

СТРАНА ИГР

В НОМЕРЕ

В РАЗРАБОТКЕ:

Войны древности: Спарта | Bioshock | Lost Planet | Splinter Cell: Double Agent | Dead Rising | Coded Arms: Assault | Кодекс войны | Sacred 2 | Silverfall | Elite Beat Agents | Hot PXL | Loki | Alliance: The Silent War | Tales of the Tempest | Капитан Врунгель

ОБЗОРЫ:

Tales of Legendia | Tales of Eternia | Tales of Phantasia | Exit | Worms: Open Warfare | Metal Gear Ac!d 2 | Half-Life 2: Episode One | Rise of Nations: Rise of Legends | Rogue Trooper | Корсары 3 | Tycoon City: New York | Loco Roco | Fallout 2 | Crazy Taxi

2 ПОСТЕРА

НАКЛЕЙКА

УНИКАЛЬНЫЙ ДИСК



GameLand Magazine



ЖУРНАЛ О ЛУЧШИХ КОМПЬЮТЕРНЫХ И ВИДЕОИГРАХ

PC || PS2 || PS3 || GAMECUBE || WII || XBOX || XBOX 360 || GBA || DS || PSP

13#214 | ИЮЛЬ | 2006

СПЕЦ

Fallout 3

Каким он мог стать

Half-Life 2: Episode One

Четыре часа удовольствия по сходной цене

METAL GEAR AC!D 2

Карточная стратегия в кислотных тонах

Lost Planet: Extreme Condition

ХИТ!?

Роботы и жуки на службе Xbox 360

PSP-ZONE
Все, что нужно для портативной консоли ищите на диске

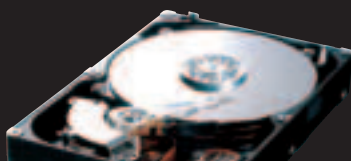
Splinter Cell: Double Agent

Интервью с разработчиками

TEMA НОМЕРА Bioshock

«ЖЕЛЕЗО»

Сравнительный тест HDD от ведущих производителей.



HEROES OF

MIGHT & MAGIC V
Подробная тактика по «Героям»!



TALKMAN

Тест уникального разговорника для PSP.



Акелла

ЖАНР ГОНКИ



Играй за Пола Старшего, Пола, Майки или Винни – главных героев популярного телешоу «Американский мотоцикл»!

ОСОБЕННОСТИ:

- Множество мотоциклов из одноименного телешоу
- Вас ждут гонки, выполнение трюков и погони
- Выполняйте задания, чтобы получить новые запчасти



creat studios

ACTIVISION
Discovery
CHANNEL

AMERICAN ЧОПЕРС 2 FULL THROTTLE



© 2005 Activision Publishing, Inc. Activision is a registered trademark of Activision, Inc. All rights reserved. © 2005 Discovery Communications, Inc. American Chopper, Discovery Channel and related logos are trademarks of Discovery Communications, Inc. and used under license. All other trademarks and trade names are the properties of their respective owners.

© 2006 "Акелла". Все права защищены. Нелегальное копирование преследуется. Тех. поддержка: (495) 363-4612. E-mail: support@akella.com

Игры с доставкой: www.cdgames.ru. Оптовая продажа: Москва, (495) 363-46-14, natuly@connavigator.ru

Санкт-Петербург, (812) 252-49-65, akella@trgbox.ru. Ростов-на-Дону, (863) 250-79-42, akellarostov@yandex.ru

Представитель на Украине: "МультиТрейд" - www.mufttrade.com.ua

Фискал ООО "Тюллит Навигатор" в Санкт-Петербурге (дистрибьюторское подразделение компании "Акелла"). Санкт-Петербург, ул. Маршала Говорова, д.37, телефакс: (812) 252-49-65.



БЛАГОМЕНА



Акелла

Российская продукция в соответствии с требованиями "ГОСТ Р", "М. Видео" и "ВидеоПлюс"

СЛОВО РЕДАКТОРА



Всем привет!

Если вы переведете взгляд на соседнюю колонку, то увидите, что в нашей команде произошли некоторые перестановки. Миша Разумкин возглавлял журнал без малого два года – и, по мнению многих из нас, лучшего главреда у «Страны» еще не было. Однако у каждого – свой путь, и, сдав предыдущий номер, Миша решил, что продолжит сотрудничество с (game)land в ином качестве. В каком именно – пока секрет. Он просил передать всем вам огромный привет и еще большего размера «спасибо» – за то, что вы были с нами все это время!..

