.

«Анабиоз: Сон разума» – проект, примечательный уже хотя бы тем, что дает пусть и не всеобъемлющее, но достаточно ясное представление о том, каково приходится человеку в царстве вечных льдов. Когда из колонок доносятся тоскливые завывания вьюги и сухой хруст снега под валенками, а экран застилает белая пелена метели, по-

неволе начинаешь мерзнуть за компанию с главным героем. Прогулка по выстуженным помещениям ледокола способна заставить чувствовать себя неудобно, даже если вы сидите в теплом кресле с урчащим котом на коленях и попиаете кофе из любимой чашки.

Игру сложно назвать страшной. Здесь, конечно, присутствуют эффектно появляющиеся монстры и подспудная боязнь за сохранность собственной шкуры, но это отличается от ужаса, который вызывали ранние части серии Silent Hill и второй System Shock. Основной упор в «Анабиозе» сделан на двух

Александр попадает на атомный ледокол с целью узнать, что же там произошло





чувствах – постоянного холода и радости от обнаружения нового источника тепла, и на оптимистическом посыле – какие бы кошмары вокруг ни творились, их вполне можно преодолеть и все исправить.

Догадывался ли простой советский полярник Александр Нестеров, что срочный вызов по указанным координатам приведет к расследованию убийства, возвращением в прошлое и столкновениям с порожденными стужей созданиями, единственное желание которых – ликвидировать каждого, кто посягнул на их стылое существование? Его путешествие стартовало с провала под лед, и стало бы на свете одним окоченевшим утопленником больше, если бы не внезапно проснувшееся умение переигрывать

последние минуты жизни людей заново. И вот вместо того чтобы разбиться при падении, нанизаться на острые обломки или банально замерзнуть в шаге от выхода (в начале игры можно вдоволь налюбоваться собственным трупом в разных обстоятельствах), Александр попадает на атомный ледокол «Северный ветер» с целью узнать, что же там произошло, и попытаться предотвратить катастрофу.

Игровой процесс построен от первого лица, в целом достаточно привычен и позволяет сходу освоиться с управлением. Но есть и нюансы. К примеру, обилие теплых вещей несколько сковывает движения, а потому перемещается герой довольно медленно. Как ни странно, к тяжелой поступи Александра

» Под водой приходится отгонять чудовищ резаком



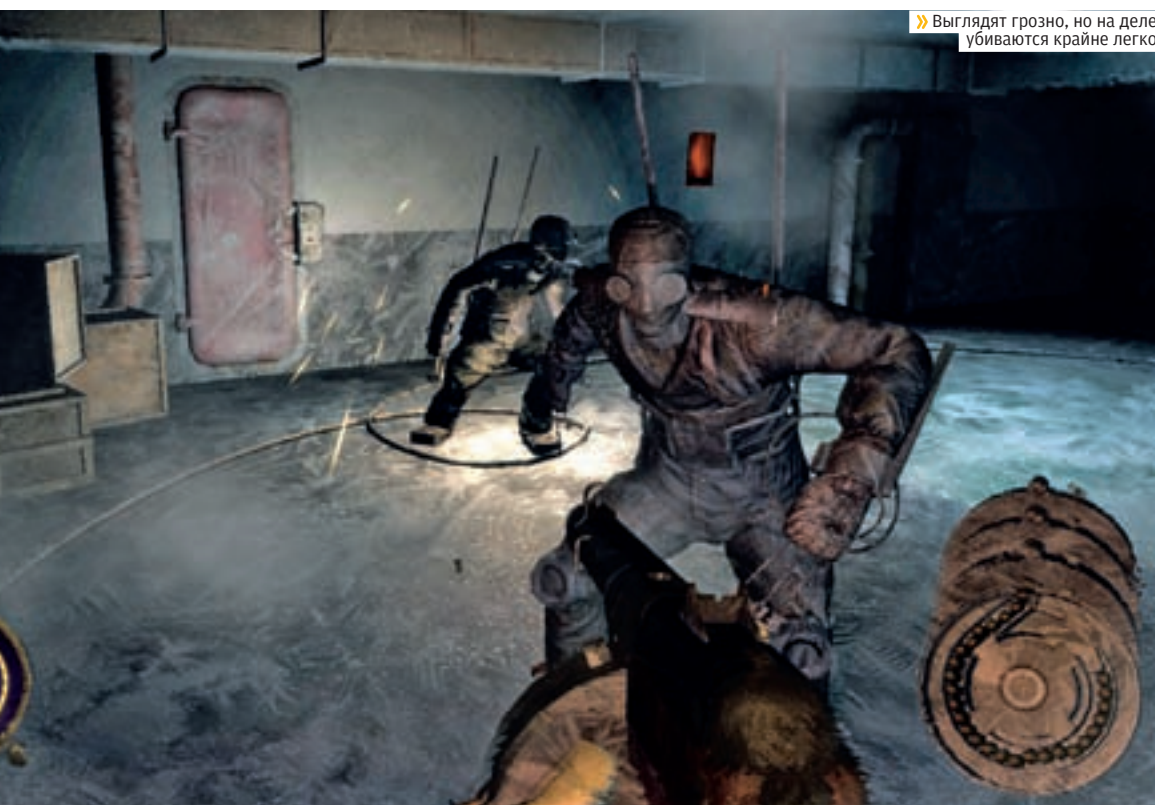
❧❧ Неприятельские удары наносят повреждения именно холодом ❧❧

несложно приноровиться и раздражения она не вызывает. Скорее всего оттого, что монстры здесь тоже никуда не спешат, да и маршброски на большие дистанции сценарием не предусмотрены.

Вопреки опасениям патронов повсюду валяется предостаточно и экономить их не нужно. Другой вопрос, что перезарядка тут длится непривычно долго, а значит, стоит научиться решать все проблемы, уложившись в одну обойму. Частенько сходимся с противниками и врукопашную. Вовсе не из-за дефицита боеприпасов. Ос-



» Рассказываемая по ходу игры «Легенда о Данко» имеет явные параллели с сюжетом



➤ ПАСПОРТ

Жанр survival horror
Разработчик Action Forms
Издатель «1С»
Сайт www.anabiosis-game.com

Action Forms

Старейшая киевская студия, авторы первого отечественного трехмерного боевика, теперь выступившие пионерами и в жанре survival horror.

Игры Chasm: The Rift, «Вивисектор: Зверь внутри», серия Carnivores
Сайт www.action-forms.com





» Капитан. Именно его смерть привела к катастрофе

Ментальное эхо

Недаром разработчики так гордятся своей находкой. «Ментальное эхо» – это красивое название способности главного героя возвращаться в прошлое и наблюдать происшедшие события. А зачастую даже влиять на них. Кем нам только не придется побывать на протяжении игры. И простым матросом, спасающимся от затопления в трюме, и водолазом, и бегущим заключенным, и даже белым медведем, которого пытаются выкурить из берлоги охотники. Есть возможность посмотреть на самого себя глазами монстра и оказаться в теле коровы, предназначенной на убой. Многие эпизоды заслуживают маленького «Оскара» в награду. Вам наверняка надолго запомнится заплыв на резиновой лодочке, на которую пытается влезть зомби, или отстрел монстров в полной темноте, где единственным источником света выступает направляемый вашим товарищем прожектор. Причем кое-что можно пронаблюдать с разных точек зрения, вселяясь поочередно во всех участников сцены.

Вмешиваясь в чужие судьбы, помните про главное – никто не должен погибнуть. Если в результате ваших действий оборвалась чья-то жизнь, вы поступили неправильно. Ищите другой путь.

Последние уровни связывают воедино все отрывки истории

вовив несложную, но эффективную боевую систему, вы с удивлением обнаружите преимущества такого способа расправы с некоторыми врагами.

Роль полоски здоровья в «Анабиозе» играет датчик температуры, показывающий и состояние окружающей среды, и самочувствие Нестерова. Неприятельские удары наносят повреждения именно холодом, и когда Александр растрастит последние остатки тепла, он умрет. К аналогичным последствиям может привести и долгое нахождение на морозе, поэтому продолжительные прогулки на свежем воздухе, где бушует снежный буран, не рекомендуются. Для восстановления «здоровья» необходимо искать источники тепла, будь то работающий двигатель, печь или «лампочка Ильича», и греть об них руки. Или же просто какое-то время постоять в отапливаемом помещении – температура тела имеет свойство синхронизироваться с окружающей.

Баланс игры выстроен таким образом, чтобы не терять темп. Если вы только что хорошенько прогрелись – готовьтесь к неприятностям. А пережив ожесточенную схватку или прогулявшись по открытой палубе, можете смело рассчитывать на очередную находку.

Заблудиться на ледоколе довольно сложно, дальнейший путь обычно вполне очевиден, а если нет, то достаточно остановиться и немного подумать, чего же от нас хотят, – тыкаться во все углы совер-



шенно необязательно, как правило, все логично. Несколько смущает неспособность Александра протискиваться в довольно широкие с виду проходы, но это можно списать на внушительную комплекцию и чересчур толстую телогрейку.

Уровню примерно к тринадцатому (из восемнадцати) «Анабиоз» делает резкий перекус в сторону боевика, что явно не идет ему на пользу. Загадки и сюжетные вставки сменяются постоянными стычками с монстрами. При том что против некоторых из них действенна только одна тактика – всадить в брюхо обойму ППШ, прежде чем иссякнет здоровье, – монотонность процедуры начинает жутко раздражать. Встречаются и нахально возникающие прямо из воздуха противники, а также пара мест, где перед боем не дают восстановиться. По счастью, длится это безобразие буквально несколько этапов

и дальше все возвращается на круги своя, но осадок остается. Зато последние уровни пробегаются на одном дыхании, связывая воедино те отрывки истории, что демонстрировались по мере прохождения.

Атмосфера извечного холода удалась разработчикам на славу. Не в последнюю очередь это заслуга отличного звукового ряда. Надрывный кашель Александра, сопровождающий процесс отогрева озябших рук над печкой, вызывают ровно те эмоции, которые должны – дискомфорт, тревогу или облегчение.

С графикой дела обстоят сложнее. С одной стороны, в «Анабиозе»



» Ржавым вентиляем очень удобно драться



» Да, есть в игре и такое...



зе» есть удивительные спецэффекты, которые вряд ли можно будет обнаружить где-либо еще. Войдя в давно пустующее помещение и включив отопление, вы будете наблюдать, как покрытые инеем стены начинают понемногу оттаивать. Изморозь постепенно превращается в воду и стекает вниз, с тихим звоном падают и разбиваются сосульки. Но стоит перекрыть источник тепла, и процесс останавливается, а мокрые поверхности вскоре обледеневают опять...

Грамотно примененные фильтры изображения тоже усиливают атмосферность. Черно-белая дергающаяся картинка во флешбэках,



ядовитая цветовая гамма в последнем сражении, плохая видимость при погружении в воду – все это смотрится очень уместно и здорово.

И в то же время мы имеем угловатые модели персонажей с небогатой анимацией (а уж мимикой...) и размытыми текстурами. При вполне достойно выглядящей воде – жуткие брызги, похожие скорее на пыль или песок. А также периодические мелкие глюки, вроде тумана, внезапно «включающегося», когда вы пересекаете невидимую границу.

Вдобавок игра оказалась достаточно требовательной к начинке системного блока. Для комфорта потребуется видеокарта уровня GeForce 8800GTX с соответствующим процессором и объемом оперативной памяти.

Как результат, у обладателей слабых компьютеров «Анабиоз» попросту будет тормозить, а владельцы топовых конфигураций наверняка видели игры и покрасивее. Самую большую свинью проекту подложил вышедший год назад Crysis. Там тоже сильный акцент делался на эффектах холода, и местами они выглядели куда лучше.

Безусловно, «Анабиоз» трудно советовать всем и каждому. Проект достаточно нестандартен, чтобы кое-кто счел его нудным и пошел дальше рубиться в Quake. Но вот ожидающие глубокого погружения и интересного сценария наверняка оценят труды разработчиков по достоинству. В конце концов, далеко не каждая игра способна вызвать ощущение, называемое «мороз по коже».

❏❏ Баланс игры выстроен таким образом, чтобы не терять темп ❏❏



» А вот с этим призраком лучше не сталкиваться

ОЦЕНКА

Идея Страшная сказка о гибели во льдах

Графика Местами топорная, но все, что связано с эффектами холода, – на высоте

Звук Удивительно хорош и очень способствует погружению в атмосферу

Игра Глубокая атмосфера, приятный геймплей и интересный сюжет с философским подтекстом

ИТОГ

4,5

PALIT®

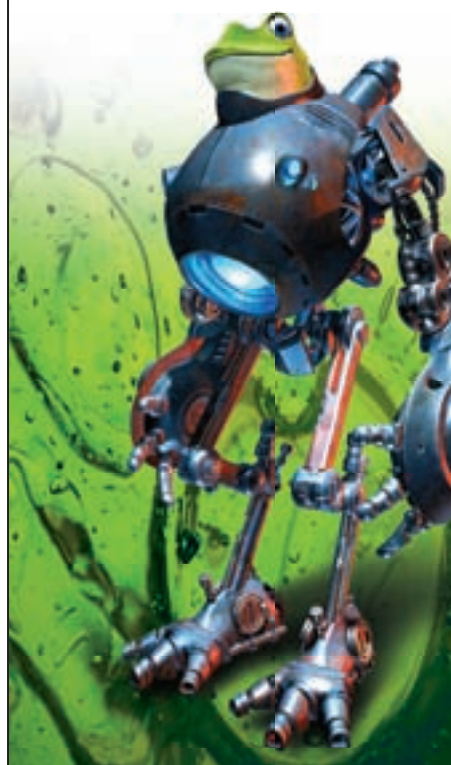
PALITМАРАФОН

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



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

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



gameplay.com.ua/palit

Call of Duty: World at War

Последняя кровь

После триумфальной победы Call of Duty 4: Modern Warfare, которая разошлась тиражом, превышающим 10 млн копий, нет ничего удивительного в желании Activision закрепить успех франчайза среди новоиспеченных фанатов. Сюрпризом стало другое – вместо того чтобы продолжать эксплуатировать современную тематику, издатели вновь обратились к старым наработкам и дали денег на скриптовый боевик в декорациях Второй мировой войны.



» Партизанен паф-паф!



Найти объяснение столь странному решению несложно. Вероятно, инвесторы просто не предполагали, что четвертая часть окажется до такой степени удачной, поэтому заранее заказали Treyarch игру в проверенном сеттинге. Поразмыслив, маркетологи все же не поставили проекту заветную пятерку в названии и тем самым дали основание полагать – «номерная» пятая часть Call of Duty расскажет о каком-то другом конфликте.

Итак, Call of Duty: World at War вновь предлагает нам вспомнить печальную историю середины XX века. Правда, в этот раз речь идет не о начале или кульминации войны, а о ее финале. Как и в четвертой части, повествование ведется с двух точек зрения. С одной стороны, мы помогаем молодому американскому солдату и его боевым товарищам заставить одуматься Японию, которая предательски напала на Перл-Харбор. С другой – нам показывают наступление войск СССР на фашистскую Германию. Действия разворачиваются в очень далеких друг от друга уголках земного шара, привнося в сюжет необходимое разнообразие. Впрочем, как в каждой истории

с заранее известным финалом, создать напряженную атмосферу, в отличие от той же Modern Warfare, не удастся. Да и вряд ли кому-то нужна дополнительная мотивация для того, чтобы сразиться с нацистами или безумными японскими милитаристами. А любознательный игрок всегда сможет ознакомиться с историческими хрониками, просмотрев небольшие ролики, которые демонстрируются нам при загрузке уровней.

Оставаясь верной заветам франчайза, Treyarch продолжает создавать нестандартных и запоминающихся персонажей. Чтобы индивидуальность главных героев стала еще ярче, разработчики даже пригласили на озвучку кинозвезд: Кифера Сазерленда (Kiefer Sutherland), широко известного телезрителям по образу Джека Бауэра из сериала «24», и Гэри Олдмена (Gary Oldman), который в последнее время снимается во всех крупных блокбастерах, начиная с «Гарри Поттера и узника Азкабана» и заканчивая «Темным рыцарем». Причем Олдмена хочется отметить особо. Озвученный им советский вояка в приклеенной шапке благодаря своим репликам стал едва ли не самым запоминающимся соратником за всю кампанию.

Проблема World at War заключается в том, что игра вышла после Modern Warfare, которая по многим параметрам превосходит творение Treyarch. Особенно это чувствуется в режиссуре. Если в Call of Duty 4 постоянно взрывались атомные бомбы, проводились вылазки в Чернобыль, устраивались публичные казни и путешествия на огромной летающей крепости, то здесь количество действительно захватывающих моментов можно пересчитать по пальцам. Как нам кажется, винить в этом стоит



» Типичный социал-демократический ариец



» Классическая next-gen-палитра

сам сеттинг. Ведь подобного мы уже видели много. Пылающие дома, немецкие танки и толпы фашистов настолько приелись, что щегольнуть настоящей новизной и свежестью на жеваном-пережеваном материале вряд ли получится.

Справедливости ради отметим, что здесь имеются свои занятые моменты. В частности, удался Сталинград. Вот мы лежим в знаменитом фонтанчике и смотрим на то, как немцы методично расстреливают наших товарищей. Глаза героя открыты и неподвижны – надо сойти за мертвого, чтобы выжить. Затем начинается подлинный «Враг у ворот». Вместе с наставником, который голосом Олдмена смачно повторяет «черт», мы проходим краткий курс молодого снайпера, ловко попадая во всех многочисленных врагов (в том числе и в ненавистных собак). Есть еще несколько других занятых эпизодов, включая охоту на немецкого генерала, которого удастся убить только в самый последний момент. Вообще «русские» уровни сделаны здорово. Фашисты, как тараканы, бегут от танков и озверев-

настоящему запоминающийся момент – ураганный полет на военном самолете. Вы мечетесь от одного пулемета к другому, взрываете катера, губите корабли, перемалываете пролетающих камикадзе в фарш. Очень мощный этап с потрясающими спецэффектами. Неплохо показан и штурм императорского дворца, когда из густого тумана на вас бегут десятки безумных солдат. Местные враги ведут себя куда изобретательнее, нежели их немецкие коллеги, – прячутся в специальных ямах и выскакивают из них, словно чертики из табакерки, вдобавок любят расставлять силки и сидеть на пальмах, обвешавшись камуфляжем. Вот только в остальном западная кампания получилась совсем не драматичной.

Если Call of Duty 4 была попыткой оживить серию, превратить ее в киноблокбастер, автором которого вполне мог бы быть Майкл Бэй, то новая Call of Duty – это возвращение к истокам, когда разработчики еще не боялись рисовать красную кровь и сажать Гитлера в костюм большого шагающего робота. World at War – одна из самых brutальных игр пос-



» B5 – ранил. B6 – убил

зическими задачками, инновационными гейм-дизайнерскими решениями и заумными сюжетами творение Treyarch представляется стоящим по колено в трупах алкоголиком Васей с обрезом в руке и печатью векового похмелья на лице. Если еще раз обратиться к сравнению с кинематографом, то самым верным эквивалентом будет «Рэмбо 4». Минимум смысла – максимум действия, что особенно остро ощущается во время кампании за СССР. Разумеется, авторы пытаются добавить пафоса, вставив сцену с водружением знамени на Рейхстаг или танковым наступлением, однако основная фишка игры, конечно, не в этом, а в примитивном (но от того не менее интересном) процессе расстрела противников.

Оппоненты в World at War погибают, почти как в Soldier of Fortune, то есть максимально эффектно. Отрываются головы, руки, ноги, кровь течет рекой. Вооружившись крупнокалиберным пулеметом, вы кромсаете пехоту в капусту, разрывая на части грузовики и бронетехнику. Обычная винтовка способна снести голову напрочь. Что уже говорить о сочетании, например, закрытого помещения и двуствольного дробовика. Самое замечательное, что оружия в игре много: от снайперских винтовок и

пистолетов до пулеметов и танков. Звезда этого кровавого праздника – безусловно, огнемёт. Поджаривать противников нужно будет в основном в Японии. В некоторой степени данный «инструмент» дает вам неоспоримое тактическое преимущество, ведь выкурить местных солдат из их подземных тоннелей другим способом не удастся. Отметим, что огонь распространяется и на виртуальную растительность, хотя сделано это не так реалистично, как в Far Cry 2. В целом стрельба в World at War оставляет чрезвычайно приятное впечатление и вызывает самые теплые ассоциации с древним DOOM.

Проблема World at War заключается в том, что игра вышла после Modern Warfare

ших советских солдат, а они в свою очередь забрасывают противников «коктейлями Молотова» и поливают свинцом из ППШ.

Американские приключения оказались куда скучнее. Единственный по-

леднего времени. По уровню насилия она легко переплюнет всех конкурентов, включая деяния Маркуса Феникса и его квадратнолицых друзей.

Рядом с нынешними интеллигентными шутерами с их изощренными фи-



ПАСПОРТ

Жанр shooter
Разработчик Treyarch
Издатель Activision
Издатель в СНГ «Новый Диск»
Сайт www.callofduty.com/CoDWW
Возраст 18+

Treyarch появилась на свет в теплой Калифорнии в 1996 году и спустя пять лет перешла под крыло Activision. В 2005-м в состав фирмы была включена Gray Matter Interactive. Продолжая работать над Call of Duty, сотрудники компании теперь займутся и играми с участием Джеймса Бонда.
Игры Spider-Man, Call of Duty 3, Die by the Sword, Quantum of Solace
Сайт www.treyarch.com

» Слова «красиво» тут уже явно не хватает



Новое творение Treyarch построено на базе движка Call of Duty 4: Modern Warfare. Преимущество данной технологии очевидно – производительность. Мы носимся по уровням, словно гоночный автомобиль. Количество кадров в секунду опускается ниже 60 только в очень перегруженных сценах, вроде разрушения очередного здания в Берлине или заполнения тоннеля метро водой (эпизод явно позаимствован из кинофильма «Искупление»). Не имеет значения ни количество врагов на уровне, ни степень напичканности локации объектами – игра неизменно держит производительность. К несчастью, все в этом мире имеет свою цену, и за скорость в World at War пришлось заплатить качеством. Здесь есть много зрелищных моментов, которые не стыдно вставить в любой военный фильм, но от общего ощущения технологического несовершенства отделаться не удастся.

Похоже, Activision снова удалось выпустить замечательную игру и не посрамить серию

Возможно, это первый звоночек, свидетельствующий о том, что Epic пора бы уже показать, какие вещи сможет рисовать их Unreal Engine 4.

Разумеется, Call of Duty: World at War не стала бы достойным продолжателем сериала, если бы в ней не было разветвленного мультиплеера. Здесь игра раскрывается по-настоящему. Во-первых, разработчики сделали кооперативное прохождение для четырех человек. Кампанию от начала до конца можно пробежать плечом к плечу с приятелями, что соответствующим образом отражается на всем игровом процессе. Во-вторых, имеется множество дру-

гих многопользовательских режимов, как хорошо знакомых любителям шутеров (*Capture The Flag*, *Team Deathmatch*), так и относительно оригинальных, вроде *Headquarters* (захват и удержание базы противника), *Domination* (захват определенной точки на уровне для получения очков), *Sabotage* (уничтожение взрывом склада соперников). Игрокам предлагается обширный набор классов, отличающихся характеристиками и комплектом вооружения. Никуда не делись и столь полюбившиеся перки. Правда, карт маловато, но эту проблему разработчики смогут легко решить с помощью скачиваемого



контента. Тут стоит упомянуть еще об одном бонусном развлечении, которое открывается после прохождения всей кампании – специальной игре на выживание, где необходимо отбиваться от толп зомби-нацистов. Настоящий *Crimsonland* в трехмерном обличье. Нужно постепенно набирать очки и тратить их на покупку стволов и получение доступа к другим локациям на уровне. Вышло чрезвычайно весело.

Похоже, Activision снова удалось выпустить замечательную игру и не посрамить серию. Пусть это и не такой крупный хит, как четвертая часть, но все равно очень достойное развлечение. Выигрышное сочетание Второй мировой с «мясом и кровичей», отличная кампания за СССР, высокая скорость и продуманный мультиплеер вряд ли заставят покупателей пожалеть о потеряном времени и потраченных деньгах. К сожалению, не самая выдающаяся графика, чересчур короткая продолжительность и отсутствие каких-либо значительных инноваций наводят на печальные мысли о том, что снова повернуть этот же трюк не удастся. Во всяком случае – в ближайшие годы.