...А наша команда подхватила начатую Мишей эстафету – и продолжает совершенствовать «СИ». В этом номере вас ждет новая рубрика «Ретро», в которой мы рассказываем о лучших играх прошлого – далекого и не очень, напоминаем о том, чем жила индустрия много лет назад, и помогаем разобраться в эмуляторах древних и современных приставок. В следующем номере мы планируем запустить две новые рубрики. Первая посвящена MMORPG. Вторая рассказывает о том, как игры проникают в другие культурные пласты – кино и литературу, и о самой культуре геймерства. Если вам что-нибудь говорит имя «Уве Болл» – не пропустите ближайший выпуск!

Возвращаясь к этому номеру – рекомендую обратить внимание на вторую (всего их планируется четыре) часть тактики по Heroes of Might & Magic V. Одно время мы раздумывали над тем, чтобы сделать спецвыпуск, посвященный «Героям», но решили рассказать об игре все, что хотели, в серии летних номеров «СИ». Кроме того, в этом номере вас ждет обзор «Корсаров 3» – если помните, зимой вышла сырая версия игры, которой мы не сочли возможным ставить оценку. Сейчас, после появления финального патча, мы выносим ей окончательный вердикт. В разделе «Обратная связь» есть два важных объявления о вакансиях – на должности авторов рецензий и главного редактора сайта gameland.ru. А участникам встречи с командой «СИ», которая прошла 13 июня в нашей редакции, наверняка будет приятно взглянуть на заметку об этом мероприятии в разделе «Новости». Если вы хотите прийти на одну из таких встреч – следите за анонсами! Ну, а если не получается попасть к нам – пишите письма. Как всегда, нам очень важно знать ваше мнение.

Константин Говорун

ТЕ, КТО

РЕДАКЦИЯ

Константин Говорун	wren@gameland.ru	и.о. главного редактора
Александр Трифонов	operf1@gameland.ru	зам. главного редактора
Наталья Одинцова	odintsova@gameland.ru	редактор
Артем Шорохов	cg@gameland.ru	редактор
Валерий Корнеев	valkom@gameland.ru	редактор
Георгий Бабаян	babayan.g@gameland.ru	выпускающий редактор
Игорь Сонин	zontique@gameland.ru	спецкорреспондент
Роман Тарасенко	polosativ@gameland.ru	редактор рубрики «Киберспорт»
Сергей Долинский	dolser@gameland.ru	редактор рубрики «Онлайн»
Олег Волошин	voloshin@gameland.ru	редактор рубрики «Железо»
Юлия Соболева	soboleva@gameland.ru	лит.редактор/корректор
Александр Глаголев	glagol@gameland.ru	литературный редактор

DVD/CD

Семен Чириков	chirikov@gameland.ru	ответственный редактор
Александр Устинов	hh@gameland.ru	редактор DVD-видео
Денис Никишин	spaceman@gameland.ru	монтажер
Юрий Пашолок	disk@gameland.ru	редактор

ART

Алик Вайнер	alik@gameland.ru	арт-директор
Леонид Андруцкий	leonid@gameland.ru	дизайнер
Наталья Одинцова	odintsova@gameland.ru	билд-редактор

АДМИНИСТРАЦИЯ

Надежда Лёвошина	levoshina@gameland.ru	координатор игровой гр.
Телефон:	(495)935-7034 (342)	

GAMELAND ONLINE

Алена Скворцова	alyona@gameland.ru	руководитель отдела
Андрей Теодорович	teodorovich@gameland.ru	главный редактор
Иван Солякин	ivan@gameland.ru	WEB-master

РЕКЛАМНЫЙ ОТДЕЛ

Игорь Пискунов	igor@gameland.ru	директор по рекламе gameland
Ольга Басова	olga@gameland.ru	руководитель отдела
Евгения Горячева	goryacheva@gameland.ru	менеджер
Ольга Емельянцева	olgaeml@gameland.ru	менеджер
Оксана Алексина	alekhina@gameland.ru	менеджер
Надежда Бабиян	babiyana@gameland.ru	менеджер
Марья Алексеева	alekseeva@gameland.ru	трафик-менеджер