ОЦЕНКА

Идея Мясо с кровью

Графика Старая, но быстрая

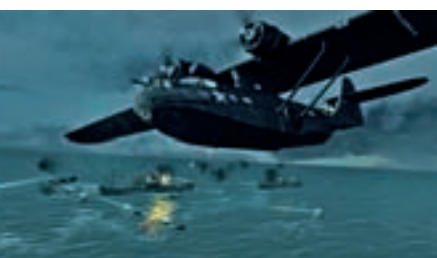
Звук Советский гимн, балалайка и много криков

Игра Громкая и безжалостная

ИТОГ

4,5

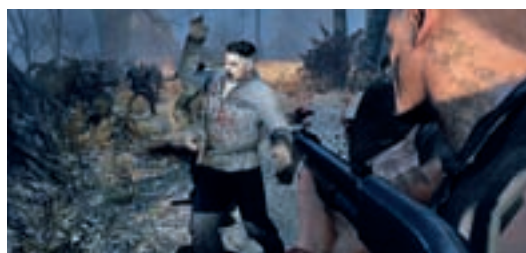
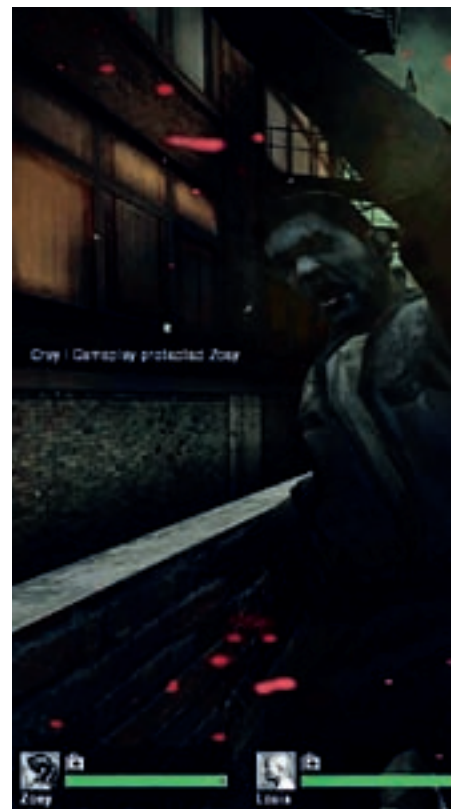
» Сверху холодно, снизу жарко, вокруг враги



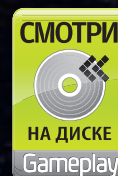
АНАБІОЗ

С О Н Р А З У М А





Left 4 Dead



No hope. No cure. No problem

Зомби сейчас страшно популярны. Они появились в новой Call of Duty, атаковали мир World of Warcraft и планируют поработить «казуалов» силами PopCap Games, разрабатывающей игру на соответствующую тематику. Так что компания Valve очень своевременно выпустила Left 4 Dead – проект, который по праву можно считать лучшим зомби-шутером современности.

Ярослав Сингаевский

Связка Left 4 Dead выполнена в лучших традициях кино об оживших мертвецах – то есть максимально прямолинейна и примитивна. Некий вирус превращает людей в зомби, выжить удастся лишь случайным счастливым, обладающим иммунитетом против заразы. К такому относится и четверка главных героев, которые должны с боем прорваться к точке эвакуации, – именно эта задача явля-

ется основной во всех игровых кампаниях.

СЦЕНАРИЙ

Захватывающим сценарием Left 4 Dead вас не удивит – все-таки проект ориентирован на многопользовательский режим. Да, номинально здесь есть *Single*, в котором роль живых игроков берут на себя достаточно сообразительные боты. Но, сказать по правде, он страшно скучен и годится разве

что для тренировки перед выходом в онлайн. Скорее всего, именно акцент на сетевые бои и не позволил уделить внимание сюжетной составляющей, хотя для этого имелись отличные предпосылки.

Вот, например, разные сообщения и послания на стенах Safe Houses (особых комнат, в которых заканчиваются/начинаются этапы). С их помощью можно было донести до игроков массу интересной информации. Но я не нашел ничего,

кроме предположений об источнике заразы (военный эксперимент), размышлений о том, как быстро Инфицированный превращается в зомби (несколько дней, пара часов, моментально) и неких намеков на одного загадочного персонажа. В основном надписи – это или подделки вроде «Держитесь железнодорожных путей!», или истеричные лозунги в стиле «Бог умер».

Не буду скрывать, меня подобное положение вещей расстроило.



Компании тщательно продуманы с точки зрения левел-дизайна



Разработчикам совсем не обязательно писать сложный сценарий, связывающий все кампании. Но они могли бы оставить нам больше интригующих намеков: упоминаний о героях, локациях, коды, рисунки и т. д. Уверен, комьюнити на основе таких фактов самостоятельно придумало бы феерическую драму, восстановив общую картину по кусочкам, – вспомните историю с воссозданием хронологии событий вселенной Half-Life.

К сожалению, ничего подобного здесь нет. Игру это хуже не делает, но в то же время нельзя сказать, что ее потенциал был раскрыт полностью.

КАМПАНИИ

В Left 4 Dead четыре кампании – No Mercy, Dead Air, Death Toll и Blood Harvest, которые абсолютно самодостаточны. Каждая состоит из пяти карт. Никаких взаимосвязей между эпизодами нет. Это отде-

льные истории, рассказывающие о приключениях Выживших (Survivors): они пробиваются на крышу городского госпиталя (туда прилетит вертолет спасателей), пробиваются к реке, чтобы уплыть на катере, устраивают марафонский забег по разрушенному терминалу аэропорта (на взлетно-посадочной полосе стоит уцелевший самолет) и блуждают по сельской местности, пытаясь выйти на связь со всемогущими военными.

Опробовав в демо-версии первые две карты из дебютной No Mercy, многие высказывали опасение, не будет ли Left 4 Dead проходить слишком быстро. Спешу заверить, это не так. Локации (особенно предшествующие завершению истории) достаточно велики, на пути то и дело встречаются развилки, а значит, дойти до некоего ключевого пункта можно по-разному. В конце карт разработчики, как правило, предлагают попытаться отбить массированные атаки зомби, ну а финальный эпизод каждой кампании – самый настоящий Crimsonland. Находясь в условно ограниченном пространстве в ожидании помощи (вертолета, катера, броневика и т. д.), вы должны отражать волны противников, накатывающиеся со всех сторон. На экране в такие моменты – полный хаос: вспышки выстрелов, перекошенные

ПАСПОРТ

Жанр first person shooter
Разработчик Valve Software
Издатели Valve Software/EA
Издатель в СНГ «Акелла»
Сайт www.l4d.com
Возраст 18+

Valve Software Справедливости ради отметим, что идея игры принадлежит Turtle Rock Studios. Задумка сотрудников этой студии оказалась настолько удачной, что глава Valve Гейб Ньюэлл (Gabe Newell) предложил ребятам влиться в коллектив его компании. Те, конечно же, согласились.
Игры Portal, Team Fortress 2, серии Half-Life, Counter-Strike
Сайт www.valvesoftware.com

злой рожой Инфицированных, хлещущая литрами кровяшка и отлетающие оторванные конечности.

Кампании тщательно продуманы с точки зрения левел-дизайна. Только вам станет душно в тесных застенках, как отряд тут же оказывается на свежем воздухе. Едва надоест блуждать в потемках, как герои выходят на освещенное пространство. Местами возникает необходимость задействовать





» Настоящая Баба-Яга

технику. Например, подъемник доставит отряд на крышу соседней постройки, а дернув рычаг, управляющий краном, вы опустите контейнер, по которому словно по мосту герои пройдут дальше. Разумеется, активация всей этой махины моментально привлекает внимание зомби, и не факт, что вы переживете их нападение.

Локации достаточно разнообразны: городские улицы, канализационные системы, заброшенный парк, автомобильный туннель, железнодорожная станция, ферма с кукурузными полями... При этом игра не воспринимается как случайный набор уровней – все этапы выдержаны в едином графическом стиле и удачно сочетаются друг с другом.

ВЫЖИВШИЕ

Бравые ребята – беспечный байкер Френсис (Francis), шустрая девица Зои (Zoey), забавный офисный сотрудник Луис (Louis) и бывалый вояка Билл (Bill) – на деле ничем не отличаются друг от друга. То есть все персонажи имеют одинаковый запас здоровья, скорость передвижения и высоту прыжка, каждый может использовать любое оружие и т. д. Поэтому вопрос «Кем иг-

ручка. Стоит кому-либо из персонажей оказаться в беде – остальные тут же должны поспешить ему на помощь. Желательно делиться аптечками (с собой разрешено носить один медпакет) и болеутоляющими (временно пополняют запас здоровья). Возможно, именно тот игрок, которому вы только что передали свои лекарства, спасет вас от гибели пару минут спустя.

Кстати, Выжившие не умирают сразу – получив тяжелое ранение, они, ожидая помощи, какое-то время барахтаются на полу (при этом есть возможность отстреливаться от наседающих противников). Воскрешать компаньона разрешено лишь три раза – после чего он выбывает из строя и появляется в одной из расположенных на карте запертых комнат. Освободить пленника – первостепенная задача, потому как отряд, потерявший несколько бойцов, вряд ли переживет массивную атаку Инфицированных.

ИНФИЦИРОВАННЫЕ

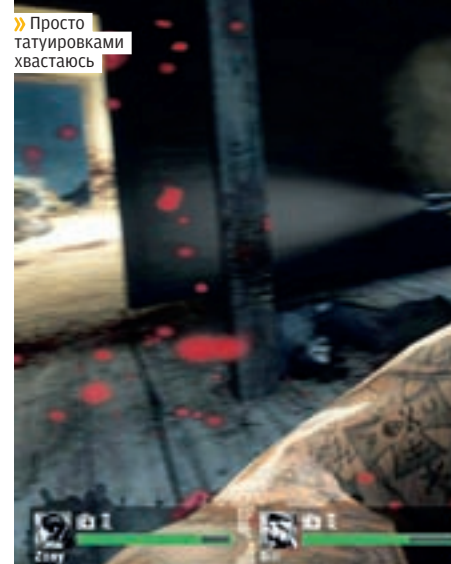
Зомби в Left 4 Dead – не медлительные сомнамбулы, а быстрые, агрессивные и сообразительные твари. Они не ходят, а бегают, при-

пятствия задержат нападающих лишь на очень короткое время. Зато вы сможете подстрелить несколько гадов сквозь дыры, которые они проламывают в двери, перед тем как снести ее с петлей окончательно.

Помимо рядовых противников, есть и боссы. Толстяк (Boomer) метко плюет кислотой, а после смерти смачно взрывается. Если вы «заляпались», поспешите найти укрытие или хотя бы прижаться к ближайшей стене (так вас труднее окружить) – помеченные Толстяком цели становятся приманкой для появившейся толпы зомби. Курильщик (Smoker) своим длинным языком захватывает Выживших и выдергивает их вверх или в сторону, подальше от остальных членов отряда. Охотник (Hunter) умеет прыгать на огромные расстояния и моментально валить свою жертву на землю, теперь без помощи напарника освободиться не удастся. Танк (Tank), представляющий собой ходячую гору мускулов, швыряет камни и машины и способен буквально парой ударов отправить в мир иной абсолютно здорового персонажа. Каждое появление Танка – настоящее испытание для команды.

Не менее неприятным сюрпризом оказывается и сидящая посреди дороги Ведьма (Witch). Эта громко ноющая и всхлипывающая дама не атакует вас сразу, но она терпеть не может громких звуков и яркого света. Не хотите нарваться на неприятности? Выключите фонарики на оружии и постарайтесь не шуметь. Тому, кто потревожит Ведьму, придется несладко.

Кстати сказать, все события на картах – в том числе и появления рядовых Инфицированных и боссов – контролирует так называемый Режиссер (AI Director). Система искусственного интеллекта постоянно анализирует действия команды и, основываясь на полученных данных, вносит изменения в ход игры. Если отряд орудует умело, то количество зомби увеличится, боссы станут появляться



» Просто татуировками хвастаются



» Пусти, гад!

чаще и т. д. И наоборот, новичкам и неопытным борцам с нечистой AI Director поможет: уменьшит число нападающих, подкинет аптечки и оружие помощнее. Благодаря этому каждое прохождение по-своему уникально. Вы никогда не знаете наперед, откуда появятся «ожившие мертвецы», сколько их будет, какие встретятся боссы. Казалось бы, это просто генератор случайных событий – но до чего же драматические эпизоды он создает! Иной киномодевр позавидует. Replayability у данного проекта без преувеличения великолепный.

АРСЕНАЛ

Выбор оружия в игре невелик, зато все стволы отлично сбалансированы. Пистолеты (можно стрелять с двух рук) не очень мощные, но имеют бесконечный боезапас. Пистолет-пулемет не отличается убойной силой, однако скорострельность его на высоте. Дробовики – обычный и автоматический – великолепно работают по целям, находя-

Вы никогда не знаете наперед, откуда появятся «ожившие мертвецы»

рять?» не имеет смысла. Кого-то огорчит отсутствие разделения на классы, но, поверьте, хлопот и без них хватает.

Начнем с того, что в игре включен Friendly Fire, поэтому приходится постоянно следить, куда и в кого стреляешь. Очень быстро приобретаешь навык приседать, оказавшись перед отрядом, чтобы товарищи не ранили в спину. А напавшего на друга Охотника учишься по возможности оглушать прикладом, а не сбивать, разряжая в него дробовик, – в этом случае можно заодно запросто снести половину здоровья герою.

Left 4 Dead напоминает о таких важных человеческих качествах, как взаимоподдержка и взаимовы-

чем по возможности зигзагами. Умеют перебираться через заборы, лазить по лестницам и прыгать на головы. Правда, их не научили открывать двери, но такие пре-

» Взрыв мозга





Выбор оружия в игре невелик, зато все стволы отлично сбалансированы



» Скорее на процедуры!

щимся на небольшой дистанции. Штурмовая винтовка удобна практически в любой ситуации, вот только патроны расходует быстро. Пули, выпущенные из охотничьего ружья (читай: снайперской винтовки), обладают огромной проникающей способностью и убивают рядового зомби с первого попадания.

Кроме того, вы можете носить с собой один «коктейль Молотова» или одну бомбу (pipe bomb). Первый, взрываясь, заливает огнем довольно внушительную площадь, вторая издает звук, привлекательный для Инфицированных, которые бросаются на нее, как мухи на варенье. После детонации «мухи» разлетаются в клочья. Рассиrowанные атаки помогут отразить стационарные пулеметы (minigun), установленные в ключевых местах.

ИГРОВЫЕ РЕЖИМЫ

В традиционном игровом режиме Выжившие, контролируемые игроками, сражаются против Инфицированных (за их поведение отвечает AI). При этом, если кто-то из ваших друзей не успевает к началу матча, его роль временно возьмет на себя бот. Он же перехватит управление героем, когда вам надо отвлечься от экрана (специальная функция *Take a Break*).

В Left 4 Dead четыре уровня сложности, отличающихся количеством наносимых вам повреждений, числом атакующих зомби и скоростью их реакции на Выживших. *Easy*, скорее всего, покажется неинтересным даже тем, кто с видеоиграми знаком лишь понаслышке – уж больно тупы противники и сильны герои. *Normal*, устанавливаемый по умолчанию, сгодится для первого ознакомления с новыми картами и для игры в команде с ботами. Отправляясь воевать с ожившими

мертвецами в компании с друзьями, следует выбирать *Advanced* или *Expert*. На максимальном уровне сложности игра моментально преобразуется, становится напряженнее и интереснее. Цена ошибки растет, поэтому действовать надо очень четко и слаженно. Если у вас нет гарнируры, настоятельно рекомендую ее приобрести – возможностей встроенной системы коротких сообщений явно недостаточно для тактической координации. А вовремя информировать о чем-то товарищей, используя строку чата, удается редко – динамика происходящего слишком велика.

Для тех, кто уже хорошо освоился с Left 4 Dead и исходил вдоль и поперек все кампании, предназначен режим *Versus*. В нем играют две команды по четыре человека, попеременно берущие на себя роль то Выживших, то Инфицированных боссов. Соответственно, первые, как и обычно, пытаются добраться живыми и невредимыми до Safe House в конце карты, а вторые совместно с рядовыми зомби всячески им мешают (за успешные действия командам начисляются очки, которые в финале суммируются). Каким именно боссом вы будете играть (доступ-

ны все за исключением Ведьмы), определяется случайным образом. После чего следует выбрать место респауна, соблюдая два условия: не оказываться в прямой видимости Выживших и не появляться уж очень близко возле них.

Versus – лучшая составляющая проекта. Если хотите, его квинтэссенция. Инфицированные боссы, контролируемые людьми, действуют намного коварнее и непредсказуемее AI-оппонентов. Геймплей превращается в непрерывную кровавую мясорубку. «Полный конец обеда!» – как говорил один из героев книг Макса Фрая.

ГРАФИКА

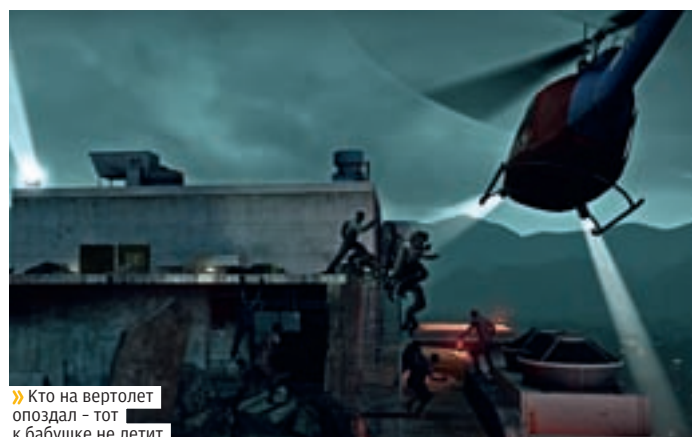
Проект выполнен на хорошо известном движке Source, поэтому технологический уровень игры характеризуется фразой «как в Half-Life 2». Над картинкой, видно, работали весьма усердно. Окружение смоделировано аккуратно, а персонажи выразительны и легко запоминаются. Атмосфера отличная, причем многие локации перекликаются с популярными кинолентами о зомби. Стилизация под фильм очень старательная, начиная с загрузочных экранов, представляющих собой

рекламные постеры «киноленты» и заканчивая мастерски поставленным светом и пленочным зерном (film noise) на экране.

Ко всему перечисленному Left 4 Dead не слишком требовательна к железу. Уверен, каждый сможет подобрать оптимальные для своего PC графические настройки. Ну а тем, кто предпочтет версию игры для Xbox 360, и вовсе не надо беспокоиться об апгрейде.

ФИНАЛ

Left 4 Dead не только лучший из имеющихся на сегодня зомби-шутеров, но также и великолепный способ провести незабываемый вечер в компании с друзьями. Таким увлекательным кооперативным режимом могут похвастаться очень немногие проекты, а упомянутый AI Director позаботится о том, чтобы каждая игровая сессия запомнилась вам надолго. К тому же, зная политику Valve в отношении своих творений, мы вправе надеяться на постепенное развитие Left 4 Dead, дополнение ее новыми возможностями. Пользовательские моды уже стали появляться как грибы после дождя. А это значит, что со временем игра станет еще лучше.



» Кто на вертолет опоздал – тот к бабушке не летит

ОЦЕНКА

Идея Весело и страшно

Графика Атмосферная

Звук Пугающий

Игра Великолепный зомби-шутер

ИТОГ

S'S

Mirror's Edge



Беги, Вера, беги

В этом году Electronic Arts и DICE выпустили чудесный консольный шутер Battlefield: Bad Company, который покори нас своими уникальными надписями на русском языке и наличием золотого вертолета. Партнеры решили не останавливаться на достигнутом, подготовив к концу осени еще одну занятную игру – Mirror's Edge. Компиляция обрывков давно реализованных идей в сочетании с множеством смелых дизайнерских решений – должно быть интересно.

Кирилл Токарев

Представьте себе следующую картину: недалекое будущее, тоталитарное общество, где все информационные потоки контролируются. Единственный надежный способ доставить посылку или важное сообщение – обратиться к трейсерам, тренированным «бегунам», ловко прыгающим по крышам высотных зданий. За представительницу этой опасной профессии нам и предлагается играть. Однако не стоит думать, что Mirror's Edge это

просто симулятор паркура или футуристическое переосмысление Assassin's Creed со спортивной девушкой в главной роли.

В реальности все гораздо прозаичнее. Перед нами нестандартный платформер от первого лица. Сочетание, мягко говоря, опасное. Каждый, кто когда-нибудь играл в FPS, помнит, насколько раздражающими могут оказаться прыжки «с видом из глаз». Достаточно упомянуть финальный уровень Half-Life, легко приводящий в бешенство даже

очень спокойного человека. Проблема тут не в самих платформах, хотя они приелись всем еще во времена 8-битовых игрушек, а в том, что вид от первого лица просто не подходит для прыжков. Отправляясь в воздух, мы никогда не знаем, где приземлимся, так как персонаж в большинстве случаев движется, словно летающий кирпич.

Смелые гейм-дизайнеры из DICE нашли выход из сложной ситуации. Им удалось подарить игроку настоящее виртуальное тело. Попытки создать осязаемую оболочку для «шагающего пистолета» предпринимались еще со времен первых массовых FPS. Вплотную приблизиться к достоверной реализации этой идеи смогли разве что сотрудники Starbreeze Studios (страшную Jurassic Park: Trespasser в расчет не берем). В прошлогодней The Darkness у игрока и впрямь появилось тело, которое соответственно реагировало на виртуальную действительность. Невооруженным взглядом заметно, что DICE внимательно изучила вышеупомянутый проект. Главная героиня Фейт (Faith), точно так же, как Джеки Эстакадо (Jackie Estacado), выставляет перед собой ладони, когда подходит вплотную к стене, активно ловит руками воздух, когда летит с сорокового этажа навстречу серому асфальту, смешно хло-



» Мама запрещала Фейт общаться с незнакомцами в черных масках

ПАСПОРТ

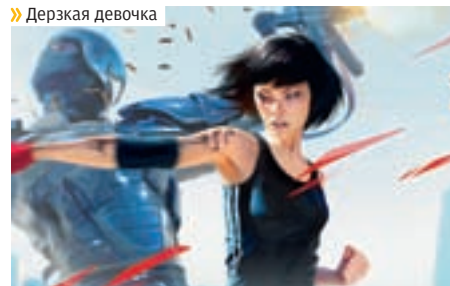
Жанр action/platformer
Разработчик DICE
Издатель Electronic Arts
Дистрибьютор в Украине
 «Софтпром»
Сайт www.mirrorsedge.com
Возраст 16+

DICE

Шведская компания Digital Illusions Creative Entertainment была основана в 1988 году стараниями четырех человек. Прорывом для фирмы стал шутер Battlefield 1942. В 2004-м студию приобрела Electronic Arts.

Игры Motorhead, Midtown Madness 3, серия Battlefield
Сайт www.dice.se

» Дерзкая девочка



пается на попу и задирает ноги, рухнув с небольшой высоты. Впрочем, это все больше эстетика, стильные конфетки, важные не столько для геймплея, сколько для того, чтобы проникнуться симпатией к персонажу, которого показывают буквально пару раз за всю игру. Основное достоинство нашего виртуального тела в Mirror's Edge – его физические свойства, влияющие на динамику и скорость передвижения. Теперь, к примеру, мы умеем разгоняться. Казалось бы, не столь уж большое достижение, но на самом деле данное нововведение полностью меняет игровой процесс. Разница в ощущении примерно такая же, как между Super Mario Bros. и Sonic the Hedgehog.

Поддерживать темп сложно. Прежде чем мы сможем повторить маршрут из рекламного трейлера, придется освоить управление. Игра не имеет ничего общего с паркур в Assassin's Creed. Здесь недостаточно зажать одну-единственную кнопку, чтобы начать вытворять чудесные кувырки в воздухе и стоять на ушах. Система контроля, предлагаемая DICE, действует не так много клавиш на геймпаде, но заставляет постоянно принимать смелые решения, экспериментировать. Научиться управлять Фейт довольно легко,

однако чтобы полностью освоить все тонкости, понадобится целая жизнь. На первый взгляд, набор акробатических приемов весьма ограничен: прыжок, подкат, бег по стене в вертикальном или горизонтальном направлении, отскоки, кувырок... На практике же комбинация всех этих нехитрых трюков превращает каждую пробежку по уровню в уникальный аттракцион. Конечно, чтобы просто добраться до очередной красной двери, вовсе не обязательно проявлять чудеса сноровки и ловкости, но уделив минимум внимания выбору дороги и своевременному выполнению требуемого приема, мы будем стократно вознаграждены чувством глубокого удовлетворения. Соревноваться с самим собой в элегантности прохождения препятствий здесь действительно очень интересно.

Кроме совершения нечеловеческих прыжков с крана на кран, Фейт также умеет драться и стрелять. Хотя вступать в конфликт с противниками стоит только в самом крайнем случае, совсем обойтись без рукоприкладства не удастся. Правый «курок» отвечает за обычный удар рукой, но если мы сначала подпрыгнем, то получится уже удар ногой в стиле Брюса Ли, а если пригнемся – предательский тычок в пах. Чем-то напоминает

F.E.A.R., не так ли? Правда, здесь гораздо больше всяких других изощренных способов обезвредить защитников правопорядка. Главное – не забывать сочетать различные приемы, и тогда даже Чак Норрис усташит нашего кунг-фу.

Во время рукопашной схватки предоставляется возможность выхватить оружие прямо из лап врага. Сделать это нужно в тот момент, когда ствол подсветится ярко-красным цветом. По сути, это все те же quick time events, только в новом оформлении. Для облегчения задачи в такие моменты стоит включать короткое замедление времени (невидимая шкала восполняется при успешном разбеге). С оружием в руках Фейт неспособна высоко прыгать, карабкаться или кувыряться, зато она метко

» Проверка вестибулярного аппарата на надежность



Кроме совершения нечеловеческих прыжков, Фейт также умеет драться и стрелять



» Какая же игра обходится без канализаций?

Здания и крыши полностью выбелены, как тестовые комнаты в Portal



стреляет до тех пор, пока в магазине есть патроны. Потом ствол просто выбрасывается. Нужно понимать, что огнестрельное оружие здесь – полезный, но необязательный бонус. Много палить придется в основном ближе к финалу.

Весь геймплей Mirror's Edge обычно сводится к пересечению серии крыш, усеянных трубами, кондиционерами, антеннами, строительными сетками и прочими препятствиями, которые главная героиня с легкостью преодолевает. Иногда приходится нажать кнопку или повернуть вентиль, чтобы освободить путь, но в большинстве случаев мы просто улетаем от дружной команды спецназовцев либо от вертолета с крупнокали-

берным пулеметом. Освежают эти акробатические приключения погони за другими трейсерами. Было бы замечательно, если бы все локации пролетались в зверином темпе, но, увы, человек несовершенен, а игра «про прыжки» не может обойтись без падений. Сложных мест немного, к тому же большинство из них легко преодолеваются, надо только внимательно изучить управление, однако очередная неудачная попытка долететь до злосчастного уступа вряд ли доставит кому-то особенное удовольствие. К счастью, DICE не стала слишком увлекаться хардкором и понатыкала по уровням множество чекпоинтов и автоматических сохранений, хотя в некоторые моменты нет-нет да и возникает желание оторвать разработчикам руки.

С открытыми локациями в Mirror's Edge все в общем понятно: красота, стиль, синее небо, зеркальные поверхности. Но стоит игре нырнуть в закрытые помещения, как она превращается в Half-Life. Мы должны пробираться между выключенными вентиляторами в метро, бегать по футуристичес-



» Город в Mirror's Edge фантастически красив

ким офисам, лазить по складам и воздуховодам. Все эти занятия кажутся абсолютно надуманными и ненужными в местном «воздушном» сеттинге. К тому же они практически полностью исключают нелинейность прохождения и, откровенно говоря, просто скучны.

Любителей сверхсовременной графики игра тоже не порадует. Здесь фактически полностью отсутствуют спецэффекты, врагов чрезвычайно мало, архитектура простейшая – сплошь квадраты и прямоугольники. Спасает ситуацию оформление, построенное в основном на контрасте цветов. Во время прохождения активные предметы вроде специальных ящиков, позволяющих выше прыгнуть, или труб, по которым разрешается взбираться вверх либо спускаться вниз, динамически подсвечиваются алым, что, во-первых, помогает ориентироваться при поиске оптимального пути, а во-вторых, создает очень красивое сочетание оттенков. Сами здания и крыши полностью выбелены, как тестовые комнаты в Portal. Невероятно, но от этого не возникает ощущения больницы. Наоборот, местные декорации, несмотря на намеренную стилизацию, воспринимаются словно настоящий город будущего. Где Mirror's Edge действительно «проседает», так это в сюжетном плане. Построив удивительный мир и создав очень интересный геймплей, авторы не сумели сочинить достойную интригу. История с подставленной сестрой и поисками истинного убийцы известного политика подается во время рисованных роликов, которые недалеко ушли по стилю от мультфильма Samurai Jack, а также коротких

заставок на движке, где герои проявляют минимум человеческих эмоций.

Истинный смысл проекта открывается уже после основной кампании, которая пробегается за несколько вечеров. Самая большая радость, во имя которой и стоит покупать игру, – режим гонок на время. Найдите оптимальный способ прохождения и побейте заводской рекорд или скачайте из сети запись чужой «партии» и попытайтесь пролететь через уровень еще быстрее. Медитация в чистом виде.

В Mirror's Edge легко влюбиться, но сложно ее любить. Это не идеальная игра, как бы нам того ни хотелось. DICE создала инновационный геймплей, взяв несколько старых идей, и завершила их в очень эффектную упаковку. Хотя какое значение имеет способ приготовления, если финальный продукт в состоянии заставить вас (пусть ненадолго) испытать столькие переживания?

ОЦЕНКА

Идея Прыжки от первого лица

Графика Стильная, но не очень технологичная

Звук Отличная заглавная песня и тихий эмбиент в процессе

Игра Стремительная, красивая и... короткая

ИТОГ

4.5



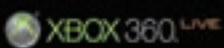
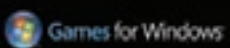
» Дяденька, можно ваш автомат подержать?



Е3 2008: Краща гра виставки

Приготовься к будущему™*

Fallout 3



PLAYSTATION 3



ZeniMax
КОМПЬЮТЕР

Bethesda
SOFTWARES



Приготуйся до майбутнього*

Fallout® 3 © 2008 Bethesda Softworks LLC, a ZeniMax Media company. Bethesda Softworks, Bethesda Game Studios, ZeniMax and related logos are registered trademarks or trademarks of ZeniMax Media Inc. in the U.S. and/or other countries. Fallout, Prepare for the Future and related logos are trademarks or registered trademarks of Bethesda Softworks LLC in the U.S. and/or other countries. All rights reserved. Microsoft, Windows, the Windows Vista Start button, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos 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. «P», «PLAYSTATION» and «PS3» Family logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All Rights Reserved.

© 2008 ЗАТ «1С». Усі права захищено. Виробництво в Україні «ДП Версофтпро».

World of WarCraft: Wrath of the Lich King

Михаил Зинченко



Снежное королевство

Развлекать поклонников World of WarCraft разработчики из Blizzard начали почти за месяц до выхода Wrath of the Lich King. Стало очевидно, что повторение истории с практически безвозмездной раздачей эпического обмундирования, как было перед запуском The Burning Crusade, геймеры воспримут с еще большим скепсисом, чем в прошлый раз. Поэтому на потеху публике выдали систему достижений (achievements), зарабатывать которые принялись даже очень сдержанные игроки.



» Новый аттракцион для ценителей экстрима

Механизм предполагает начисление особых очков за совершение и самых обыденных действий (исследование новых и старых территорий, выполнение квестов), и абсолютно безумных (уничтожить за оговоренный срок десять индюшек первого уровня или прыгнуть с большой высоты и не разбиться). Веселье не прекращалось почти месяц. Кто-то старался выловить редчайшую рыбу прямо посреди столицы противоположной фракции (орды рыбаков Альянса практически осадили Оргриммар, да и орков в Стальгорне стало больше обычного), кто-то повторял подвиг самого известного паладина World of WarCraft Лироя Дженкинса, кто-то заново посещал все подземелья классической игры.

Ну а запуск серверов одного из самых перспективных конкурентов – Warhammer Online: Age of Reckoning – в Азероте отметили с помпой. Так уж получилось, что это событие совпало с традиционным Фестивалем пива. И пока EA боролась за новых игроков, в World of WarCraft можно было до полусмерти загнать ездового барана, а то и вовсе обзавестись зайцелопом, причем окружающие видели его лишь на пьяную голову. Однако веселье не сбивало общего настроения – Азерот готовился к очередной войне. В столицу Альянса из дальних странствий вернулся король Вариан Ринн, при этом в Штурмграде открылся гигантских размеров порт, на стапелях которого до-

World of Warcraft перестает быть игрой в привычном для нас понимании

страивались гигантские же корабли. Не меньшее оживление обнаружилось и в столицах Орды. И вот заветный день настал, и толпы жаждущих ринулись сначала в магазины за вожделенной коробкой, а потом и в Нордскол.

ВЫ НЕ ГОТОВЫ?

Чтобы насладиться новым дополнением к World of Warcraft, ваши персонажи действительно должны быть 70-го уровня. Однако учитывая прекрасную локализацию игры, а также значительно ускорившийся рост героев с 1-го по 70-й уровень, особых препятствий на пути к ледяному трону нет даже для новичков. Не считая того, что самого Артаса мы сможем увидеть не скоро, потому как, говоря словами уже покоренного нами Иллидана, еще не готовы.

Повторения истории с первыми днями в The Burning Crusade, когда за нужных для заданий монстров начиналась настоящая борьба, разработчики постарались избежать, дав игрокам возможность самостоятельно выбирать из двух равноценных стартовых зон. Сказать, что контента в дополнении много, – это не сказать ничего. Каждая административная единица Нордскола превосходит в размерах несколько локаций Калимдора или Восточных Королевств. Пейзажи традиционно меняются от суровых заснеженных фьордов до зарослей пальм в вулканическом кратере.

В Wrath of the Lich King изблюбленная Blizzard грань – игра уже давно

балансирует между масштабной эпической сагой и ироничным, порой просто забавным приключением – становится еще тоньше. Вот вы лихо носитесь на танке по полю, разгоняя бесчинствующих зомби Плети, а спустя час участвуете в грандиозном сражении за столицу отрекшихся. Помогаете своим новым абсолютно замечательным союзникам – моржам-кляккарам, разъезжая вдоль ледяных обрывов на гигантской черепахе, управляемой удочкой с морковкой на конце, и пытаетесь хохотать не слишком громко. А через пару десятков минут смотрите настоящий фильм о сражении сил Орды и Альянса против Короля-лича, сопереживая героям происходящего чуть ли не до слез.

Подземелий для добычи новой экипировки (как и полагается, старое эпическое обмундирование отправляется торговцам) предостаточно, при этом игра еще на шаг приблизилась к совсем нехардкорным игрокам. Даже у человека, который готов тратить на World of Warcraft не больше нескольких часов в неделю, есть все шансы получить от нее удовольствие и увидеть львиную долю контента. Ведь множество инстансов успешно осваиваются группами лишь в 5 или 10 человек, а выбор их велик, было бы только желание играть.

О неоднозначности нового класса рыцарей смерти (death knight) споры на официальных и прочих форумах, посвященных World of Warcraft, не утихали многие месяцы до выхода

аддона. Однако ничего сверхъестественного не произошло, механика игры не сломалась, а первая волна жаждущих попробовать себя в роли паладина смерти уже схлынула. Как бы то ни было, если у вас есть хоть один персонаж старше 55-го уровня (единственное условие для того, чтобы вы смогли создать собственного темного бойца), обязательно завершите стартовую линейку заданий для этого класса. Историей длинной в несколько часов разочарованы точно не будете, особенно те, кому легенды вселенной Warcraft действительно интересны. А уж стоящий класс или нет, каждый будет решать сам.

СВЯЗАННЫЕ ОДНОЙ ЦЕЛЮ

С каждым годом, с каждым новым дополнением, с каждым миллионом пользователей World of Warcraft перестает быть игрой в привычном для нас понимании. Нет, существует достаточно небольшая часть потребителей, готовых отдавать виртуальному миру львиную долю своего свободного и не только времени. Чего стоят объединившиеся в гильдию под названием Ensidia игроки из SK Gaming и Nihilum (ранее сильнейшие PVE-гильдии World of Warcraft), которые умудрились освоить содержимое дополнения и убить всех рейдовых боссов Wrath of the Lich King за три дня. Однако сколько бы ни сетовали хардкорные геймеры на неуклонно снижающуюся сложность World of Warcraft, большинство из нас давно приходит сюда не за фиолетовыми пикселями. Игра превратилась в своеобразную многомиллионную социальную сеть с группами, объединенными по интересам, часовым поясам, возраст-

ПАСПОРТ

Жанр MMORPG

Разработчик Blizzard Entertainment

Издатель Activision Blizzard

Дистрибьютор в Украине

«Софтпром»

Сайт www.wow-europe.com

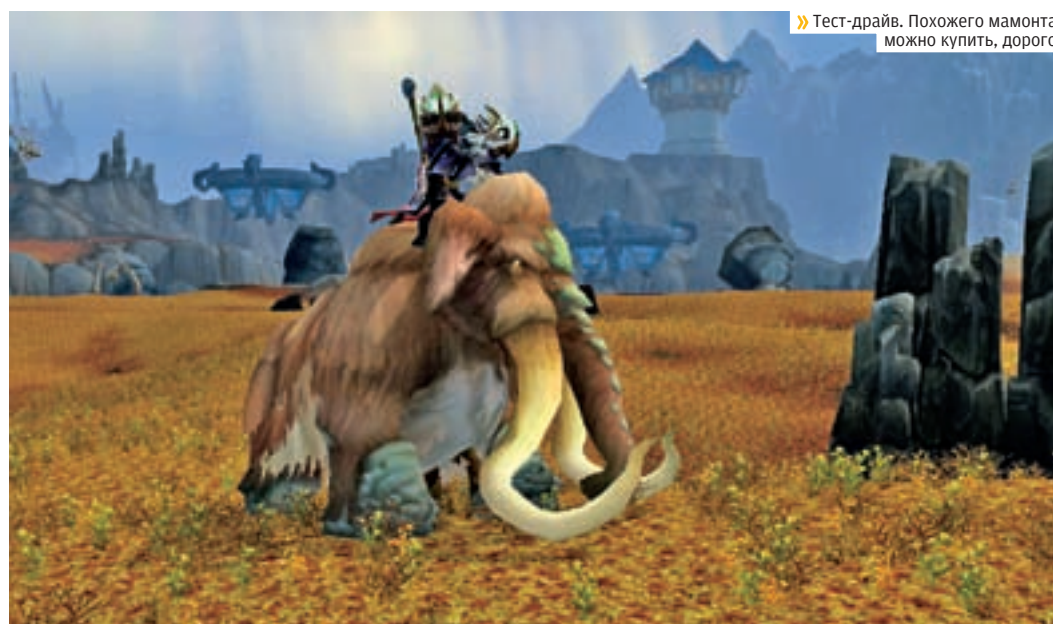
Возраст 12+

Blizzard Entertainment Это тот случай, когда разработчик в представлении не нуждается. Вселенные Warcraft, StarCraft и Diablo известны практически каждому, хоть раз игравшему на PC. И что интересно, дело все-таки в команде, как едином живом организме. Пока еще ни один из проектов, начатых и выпущенных людьми, ушедшими из Blizzard, не стал популярнее шедевров, сделанных студией.

Игры World of Warcraft, серии Warcraft, StarCraft, Diablo
Сайт www.blizzard.com

ной и языковой принадлежности. Последний барьер для многих жителей бывшего СССР исчез после выхода добротной локализации и открытия русскоязычных серверов.

А уж развлечение по душе в свободное от покорения новых подземелий и общения с окружающими время найдет себе каждый. Будь то постройка дорожущего эпического двухместного мотоцикла или ловля монеток в фонтане Даларана – главного города Wrath of the Lich King. Blizzard не просто продает нам игру, а за 13 евро в месяц обеспечивает приятное времяпрепровождение и немало развлечений. И делает это с любовью.



» Тест-драйв. Похожего мамонта можно купить, дорого

ОЦЕНКА

Идея Порция свежих приключений разной степени эпичности для обитателей Азерота

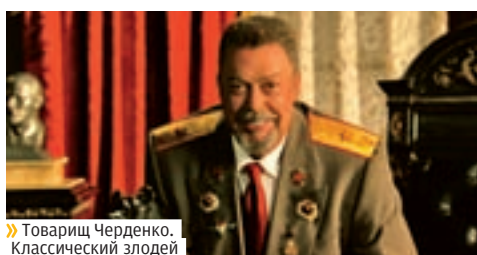
Графика Продолжает эволюционировать с каждым вышедшим дополнением

Звук С любовью созданное музыкальное сопровождение теперь прекрасно дополняет и добротная русская озвучка

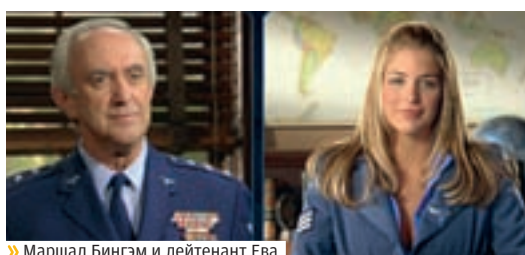
Игра Гигантский мир, который всегда ждет новых игроков или возвращения старожилов

ИТОГ

5/5



» Товарищ Черненко. Классический злодей



» Маршал Бингэм и лейтенант Ева



чего ядерного арсенала СССР, вынуждены сражаться на два фронта, а шансы на победу становятся еще призрачнее, чем раньше...

Невероятно, но режиссером

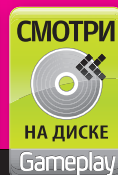
EA LA удалось сделать невозможное, превратив априори скучные брифинги в занимательную комедию абсурда. А шикарный вступительный ролик в Red Alert 3 – вообще одно из лучших творений кинооператоров в видеоиграх и уж

точно лучшее в серии Command & Conquer. В значительной мере тому способствует звездный состав актеров, не понаслышке знакомых нам по культовым фильмам и телесериалам. Эндрю Дивовф (Andrew Divoff) в роли пафосного генерала Крукова с тоннами орденов на груди старательно пародирует незабвенного Леонида Ильича Брежнева. Ну а неповторимая игра Тима Карри (Tim Curry), за считанные минуты прошедшего путь от простого офицера контрразведки до Генерального секретаря, вызывает искреннюю улыбку на протяжении всей кампании за СССР. Не менее увлекательно дела обстоят и у противников Страны Советов. Конечно, нынешняя исполнительница роли Тани, Дженни Маккартни (Jenny McCarthy), так и не смогла превзойти Кэри Вюпер (Kari Wuhrer – Таня в Red Alert 2), зато Джемма Аткинсон (Gemma Atkinson) произвела настоящий фурор в роли офицера Евы из службы разведки. Хотя на пятки ей наступают лейтенант Даши из

Red Alert 3



Gameplay



Gameplay

From Russia with love

Первое знакомство с Red Alert 3 вызывает глубочайшее чувство разочарования. Лубочная картинка, нарочито упрощенная экономика, недосказанный сюжет, общая трэшовость и абсурдность совсем не вяжутся с красочными обещаниями разработчиков. Однако стоит пересилить себя и преодолеть пару-тройку миссий, как впечатление от проекта разительно изменится в лучшую сторону.

Ростислав Панчук

Понимая, что соперничать опереточным войнам русских tovarishch и их заокеанских недругов третий раз кряду никто не захочет, EA LA решила внести в формулу Red Alert новую составляющую – путешествия во времени. В итоге события триквела разворачиваются сразу после завершения кампании за Союзников в Red Alert 2. Хронодесант армии США на Красную площадь увенчался неожиданным успехом,

а спецгент Таня уже вовсю потешается над безобидным премьером Романовым.

Однако последние неинтернированные офицеры Красной армии предпринимают тщетную попытку изменить череду событий с помощью машины времени. Цель заговорщиков – ликвидировать Альберта Эйнштейна, гения, обеспечившего превосходство Союзников. Секретная операция вроде бы проходит успешно, и знаменитый уче-

ный навсегда исчезает из истории человечества, прихватив с собой рецепт изготовления ядерного оружия. Но предполагаемая победа коммунизма обернулась лишь краткой передышкой для Страны Советов. Грубое вмешательство в тонкую структуру пространства-времени породило очередную угрозу для всего цивилизованного мира – Империю восходящего солнца. Теперь новый премьер и его верный генерал, лишенные могу-



Сюжетная кампания Red Alert 3 переполнена комическими моментами

стран соцлагеря и мисс Тойяма с родины самураев. А Дж. К. Симмонс (J. K. Simmons – известен как издатель газетенки Daily Bugle в трилогии «Человек-Паук») великолепно сыграл взбалмошного и чересчур радикального президента США.

К нашему огромному разочарованию, гроза всех империалистов – советский снайпер Наташа Волкова – видна на экране буквально пару секунд. Да и сумасшедшему профессору, изобретателю машины времени, роль которого исполнил Питер Стомаре (Peter Stormare), не было уделено достаточно внимания. Зато настоящим праздником становится каждое по-

явление в роликах Джорджа Такеи (George Takei) – он играет Императора Страны восходящего солнца и привносит неповторимый восточный колорит в варварский мир «Красной угрозы».

Сюжетная кампания Red Alert 3 не может похвастаться большим количеством миссий, зато переполнена комическими моментами. Чего только стоит оборона базы ВМС Японии в Перл-Харборе от атаки гайдзинов или же таинственное превращение известных каменных изваяний президентов США на горе Рашмор (Mount Rushmore) в оружие массового поражения! Вот только начальная идея путешествий во времени



почему-то так и не нашла своего развития, из-за чего финальный видеоролик вызывает легкое чувство разочарования. Но кто знает, возможно, сценаристы просто оставили себе простор для маневра при разработке неминуемых аддонов?

Наличие трех принципиально различных рас в современных RTS уже давно стало стандартом. Но далеко не в каждой удастся создать действительно интересные наборы противоборствующих юнитов. Год назад Petroglyph сумела удивить всех, выпустив Universe at War, и вот теперь пришла очередь EA LA. Красная армия, Союзники и наследники самураев разнятся между собой во всех аспектах геймплея и при этом великолепно сбалансированы, за что хочется искренне поаплодировать разработчикам.

Различия между сторонами начинают проявляться уже на этапе строительства базы. Так, у Советов здания возводятся в реальном времени, как в приснопамятном StarCraft, Союзники сохранили верность классической очередности постройки из С&СЗ, а сооружения воинственных азиатов выполнены в виде роботов-дронов, которые распаковываются в любом

ПАСПОРТ

Жанр стратегия реального времени

Разработчик EA Los Angeles

Издатель Electronic Arts

Дистрибьютор в Украине «Софтпром»

Сайт

www.commandandconquer.com

Возраст 16+

Electronic Arts

Los Angeles

Одна из крупнейших внутренних студий могучей Electronic Arts, которая подарила нам массу интересных стратегий и шутеров.

Игры GoldenEye: Rogue Agent, Boom Blox, диалогия The Lord of the Rings: The Battle for Middle-Earth, серии Medal of Honor, Command & Conquer, Red Alert

Сайт eala.ea.com

удобном для вас месте (нечего и говорить, как сильно это сказывается на мобильности «самураев»).

Баланс был соблюден и между вооруженными силами воюющих наций. Союзники уповают на стра-



Воевать вместе с живым союзником куда интереснее



» Большая красная ракета – настоящая мечта доктора Фрейда



» Бочки с порохом на парашютах – дешево и... эффективно!



» Вертолеты Twinblade СССР – лучшее средство для точечных ударов по врагу с воздуха в любой точке карты



» А без униформы они тоже ничего

тегические бомбардировщики, Япония не имеет себе равных на море, а СССР пугает всех могучими дирижаблями «Киров» и обновленными танками «Апокалипсис». Впрочем, если говорить об универсальности, то здесь опять-таки на первое место вырывается Страна восходящего солнца – ее юниты относительно слабы, зато практически каждый из них способен трансформироваться в другую боевую единицу либо активи-

ровать очень полезные спецвозможности.

Значительные изменения претерпела система ресурсов. Вместо залежей руды теперь – обычные шахты, разбросанные по карте. Соответственно, весь алгоритм добычи полезных ископаемых сводится к постройке завода по переработке возле такой шахты и...все! С одной стороны – жуткое упрощение, ведь стратегии сеттинга C&S славятся своей уникаль-

ной концепцией контроля за территорией, однако она ныне не действует. Но если мыслить глобальнее, в третьей части авторы всего лишь довели до ума оригинальную схему сбора ресурсов Red Alert, в свое время беззастенчиво скопированную из Command & Conquer с ее тибериумом. Да и вправду, руду надо добывать в шахтах, а не собирать серебро-золото, чудом появившееся прямо на поверхности земли.

Одной из главных особенностей Red Alert 3 рискну назвать отнюдь не разрекламированный кооперативный режим, а отличную интеграцию морских и наземных батальонов. Карты в игре сделаны так, что без взаимной поддержки абсолютно всех видов войск вы долго не

продержитесь. Кстати, строить базы теперь можно не только на суше, но и на море, что опять же в корне ломает привычные принципы RTS. Если забыть о развитии флота, то весьма вероятно, что, к примеру, лихая атака базы азиатов силами ваших «Апокалипсисов» захлебнется в огне дальнобойных орудий дредноутов, которые хитроумный соперник расположил в тылу, у побережья. Особенно сильно такая нехватка тех или иных юнитов чувствуется в нескольких миссиях кампании, где нам искусственно закрывают доступ к флоту или авиации, вынуждая на собственном опыте убедиться, насколько сложно в RA3 воевать без одного из видов войск.