ДИСТРИБУЦИЯ И МАРКЕТИНГ

Владимир Смирнов	vladimir@gameland.ru	руководитель отдела
Андрей Степанов	andrey@gameland.ru	оптовое распространение
Алексей Попов	popov@gameland.ru	подписка
Мещеров Кирилл	mk@qlc.ru	региональное розничное распространение

Телефоны: (495)935-7034; факс: (495)780-8824
Телефон (бесплатный) горячей линии редакционной подписки: 8 (800) 200-3-999

ИЗДАТЕЛЬ И УЧРЕДИТЕЛЬ

ООО «Гейм Лэнд»		учредитель и издатель
Дмитрий Агарунов	dmitri@gameland.ru	генеральный директор
Борис Скворцов	boris@gameland.ru	оперативный директор
Олег Полянский	polyanskiy@gameland.ru	издатель
Дмитрий Донской		основатель журнала

PUBLISHER

Oleg Polyansky	polyanskiy@gameland.ru	publisher
Dmitri Agarunov	dmitri@gameland.ru	director

КАК СВЯЗАТЬСЯ С РЕДАКЦИЕЙ

Для писем: 101000, Москва, Главпочтамт, а/я 652, «Страна Игр»
E-mail: strana@gameland.ru

Доступ в Интернет: Компания Zenon N.S.P. <http://www.aha.ru>; Тел.: (495)250-4629
Типография: ОУ «ScanWeb», Korjalankatu 27, 45100, Kouvola, Finland, 246

Тираж 80 000 экземпляров

Цена свободная

За достоверность рекламной информации ответственность несут рекламодатели. Рекламные материалы не редактируются и не корректируются. Редакция ждет отклики и письма читателей. Рукописи, фотографии и иные материалы не рецензируются и не возвращаются. При цитировании или ином использовании материалов, опубликованных в настоящем издании, ссылка на «Страну Игр» строго обязательна. Полное или частичное воспроизведение или размножение каким бы то ни было способом материалов настоящего издания допускается только с письменного разрешения владельца авторских прав.



Fallout 3

Нет повести печальнее на свете, чем история создания Fallout 3. Обезумевшие от ожидания фанаты, мечущиеся от идеи к идее дизайнеры и бездарная финансовая политика издателя, в итоге разорившегося и закрывшего проект. Сейчас продолжение культовой серии делает Bethesda Softworks, мы же представляем, каким оно могло бы стать. /164



54

LOST PLANET: EXTREME CONDITION

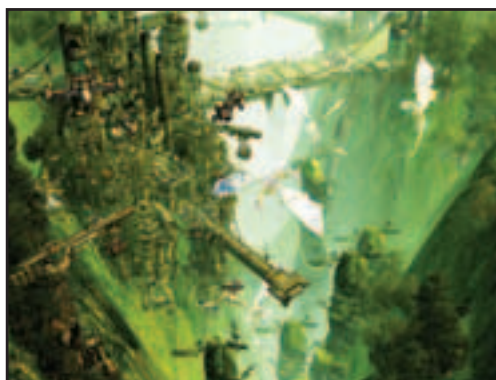
ХИТ

LOST PLANET: EXTREME CONDITION – ОТЛИЧНЫЙ ФАНТАСТИЧЕСКИЙ БОЕВИК О НАЕМНИКАХ, РОБОТАХ И ГИГАНТСКИХ ЖУКАХ. ПОКА НА ХВОХ 360 БУДУТ ВЫХОДИТЬ ТАКИЕ ИГРЫ, SONY ПРИДЕТСЯ ПОИСКАТЬ ПАРУ-ТРОЙКУ НОВЫХ АРГУМЕНТОВ ЗА ПОКУПКУ PS3. /54



ОБЗОР

ПАЗЛ, КОТОРЫЙ НАЧИСТО СНОСИТ КРЫШУ БЕДНЫМ ГЕЙМЕРАМ, ПОЯВИЛСЯ НА ПОРТАТИВНОЙ ПРИСТАВКЕ PSP. ТЕПЕРЬ РАЗНОЦВЕТНЫЕ КАПЛИ LOCOROCO – НАШИ ЛУЧШИЕ ДРУЗЬЯ, А ЧЕРНЫЕ И ВОЛОСАТЫЕ ОЙЯ, МОЙЯ И КОЙЯ – ЗЛЕЙШИЕ ВРАГИ! /126