Но давайте возвратимся к упомянутому выше режиму совместного прохождения. Признаться, я (подобно многим другим фанам RTS) с большим скепсисом воспринял идею EA LA о проектировании всех карт с оглядкой на Co-op. Спорю нет, воевать вместе с живым союзником куда интереснее, но какой смысл переносить элементы сетевой игры в исконно однопользовательскую кампанию? Тем не менее EA сумела угодить всем и на этот раз. Место человека в любой

Япония не имеет себе равных на море, СССР пугает дирижаблями «Киров»



» У кого танков больше, тот и победит



Red Alert 3 есть чем удивить даже прожженных техноманьяков

рово выглядят и спецэффекты – я не раз ловил себя на том, что специально приносил в жертву несколько своих танков, чтобы снять еще один яркий скриншот с красочными взрывами. Аналогично обстоят дела и с музыкальным сопровождением. Обновленный Hell March от Фрэнка Клепаки (Frank Klepacki) звучит неплохо, но не более того, зато феерический гимн СССР о великом Советском медведе от Джеймса Ханнигана (James Hannigan) по праву заслуживает культового статуса. В остальном саундтрек полностью соответствует сеттингу Red Alert: СССР отличается мрачными мелодиями, Союзники любят залихватский панк, а если вы станете на сторону Страны восходящего солнца, то услышите элементы J-Rock с восхитительными этническими мотивами.

История вселенной Red Alert развивается по спирали. В свое время вторую часть серии фанаты восприняли в штыки, обвинив игру в неканоничности. Забавно, но сейчас ее многие критикуют лишь за то, что она не настолько

сильно похожа на предыдущий эпизод, как хотелось бы. Ну разве это плохо? Не исключено, что от Red Alert 3 ждали большего, но у проекта и без того достаточно достоинств, ловко скрывающихся за обманчивой китчевой оберткой. Так что кто знает, может быть, спустя какое-то время именно Red Alert 3 мы и будем ставить в пример всем остальным разработчикам RTS?



» Монумент неизвестной обезьяне

момент готов занять сообразительный AI-генерал, который прикроет ваш тыл или же обеспечит совместное наступление на позиции противника. Ну а наличие союзника на поле боя вынуждает полководца сражаться еще более отчаянно, чтобы не упустить гордый титул истинного победителя. Сам же искусственный интеллект заметно улучшился со времен C&S3: грамотно ориентируется в перипетиях битвы и использует моменты прекращения огня для активного увеличения своей армии. Единственное, что разочаровывает в AI, – неидеальный pathfinding, что для игры серии C&S, ранее особо этой проблемой не особо грешившей, просто несolidно.

А вот лубочная графика, так неприятно поражающая при первом знакомстве с игрой, на поверку оказывается очень симпатичной. Гротескные «Апокалипсисы»

и дредноуты СССР, могучие крейсера и роботы-трансформеры Страны восходящего солнца, вся мощь высоких технологий Союзников смотрятся удачно – Red Alert 3 есть чем удивить даже прожженных техноманьяков. Здо-



» Демонтаж памятника загнившему капитализму



ОЦЕНКА

Идея Мини-революция в жанре RTS, приправленная «клюквой» о вечном противостоянии Запада и Востока

Графика Чересчур мультяшная, но тем не менее стильная

Звук Полностью соответствует сеттингу

Игра Отличное продолжение серии Red Alert, живая классика жанра

ИТОГ

4.5/5



Midnight Club: Los Angeles

Богдан Афанасьев

Полетаем?

Серия Midnight Club подзадержалась на консолях предыдущего поколения, и ей приходится нагонять конкурентов, которые уже успели засветиться на new-gen-платформах. Речь идет, конечно же, о Burnout и Need for Speed. Ну а раз не получилось задавить противников числом, то, может, получится умением?

Midnight Club все так же дарит нам открытый мир – от него разработчики, похоже, никогда не откажутся. Лос-Анджелес в игре весьма достоверен. Не гарантирую 100%-ную точность (а ее и быть не может – реальные мегаполисы мало приспособлены для стритрейсинга), но знакомые места узнаю даже я, знакомый с городом ангелов только по голливудским боевикам. Детализация этой единой большой трассы впечатляет, тут игра не уступает ни Burnout Paradise, ни Grand Theft Auto IV. Динамически меняются погода и время суток, а такого конкуренты пока не предлагают. В последних версиях Need for Speed изменчива только погода, а в вечно сухом Burnout Paradise мы хоть и наблюдали закаты и рассветы, но выглядели они, право слово, весьма блекло. Кроме того, гонщики Paradise City, кроме нас любя-

мых, почему-то предпочитали ездить с выключенными фарами. А вот в Midnight Club: Los Angeles все сделано просто на «отлично»: облачное ли утро, ясный ли день или дождливая ночь – эффекты неизменно радуют глаз. Да и заметный то тут, то там product placement позволяет верить в виртуальный Лос-Анджелес, делая его почти настоящим. НПС на улице – еще один жирный плюс. Надоедает ведь ездить по городам-призракам.

Разработчики обещали воссоздать в Midnight Club: Los Angeles дух стритрейсерской субкультуры.

Они это сделали, но весьма своеобразно. Здесь есть неплохая (для аркадной гонки) история с нашим безымянным альтер эго в главной роли плюс все стандартные перипетии, ожидающие его при восхождении на профессиональный олимп. Ничего нового, ну и ладно, не очень-то и хотелось. Гонки делаются на сюжетные, прописанные в сценарии, и те, в которых мы можем сами выбрать противника. Нужно только на перекрестке поморгать фарами встречной машине – и понеслась!

А еще в нас вселили надежду, что эта часть серии наконец-то будет рассчитана не только на любителей сверхсложных заездов. Размечтались! Да, в паре первых соревнований противники услужливо притормаживали перед финишем, но им быстро надоело. А дальше начался форменный беспредел – на старте вне зависимости от того, насколько наша машина



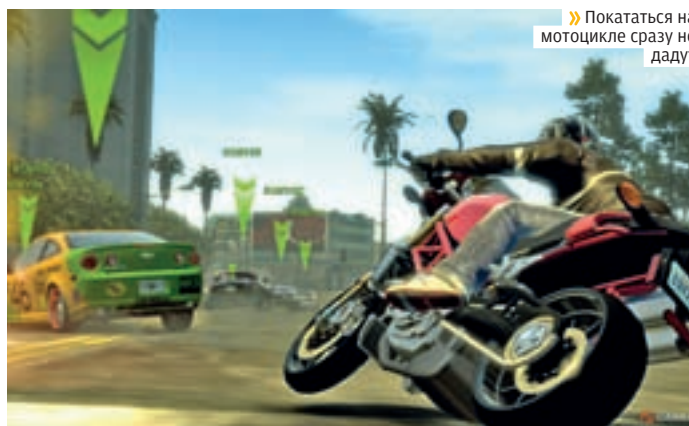
Физика сделана превосходно – баланс между аркадой и симулятором идеален



» Главное, не смотрите на надпись на заднем плане

мощнее авто соперника, он рвет с места, сразу же опережая на пару корпусов. И заметьте, без использования нитро! Прокачка своей тачки эффекта почти не дает – мой супертюнингованный мускул кар спокойно обходил какой-нибудь гольф. Возникает ощущение, будто игра подстраивается под наш уровень мастерства и при этом дает AI форы. Под конец побеждать удается, лишь когда соперники допускают ошибку и врезаются в другие машины, и то при условии, что мы наступаем им на пятки. Надеемся на скорое появление патча, исправляющего это безобразие.

В процессе гонки к веселью могут присоединиться и копы. Ребята в форме шутить не любят, и здесь, в отличие от Need for Speed, арест практически всегда гарантирован, заезд же будет проигран. А если встретимся с полицейскими между миссиями, то проще сразу остановиться и заплатить штраф. Поверьте, не стоит носиться по городу, пытаясь сбросить их с хвоста, все равно не получится. Наше основное достоинство в игре – это очки репутации. Они зарабатываются участием в гонках, уходом от полиции и т. д. По мере набора баллов повышает-



» Покататься на мотоцикле сразу не дадут

ся уровень протагониста, а также открывается доступ к новым машинам и запчастям.

Детализация автомобилей неплоха – на уровне последних эпизодов Burnout и Need for Speed (жаль только, доступных моделей здесь меньше). Машинам, создающим трафик, как всегда, полигонов не хватает, но благодаря грамотному дизайну это практически незаметно. Физика сделана превосходно: здесь выдержан идеальный баланс между аркадой и симулятором, потому управляешь автомобилем интуитивно, и он ведет себя на трассе именно так, как ожидаешь. В общем, от гонки просто получаешь удовольствие. Маши-

ны отличаются поведением на дороге, да и тюнинг весьма ощутимо влияет на их характер. Бьются они хоть и не столь зрелищно, как в Burnout Paradise, но довольно ярко, и постепенно несчастное средство передвижения можно привести в нерабочее состояние. Если процесс трансформации авто в груды металлолома произойдет во время свободной поездки по городу – не беда, но если непосредственно на трассе, то, увы, придется проходить ее заново.

Кастомизируется практически все. Здесь команда поработала на совесть: салон меняется почти полностью – руль, кресла, обивка, а не только цвет и тип спидометра,



» NIGHTCLUB

Жанр racing

Разработчик Rockstar San Diego

Издатель Rockstar Games

Дистрибьютор в Украине

«Софтпро» (PS3)

Сайт www.rockstargames.com/midnightclubLA

Возраст 12+

Rockstar San Diego

Компания ранее именовалась Angel Studios Interactive Entertainment и известна, в частности, своим проектом Midtown Madness. Кроме того, Rockstar San Diego – первая из внутренних студий Rockstar, разработавшая игру для new-gen-конsoles.

Игры Red Dead Revolver, Rockstar Games presents Table Tennis, диалогия Smuggler's Run, серия Midnight Club

Сайт www.rockstarsandiego.com

Midnight Club: Los Angeles все так же дарит нам открытый мир

» Архитектура местами изысканностью не блещет



» Оцените отражение на глянцевой поверхности авто

как у некоторых, – что непременно порадует любителей прокатиться с видом от первого лица. Жаль, самостоятельно ваять обвес (в Need for Speed такое возможно) нельзя, но это в принципе и не нужно – готовых деталей более чем достаточно.

Кстати, кроме стандартных видов: из кабины, сзади, от бампера и т. д., появилась новая action-камера. Гонку мы по-прежнему наблюдаем от третьего лица, но при ускорении камера смещается

А по качеству онлайн-составляющей проект не имеет себе равных

вниз и в сторону, и тогда мы словно чувствуем скорость. Порадовала возможность просмотра записи заездов – почему-то в последнее время разработчики начали о ней забывать.

В игре достаточно самых разных состязаний: от обычных гонок (кто быстрее, по контрольным точкам, из пункта А в пункт Б и т. д.) до доставки чужого автомобиля в целости и сохранности за строго отведенное количество минут. В процессе прохождения сюжетной линии нам выдают одно задание за другим, но выполнять их все не обязательно – по городу рассекает толпа стритрейсеров, которые жаждут с нами посостязаться. Однако забывать об этих миссиях не стоит, ведь они открывают доступ к новым автомобилям и деталям.

Многопользовательская составляющая великолепна – 16 игроков могут одновременно

участвовать в довольно разнообразных соревнованиях. Кроме традиционных здесь нашлось место даже для нескольких вариаций Capture the Flag. Никаких проблем в онлайн-режиме я не наблюдал, а находить партнеров для игры по Сети оказалось совсем нетрудно.

И хотя разработчики так и не сдержали обещаний снизить сложность игры, все остальное они сделали на высочайшем уровне: смена погоды и времени суток, живой город, отменные модели автомобилей и удобное управление... А по качеству онлайн-составляющей, по моему мнению, проект не имеет себе равных. Рекомендую Midnight Club: Los Angeles всем поклонникам аркадных гонок.

P.S. Если вы пользуетесь Xbox 360, то стоит обновить dashboard до ноябрьской версии, так как в ней есть возможность



установки игр на жесткий диск. Время подзагрузок перед гонками и при вызове карты значительно уменьшается.

ОЦЕНКА

Идея Стритрейсинг в городе ангелов

Графика Тут игра практически не уступает Burnout Paradise, а в некоторых аспектах даже превосходит ее

Звук Саундтрек, как и в предыдущих частях, весьма неплох, а эффекты под стать музыкальному оформлению

Игра Сиквел, каким он должен быть. Не более, но и не менее

ИТОГ

4.5/5



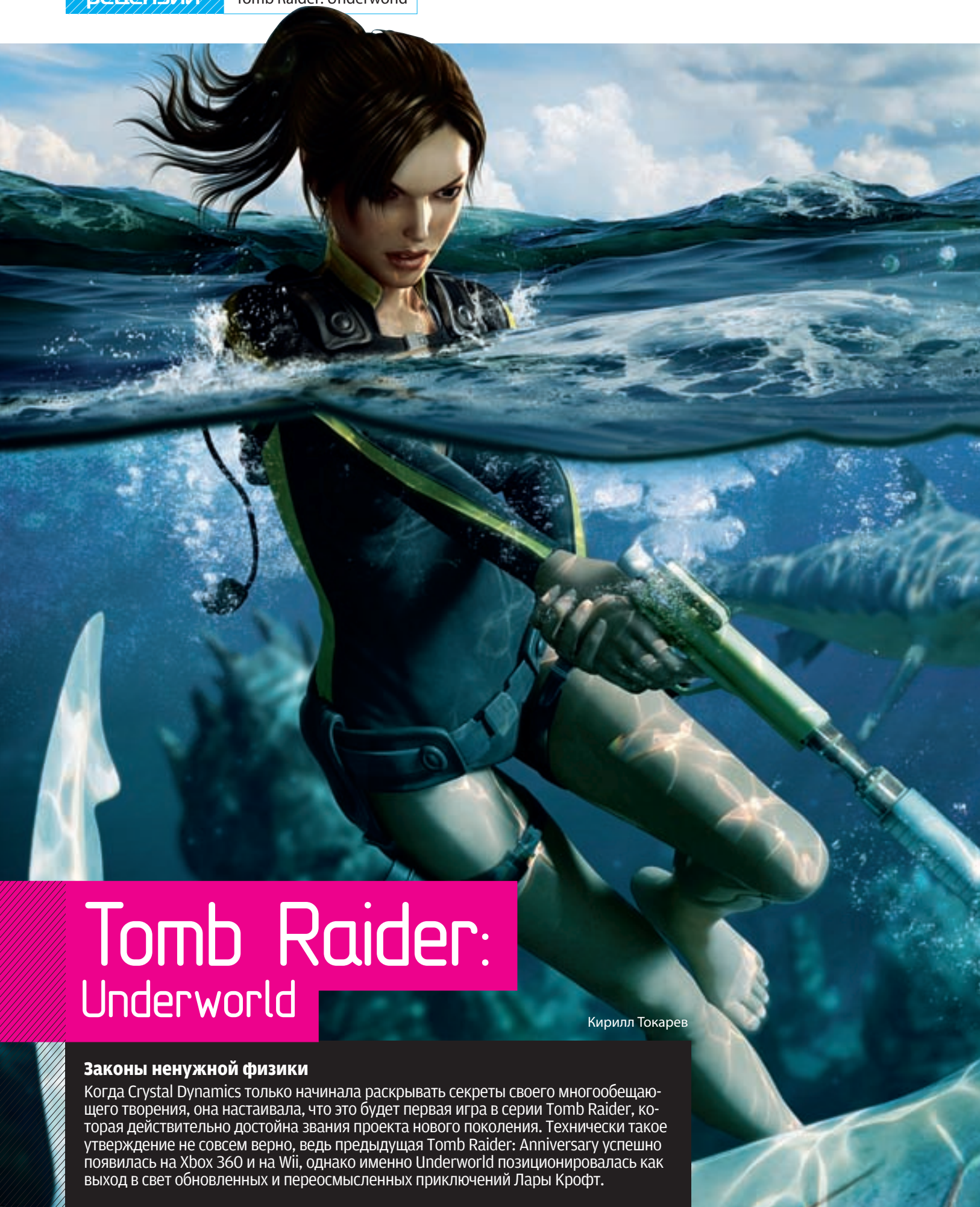
**...от мутной тропической
ЭКЗОТИКИ,
индустриального уханья и
дабстепа до глухого
МИНИМАЛА,
восемидесятнического
электрик-буги
и соул-фанка.**

лучшие рецензии на актуальную музыку в журнале

АФИША

покупай свежий номер в ближайшем супермаркете

www.afisha.ua

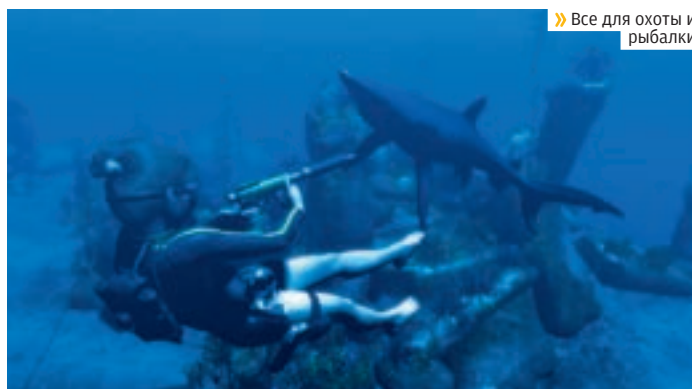


Tomb Raider: Underworld

Кирилл Токарев

Законы ненужной физики

Когда Crystal Dynamics только начинала раскрывать секреты своего многообещающего творения, она настаивала, что это будет первая игра в серии Tomb Raider, которая действительно достойна звания проекта нового поколения. Технически такое утверждение не совсем верно, ведь предыдущая Tomb Raider: Anniversary успешно появилась на Xbox 360 и на Wii, однако именно Underworld позиционировалась как выход в свет обновленных и переосмысленных приключений Лары Крофт.



» Все для охоты и рыбалки

ПАСПОРТ

Жанр action/adventure
Разработчик Crystal Dynamics
Издатель Eidos
Издатель в СНГ «Новый Диск»
Сайт www.tombraider.com
Возраст 16+

Crystal Dynamics Если бы не Eidos, так и пришлось бы Crystal Dynamics до конца своей жизни заниматься вампирами и зелеными ящерицами. К счастью, после того как студии доверили реанимацию знаменитого франчайза Tomb Raider, фирма вновь попала в обиход самых перспективных разработчиков.

Игры Tomb Raider: Legend, Tomb Raider: Anniversary, Gex, Legacy of Kain: Soul Reaver, Project Snowblind
Сайт www.crystalld.com

Tomb Raider: Underworld производит странное впечатление. Казалось бы, это яркий проект с богатой и дорогой графикой, огромными уровнями, секс-символом индустрии в главной роли, однако стоит поиграть пару часов, как на поверхность вылезают баги и архаичные элементы геймплея. Впрочем, давайте по порядку. Underworld стартует с места в карьер, заставляя нас упражняться в короткой обучающей миссии в декорациях пылающего особняка. Сначала разобраться с происходящим довольно сложно, но достаточно пройти пару миссий, и все прояснится.

Два главных злодея из Legend и Anniversary объединили свои усилия. Наша любимая красавица с пистолетами занимается тем, что рыщет по свету в поисках специального обмундирования, которое поможет ей поднять самое мощное оружие на свете – молот бога Тора. Сюжет напичкан всяческими штампами: смерть близкого друга, проблемы с родителями, злые двойники. Не обошлось и без женщины с крыльями, как у летучей мыши, и

прочих странностей, уместных лишь в фильмах категории В. Тем не менее следить за разворачивающимися в игре событиями интересно. Авторы пытаются экспериментировать с подачей сюжета, предлагая сначала забежать вперед, потом вернуться немного в прошлое и далее такими же зигзагами.

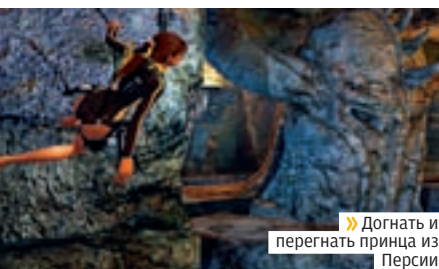
Вся полезная информация о прохождении и сценарных поворотах хранится в специальном электронном устройстве. Вы в любой момент сможете зайти туда и прочитать отцовские наставления или получить необходимую историческую справку. Тот же аппарат включает в себя сонар, позволяющий ориентироваться на местности и создавать объемные (и очень неудобные) карты, инвентарь, набор оружия и, самое главное – он содержит специальный раздел скорой помощи. Каждый раз, когда вы

сталкиваетесь с какой-то проблемой и не можете с ней справиться, достаточно лишь заглянуть в этот уголок меню и получить намек на отгадку. Такая новинка в геймплее предназначена для начинающих, которым загадки в Anniversary показались излишне сложными. Позабывшись об одной стороне дела, в Crystal Dynamics почему-то забыли о многих других особенностях, способных навеки отпугнуть неопытных от прохождения.

Одной из главных проблем игры стало неотзывчивое управление



» А вот и «Шестерня Металла»



» Догнать и перегнать принца из Персии

Разработчики попытались сделать игру следующего поколения по старым лекалам. Увы, модернизированные декорации чаще всего плохо смотрятся в старой пьесе.

Одной из главных проблем Tomb Raider: Underworld стало неотзывчивое управление. Игра, как и много лет тому назад, требует от пользователя точности и быстроты реакции. Лара не умеет автоматически останавливаться на краю пропасти, она не в состоянии сама скорректировать направление прыжка. Перед выполнением трюка необходимо тщательно «прицеливаться». Зачастую вместо того чтобы удачно долететь до очеред-

ного карниза или столба, вы будете с криком падать в пропасть, биться головой об стенку и страшными словами проклинать разработчиков. Усугубляют ситуацию редкие чекпоинты и глупая камера, неспособная вовремя переместиться в нужном направлении. Из-за этого некоторые простейшие задачи удается выполнить только попытки с пятой. Такой подход сложно назвать особенно дружелюбным, если сравнивать с упрощенной акробатикой Assassin's Creed и отточенным механизмом управления Mirror's Edge.

Второй серьезный минус Underworld – игрушечная условность. Crystal Dynamics создала большие и красивые уровни. Авторы соорудили декорации воистину эпических масштабов: высокие

» Сначала бегать, теперь прыгать



отвесные скалы, лазурный океан, густые джунгли, живописнейшие развалины, пылающие ловушки, громоздкие древние механизмы.

» Новая часть Tomb Raider получилась хорошей, но несколько несовременной



» Огнем, водой и Ларой можно любоваться вечно

Однако на поверку все эти красоты оказываются лишь очередным нагромождением коридоров и комнат с припрятанными проходами на следующий этап. Если в Anniversary подобные вещи воспринимались как нечто само собой разумеющееся, ведь ремейку все простительно, то здесь они смотрятся неестественно. Можно ли говорить о свободе, когда героиня полностью подчинена геймдизайнеру? Вы будете до посинения прыгать перед камнем, на который Лара в принципе способна легко взобраться, но ничего не получится, раз таковая возможность не предусмотрена создателями. Весь виртуальный Underworld никакая не песочница со свободным геймплеем, а обычный лабиринт, раздувшийся в размерах.

Проблемы бы не существовало, если бы игра могла козырнуть тем же ураганным драйвом, что и Tomb Raider: Legend. Но, к величайшему сожалению, авторы не захотели повторять удачный опыт, а вернулись к истокам. Бои проходят быстро и скучно, им явно уделили совсем немного внимания. Целимся очень неудобно, и хотя в этот раз главная героиня умеет стрелять с двух рук и изучила пару приемов рукопашного боя, сражения все равно воспринимаются чем-то инородным и мешающим основному геймплею.

Впрочем, есть и несколько светлых моментов. Всегда можно переключиться в режим замедленного времени, что значительно облегчает

борьбу с супостатами. Некоторые враги просто отказываются умирать даже после того, как в них разрядили две обоймы, поэтому на них нужно еще и картинно прыгнуть в финале, чтобы разбросать косточки по углам комнаты. Выглядит эффектно. Кроме того, в вашем распоряжении имеются липкие гранаты. При должной толике удачи они могут приклеиться к врагу и разнести его в клочья вместе с дружками.

Загадки здесь просты, но отнюдь не скучны – решать их приятно. Званием самой запоминающейся головоломки награждается огромная башня с несколькими десятками вращающихся блоков. Вам нужно точно определить момент, чтобы прыгнуть на проезжающий карниз или ухватиться за палку, но при этом не сорваться вниз и не попасть в клубы выдуваемого из крошечных дыр пара. Очень хорош уровень с тонущим кораблем, где вам требуется выбраться наружу, ловко карабкаясь по обнаженным коммуникациям. Многие локации действительно огромны, и по ним предлагается кататься на черном мотоцикле. Этот двухколесный монстр мог бы занять достойное место в пещере Бэтмена. Более брутальное средство передвижения сложно себе представить. С его помощью можно легко перепрыгивать через пропасти, давить им монстров и решать специальные задачи.