ОБЗОР

СОЗДАТЕЛИ ПРОДОЛЖЕНИЯ НАШУМЕВШЕЙ RTS НЕ ПОШЛИ ПРОСТЫМ ПУТЕМ УЛУЧШЕНИЯ ГРАФИКИ И ДОБАВЛЕНИЯ НОВЫХ ВОЗМОЖНОСТЕЙ, НО СМЕНИЛИ КАКУЮ-НИКАКУЮ ИСТОРИЧНОСТЬ НА ВЫМЫШЛЕННЫЙ МИР. СТАЛА ЛИ RISE OF NATIONS ОТ ЭТОГО ЛУЧШЕ? /116

НОВОСТИ

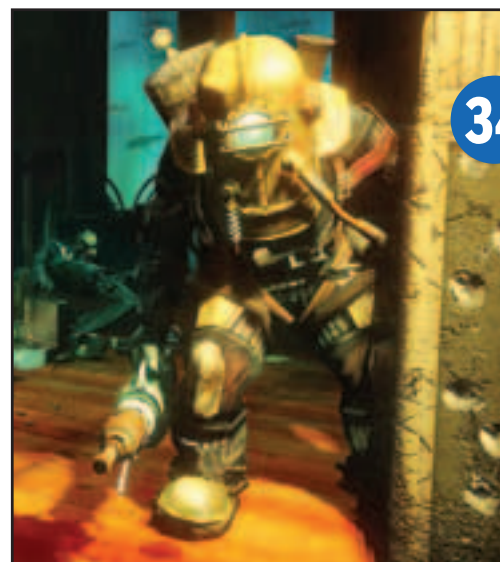
- Новые функции Wii 07
- Создатели Darwinia интересуются консолями 08
- Settlers возвращаются 10
- PSP – выбор независимых игроделов 12
- Встреча редакции «СИ» с читателями 14

НЕ ПРОПУСТИТЕ

- UPDATE 18
- РЕЛИЗЫ 20
- ХИТ-ПАРАДЫ 22

ТЕМА НОМЕРА

- Bioshock 34



34

ХИТ?!

- Lost Planet: Extreme Condition 54

РЕПОРТАЖ

- Бесконечная локализация 44

ИНТЕРВЬЮ

- Tom Clancy's Splinter Cell: Double Agent 48
- Dead Rising 50
- Coded Arms: Assault 52
- Loco Roco 130

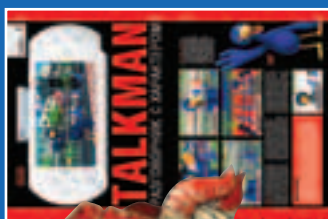
СПЕЦ

- Долина живых трупов 60
- Talkman 90
- Fallout 3 164

СЛОВО КОМАНДЫ

- Игра номера: кросс-обзор 94
- Авторская колонка I (И. Ченцов) 96
- Авторская колонка II (TD) 98
- Авторская колонка III (Зонт) 100

LOCOROCO – ИДЕАЛЬНАЯ ИГРА ДЛЯ ПОРТАТИВНОЙ ПРИСТАВКИ PSP



Разговорник с характером

В Sony считают, что PSP – не просто игровая приставка, а многофункциональная мультимедийная система. В качестве одного из доказательств она предлагает Talkman – программу, позволяющую геймерам-путешественникам преодолевать языковой барьер. Впрочем, технологии распознавания речи на консолях впервые ввела отнюдь не Sony... /90



Рубрика «Ретро»

С этого номера мы на постоянной основе вводим рубрику «Ретро». В ней мы напомним, чем жила игровая индустрия раньше («Ретро-новости»), поведаем о лучших играх («Ретро-обзоры») и объясним, как их запускать сейчас («Эмуляция»). Время от времени в «СИ» будут появляться и тематические спецматериалы – например, рассказы об известных студиях разработчиков. /170



70

КОДЕКС ВОЙНЫ

КЛАССИЧЕСКИЙ ФЭНТЕЗИЙНЫЙ ВАРГЕЙМ ОТ СОЗДАТЕЛЕЙ «ЗВЕЗДНЫХ ВОЛКОВ».



112

METAL GEAR AC:ID

ТРОЙКА, СЕМЕРКА, ТУЗ! СОЛИД СНЕЙК В КИСЛОТНЫХ ДЕКОРАЦИЯХ.

КОМПЛЕКТАЦИЯ

Один двухсторонний постер
сторона А: Tom Clancy's Splinter Cell: Double Agent
сторона В: Rise of Nations: Rise of Legends

наклейка
LocoRoco

один DVD



ДЕМО-ТЕСТ

- Войны древности: Спарта 68
- Кодекс войны 70

В РАЗРАБОТКЕ

- Sacred 2 72
- Silverfall 73
- SOCOM 4 74
- Elite Beat Agents 76
- Hot PXL 78
- Loki 80
- Alliance: The Silent War 82
- Искусство войны: Gluk'Oza RTS 82
- Капитан Врунгель 83
- Ace Combat X: Skies of Deception 83
- Justice League Heroes 84
- Marvel: Ultimate Alliance 84
- Tales of the Tempest 85

ГАЛЕРЕЯ

- Новые скриншоты из интересных игр 86

ОБЗОР

- Tales of Legendia 102
- Tales of Eternia 104
- Tales of Phantasia 106
- Exit 108
- Worms: Open Warfare 110
- Metal Gear AC:ID 2 112
- Half-Life 2: Episode One 114
- Rise of Nations: Rise of Legends 116
- Rogue Trooper 120
- Корсары 3 122
- Tycoon City: New York 124
- Loco Roco 126

ДАЙДЖЕСТ

- Обзор русскоязычных релизов 132

АРКАДЫ

- Новости и обзоры игровых автоматов 134

КИБЕРСПОРТ

- Регулярный Чемпионат НПКЛ 152
- Турнир 10 городов: Тюмень 154
- Консольный киберспорт в России 155

ОНЛАЙН

- Новости сети 140
- Поиск файлов в Интернете 142
- Уголок новичка 144

ТАКТИКА

- Коды 146
- Heroes of Might & Magic V 148

ЖЕЛЕЗО

- Новости 156
- Тест HDD 158
- Джойстик Logitech Force 3D Pro 162

РЕТРО

- Ретро-новости 170
- Эмулятор Dreamcast 171
- Лучшие игры прошлых лет 172
- Студия Treasure 174

ТЕРРИТОРИЯ «СИ»

- Банзай! 180
- Обратная связь 184
- Анонс следующего номера 190

СПИСОК РЕКЛАМОДАТЕЛЕЙ

2 ОБЛ.	«АКЕЛЛА»	19	PALIT	75	GAMEPARK	169	ЖУРНАЛ MAXI TUNING
3 ОБЛ.	ЖУРНАЛ «TOTAL FOOTBALL»	25,39	SOFT CLUB	101,119	«БУКА»	177,192	«ТНТ»
4 ОБЛ.	«ТЕХНОТРЕЙД»	29	CLEARASIL	85	ЖУРНАЛ GAME DEVELOPER	179	«ТЕЛЕМАРКЕТИНГ»
5,7,11,13,17,23	«АКЕЛЛА»	41	«НТ КОМПЬЮТЕР»	123,125,163	GAMEPOST	183	NETLAND
9	USN COMPUTERS	49,97,107	«РУССОБИТ-М»	145	«ФУТБОЛЬНЫЙ МЕНЕДЖЕР»	189	РЕДАКЦИОННАЯ ПОДПИСКА
15	«БЮРОКРАТ»	59,65,67,79,81,99	«1С»	147	«РМ-ТЕЛЕКОМ»		

ИГРЫ В НОМЕРЕ



PC

Advent Rising	133
Age of Empires III	132
Alliance: The Silent War	82
Bioshock	34
Disciples World	133
Fallout 3	164
Final Fantasy XI	18
Gothic 3	88
Grand Theft Auto: San Andreas	18
Half-Life 2: Episode One	114
Heroes of Might & Magic V	148
Loki	80
Marvel: Ultimate Alliance	84
ParaWorld	18
Rise of Nations: Rise of Legends	116
Rogue Trooper	120
S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl	19
Sacred 2: Fallen Angel	72
Silverfall	73
The Elder Scrolls IV: Oblivion	10
Tom Clancy's Splinter Cell: Double Agent	48, 87
Tycoon City: New York	124
Warpath	132
Быстрый и Мертвый	133
Войны древности: Спарта	68
Искусство войны: Gluk'Oza RTS	82
Капитан Врунгель	14, 83
Кодекс войны	70
Корсары 3	122
Одиссея капитана Блада	86
Похождения Барда	132