Иногда головоломки связаны с новыми возможностями физики. К примеру, зацепившись крючком за одно крепление, обвить веревкой огромный камень и столкнуть его вниз, чтобы проломить пол. На уровнях в ассортименте представлены различные старые вазы, единственное предназначение которых – быть красиво растоптанными Ларой Крофт. История умалчивает, почему археолог с такой легкостью расправляется с древностями и каким образом в сосудах оказались секретные объекты. Кое-где придет-

Лара Крофт все больше и больше походит на настоящую женщину

ся применить магические артефакты, дающие способность двигать огромные каменные массивы. Что касается разрекламированной возможности самостоятельно менять месторасположение некоторых объектов на уровне (вроде выдергивания шеста из одного отверстия и установки его в другое), то она практически не используется. Вообще, физика несет здесь скорее эстетическую нагрузку и не особенно важна для геймплея.

В сущности, Underworld – это та же Anniversary: медитативная игра, где нужно не спешить к финалу, а думать, планировать и созерцать. Благо здесь есть чем порадовать глаз. Без сомнения, Crystal Dynamics удалось создать самую красивую представительницу серии. Графика просто отличная. Охваченный огнем особняк Крофт смотрится, как декорация из художественного фильма, тропический остров вполне мог бы стать убежищем для героев телесериала Lost. Забрызганные грязью развалины Майя под проливным дождем, озаряемые вспышками молний, выглядят великолепно. Правда, немного подкачали подземелья и зимние уровни. Слишком уж одинаковы эти древние гробницы.

Сама Лара Крофт все больше и больше походит на настоящую женщину, а не на прыгучую полигональную куклу. Не последнюю роль в «очеловечивании» персонажа сыграла мимика. Наша любимица морщит лоб, сдвигает брови и корчит рожицы не только в заставках, но и непосредственно во время игры. Фигурка героини также претерпела некоторые косметические изменения и стала еще соблазнительнее. Заметим, что виртуальная краси-

ца может запачкаться, карабкаясь по древним руинам. К счастью, всю грязь легко смыть, постояв под дождем или нырнув в какой-нибудь водоем. Наблюдать за Ларой, в общем-то как и всегда, чрезвычайно приятно. Особенно когда она балансирует, передвигаясь по тонким балкам.

Новая часть Tomb Raider получилась хорошей, но несколько несовершенной. Старый геймплей со всеми его условностями и слишком чувствительным управлением попытались соединить с огромными уровнями и реалистичной физикой. В итоге вышло яркое неторопливое приключение для опытных фанатов. Новичкам здесь делать особо нечего. Чтобы не тратить напрасно время, деньги и нервы, можем посоветовать им для начала приобрести Tomb Raider: Legend. Остальным любителям, которые соскучились по Ларе Крофт и ее приключениям, Underworld имеет все шансы понравиться, хотя это, конечно же, не революционный прорыв в жанре.

ОЦЕНКА

Идея Соединить старое и новое

Графика Самая красивая игра в серии

Звук Хорош

Игра Неплохая, но короткая

ИТОГ

4,5



» Стрелять можно и одной рукой

ИТС.ua
IT Community United



БЛОГИ НА ИТС.ua

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

Опыт работы

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



» На макете пианино явно упростили



» Налицо типичная пастораль



Rhiannon: Curse of the Four Branches

• Жанр adventure • Разработчик Arbeth Studios • Издатель Got Game Entertainment
• Сайт www.gotgameentertainment.com/rhiannon • Возраст 12+

Андрей Кубовский

Один дома Было дождливое утро. Или солнечный день. Или лунная ночь. И вполне возможно, надвигалась гроза, а то и жуткая метель... Примерно так я охарактеризовал бы атмосферу этого проекта – ощущение неопределенности не покидает до самого конца.

Перед нами типичная адвенчура от первого лица образца 1993 года. Вместо уже давно привычной и обыденной круговой панорамы – статичные рендеренные фоны на весь экран с парой активных зон и областями переключения на следующий ракурс. В верхней части экрана – инвентарь для жизненно необходимых вещей, на кнопке

Studios сделали весьма неоднозначную игру.

С одной стороны, это чистой воды дилетантизм и в области игрового дизайна, и по изобразительной части. Коттедж с прилегающими сооружениями, пруд и сад выполнены очень грубо. Угловатые модели, косо-криво обтянутые текстурами, при абсолютно нереалистичном и

не изобилует художественными излишествами и деталями, с поиском активных зон могут возникнуть серьезные проблемы. Ввиду их неприметности и расположения в периферийных частях сектора обзора.

С другой стороны, игра снабжена достаточно неплохой историей, базирующейся на древневаллийском эпосе «Четыре ветви Мабиноги», в частности на одном из его сказаний, героиней которого является девушка по имени Рианнон. По странному стечению обстоятельств история начинает повторяться спустя более полутора тысяч лет, и теперь ее невольной участницей становится пятнадцатилетняя девочка с тем же именем. Вооружившись научными знаниями и собственной смекалкой, нам предстоит проникнуть в тайны пустыющего дома и столкнуться с таинственными силами, обретающимися в северных лесах с незапамятных времен.

Квестовая составляющая удивляет по-своему. Среди загадок вполне логичных и интуитивно понятных, пусть и перегруженных дополнительными действиями, встречаются весьма и весьма

странные задачи вроде смывания дохлой мыши в унитаз. Некоторые из них вообще решаются случайным образом – безо всякой задней мысли, открыв кран с горячей водой, мы внезапно обнаружим, что на запотевшем от поднявшегося пара зеркале проступили буквы загадочного послания.

Звук в игре есть, и разработчики даже попытались возложить на него долю своих забот о создании гнетущей таинственной атмосферы. Однако это и все, чем он примечателен.

В такую игру можно играть. Она способна стать неплохим развлечением и, возможно, даже понравится. Но, скажем прямо, есть проекты и получше.

Игра снабжена неплохой историей, базирующейся на древневаллийском эпосе «Четыре ветви Мабиноги»

Escape – меню из четырех пунктов. С курсором так же просто: три пиктограммы, сменяющие друг друга при попадании на активную зону. Минимализм во всем – вот главная характеристика этого проекта, сдержанного усилиями трех человек.

То ли в силу отсутствия элементарного опыта или художественных талантов, а может быть, вследствие некоего особого концептуального видения разработчики из Arbeth

примитивном освещении навевают уныние. Так же, как и точки обзора, которыми разработчики с усердием, достойным лучшего применения, усеяли все игровое пространство, при этом не потрудившись хотя бы скорректировать камеры. Посему половина ракурсов, будучи абсолютно неинформативными, еще и дезориентируют на местности, усложняя навигацию. И даже принимая во внимание, что мир Rhiannon

ОЦЕНКА

Идея Современная трактовка мифов валлийского эпоса

Графика Количество первоначально, качество вторично

Звук Есть. Просто есть

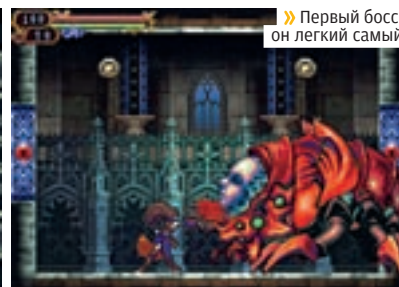
Игра Пример того, как можно сделать игру без бюджета командой из трех человек

ИТОГ

2/5



Телепорт. Сегодня с душем



Первый босс, он легкий самый



Castlevania: Order of Ecclesia

Жанр platformer/RPG • Разработчик Konami • Издатель Konami • Сайт нет • Возраст 13+

Тарас Касприк

Girls Just Want to Have Fun Секрет успеха прост. Дайте геймерам то же самое, что им понравилось в прошлый раз, но измените немного условия игры. Konami, одна из немногих компаний, которые методично следуют этому гениальному принципу.



Castlevania: Order of Ecclesia – уже третья представительница популярной серии, выходящая на Nintendo DS. Нам снова предстоит исследовать различные локации, уничтожать орды нечисти, собирать все, что плохо лежит, разгадывать головоломки, а в финале сразиться с самим... Впрочем, обойдемся без спойлеров. Кто тут главный злодей, вы очень быстро догадаетесь и без подсказок – сюжет довольно прост.

История начинается ссорой двух молодых людей из-за желания получить доступ к неким могущественным заклинаниям. Прошлое персонажей, как водится, за завесой тайны, однако примечательно, что в числе героев – девушка (это для Castlevania несколько непривычно). Барышня не просто хороша собой, но еще и способна защитить свою девичью честь от посягательства любых наглецов. Правда, есть у нее небольшая банальная проблема: полная потеря памяти вследствие некоторых сюжетных перипетий. Возвращать воспоминания, как водится, приходится с боем.

Игровая механика снова подверглась изменениям, наиболее существенным из которых можно назвать

полное отсутствие традиционного оружия. Продвигаясь по уровням и уничтожая различных противников, мы будем вытягивать из них специальные магические знаки (glyphs), они-то и станут источником новых способностей – не только заменят

Возвращать воспоминания приходится с боем

привычные мечи и топоры, но и позволят, скажем, стрелять молниями или швырять пузыри негативной энергии.

Но могущество не дается даром, и за все приходится платить: атаки, дарованные символами, требуют затрат маны (MP – Magic Points), а иногда еще и имеют свои уникальные ограничения. Это не так уж и плохо, ведь энергия восстанавливается довольно быстро, а на поддержку вспомогательных техник, вроде трансформации в кошку или регенерацию, она не требуется вовсе.

Вдобавок ко всему мы можем связать различные знаки с правой и левой рукой по своему усмотрению, а при желании еще и объединять их в одну мощную атаку. Стоит ли говорить, что поединки девушки с врагами напоминают яркий конкурс спецэффектов.

К слову, о графике. Картинка так же хороша, как и в предыдущих частях сериала, созданных для DS. Протагонистка чудесно анимирована. Очень радует и дизайн локаций. Классический для Castlevania замок вы увидите только в финале. Сперва

придется поблуждать в болоте, выйти из затянутого туманом леса и даже поплавать наперегонки с морскими змеями.

Надо сказать, что местный bestiary довольно внушителен. Причем противники стали намного агрессивнее, чем раньше. Особенно это касается боссов. Победить их, что называется, с наскоку довольно сложно. Каждый «бармалей» требует внимания и индивидуального подхода.

К сожалению, музыкальное сопровождение действия вряд ли порадует ценителей саундтреков прошлых эпизодов сериала. Да, композиций немало, и они вроде бы разнообразны. Есть несколько зазорных, вроде Lone Challenger, многим наверняка понравятся медленные Sapphire Elegy и Deliberate Blink. Но большая часть мелодий не вызывает никакой реакции, кроме как

«пиликает, ну и ладно». Хорошо, что во внутриигровом магазине разрешено приобрести с десяток классических треков и запускать их по своему усмотрению.

Зато ситуация со звуком прямо противоположная. В новой Castlevania есть сразу два варианта озвучки: оригинальный японский и западный, переключаться между которыми можно в любой момент. Однозначно сказать, какой из них лучше, я не могу – у каждого есть сильные и слабые стороны.

Эта игра, без сомнения, найдет своих поклонников, равно как и все предыдущие части Castlevania. У нее хорошая графика и отличный затягивающий геймплей. Момент выключения DS оттягивается под любыми предлогами, начиная с необходимости найти чрезвычайно ценный лут и заканчивая желанием чуть-чуть прокачать характеристики воительницы. «Еще немного и спать» – будете наивно думать вы.

ОЦЕНКА

Идея Как сказал М. Муркок: «Старые герои не умирают»

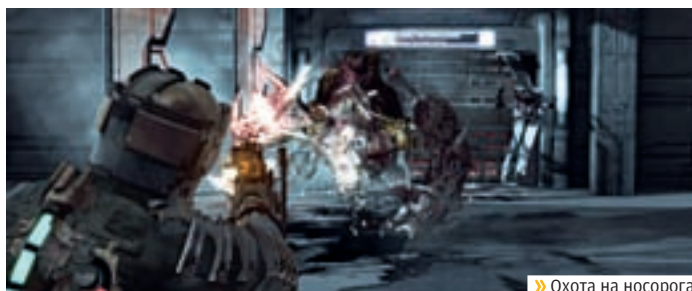
Графика Очень хорошее 2D

Звук Приятны и музыка, и оба варианта озвучки персонажей

Игра Все та же Castlevania, но с новой начинкой

ИТОГ

4.5/5



» Охота на носорога



» Зовите Бафффи!

Через несколько секунд наш костюм станет круче



Dead Space

Александр Чепелев

Космическая одиссея инженера Кларка

Знали ли бы вы, какое удовольствие топтать тяжелым ботинком извивающие останки отвратительной твари с острыми бритвами-клешнями и лицом библейского мученика, три секунды назад издавшей предсмертный вопль и развалившейся пополам.



Dead Space лаконично демонстрирует логотип Electronic Arts, который вы видите во время заставки. Когда-то чистое, свежее лого ныне заляпано кровью – неприятную картинку выхватывает из темноты луч тусклой мигающей лампы. Наверное, это символизирует попытку EA Redwood Shores перейти от конвейерного производства сиквелов и аддонов к The Sims к созданию действительно оригинального продукта.

Завязка Dead Space выдержана в лучших (худших?) традициях фантастического жанра. Далекое буду-

щее. Главный герой, инженер с замечательным именем Айзек Кларк, вместе со своей командой – консервативным лейтенантом Заком Хэммондом и импульсивной девушкой-хакершей Кендрой Дэниелс – прибывает на космическую бурильную станцию «Ишимура». С гигантского корабля, предназначенного для извлечения руды из планет, поступил сигнал бедствия. Отряд героев послали разобраться с ситуацией.

Понятное дело, обычная разведывательная миссия очень быстро превращается в настоящий ужастик в стиле кинолент «Чужой» и «Не-

что». Экипаж «Ишимуры», как выясняется, трансформировался в отвратительных и крайне агрессивных существ – так называемых некроморфов. Спасателям самое время дать деру с корабля, но не тут-то было – челнок после аварийной посадки приходит в полнейшую негодность. Поэтому Айзеку и его компаньонам придется основательно помотаться по коридорам и отсекам в попытках найти способ покинуть населенное мутантами судно.

Кстати сказать, дополнительные подробности случившегося вы можете узнать из анимационного





просить протагониста о чем-нибудь очередном очень важном и срочном. Айзека вообще считают мальчиком на побегушках: именно ему придется что-то вечно ремонтировать, настраивать, подключать и т. д. Ничего не поделаешь – профессия обязывает. Но все задания, надо сказать, отлично обоснованы с точки зрения сценария.

Вы никогда не знаете, что вас ждет за следующей дверью. Тесный отсек, по стенам которого извиваются трубы, то и дело изрыгающие потоки огня. Громадный зал, где отключена гравитация и разрешено свободно ходить по потолку. Неожиданная головоломка (местный физический движок работает исправно). Или пустой (за исключением нескольких трупов, разумеется) и оттого особо пугающий коридор.

Монстры в Dead Space – одни из самых мерзких тварей, когда-либо появлявшихся в видеоиграх. Страшные, отвратительные уроды с щупальцами и лапами богомолов и при этом с человеческими лицами, искаженными отталкивающими гримасами. Они кричат, визжат, рычат и без устали охотятся за главным героем. Особенно впечатляет гибрид разрубленного надвое человека и взрывоопасного ярко-желтого кокона.

Типов противников немного, но каждый из них по-своему уникален. Одни стараются как можно быстрее

ПАСПОРТ

Жанр action/horror
Разработчик EA Redwood Shores
Издатель Electronic Arts
Дистрибьютор в Украине «Софтпро»
Сайт deadspace.ea.com
Возраст 18+

EA Redwood Shores Внутренняя студия Electronic Arts, базирующаяся в Редвуде (Калифорния). В ней трудятся изумительные люди, которые, занимаясь разведением миллионных симсов, умудрились также создать самый мясной action/horror современности.
Игры From Russia With Love, Tiger Woods PGA Tour 07, The Godfather, MySims Kingdom, аддоны к The Sims 2
Сайт www.ea.com

приблизиться и проткнуть Айзека когтем, другие предпочитают ползать по стенам и потолку, атакуя издали. Есть толстяк, из вспоротого живота которого выпрыгивает куча мелких грызунов. Ну и так далее.

Любой из врагов способен расправиться с героем довольно легко, поэтому не стоит забывать о специальных возможностях – их обеспечивает особый костюм протагониста. Так, вы можете поднимать и швырять в нападающих различных

Понятное дело, обычная миссия очень быстро превращается в ужасник

фильма «Мертвый космос: Падение» (Dead Space: Downfall) и серии комиксов, выпущенных одновременно с игрой. Они расскажут о событиях в шахтерской колонии, куда прибыла «Ишимура», и о кошмаре, творившемся на самом корабле, до того как на его борт вступила наша тройка героев. Правда, есть одно «но»: вопреки наставлениям разработчиков, предлагающих ознакомиться с мультимедиа и графической новеллой перед запуском Dead Space, мы советуем сделать все наоборот, иначе вы рискуете испортить себе удовольствие весьма серьезными спойлерами.

В игре сюжет подается с помощью аудио- и текстовых записей. К тому же напарники не против, используя видеочат, отрапортовать о текущей ситуации, а заодно и по-



» Молился ли ты на ночь? Не поможет



» Стенли Кубрик остался бы доволен



» Картина Гигера «Фрейд не поможет»

хлам (привет, Half-Life 2), а наиболее шустрых тварей рекомендуем «замораживать», после чего убить их станет намного проще.

Схватки здесь дикие, адреналиновые. Гады обожают внезапно выскакивать из-за углов и прыгать на голову, пробравшись по вентиляционным шахтам. Хорошо еще, что дешевый прием с неожиданной атакой сзади (ну вы знаете – наклонились поднять карточку доступа, выпрямились и тут сюрприз) используется довольно редко.

Монстры очень живучи. Дабы утихомирить некроморфа, его следует в прямом смысле слова разорвать на куски. Разработчики разрешили наносить критические

повреждения, меткими выстрелами отсекая выступающие конечности противников. Причем не думайте, что мутант остановится после того, как вы отрубили ему ноги. Нет, он из последних сил будет ползти к Айзеку в попытке ухватить его за ляжку. Поэтому не забывайте про контрольный в голову или в крайнем случае просто ботинком раздавите раненую тварь.

Нужно ли говорить, что кровичка во время подобных сцен хлещет рекой. Ампутированные лапы и щупальца летят в разные стороны, смачно лопаются буйные головушки, хлюпают и чавкают под ногами останки. Явный излишек «кетчупа» на экране порой заставляет воспринимать игру как странный гротеск, а не солидный ужастик.

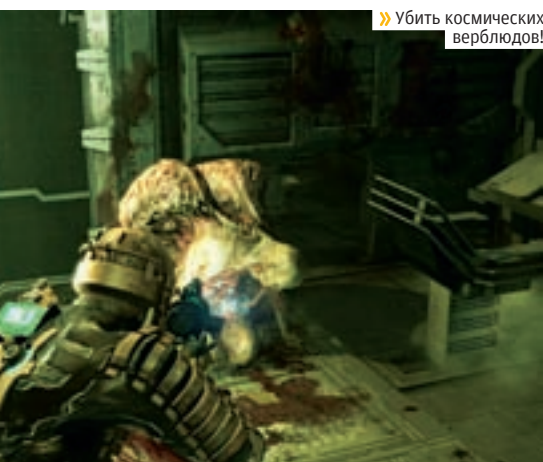
Оружие Айзека в самый раз подходит для упомянутых «хирургических» операций. Арсенал за единственным исключением (воен-

ная штурмовая винтовка) состоит из различных шахтерских и инженерных инструментов. Например, плазменный резак отлично отсекает нагло тянущиеся к герою конечности. Ничуть не хуже с этой задачей справляется и циркулярная пила. Правда, стоит пожалеть, что горелка (читай: огнемёт) не так эффективна, как хотелось бы. Зато альтернативный режим – порция напалма – весьма неплох.

Костюм героя и оружие можно улучшать – увеличивать толщину брони, емкость магазина, количество наносимых повреждений, уменьшать скорость перезарядки и т. д. Для проведения апгрейдов придется найти специальный ремонтный станок и запастись силовыми узлами. При достаточной сумме наличных последние просто покупаются в местных магазинах. Там же производится регулярная замена скафандра Айзека на новую, более совершенную модель.

У вас, вероятно, возник резонный вопрос – откуда на мертвом корабле магазины? Дело в том, что до катастрофы «Ишимура» представлял собой замкнутое автономное общество – станцию с огромным экипажем готовили для длительных путешествий в глубоком космосе. Поэтому не надо удивляться, подбирая с трупа мутанта сотню-другую кредитов, – товарно-денежные отношения здесь были в порядке вещей. Впрочем, хватать все, что плохо лежит, не стоит – инвентарь героя может вместить ограниченное число предметов. К тому же носить с собой позволено только четыре вида оружия.

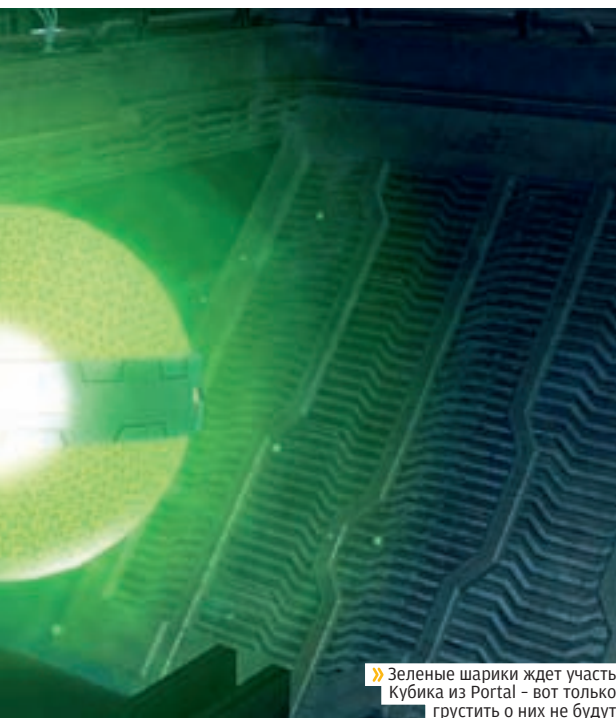
Гады обожают внезапно выскакивать из-за углов и прыгать на голову



» Убить космических верблюдов!



» Доктор сказал – в морг!



» Зеленые шарики ждет участь Кубика из Portal – вот только грустить о них не будут

» Священный натурализм, без него никуда



» Знакомьтесь, это Айзек. Во время мирового кризиса он потерял все



ОЦЕНКА

Идея Очернить детскую мечту быть космонавтом

Графика Ржавая, кровавая и технологичная

Звук Пронзительные, кошмарные вскрипы

Игра Злая, интересная, кровавая

ИТОГ

4.5

В целом же геймплей, несмотря на присутствие ряда характерных для жанра штампов и клише, получился затягивающим. Когда на героя нападает целая куча тварей, здоровье на исходе, а аптечек в рюкзаке нет, чувствуешь себя гладиатором будущего, над которым нависли в безумном оскале инопланетные львы. Ну а расценивать Dead Space как страшную или нет, каждый определится сам. У меня она дрожи в руках и увеличения пульса не вызвала, но кому-то другому может показаться не менее пугающей, чем знаменитая серия Fatal Frame (особенно если играть в темной комнате, в наушниках, выкрутив громкость на максимум). А вот что по-настоящему впечатляет, так это редкие выходы в открытый космос и эпизоды, где приходится действовать в условиях слабой гравитации.

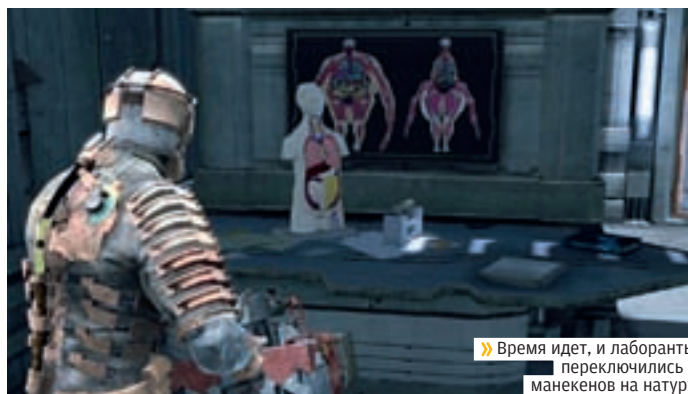
Выглядит Dead Space не сказать что впечатляюще, но и посредственным, незапоминающимся проектом никак не назовешь. У него без всяких сомнений есть собственный стиль. Дизайн локаций немного простоват, зато атмосферности игре не занимать. Ко всему прочему, авторам не изменило чувство меры по части спецэффектов, и это не может не радовать. Заслуживает всяческих похвал и решение полностью отказаться от элементов интерфейса на экране. Привычных счетчиков здоровья, патронов, мини-карты здесь нет. Запас жизненных сил, например, отображает шкала на спине протагониста, а необходимости поглядывать на карту (спрятана в меню) считайте

Дизайн локаций немного простоват, зато атмосферности игре не занимать

нет вовсе – при нажатии на определенную клавишу кратчайший путь к текущей цели (mission objective) вам услужливо продемонстрирует светящаяся линия.

Прежде чем перейти к разговору об озвучке, позвольте вспомнить знаменитый фильм «Психо» Альфреда Хичкока. Великий метр для создания звука впивающегося в плоть ножа всаживал его в обычную дыню. Эффект был еще тот! Неизвестно, что или кого резали звукорежиссеры Dead Space, но аккорды вскрипов и хрустов, то и дело раздающиеся из колонок, наводят на мысль, что обычной дыней тут дело не ограничилось. От визгов и стонов местных тварей волосы норовят встать дыбом. Отличная работа.

Подведем черту. Испуганный мясник, прорубающий путь через агрессивное стадо, в сеттинге научно-фантастической трагедии рвущий на пионерские галстуки все, что шевелится, рычит и кусается, – вот это и есть Dead Space. Дорогостоящая, кровавая, захватывающая космическая бойня. Признаться, не многие верили в успех проекта, но EA Redwood Shores сумела доказать обратное. Спешите видеть! Ведь не факт, что сиквел (запущенный в производство) окажется таким же интересным, как и оригинал.

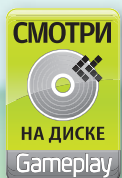


» Время идет, и лаборанты переключились с манекенов на натурu



» К чему приводит фастфуд

Media Molecule добавила элементы социальной сети. И в результате игра произвела эффект разорвавшейся бомбы



LittleBigPlanet

Богдан Афанасьев

Маленькое большое приключение

Удивительно, как небольшие на первый взгляд изменения могут преобразить с детства знакомый жанр. Ну что еще можно привнести в обычный платформер, который Марио и иже с ним избегали вдоль и поперек?

Дизайн локаций великолепен, анимация персонажей превосходна – придраться абсолютно не к чему

Кооператив? Было. Третье измерение? Тоже было, вспомним Super Paper Mario. Кастомизация персонажей, возможность создавать свои уровни? И это мы проходили. А вот чтобы все вышеперечисленное да в одном проекте, такого не припоминается. К тому же Media Molecule добавила элементы социальной сети. И в результате игра произвела эффект разорвавшейся бомбы.

Геймплей настолько же прост, насколько гениален, впрочем это свойственно практически всем платформерам. Наше альтер эго – маленькая тряпичная кукла (разработчики называют своих забавных человечков sackboy или sackgirl) – должна пройти из одного конца уровня в другой. Возможности протагониста достаточно ограничены: он умеет ходить и бегать (используется аналоговый стик), прыгать, а также цепляться за препятствия и толкать предметы. Иногда на уровнях мы находим реактивные ранцы, и тогда персонаж имеет шанс полетать. Кстати, несколько героев могут цепляться друг за друга и, например, передвигаться с помощью одного реак-



Он как бы говорит нам: «Привет!»

Социальной LittleBigPlanet делает не только кооперативный режим

ПАСПОРТ

Жанр платформер
Разработчик Media Molecule
Издатель Sony
Дистрибьютор в Украине «Платея»
Сайт www.littlebigplanet.com
Возраст 7+

Media Molecule Британская компания основана бывшими сотрудниками Lionhead Studios, которые создали в свое время культовый инди-проект Rag Doll Kung-Fu. LittleBigPlanet первая игра студии.
Игры нет
Сайт www.mediamolecule.com

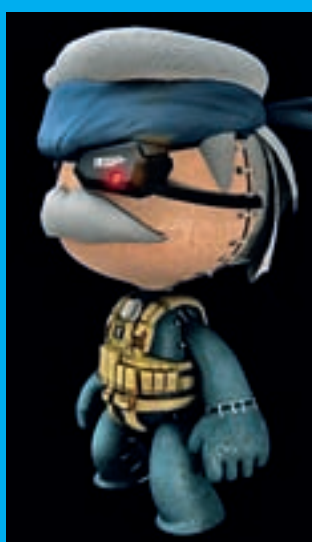
тивного ранца. Плюс sackboy обладает забавными особенностями, абсолютно бесполезными для прохождения, но весьма разнообразящими кооперативную игру: он может выражать эмоции – от безумной радости до безграничного ужаса (выбираем, используя крестовину), махать ручками (задействуем шифты и аналоговые стики) и наклонять голову (вот для этого и нужны гироскопы sixaxis).

В процессе прохождения нам необходимо собирать бонусы в виде мыльных пузырей, за которые начисляются очки. После завершения уровня их пересчитывают и закрепляют за нами место в глобальном рейтинге (иногда имеет значение, насколько быстро мы



пробежали тот или иной уровень). К слову, если между получением двух бонусов минуло немного времени, то за следующие нам дают в два раза больше очков. Продолжаем с той же скоростью – множитель увеличивается. В некоторых пузырях спрятаны приятные мелочи вроде новых одежек для нашей антропоморфной варежки, а также наклейки или объекты. Последние приводят в работу механизмы, расположенные на уровне, и тогда человек может проехаться на движущейся платформе или поле-





Неприятность случилась на этапе открытого бета-тестирования LittleBigPlanet. Обнаружилось, что в песне, звучащей на уровне Swinging Safari, используются цитаты из Корана. Посчитав, что некоторые верующие могут расценить это как оскорбление их религиозных чувств, руководство Sony решило отозвать из магазинов уже отпечатанный тираж и перенести старт проекта на более позднюю дату, дабы отредактировать ту самую спорную песню (из нее вырезали вокальную партию). Кстати, интересная подробность: злосчастную песню Tarha Niang исполняет левец из Мали Турмани Диабате (Tourmani Diabaté), мусульманин, между прочим. Однако часть первоначального тиража все-таки поступила в продажу, потому разработчики выпустили патч 1.02. И стоило переносить старт на две недели?

тать на воздушном шаре. Кстати, сами уровни завалены множеством предметов, которые, как и герои, подчиняются основным законам физики. Объекты бывают и статичными, и активными, причем с одними возможно взаимодействие, а с другими – нет. Более того, они сделаны из различных материалов, и это влияет на геймплей. Скажем, металлические или деревянные не деформируются при взаимодействии, а изготовленные из ткани или губки сжимаются на ура. Вас наверняка порадует наличие взрывчатки, ведь с ее помощью легко уничтожить некоторые предметы или механизмы. После прогремевшего взрыва чумазая мордашка нашего персонажа выглядит прелестью. Кстати, обитает он в большой картонной коробке, почти как Чебурашка. Дом родной (откуда отважный вязаный исследователь и отправляется во все свои



» Мы тоже задаемся вопросом: «Что вдохновило разработчиков?»

экспедиции) можно украсить: развесить фотографии, наклейки, расставить объекты, собранные на уровнях.

Поскольку наше альтер эго – тряпичная кукла, то падение с высоты его не пугает. Однако герой не бессмертен. Представьте, бежим мы себе по развеселому уровню и вдруг – яма с иголками. Бах, и нет варежки. А еще попадают горящие объекты, длительное соприкосновение с которыми фатально, но кратковременное достаточно безопасно (при этом sackboy шипит и смешно подпрыгивает),



Звуковое сопровождение без преувеличения потрясающее

есть предметы под напряжением (тут уж мгновенная смерть), есть места, заполненные ядовитым газом (и опять герою не поздоровится). И конечно, тут есть враждебные нашему ожившему носочку элементы. А поскольку здешние противники сродни механизмам, победить их можно, нажав на определенную кнопку или взорвав.

Забавно, если нужная кнопка оказывается сверху, – сразу вспоминаешь Super Mario Bros.

Когда человечек погибает, его воскрешают возле последнего чекпоинта, обозначенного светящимся кругом. Количество попыток ограничено, и недостаточно внимательным и аккуратным игрокам придется проходить уровень заново. Но есть маленькая хитрость: раз уж так случилось, и у варежки осталась самая последняя жизнь, можно активировать предпоследний чекпоинт. Правда, тогда придется пробегать куда большее расстояние. Кстати, если наш герой ни разу не погибнет, то по завершении этапа получит бонус в виде дополнительных очков.

Одновременно могут играть до четырех человек, причем не столько ради соревнования (кто наберет больше очков или быстрее всех закончит уровень), сколько для совместного прохождения бонус-



» Ну какая же игра без мотоцикла?

ных этапов. Иногда добраться до разбросанных авторами плюшек можно лишь с помощью друга, а порой двух или даже трех. Наградой станут эксклюзивные одежды, наклейки и предметы. Отмечу, что сетевой режим работал практически без сбоев, проблемы с подключением к серверу были единичными и возникали в основном в процессе загрузки таблицы рекордов. Хотя иногда не удавалось поиграть просто из-за отсутствия желающих проходить выбранный мною уровень.

Социальной LittleBigPlanet делает не только кооперативный режим. Громаднейшим ее плюсом являются пользовательские уровни, которые может создавать любой, было бы подключение к Интернету. И самое главное – все геймеры имеют те же возможности, что и разработчики, поэтому любительские уровни часто не уступают оригинальным, а порой и превосходят их. Например локация, сделанная японским игроком в стиле сайд-скроллера Хепоп. Закончив работу, автор присваивает своему творению теги, а другие пользователи могут оценить его, оставить комментарий, а также выбрать более подходящие, на их взгляд, ключевые слова для описания.

Геймплей настолько же прост, насколько гениален

Кроме того, в игру можно добавить новые объекты или одежды для персонажа. С помощью PlayStation Eye щелкаем свое фото – и вот оно уже красуется на стене нашей картонной коробки. А в PlayStation Store предлагают костюмы для героя, к счастью, не все они платные. Обратите внимание, что обновления надо покупать в PlayStation Store региона, для которого выпущена игра, и, приобретая, скажем, стильную шляпу в японском магазине (а ваша LittleBigPlanet из Европы), вы просто выбросите деньги на ветер.

Выглядит LittleBigPlanet на «пять с плюсом». Дизайн локаций великолепен, анимация персонажей превосходна – придрачиться абсолютно не к чему. Физика в игре также на высоте, а звуковое сопровождение без преувеличения потрясающее. Для каждого уровня написали свою мелодию, ну а звуки настолько правдоподобны, что кажется, все это происходит не на экране телевизора, а прямо за окном во дворе.



» Дом, любимый дом

ОЦЕНКА

Идея Платформер с элементами социализации

Графика Милейшая, при этом современная

Звук Саундтрек просто отличный, а для каждого уровня сделаны свои звуковые эффекты

Игра Один из лучших платформеров

ИТОГ

5/5

LittleBigPlanet действительно замечательнейшая игра – даже если бы картинка и звук оказались не столь восхитительны, она получила бы «Выбор редакции» только за геймплей. Полагаю, дополнительный контент будет выходить еще очень долго, появится масса отличных пользовательских уровней, ведь простор для творчества практически безграничен. Уже понятно: проект удался, так что, уважаемая Sony, сделайте ремейк для PSP (я уж не говорю о сиквеле для PS3). Ну пожалуйста!

Need for Speed Undercover

Игорь Климовский

Стыдно, товарищи!

Так получилось, что перед тем как начать играть в Undercover, я увлеченно гонял в Race Driver: GRID и GTR Evolution. И потому со всей строгостью отнесся к новой Need for Speed. Надеюсь, вы со мной согласитесь, ведь халтура налицо.



» Нечего жалеть какое-то железо на колесах

❑❑ Автопарк игры богат суперкарами – машин здесь больше пяти десятков ❑❑

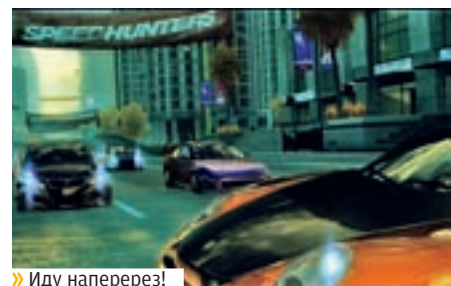


» Полеты, как в Burnout. Ну по крайней мере на картинках

о всей видимости, в EA Black Box переживают острый кризис идей. Иначе сложно объяснить тот факт, что в 2008-м выпускают игру, которая до боли похожа на проекты 2004, 2005 и 2006 годов. Новшеств минимум. Ровно столько, чтобы можно было хоть и с натяжкой, но причислить ее к сиквелам, а не аддонам или модам. Однако обо всем по порядку.

Вместо акцента на достойной гонимой составляющей проекта авторы решили сосредоточиться на сюжете, кое-как склеивающем игровые события в одно целое. И, к слову, прямом, как рельсы. Нам предстоит вжиться в роль копа, работающего под прикрытием. Он проникает в банду стритрейсеров, где необходимо зарекомендовать себя в качестве лихого, бесстрашного и непобедимого драйвера. Главная задача – расследовать деятельность контрабандистов. Об оригинальности этой истории даже говорить не хочется, вы и так все поняли... Игра актеров в сюжетных роликах тоже не впечатлила – переигрывают сильно, хотя разработчики пригласили немало знаменитостей (не слишком, впрочем, известных в наших краях).

Undercover обзавелась ролевыми элементами. У героя есть ряд параметров, которые увеличиваются каждый раз, когда мы выигрываем гонку. Выбирать, что именно развивать, нельзя, это происходит автоматически, нам просто показывают результат. Взаимосвязи между нашими действиями во время гонки и ростом той или иной характеристики нет и в помине. Если мы всю дистанцию ехали на полном газу, ни разу не сбросив скорость, по окончании заезда вполне может обнаружиться, что усовершенствовался навык торможения. Это, по-



» Иду наперерез!



» Остановить любую цену!.. Остановили



» Потолкаться – святое дело!

Физическую модель для игр Need for Speed делают все примитивнее

жалуй, самый загадочный момент Undercover. Зачем делать ролевую составляющую, если игроку не позволено самостоятельно развивать персонажа? И процесс выглядит несурзано, и эффект от него мизерный.

Каждый новый уровень – это очередной этап развития сюжетной линии, где нам предстоит выполнять различные миссии. Навигация в игре осуществляется с помощью карты города, все доступные соревнования можно найти на ней же. Чтобы начать гонку, совсем не обязательно ехать к старту, достаточно просто выбрать интересующую нас дисциплину. А если нажать кнопку *Tab*, тут же загружается ближайшая миссия. Игровые режимы перебрались сюда из предыдущих частей: кольцевые гонки, спринт, езда на время по контрольным точкам и скоростные дуэли на шоссе. Противостояние полицейским опять в фаворе – здесь нужно и уничтожать машины преследователей, и наносить ущерб имуществу штата, и за отведенное время уходить от погони. Кроме этих, уже знакомых нам режимов, иногда появляются сюжетные миссии. Обычно они сводятся к тому, что придется украсть машину и быстро перегнать ее в безопасное место. Причем надо следить за шкалой состояния автомобиля: если вы его потрепали, извольте начать миссию заново. Мешать нам будет полиция или конкурирующие банды.

Периодически встречаются и относительно оригинальные задания. Например, новая знакомая предложит прокатиться с ветер-

ком, вы на своей машине, она на своей. Вдруг появляются два черных Lexus, преисполненных решимости разрушить атмосферу автофлирта. Чтобы спасти красотку, нужно в лучших аркадных традициях протаранить неприятелей, разбив их машины вдребезги. Из сетевых режимов примечателен *Cops'n Robbers*. Мы играем либо за грабителей, либо за полицию. Задача первых завладеть деньгами и отвезти их в укромное место, вторые, соответственно, всячески им препятствуют.

Порой складывается впечатление, что физическую модель для серии Need for Speed с каждым годом делают все примитивнее. Дабы хоть как-то добавить перца, рекомендуем использовать руль и играть с включенной механической коробкой передач – ездить будет гораздо интереснее. Поведение

машин на дороге и в поворотах аркадно до невозможности. В *Speed Breaker* (режим замедления времени) даже «повороты-шпильки» на 180 градусов легко проходятся на скорости за 300 км/ч. При столкновениях авто царапается и деформируется, но чисто номинально – на параметрах это никак не отражается, а как только вы финишируете, оно опять станет как новенькое.

Автоспорт игры богат суперкарами – машин здесь больше пяти десятков. Они разбиты на три категории: США, Европа и Япония. Все авто в зависимости от мощности и цены условно делятся на четыре класса. Уже привычную систему апгрейда никто не отменял, на месте и *autosculpt* – фирменная фишка NFS последних лет, позволяющая гибко настраивать внешний вид машины. При желании можно даже изменить жесткость подвески или интенсивность работы нитросистемы. Если, конечно, вам это надо в аркаде...

На скриншотах проект выглядел весьма заманчиво, и многие ждали чего-то необычного. Но, похоже, графический движок остановился в своем развитии еще пару лет назад. Кроме того, даже на достаточно мощном компьютере игра умудряется тормозить. Саундтрек традиционно очень хорош, его вполне можно слушать отдельно. А вот многие машины с разными типами моторов звучат совершенно идентично.

А еще Undercover очень проста, чтобы не сказать примитивна. Сложность рассчитана на школьников младших классов, никогда ранее не игравших в гонки, всеми остальными игра проходится на одном дыхании за несколько часов. Мало того что компьютерные противники медленно ездят и любезно пропускают нас вперед с самого старта, так они еще и тормозят с за-

» На скриншотах игра красивее, чем в динамике



ПАСПОРТ

Жанр racing
Разработчик EA Black Box
Издатель Electronic Arts
Дистрибьютор в Украине «Софтпро»
Сайт www.needforspeed.com
Возраст 12+

EA Black Box Канадская студия Black Box Games стала собственностью гиганта EA в 2002 году и получила название EA Black Box. С тех пор компания занимается разработкой игр серии NFS и другими проектами. В студии трудится 350 человек.
Игры Skate, NBA Street Homecourt, Need for Speed Hot Pursuit 2, Need for Speed Most Wanted, диалогия Need for Speed Underground и др.
Сайт www.eablackbox.com

видной регулярностью. Например, полицию легко обмануть незатейливым разворотом на 180 градусов.

Что-то странное происходит в последнее время с играми серии NFS. Им явно требуется срочное вливание новых идей. Как показывает практика, ежегодный выпуск проекта высокого уровня мало кому под силу – лучше уж реже, да лучше. Играть в NFS: Undercover рекомендуем только заядлым фанатам серии, принципиально не пропускающим ни одной части...



ОЦЕНКА

Идея NFS: Underground плюс Most Wanted плюс Carbon. Перемешать, но не взбалтывать

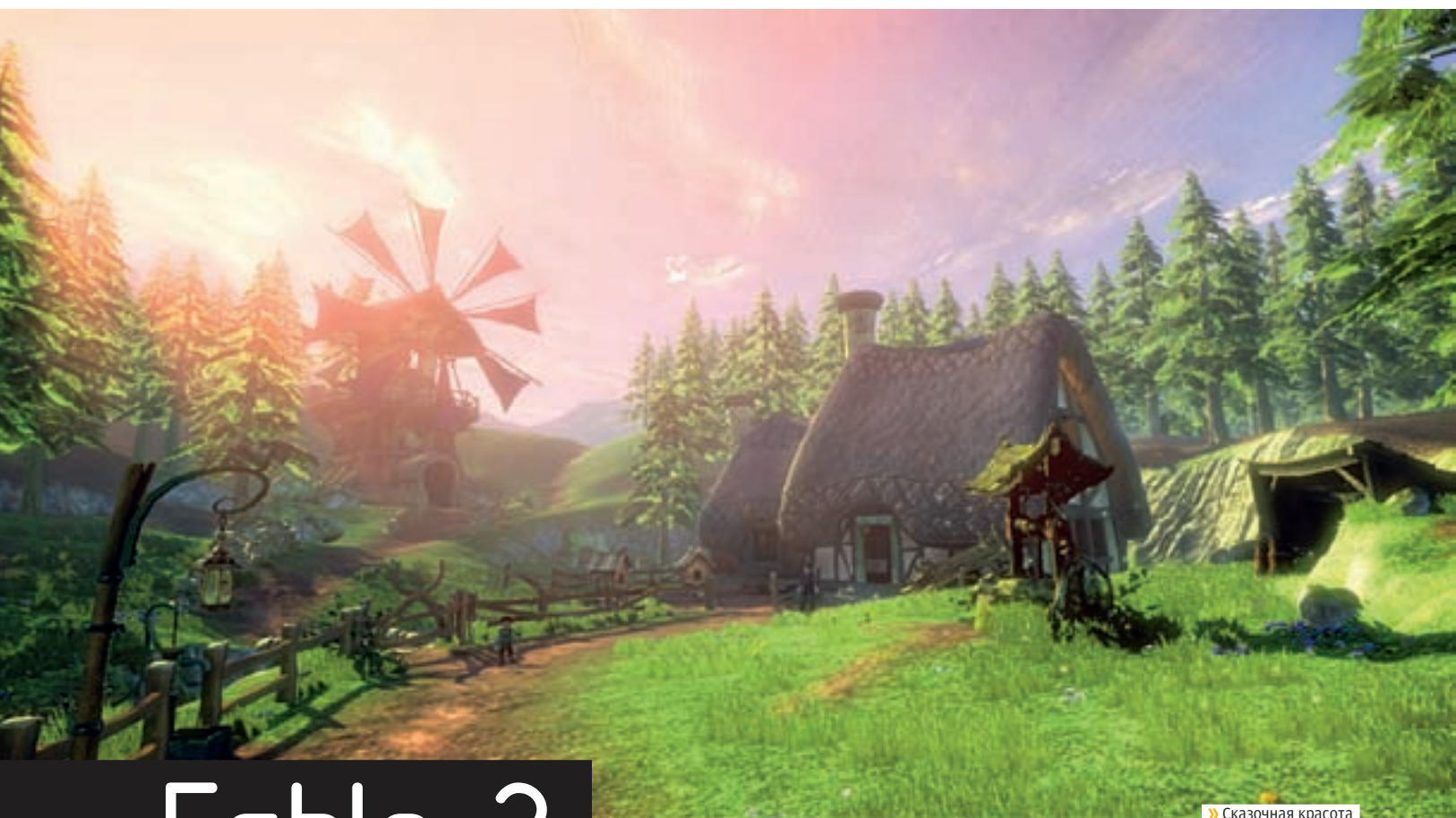
Графика Ничего выдающегося

Звук Традиционно для NFS отличный саундтрек, но озвучка слабая

Игра Если серия будет так «развиваться» и дальше, то EA рискует за пару лет безвозвратно угробить этот бренд

ИТОГ

2.5



» Сказочная красота

Fable 2

Ярослав Сингаевский

Все те же сказки

По своему обычаю Питер Молиньё (Peter Molyneux) обещал нам, простым смертным, не средней руки сиквел Fable, а невиданную ранее игру с бездной невероятных возможностей. И что в итоге?



И давайте начнем рассказ о Fable 2 с упоминания предоставляемых ею уникальных возможностей, о которых так любил говорить глава Lionhead Studios. Как вы, наверное, слышали, в этой игре разрешено: покупать в общем-то любую приглянувшуюся недвижимость, попытаться сколотить состояние на сети принадлежащих вам магазинчиков, стать азартным шулером, жениться, завести семью и даже забеременеть (конечно, если только ваш герой женского пола) после случайного секса без использования презерватива. И так далее.

Как видите, Lionhead Studios продолжает скрещивать RPG и социальный симулятор. И недаром хитрец Питер мечтал о том, чтобы оценки творению его команды ставили не геймеры и профильная пресса, а люди, играющие лишь время от времени. Господин Молиньё точно знал – им-то как раз больше всего придутся по душе перечисленные выше элементы. «Казуалы» не смогут устоять перед очарованием новой вариации The Sims. А те, кто знаком с современными электронными развлечениями не понаслышке, запустив Fable 2, быстро поймут, что рекла-

мируемые возможности на самом деле оказывают весьма поверхностное влияние на геймплей.

Покупка недвижимости, говоритесь? Да, ночь, проведенная в спальне собственного домика (к тому же обставленной красивой мебелью, приобретенной в специальной лавке), даст вам некоторые (в редких случаях уникальные) бонусы. Хотя какой-либо насущной необходимости возвращаться домой на ночлег нет вовсе. Семья и дети, говорите? Жена и ноющее чадо, думаю, многим покажутся ненужной обузой, отвлекающей от совершения подвигов. Родных желать кормить и потакать их прихотям (супруга может потребовать переезда в новые апартаменты, а дети – очередную игрушку). Вся эта возня поначалу забавна, но быстро надоедает – так что неудивительно, если в один погожий денек благоверный просто хлопнет дверь и навсегда уйдет куда глаза глядят.