PlayStation 2

2006 FIFA World Cup	18
Final Fantasy XI	18
Grand Theft Auto: San Andreas	18
Justice League Heroes	84
Marvel: Ultimate Alliance	84
Rogue Trooper	120
SOCOM U.S. Navy Seals: Combined Assault	74
Tales of Legendia	102
Tom Clancy's Splinter Cell: Double Agent	48, 87



Xbox

2006 FIFA World Cup	18
Grand Theft Auto: San Andreas	18
Justice League Heroes	84
Marvel: Ultimate Alliance	84
Painkiller: Hell Wars	19
Rogue Trooper	120
Tom Clancy's Splinter Cell: Double Agent	48, 87
Одиссея капитана Блада	86



Xbox 360

2006 FIFA World Cup	18
Bioshock	34
Dead Rising	50
Final Fantasy XI	18
Lost Planet: Extreme Condition	54
Marvel: Ultimate Alliance	84
Tom Clancy's Splinter Cell: Double Agent	48, 87



PlayStation 3

Bioshock	34
Coded Arms: Assault	52
Final Fantasy XIII	10
Tom Clancy's Splinter Cell: Double Agent	48, 87
Untold Legends: Dark Kingdom	89



Game Boy Advance

2006 FIFA World Cup	18
Marvel: Ultimate Alliance	84
Tales of Phantasia	106



Nintendo DS

2006 FIFA World Cup	18
Elite Beat Agents	76
Tales of Tempest	85
Worms: Open Warfare	110



PSP

2006 FIFA World Cup	18
Ace Combat X: Skies of Deception	83
Exit	108
Hot PXL	78
Justice League Heroes	84
LocoRoco	126
Marvel: Ultimate Alliance	84
Metal Gear Ac!d 2	112
Tales of Eternia	104
Talkman	90
Tetris	12
Worms: Open Warfare	110



GameCube

2006 FIFA World Cup	18
Tom Clancy's Splinter Cell: Double Agent	48, 87



Wii

Marvel: Ultimate Alliance	84
---------------------------	----

С помощью списка игр в номере вы легко можете найти проекты для интересующей вас платформы.

Акелла

ЖАНР КВЕСТ

МЕСТО ПРЕСТУПЛЕНИЯ:

ТАЙНЫЕ МОТИВЫ ■ МАЙАМИ ■ 3 ИЗМЕРЕНИЯ УБИЙСТВА



CSI:

ПОМОГИТЕ КОМАНДЕ СЛЕРЕАЛА "МЕСТО ПРЕСТУПЛЕНИЯ" РАССЫРТЬ САМЫЕ ЗНАТПУАЫЕ ДЕЛА



ИЩИТЕ УЛИКИ, ИСПОЛЗУЯ САМОЕ СОВРЕМЕННОЕ ОБОРУДОВАНИЕ КРИМИНАЛИСТИКИ

РАБОТАЙТЕ ВМЕСТЕ С ЛЮБИМЫМИ ГЕРОЯМИ СЕРИАЛА

СЛОЖНЕЙШИЕ ДЕЛА С ШОКИРУЮЩИМИ ПОВОРОТАМИ СЮЖЕТНОЙ ЛИНИИ

UBISOFT



CSI: CRIME SCENE INVESTIGATION and elements and characters therein © 2006 - 2006 CBS Broadcasting Inc. and Alliance Atlantis Productions Inc. All Rights Reserved. CSI: CRIME SCENE INVESTIGATION is a trademark of CBS Broadcasting Inc. and outside USA is a trademark of Alliance Atlantis Communications Inc. ALLIANCE ATLANTIS with the stylized "A" design™ Alliance Atlantis Communications Inc. CBS and the CBS Eye Design™ CBS Broadcasting Inc. Software © 2006 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Ubisoft and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries. Company logos are trademarks of their respective owners. No celebrity endorsements implied. Game engine © TellTale Inc. 2006 All Rights Reserved.

WWW.CS1GAME.COM

© 2006 "Акелла"

Все права защищены.

Незаконное копирование преследуется.