Видимо, желая подчеркнуть необратимость действий, разработчики предусмотрели всего один слот для сохраненной игры. То есть каждый раз, выбирая в меню save game, вы перезаписываете старый файл. Lionhead Studios как бы гово-

» Уникальный дух сказочной истории в сиквеле любовно сохранен



» Окружение и персонажи проработаны отлично



» За подобными мини-играми можно провести немало времени

рит нам: думайте о последствиях принимаемых решений! Но вот парадокс: за очень редким исключением (речь идет о некоторых квестах) ваши поступки практически никак не меняют мир, где развивается действие. Они, безусловно, повлияют на отношения к альтер эго тех или иных NPC, но все равно будь вы хоть заботливым святошей с ярким нимбом над головой, хоть коварным злодеем с налитыми кровью глазами, переключить предначертанную разработчиками судьбу Альбиона (Albion) не удастся. Роль героев в сеттинге Fable 2 отнюдь не так важна, как описывал Молиньё. Эмоциональные и причинно-следственные связи явно недостаточны, и говорить о появлении некоего нового типа интерактивных развлечений пока рановато (несмотря на заявление руководителя студии о приближении его игры вплотную к этому статусу). А элементы социального симулятора, увы, не столь глубоко проработаны, дабы увлечь вас на достаточно долгое время.

Так что же нам остается? Не так мало, как может показаться. Уникальный дух сказочной истории, которым мог похвастаться оригинальный проект, в сиквеле любов-

но сохранен. Специфическое очарование Fable 2 – ее главное достоинство. Оно особенно хорошо ощущается, если переключиться на новый проект Lionhead после какого-нибудь сурового low-fantasy вроде Warhammer Online. Здесь вас ждут захватывающей красоты пейзажи, милые немного нелепые домики, забавные персонажи, разговаривающие на шикарном British English, и не менее примечательные монстры. А кельтские мотивы, то и дело проявляющиеся в звучащей за кадром музыке, моментально создают нужное настроение.

Наверное, именно благодаря такой чудесной атмосфере меня не очень-то расстроила довольно обыденная сюжетная линия. Вы разыскиваете трех героев (heroes), силой которых хочет воспользоваться злой лорд Люсьен (Lucien), стремящийся обрести власть над духом и материей. Помочь ему в этом должно особое магическое сооружение – Spire. Доверия планы Люсьена не внушают хотя бы потому, что последнее зафиксированное в анналах истории использование Spire обернулось настоящей катастрофой. Да вдобавок еще местный бармалей коварно

обманул и убил сестру вашего героя. Жажда мести и стремление спасти мир вновь выступают в качестве основных мотивирующих факторов.

Наверняка вас интересует длительность сюжетной линии. Увы, история оказывается короче, чем ожидаешь. Если не отвлекаться на второстепенные квесты и обустройство семейной жизни, до финала можно добраться часов эдак за 12–15. Хотя никто не запрещает продолжить приключения и после выполнения вашей главной миссии.

Альбион за время, минувшее с момента выхода Fable: The Lost Chapters, ощутимо изменился, ска-

ПАСПОРТ

Жанр RPG
Разработчик Lionhead Studios
Издатель Microsoft
Сайт www.lionhead.com/fable2
Возраст 16+

Lionhead Studios

Английская студия, сотрудников которой затмевает фигура руководителя компании – Питера Молиньё, одного из наиболее известных и эпатажных игроделов современности.

Игры The Movies, Fable, дилогия Black & White
Сайт www.lionhead.co.uk



» История вашего героя только-только начинается

С помощью колки дров, или сумасшедшего секса похудеть не удастся



» Большинство противников отнюдь не такие прытки

жем, в сеттинге стали проявляться элементы стимпанка. А о некогда великих героях и их знаменитой гильдии (Heroes' Guild) жители волшебного мира успели позабыть. Поэтому найти богатырей окажется непросто. Периодически, перед тем как вы сможете продолжить выполнение главной миссии, придется заниматься поиском нужной информации (и персон) и выполнять побочные поручения.

В нелегком деле восстановления справедливости вам будет помогать... верный пес. Его чрезвычайный нюх на сокровища позволяет легко отыскивать сундуки с ценными предметами и зарытые клады, а лаем он предупредит о приближающейся опасности. По замыслу разработчиков, собака должна служить дополнительной эмоциональной привязкой геймера к миру Fable 2. Именно поэтому с питомцем разрешено играть и обучать его новым фокусам. Не берусь судить, удалась ли авторам реализация задуманного. В конце концов, фанатом Nintendogs я никогда не был. Но выглядит пес действительно как живой: радост-

Fable 2 пытается нудным, менторским тоном наставить вас на путь истинный

но машет хвостом, гордо несет в зубах мячик хозяину, скулит и прихрамывает, если его ранили, и т. д. Да, и пожалуйста, не убивайте своего четвероногого друга – в обсуждениях проекта на различных тематических интернет-ресурсах не раз отмечали: пройти некоторые места без компаньона нельзя.

Задания в целом вполне традиционны: выручить пару маменькиных сыночков, отправившихся на прогулку по болотам, уколошить тролля, отравляющего воду подземного источника, помочь крестьянам отбить нападение бандитов или, наоборот, устроить вместе с «работниками ножа и топора» шаш в деревне. Ну и так далее. К слову, мне очень не понравилось то, что в случае выбора «темной стороны» Fable 2 пытается нудным, менторским тоном наставить вас на путь истинный. Мол, одумайтесь, вы поступаете плохо, надо

быть белым, пушистым и обязательно помогать каждой встречной старушке перейти через дорогу. Ага, щас! Если уж предоставляется возможность отыгрывать роль бессердечного подонка, то не приставляйте с нравочениями.

Интересно, что за выполнение квестов денежной награды не последует. Мешочки со звонкой монетой можно найти во время путешествий, выручить за продажу лута, выиграть в разных азартных развлечениях (те самые Fable 2: Pub Games). Заработать нужную сумму герой также способен, нанявшись в подмастерья к кузнецу, рубя дрова и прислуживая в пабе (однообразные мини-игры в стиле «нажми быстро кнопку») или в широком смысле охотясь за головами (тут уж предстоит помотаться по миру и помахать мечом). Кроме того, доход приносят и принадлежащие вам постоянные дворы и магазины. К слову, если цена лавки, намеченной к покупке, слишком высока, можете уменьшить ее, прирезав владельца или немного похулиганив в округе, – чем выше уровень преступности в регионе, тем ниже его экономическая привлекательность. Ну а нежелающим гнуть спину на общественных работах посоветую следить за распродажами (специальный список есть в меню), порой на них удастся отхватить, скажем, шикарную катану чуть ли не в три раза дешевле ее начальной, относительно немалой, стоимости.



Раз уж речь зашла об оружии, упомяну, что оно делится на два типа: ближнего боя (различные клинки, топоры, булавы и т. д.) и дистанционное (арбалеты, пистолы, ружья и даже забавные стимпанковские дробовики). Все это не изнашивается, не ломается, а при желании улучшается с помощью специальных предметов. Боевая система проста: одной кнопкой стреляете, другой атакуете мечом, булавой или что там у вас в руке. Кто-то наверняка посмеется назвать боевку примитивной. Но мне кажется, подобная максимально упрощенная схема управления персонажем в поединке пришлась как нельзя кстати. Вы ведь не забыли, что Fable 2 – сказка?

Сказка же, ясное дело, немыслима без колдовства. Вам дозволено изучать и совершенствовать несколько типов заклинаний, правда, по-настоящему оригинальной волшебной силы среди них нет. В списке трюков местных магов числятся метание огненных шаров, стрельба молниями из пальцев, замедление времени, вызов клинков, поражающих соперника, и прочие хорошо





известные фокусы. Заклинания могут применяться как по площади (area of effect), так и против конкретной цели (targeted damage) – в последнем случае производимый эффект будет сильнее.

Развитие талантов героя требует приобретения должного опыта (experience). Как и в случае с наличием, вы не получаете его за успешно выполненные задания, а зарабатываете в многочисленных поединках или выпитывае после применения особых эликсиров. На совершенствование умений из веток Strength (ближний бой), Skill (дистанционный бой) и Will (магия) нужно определенное количество экспы соответствующего типа. Каких-либо классовых ограничений и неприятных открытий вроде «этот меч может взять в руки только герой с показателем Toughness 3+» нет и в помине – экспериментируйте сколько угодно.

Надо сказать, что прокачка персонажа влияет на его внешний вид. Например, сильный боец ширится в плечах, а стрелок становится стройнее. Да, хочу предупредить о вреде от сытных, вкусных домашних пирогов, отлично восстанавливающих запасы жизненных сил, однако от них быстро толстеют. Вид излишне располневшей героини наверняка расстроит некоторых девушек-геймеров – от мыслей о диете их не отвлечет даже возможность освесить виртуальный макияж и сделать новую прическу. Забавно, но с помощью колки дров, плавания, марафонского бега или сумасшедшего секса (как известно, отлично сжигающего калории) похудеть не удастся. Единственной панацеей от

чрезмерного веса является... сельдерей.

Подобный ироничный подход вообще характерен для дилогии Fable, что выгодно отличает ее от прочих RPG. Игра точно заставит вас улыбнуться, и не один раз. Но вот чем проект не радует совершенно, так это техническими огрехами. Нет, с графикой и звуком все в полном порядке, а придирается к невысокому показателю fps и частым подзагрузкам локаций не хочется. Расстраивает другое – сбои в механике, в скриптах. Иногда вы по тем или иным причинам не можете завершить задание, а ваш пес вдруг куда-то исчезает. Часто возникают проблемы при смене недвижимости и одновременном переезде семьи на новое место или в ходе пресловутых социальных взаимодействий. Форумы пестрят сообщениями типа «убил жену, но не могу продать дом, потому что он еще числится за мертвой супругой» либо «почему мужчины не желают со мной спать, хотя у меня для этого есть все необходимые умения?!» Мое субъективное ощущение таково: чем экстремальнее ваше поведение в Fable 2, тем больше вероятность наткнуться на какой-то неприятный баг. И наоборот, если вы играете спокойно и размеренно, терпеливо дослушиваете до конца каждый диалог, не торопите события, четко следуя подсказкам, – все будет хорошо. Но, простите, зачем же нам тогда эта прорва возможностей, если воспользоваться ими отказываешься из страха нарваться на очередную критическую ошибку?

Сама же Lionhead утруждать себя доработками, похоже, не намерена. Пока был выпущен всего

> ОЦЕНКА

Идея Развитие идей оригинальной Fable

Графика Сказочная

Звук Ласкающий слух

Игра Довольно простая RPG с элементами The Sims

ИТОГ

4/5



один патч, исправляющий пару наиболее очевидных багов, в частности – вероятность потерять опыт и деньги при активации онлайн-режима *Cooperative* (есть здесь и такой, впрочем, лишь дополняющий однопользовательское приключение). Авторы оправдываются тем, что-де в столь сложной игре наладить безукоризненную работу всех составляющих чрезвычайно тяжело. Как по мне, отговорка не слишком убедительна.

Тем не менее назвать этот проект неудачным нельзя. У него, безусловно, есть недостатки, и придирки как матерых «ролевиков», так и «казуалов», предъявляющих к игре свои специфические требования, могут быть бесконечными. Но абсолютно бесспорно то, что Fable 2 заслуживает внимания любителей добротных сказочных историй – уж их-то она не разочарует.



О некогда великих героях и их гильдии жители мира успели позабыть

Ceville

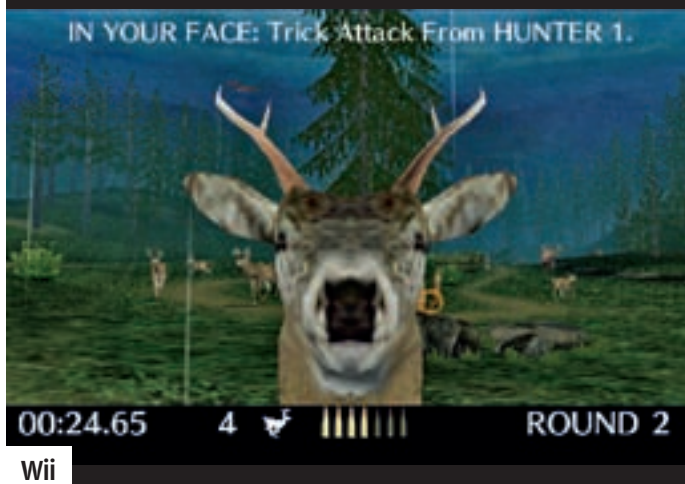
Дата выхода 2009

Разговаривая о своем проекте, разработчики постоянно широко улыбаются и все время вспоминают эпизоды и цитаты из игры. Им явно нравится создаваемый продукт. А значит, у нас есть основание полагать, что к выходу готовится уморительный квест, который не посрамит славные традиции Sierra и LucasArts. Завязка сюжета вполне канонична. Есть волшебное королевство, управляемое мудрой владычицей, и злобный советник, мечтающий заполучить власть. Ну а наша задача – ему в этом помешать.

PC



Deer Drive



Дата выхода 20 января 2009

Несчастные олени уже неоднократно становились жертвами виртуальных охотников. Вот только раньше на них не позволялось выходить сразу вчетвером, соревноваться друг с другом в скорости отстрела рогатых парнокопытных. Животные будут отчаянно прятаться, прыгать и удирать, но это вряд ли спасет их от веселой компании, вооруженной контроллерами Wii. Аналогичный проект когда-то давным-давно появился на PC, но, увы, управление с помощью мышки и клавиатуры не слишком положительно сказывалось на игровом азарте.

Dragonica



PC

Дата выхода 2009

Этот проект – суть не что иное, как традиционнейший beat'em up с длинными уровнями, густо заселенными противниками. Нам на выбор предоставят четыре классических героя – маг, воин, разбойник и стрелок, каждый из которых обладает внушительным списком приемов и спецумений. Игровой процесс ни в коем разе не будет сводиться к монотонной долбежке по кнопке удара – всяческих тактик, применимых к различным видам врагов, насчитывается неисчислимо множество. Дополняют картину яркая графика с милыми персонажами и замечательным музыкальным сопровождением, а также хорошее чувство юмора и масса пародийных заимствований из других игр. Не один лишь Солид Снейк умеет прокрадываться мимо охранников, накрывшись картонной коробкой...

Monsters vs. Aliens

PC / PS3 / X360 / Wii / DS

Дата выхода март 2009

В марте следующего года студия Dreamworks готовится запустить новый трехмерный мультфильм, пародирующий все ужастики пятидесятих годов, вместе взятые. Главная героиня – девочка Сьюзен, на которую однажды упал радиоактивный метеорит, вследствие чего барышня вымахала до двадцати пяти метров в высоту. Как водится, ее тут же сочли монстром, поймали и заперли на секретном объекте, где к этому моменту скопилось предостаточно мутантов, отловленных ранее по всем уголкам мира. И быть бы ей исследовательским материалом до конца своих дней, но спасло внезапное вторжение жутких пришельцев, собирающихся поработить Землю. Решением правительства из подопытных монстров формируется отряд по борьбе с нашествием, и судьба планеты оказывается в их руках. И если в мультфильме развитие событий предопределено заранее, то в выходящем проекте «по мотивам» у игроков появится выбор, чью же сторону принять.

Tenchu 4: Art of the Ninja

Дата выхода 12 февраля 2009

Продолжение популярной серии традиционно предложит почувствовать себя в шкуре настоящего ниндзя. Размахивая Wiimote, вы станете совершать головокружительные кульбиты, неслышно красться в тени и рубить врагов в капусту. Стиль игры будет отличаться в зависимости от выбранного персонажа, но цель останется неизменной – сохранить мир в неспокойной феодальной Японии.

Wii

Musiic Party: Rock the House

Дата выхода 2009

Guitar Hero была настолько успешной, что тут же породила массу подражаний на всех существующих платформах. Многие из них пытаются привнести в изначальную идею некоторое разнообразие. В частности Musiic Party: Rock the House козыряет возможностью играть не только на гитаре, но и на барабанах, а также создавать полноценную рок-группу из трех человек, сгрудившихся вокруг одного экрана.



Wii

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

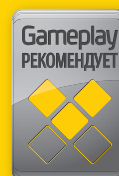
*Серверы fairplay.com.ua принимают игроков исключительно с лицензионными версиями игр, что обеспечивает надежную защиту от читеров и недобросовестных участников.

Hardware

» Эти занимательные железки

В этом разделе

- 88 Intel Core i7
- 89 ATI Radeon HD 4830 PowerColor AX4830 512MD3-H
- 90 Acer Aspire 5930G-844G32Bi
- 90 HP Pavilion dv5-1050er
- 91 Lenovo IdeaPad Y510-4A
- 91 MSI GX400-006RU
- 92 Verbatim Portable USB Hard Drive
- 92 Arctic Cooling Freezer XTREME
- 92 Philips 200CW
- 93 Sharp LC-46XL2E
- 94 Компьютер месяца



Знак **«Gameplay рекомендует»** получают только лучшие в своем классе устройства и устройства с оптимальным соотношением цена/производительность. Такие продукты являются главными претендентами на покупку.

Компания Intel является безоговорочным лидером в сегменте центральных процессоров и выпускает обширный модельный ряд успешных продуктов разных категорий. Она работает на перспективу и, невзирая на глобальный экономический кризис, официально представила CPU семейства Nehalem, более известные как Core i7.

В данных CPU воплощены действительно революционные идеи. Первым из архитектурных нововведений хотелось бы отметить реализацию интегрированного контроллера памяти – то, чем давно хвастались в AMD, наконец по-своему воплотили инженеры Intel. Кстати, одним лишь переносом данного элемента в процессор они не ограничились – системы на базе Core i7 могут использовать трехканальный режим работы ОЗУ! Правда, на поддержку DDR2 рассчитывать не стоит.

С выпуском новых процессоров можно забыть о привычной шине обмена данными Front Side Bus – ее место отныне займет QPI (Quick Patch Interconnect). Рассматриваемый интерфейс, сильно напоминающий использовавшийся в носителях архитектуры IBM POWER, позволяет очень гибко соединять узлы системы между собой. QPI имеет высокую пропускную способность и вообще достаточно универсальна.



Intel Core i7

CPU семейства Nehalem, более известные как Core i7

В данных CPU воплощены революционные идеи

У новых CPU появилась кэш-память третьего уровня общим объемом 8 МБ, тогда как скромный кэш второго уровня выделен в отдельный блок. В отличие от такого у предшественников, Core 2 Duo/Quad, он имеет гораздо меньшую латентность. При увеличенном конвейере Core i7 за счет примененных инноваций слегка обходит более ранние модели, функционирующие на аналогичных частотах.

Анонс Nehalem ознаменовал возврат хорошо знакомой, но подзабытой технологии виртуального увеличения количества одновременно обрабатываемых потоков данных HyperThreading – по два на ядро. Таким образом в системе на базе Core i7 уже сейчас можно запускать до восьми различных приложений без существенного снижения общего быстродействия компьютера.

Отдельно стоит остановиться на технологии увеличения производительности, Turbo Mode, позволяющей системе самостоятельно поднимать частоту CPU во время обработки приложений, слабо масштабирующихся на отдельные потоки.

Отметим заботу чипмейкера о снижении энергопотребления – в придачу к традиционному сберегающему режиму C1 добавились состояния процессора C3 и C6, которые характеризуются отключением отдельных функциональных блоков CPU в моменты отсутствия нагрузки.

Нужны ли новые процессоры рядовому потребителю? На данный момент – вряд ли, ведь при сравнении на одинаковой частоте уже при-

вычные LGA775-модели Yorkfield несильно отстают от Core i7. Впрочем, в многопоточных приложениях разница очень существенна. Наверняка оценят преимущества Nehalem традиционно не считающиеся со стоимостью комплектующих геймеры и бенчеры мирового уровня. Остальным пользователям пока остается ждать снижения цен и появления более доступных версий процессоров и материнских плат.

» Характеристики процессоров Core i7 в сравнении с конкурентами

Модель процессора	Intel Core i7	Intel Core 2 Quad	Intel Core 2 Duo	AMD Phenom
Кэш 1-го уровня (данных + инструкций), КБ	32+32×4		32+32×2	64+64×4
Кэш 2-го уровня, КБ	256×4	2–6 МБ×2	1–6 МБ	512×4
Кэш 3-го уровня, МБ	8	Нет		2
Интегрированный контроллер памяти	Да	Нет		Да
Шина обмена данными	QPI	FSB (Front Side Bus)		HT 3.0
Энергопотребление (уровень TDP), Вт	До 130			До 140
Техпроцесс производства кристаллов	45 нм High-k MG	45 нм High-k MG, 65 нм SOI		65 нм DSL SOI
Каналы обмена данными с памятью	Три	Два		
Поддерживаемые режимы работы DDR3, МГц	До 1066	До 1600	До 1333	–
Поддерживаемые режимы работы DDR2, МГц	–	До 800		До 1066

ATI Radeon HD 4830

PowerColor AX4830 512MD3-H

Видеокарта

Среди видеокарт серии HD 4000 до недавнего времени не было достойного конкурента NVIDIA GeForce 8800 GT, ныне именуемой также 9800 GT. Для устранения этой бреши в модельном ряду AMD появился графический ускоритель Radeon HD 4830. В основе новинки лежит ядро RV770, знакомое по Radeon HD 4850/4870, однако в случае с HD 4830 были отключены 160 потоковых процессоров и 8 текстурных блоков. Работает GPU на частоте 575 МГц, а 512 МБ памяти типа GDDR3 – на 1800 МГц, причем шина осталась 256-битовой.

Модель от PowerColor – AX4830 512MD3-H – использует PCB и CO собственного дизайна. Отметим, что большинство производителей поступили аналогично. В первую очередь это обусловлено необходимостью иметь запас для снижения стоимости, ведь диапазон рекомендуемых цен для HD 4830 лежит в весьма широких пределах – от \$100 до \$150.

Система охлаждения на AX4830 512MD3-H в простое достаточно тихая, а под нагрузкой шум хотя и возрастает, но все равно он не слишком велик. Несмотря на хороший потенциал CO (нагрев до 65 градусов под нагрузкой), частоты производитель оставил рекомендуемые, что в общем-то нетрудно исправить – у оверклокеров есть простор для маневра. Главное, только не перестараться – карта работает на довольно высоких частотах, но при этом наблюдается снижение быстродействия (то есть «переразгон»).

Хотя заявленное производителем максимальное энергопотребление аналогично HD 4850 – 110 Вт, на практике новика может оказаться экономнее и потреблять в среднем на 6 Вт меньше при нагрузке и на более существенные 16 Вт – в простое.

Падение быстродействия у HD 4830 по сравнению с HD 4850 меньше, чем можно было предполагать, и потому превосходство



HD 4850 нельзя назвать значительным – оно составляет 4–13%, в зависимости от игры и разрешения. Кроме того, как показала проверка HD 4850 на штатных частотах HD 4830, падение производительности именно из-за меньшего количества функциональных блоков составляет всего несколько процентов. По сравнению с прямым конкурентом из стаи NVIDIA, GeForce 8800/9800 GT, новинка от AMD немного быстрее и увеличивает отрыв при высоких разрешениях.



Технические характеристики

Продукт предоставлен
Compass, www.compass.ua

Видеочип
RV770

Частота чипа/памяти
575/1800 МГц

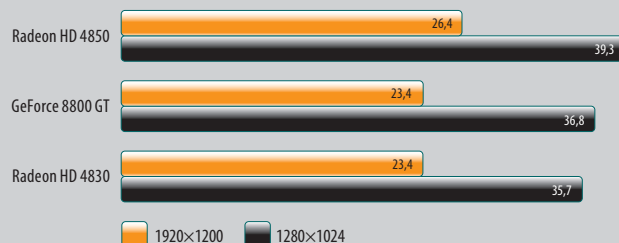
Объем видеопамати
512 МБ GDDR3

Шина памяти
256 бит

Количество унифицированных шейдерных процессоров
640

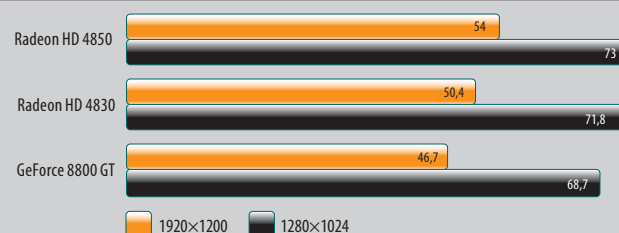
Число текстурных блоков/блоков растеризации
32/16

Crysis Warhead, Gamer, кадры/с



В основе новинки лежит ядро RV770, знакомое по Radeon HD 4850/4870

Devil May Cry 4 Bench, максимальное качество, AA x8, кадров/с



\$1300



Acer Aspire 5930G-844G32Bi

> Ноутбук

Омашняя серия ноутбуков Aspire недавно пополнилась очередной новинкой. При разработке Aspire 5930G за основу была взята довольно успешная 5920G с дизайном Gemstone, в создании которого в свое время активно участвовало подразделение BMW Group Designworks USA. Верхняя крышка обтекаемой формы имеет гладкое покрытие, в центре подсвечивается логотип компании.

Оснащение 5930G-844G32Bi близко к максимальному в этой ценовой группе. Acer удалось за \$1300 предложить неожиданно мощную конфигурацию на платформе Centrino 2. Процессор Core 2 Duo P8400 отлично дополняет графический адаптер GeForce 9600M GT с 512 МБ памяти DDR3. Кроме того, лэптоп укомплектован 4 Гб ОЗУ, жестким диском на 320 Гб и даже приводом Blu-ray.

Дисплей хорош, но не идеален. Матрица обладает достаточной цветовой насыщенностью и не создает проблем с плавностью градиентов. Однако присутствуют некоторые огрехи в передаче телесного цвета, да и вертикальный угол обзора хотелось бы чуть побольше.

К устройствам ввода замечаний нет. Справа от расширенного клавиатурного блока вертикально расположен набор сенсорных кнопок для управления медиаплеером, слева – кнопки запуска почтовой программы, браузера и активации беспроводного модуля. В данной модификации ноутбука отсутствует Bluetooth. Если в нем появится реальная необходимость, можно обзавестись миниатюр-

ным адаптером и, например, занять им передний USB-разъем.

Трехкилограммовый медиакомбайн очень хорош для домашнего использования. По максимуму «заряженный» на свои деньги Aspire 5930G подойдет не только для работы, но и для мультимедийных развлечений, включая современные 3D-игры.



Технические характеристики

Продукт предоставлен
представительством Acer в
Украине, www.acer.ua

Процессор
Intel Core 2 Duo P8400
(2,26 ГГц, 3 МБ L2-кэш)

Оперативная память
4096 МБ, DDR2-667

Графический адаптер
NVIDIA GeForce 9600M GT, 512 МБ

Экран
15,4" (1280×800), гляцевое
покрытие

Жесткий диск
320 Гб (5400 об/мин)

Внешние разъемы
4×USB 2.0, ExpressCard/54, eSATA,
VGA, HDMI, RJ-45, RJ-11, Head-out,
Mic-in, Line-in, док-станция

Кард-ридер
MMC, SD, MS, MS (Pro), xD

Сетевые возможности
1 Гб/с Ethernet, Wi-Fi
(802.11a/b/g)

Аккумуляторная батарея
4400 мА·ч, 11,1 В

**Время работы от батареи,
режимы максимальной
нагрузки/чтения**
1 ч 09 мин/3 ч 02 мин

MSI GX400-006RU

> Ноутбук

Компактный и легкий GX400 больше напоминает имиджевую модель. Такое впечатление складывается из-за крышки ярко-красного цвета, хотя внутри ноутбук выдержан в более спокойных черно-серебристых тонах. Ближе к панели размещены кнопки включения, активации режимов Turbo (увеличение частоты процессора на 400 МГц, однако только при подсоединенном блоке питания) и Eco (Eco Engine Power – система оптимизации энергопотребления с несколькими предустановками для разных нагрузок). Клавиатура не имеет цифрового блока из-за небольших габаритов ноутбука, а тачпад практически невидим, поскольку по цвету и фактуре не отличается от рабочей поверхности. Выделяются лишь его кнопки, выполненные в серебристом цвете.

Обычных портов USB всего два, однако с левой стороны расположен третий, совмещенный с eSATA, – уже привычное решение. Неудобно размещены лишь разъемы для подключения микрофона и наушников. Стоит отметить и невысокое качество сборки – крышка ноутбука поскрипывает в некоторых местах, заметна неаккуратная установка стекла на веб-камеру, каретка оптического привода не всегда легко закрывается.

Зато GX400 – одна из редких 14-дюймовых моделей, оснащенная высокопроизводительным видеоадаптером. Для геймеров это может стать решающим аргументом. Если же вы не только играете, но и имеете дело с офисными приложениями или просто читаете на ноутбуке книжки, вас порадует система Eco

Engine Power, обеспечивающая солидное время автономной работы.

Пожалуй, наиболее серьезный недостаток ноутбука – качество подсветки матрицы: из-за ее неравномерности в нижней части экрана появляется неприятное пятно, особенно заметное при просмотре фильмов.



Технические характеристики

Продукт предоставлен
представительством MSI в
Украине, www.msi-ukraine.com

Процессор
Intel Core 2 Duo P8600 (2,4 ГГц,
3 МБ L2-кэш)

Оперативная память
4096 МБ, DDR2-800

Графический адаптер
NVIDIA GeForce 9600M GT, 256 МБ
(GDDR3 1600 МГц)

Экран
14,1" (1280×800), гляцевое
покрытие

Жесткий диск
320 Гб (5400 об/мин)

Внешние разъемы
2×USB 2.0, ExpressCard/34,
VGA, HDMI, RJ-45, eSATA/USB,
Head-out, Mic-in

Кард-ридер
SD/MMC, MS (Pro)

Сетевые возможности
1 Гб/с Ethernet, Wi-Fi (802.11 b/g),
Bluetooth

Аккумуляторная батарея
4800 мА·ч, 10,8 В

**Время работы от батареи,
режимы максимальной
нагрузки/чтения**
1 ч 16 мин/3 ч 13 мин



\$ 1290

\$1175



Lenovo IdeaPad Y510-4A

Ноутбук

Модель, принадлежащая к линейке универсальных ноутбуков IdeaPad, внешне очень привлекательна. Особенно ее украшает верхняя крышка со специфической фактурой, обладающей повышенной устойчивостью к царапинам. На алюминиевой рабочей поверхности есть целый набор дополнительных кнопок, в том числе ряд сенсорных клавиш. Привычная TN-матрица имеет неплохие углы обзора, цветопередачу и время отклика. Дисплей дополнительно оснащен защитным стеклом, предохраняющим матрицу от повреждений. Производитель подчеркивает схожесть клавиатуры в сериях IdeaPad и легендарных ThinkPad. Левый нижний угол заняла клавиша Fn, что расстроит активных пользователей горячих комбинаций.

Процессор данного ноутбука не так производительен, как у конкурентов (1,86 ГГц против 2 ГГц у «оппонентов»). Хотя разница в быстродействии не столь велика и в реальной работе малозаметна. А вот GeForce 8600M GT с памятью DDR3 до сих пор очень неплох в 3D, позволяя Y510-4A закрепиться среди лидеров в игровых приложениях. Отметим хорошую организацию СО: даже под нагрузкой шум вентилятора невелик, при этом и CPU, и GPU охлаждаются весьма эффективно – температура довольно производительно компонентов находилась в пределах 70–75 °C.

Стильный и качественно изготовленный ноутбук. IdeaPad Y510 ока-

жется отличным выбором, только если вы не планируете использовать лэптоп в качестве медиацентра, подключая его к телевизору, – в этом случае HDMI будет очень не хватать.

Технические характеристики

Продукт предоставлен
MTI, www.mti.ua

Процессор
Intel Core 2 Duo T5550 (1,86 ГГц, 2 МБ L2-кэш)

Оперативная память
2048 МБ, DDR2-667

Графический адаптер
NVIDIA GeForce 8600M GT, 256 МБ DDR3 (475/1400 МГц)

Экран
15,4" (1280×800), гляцевое покрытие

Жесткий диск
250 ГБ (5400 об/мин)

Внешние разъемы
3×USB 2.0, FireWire, ExpressCard/54, S-Video, VGA, RJ-45, RJ-11, Head-out, Mic-in

Кард-ридер
MMC, SD, MS (Pro), xD

Сетевые возможности
1 Гб/с Ethernet, Wi-Fi (802.11a/b/g)

Аккумуляторная батарея
4400 мА·ч, 11,1 В

Время работы от батареи, режимы максимальной нагрузки/чтения
0 ч 59 мин/2 ч 42 мин

HP Pavilion dv5-1050er

Ноутбук

Этот представитель обновленной линейки ноутбуков HP Pavilion, разработанной специально для домашнего использования. Внутреннее «устройство» лэптопа выполнено в цвете металлик, а верхняя крышка имеет стойкое к царапинам покрытие Imprint с узором в мелкую клетку.

Расположение разъемов удобно. Задняя грань HP Pavilion dv5-1050er полностью свободна от коннекторов, на передней – только аудиопорты, а оставшиеся равномерно распределены по боковым граням. Ноутбук порадовал оснащением: 45-нанометровый процессор, новый набор логики (Intel PM45), GeForce 9600M GT, 3 Гб оперативной памяти и винчестер на 320 Гб. Функциональность тоже на высоте – все необходимые интерфейсы, удобная индикация состояния и пульт ДУ в комплекте, который в походном режиме можно спрятать в слот ExpressCard.

Дисплей имеет очень достойные контрастность и цветопередачу, причем это касается как градиентов, так и телесных оттенков. Практически никаких претензий к эргономике органов управления. Клавиатура очень удобна. У крупного тачпада серебристого цвета хорошие чувствительность и точность позиционирования.

HP Pavilion dv5-1050er получился весьма универсальным. У него есть все, чтобы при необходимости полноценно заменить медиацентр, и в то же время производительность комплектующих позволяет рассчитывать на хорошие показатели кадров/с даже в относительно ресурсо-

емких играх. Возможно, от аккумулятора он работает и не слишком долго, однако остальные достоинства ноутбука с лихвой перекрывают этот недостаток, в принципе не столь существенный для домашнего использования.

Технические характеристики

Продукт предоставлен
представительством HP в Украине, www.hp.ua

Процессор
Intel Core 2 Duo P8400 (2,26 ГГц, 2 МБ L2-кэш)

Оперативная память
3072 МБ, DDR2-667

Графический адаптер
NVIDIA GeForce 9600M GT, 512 МБ DDR2 (500/800 МГц)

Экран
15,4" (1280×800), гляцевое покрытие

Жесткий диск
320 Гб (5400 об/мин)

Внешние разъемы
4×USB 2.0, FireWire, ExpressCard/54, VGA, HDMI, RJ-45, RJ-11, 2×Head-out, Mic-in

Кард-ридер
MMC, SD, MS (Pro), xD

Сетевые возможности
1 Гб/с Ethernet, Wi-Fi (802.11a/b/g), Bluetooth 2.0, IrDA

Аккумуляторная батарея
55 Вт·ч, 10,8 В

Время работы от батареи, режимы максимальной нагрузки/чтения
1 ч 11 мин/2 ч 40 мин



\$1325



\$120

Verbatim Portable USB Hard Drive

➤ Портативный HDD

Компания Verbatim известна в первую очередь как производитель качественных оптических носителей, но в ассортименте вендора недавно появились и портативные винчестеры. Дизайн Portable USB Hard Drive прост и симпатичен. Устройство получилось крупноватым (135×85×25 мм), хотя и довольно легким – 150 г. Корпус нельзя назвать монолитным: при небольшом сжатии он немного поскрипывает, причем на прочность конструкции это не влияет. Об активной работе диска сообщают два светодиода на боковых гранях.

Скорость 320-гигабайтового накопителя вполне прогнозируема: 29 МБ/с чтения и 23 МБ/с записи. Приятным бонусом является полная версия утилиты Nero BackItUp 2 Essentials для создания резервной копии и синхронизации данных, которая изначально имеется на HDD. Хотя, учитывая цену, возникает впечатление, что пользователю она достается не бесплатно.

Продукт предоставлен Verbatim,
www.verbatim-europe.com

Arctic Cooling Freezer XTREME

➤ Кулер

Данная модель является развитием успешной линейки процессорных охладителей Freezer от Arctic Cooling. Кулер имеет типичную конструкцию башенного типа: на четыре тепловые трубки надеты алюминиевые ребра, радиатор разделен на две части. Между ними помещен достаточно тихий 120-миллиметровый вентилятор оригинальной конфигурации, способный вращаться со скоростью 800–1500 об/мин.

Arctic Cooling Freezer XTREME может рассеять до 160 Вт тепловой энергии. Кулер демонстрирует выдающуюся эффективность, а демократичная стоимость (пожалуй, самая низкая среди решений аналогичного уровня) делает его одним из лучших кандидатов на покупку. Единственный нюанс, который нам не понравился в этой модели, – система крепления: для установки СО придется использовать длинную отвертку.

Продукт предоставлен
PCForsage,
www.pcforsage.com.ua

\$39



\$230

Philips 200CW

➤ Монитор

Модель 200CW выглядит весьма достойно, чему способствует и скругленность граней глянцевого черного корпуса, а принадлежность монитора к бюджетному сегменту выдает лишь упрощенная подставка с одной лишь регулировкой наклона. Площадь основания довольно велика, но соединение достаточно надежно, поэтому любое колебание стола приводит к качанию монитора.

На задней панели устройства размещены порты DVI и VGA, а под блоком управления расположен разъем USB для подключения дополнительной периферии. В коробке с монитором можно также найти и специальные аксессуары SmartAccessory, предназначенные для крепления к корпусу держателей для различных гаджетов – MP3-проигрывателей, мобильных телефонов.

Ожидать впечатляющего качества изображения от устройства с матрицей TN+Film не стоит, однако 200CW демонстрирует неплохую линейность цветовой температуры по всей шкале серого, лишь в светах баланс немного смещен к синему. Градиентные заливки выглядят удовлетворительно, а вот время отклика немного разочаровывает – динамичные элементы оставляют за собой длинный шлейф.

Продукт предоставлен
Philips Ukraine,
www.philips.ua



Sharp LC-46XL2E

Телевизор

Диагональ 46 дюймов, полноценная поддержка Full HD, 100 Гц и три HDMI-входа – все это предлагает потребителю Sharp LC-46XL2E. Телевизор выполнен в традиционном дизайне. Рамка вокруг экрана неширокая, отчего и без того немаленький, он кажется еще крупнее. Подставка не нарушает общего дизайна, к тому же при желании устройство, как и большинство LCD-телевизоров, крепится на стене. Пульт, поставляемый в комплекте, – универсальный, с его помощью можно управлять практически любой аудио-, видеотехникой, подключаемой к ТВ. Вдобавок он удобен. Звучанию динамиков Sharp LC-46XL2E не хватает глубины (сказывается недостаток низких частот). Впрочем, минусом это назвать трудно – такой телевизор нужно подключать к хорошей акустической системе, а использовать встроенные динамики – форменное кощунство.

При игре в Gran Turismo 5 Prologue и просмотре видео в HD устройство проявило себя неплохо – сказывается высокое разрешение экрана и скорость матрицы. Хотя для получения естественных цветов картинки придется потрудиться (не верьте предустановленным режимам). А вот при воспроизведении фильма с DVD изображение показалось нам излишне мягким. Общей проблемой во всех режимах является недостаточная глубина черного и низкая контрастность изображения. И если геймеры вполне устроит подобное устройство (нам важнее отклик матрицы и поддержка HD-режимов), то ценители кино и локального телевидения могут быть несколько разочарованы.

Продукт предоставлен
корпорацией Sharp
Electronics (Europe)
GmbH

\$2289



МІСТО СУЧАСНОЇ
ЕЛЕКТРОНІКИ

8-800-501-5000

дзвінки зі стаціонарних телефонів
безкоштовні

WWW.CITY.COM.UA

ШИРОКИЙ ВИБІР ІГРОВИХ КОНСОЛЕЙ, АКСЕСУАРІВ ТА ВІДЕОІГОР

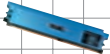


Лучшие покупки

компьютер месяца

«Бюджетный PC»

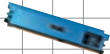
Компьютер, хорошо подходящий для не слишком ресурсоемких игр

	Intel Pentium Dual-Core E2180 (2,0 ГГц, 1 МБ)	\$75
	AMD Athlon X2 5200+ (2,7 ГГц, 2x512 КБ)	\$75
	Материнская плата на чипсете Intel P35	\$88
	Материнская плата на чипсете AMD 770	\$75
	Память 1 Гб DDR2-800	\$35
	Видеокарта Radeon 3850 512 Мб DDR3	\$100
	Жесткий диск 320 Гб	\$57
	Монитор 19"	\$220
	Привод DVD±RW	\$27
	Корпус, блок питания 460 Вт	\$85
	Клавиатура	\$12
	Мышь оптическая	\$10
	Акустика 2.0	\$32

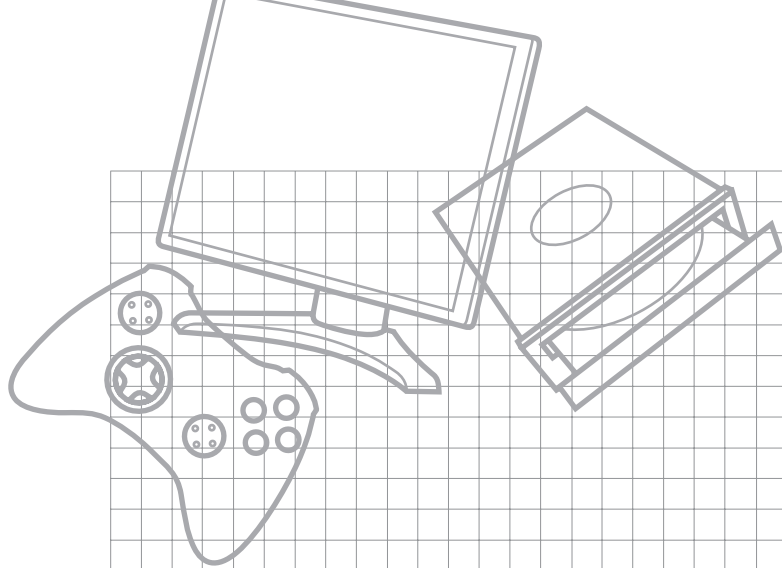
Суммы для PC на платформах: **Intel \$741 • AMD \$728**

«Оптимальный PC»

Заработает все! Правда, кое-что на средних настройках

	Intel Core 2 Duo E7300 (2,66 ГГц, 3 МБ)	\$140
	AMD Athlon X2 6000+ (3,1 ГГц, 2x512 КБ)	\$100
	Материнская плата на чипсете Intel P45	\$110
	Материнская плата на чипсете AMD 790GX	\$110
	Память 2 Гб DDR2-800	\$65
	Видеокарта Radeon 4850 512 Мб DDR3	\$220
	Жесткий диск 640 Гб	\$80
	Монитор 22"	\$320
	Привод DVD±RW	\$27
	Корпус, блок питания 500 Вт	\$130
	Клавиатура	\$15
	Мышь оптическая	\$39
	Акустика 5.1	\$100

Суммы для PC на платформах: **Intel \$1246 • AMD \$1208**



«Прогрессивный РС»

Ультимативная игровая станция

	Intel Core 2 Duo E8500 (3,16 ГГц, 6 МБ)	\$205
	Материнская плата на чипсете Intel P45	\$165
	Память 4 ГБ DDR2-1066	\$110
	Видеокарта GeForce GTX 260 896MB	\$310
	Жесткий диск 1 ТБ	\$160
	Монитор 24"	\$730
	Привод Blu-ray	\$110
	Корпус, блок питания 550 Вт	\$270
	Звуковая карта	\$105
	Клавиатура	\$25
	Мышь оптическая	\$45
	Кулер	\$39
	Акустика 5.1 или 7.1	\$165

Сумма для РС на платформе: **Intel \$2439**

Среди видеокарт стоимостью до \$100 хорошо себя зарекомендовала Radeon HD 3850 с 512 МБ DDR3

Игровой шквал, начавшийся с приходом осени, не утихает до сих пор, наоборот, он лишь усиливается по мере приближения к новомуднему периоду. Ресурсоемкие шутеры и RPG сыплются как из рога изобилия. Долгожданные эксклюзивные проекты, порты с консолей и задержавшиеся с анонсом на PC игры облегчают наши кошельки, требуя производительного железа и много свободного времени.

Компьютер начального уровня разумно собирать на платформе AMD, нацелившись на Athlon 5200+ X2. Вдобавок данный чип существенно подешевел. Самый же доступный 45-нанометровый двухъядерник от Intel – Pentium Dual-Core E5200 – конечно, окажется расторопнее, однако стоит он порядка \$90, что несколько дороговато для бюджетной системы. Для «Оптимального РС» советуем приобрести Athlon 6000+ X2. Только не забудьте, что в наличии имеются две его модификации. Первая основана на 90-нанометровом ядре Windsor, функционирует на частоте 3 ГГц и обладает 2 МБ кэш-памяти, вторая – на ядре Brisbane, производимом по технологии 65 нм, с вдвое меньшим объемом кэша, а свой рейтинг отрабатывает за счет повышенной до 3,1 ГГц частоты. Для платформы Intel в данной категории лучшим выбором станет покупка Core 2 Duo E7300.

Среди видеокарт стоимостью до \$100 хорошо себя зарекомендовала Radeon HD 3850 с 512 МБ памяти DDR3. Еще один кандидат на место в корпусе «Бюджетного РС» – адаптер GeForce 9600 GSO. Он обрел вторую жизнь и «пересел» с чипа G92 (на котором был основан почивший в бозе 8800 GS) на G94, используемый в 9600 GT. Отличить новинку несложно: модификация будет оснащаться 512 МБ или 1 ГБ памяти, тогда как предыдущая – 384 или 768 МБ. Для «Оптимального РС» стоит присмотреть Radeon HD 4850 512 MB или GeForce 9800 GTX+. Адаптеров устаревшей ревизии с 65-нанометровым ядром практически не осталось в продаже, но все же будьте внимательны во время покупки – предложение 9800 GTX по слишком заманчивой цене должно насторожить, возможно, это попытка сбыть залежавшийся товар.

Приобретение 4-гигабайтовых комплектов памяти сейчас вполне оправданно, причем не только для «Прогрессивного», но и для «Оптимального РС». Цена модулей снизилась настолько, что здесь сложно существенно сэкономить во время сборки новой системы, выбрав планки меньшей емкости. Можно было бы рекомендовать для установки даже больший объем, однако пока в этом нет особой необходимости. Да и с такой емкостью 0,5–0,8 ГБ остаются «под паром», ожидая активного внедрения 64-битовых операционных систем.

Обвал цен на терабайтовые диски позволил последним соперничать с винчестерами на 640 ГБ за возможность предоставить самый дешевый гигабайт. Снижая стоимость своих текущих продуктов, производители жестких дисков не очень торопятся предлагать более емкие устройства. А ведь терабайта-то уже вроде как и маловато. Широкополосный доступ в Интернет, многомегапиксельные фото- и видеокамеры, 10-гигабайтовые игры делают свое дело. Из накопителей объемом 1,5 ТБ в продаже есть лишь Seagate ST31500341AS, и, что самое интересное, стоимость хранения информации на таком HDD лишь немногим больше, чем у лучших по этому показателю моделей. Приятно порадовало снижение цен на приводы Blu-ray. Хороший комбо-драйв с синим лазером уже можно приобрести за \$110, да и ассортимент фильмов, доступных в Украине, хотя и неспешно, но увеличивается.

> Top 5

ждем в январе

Воины и партизаны, гонки и трюки, а также по-настоящему мировая война

Если за проект берется заслуженный разработчик, его судьба обычно более-менее предопределена. Другое дело, когда молодая студия решает произвести на свет что-то амбициозное. И тут уж все зависит от того, справятся ли они с возложенными на себя задачами.

01



War Leaders: Clash of Nations

Первый крупный проект студии Enigma предложит нам в качестве полигона всю планету Земля времен Второй мировой войны. Как и в серии Total War, нам вменяется в обязанность переставлять фишечки на карте, а в случае столкновения – лично командовать сражением в тактической битве.

02



RACE Pro

Готовящийся к выходу проект от SimBin позиционируется не иначе как ультрареалистичный гоночный симулятор с тщательно воссозданными автомобилями, кучей лицензированных трасс и достоверной моделью повреждений. Учитывая послужной список студии, в это вполне верится.

03



Lord of the Rings: Conquest

Как может выглядеть стратегия или ролевая игра по мотивам «Властелина Колец», представить несложно. Но вот зрелищный и brutalный боевик в мире Средиземья вызывает некоторые опасения – насколько он будет соответствовать духу оригинала?

04



Red Faction: Guerrilla

В оригинальной Red Faction широко разрекламированная возможность разрушать все и вся оказалась сильно урезанной, и вдобавок совершенно не влияла на геймплей. Новая игра серии обязана исправить эти досадные упущения.

05



Skate 2

Здесь трюки несколько проигрывают по головокружительности тем, что исполняет Тони Хок (Tony Hawk) в посвященной ему серии игр, но вот по части реалистичности Skate 2 обещает оставить конкурента далеко позади.