E-mail: support@akella.com

Игры с доставкой www.cdgames.ru
Ситовая проджа: Москва, (495)363-45-14, natasy@cdnavigator.ru
Санкт-Петербург, (812)252-49-65, akella@mtsgbox.ru, Ростое-на-Дону, (863)290-73-42, akellavostov@aanet.ru

Представитель на Украине "Мультитрейд" - www.mttrade.com.ua
Фитнал ООО "Толет Навигатор" в Санкт-Петербурге (дистрибуторское подразделение компании "Акелла"). Санкт-Петербург, ул. Маршала Говорова, д.37, телефакс (812) 252-49-65.



Акелла



WII СТАНЕТ ПРИБЫЛЬНОЙ СРАЗУ

➔ Nintendo продолжает поражать публику громкими заявлениями и обещает представить новые подробности о Wii в ближайшие месяцы.

Компания Nintendo собирается обнародовать дату запуска и точную цену игровой системы Wii до сентября нынешнего года. Одной громкой новостью с сентябрьской выставки Tokyo Game Show стало меньше: вожденные подробности будут объявлены публике, скорей всего, уже в августе на Game Convention в немецком городе Лейпциге. Тем временем Сатору Ивата яркими красками нарисовал финансовое будущее компании в связи с Wii. По его словам, Nintendo сумеет избежать денежных потерь в период старта консоли, в отличие от Microsoft и Sony. «Не могу гарантировать, что мы ни одной йены не упустим, но о значительных убытках и речи нет. Мы работаем, чтобы обеспечить окупаемость Wii уже в первый год ее существования», — заявил глава «Большой N». План, что тут говорить, весьма амбициозный: традиционно считается, что новые игровые системы экономически невыгодны для своих создателей в первые месяцы выхода на рынок. Nintendo явно не терпит опровергнуть эту аксиому. ■

«НИЧЕГО МЫ НЕ КРАЛИ!»

➔ Представители Sony отрицают, что гироскопы были добавлены в геймпад PlayStation 3 в последний момент.

Глава европейского отделения Sony Дэвид Ривз рвет на груди дорогую рубашку, мнет модный галстук и клянется своим счетом в швейцарском банке, что имеющиеся в геймпаде PlayStation 3 гироскопы не были в спешке засунуты туда за пять минут до начала выставки E3. Напомним, что присутствие в контроллере устройств, реагирующих на наклон, вызвало у публики волну недовольства: многие открыто обвинили Sony в воровстве идей у Nintendo. Но, по заверениям господина Ривза, мысль о гироскопах посетила умы инженеров компании еще два с половиной года назад. Пикантность делу придает любопытное обстоятельство: ведущие разработчики игр для PS3 и понятия не имели об этом якобы давнем нововведении. На E3 единственной игрой с поддержкой гироскопов была Warhawk от студии Incog. Как сообщили ее представители, им было официально объявлено о поддержке датчиков наклона незадолго до начала выставки, а реализовать соответствующую функцию удалось лишь за несколько дней до демонстрации игры. ■



КОРОТКО

САТОРУ ИВАТА СООБЩИЛ, ЧТО ИГРОВУЮ СИСТЕМУ NINTENDO DS можно будет подключить к Wii через Wi-Fi соединение. Перед геймерами открываются самые широкие возможности: например, использовать DS как контроллер с тактильным экраном или запускать игры для хендхелда на экране телевизора.

КОМПАНИЯ NOKIA объявила о запуске на сайте <http://n-gage.com> сервиса по продаже игр для консоли N-Gage. Заплатив не слишком большую мзду, игроки вольны скачать приглянувшиеся им игры напрямую на свои компьютеры, а затем перенести их на карту памяти и запустить как на самой N-Gage, так и на мобильных телефонах серий S60 и N.

ГЛАВА ИЗДАТЕЛЬСТВА UBISOFT ИВ ЖИЛЬМО пришел в восторг от нового контроллера PlayStation 3. Встроенные в геймпад гироскопы настолько понравились ему по душе, что он тут же пообещал широкую поддержку этой функции во множестве игр от Ubisoft. Правда, какие именно это будут проекты, впечатлительный француз говорить не пожелал.

ЦИФРОВАЯ КАМЕРА ДЛЯ XBOX 360 поступит в продажу осенью нынешнего года. Пока что в Microsoft собираются выпустить устройство на территории Северной Америки в конце сентября, а европейский и японский запуск намечены на первые числа октября. Впрочем, эти даты не окончательны — у корпорации еще есть время заново определиться со сроками.



WII – ХОРОШЕЕ НАЗВАНИЕ!

Президент Nintendo Сатору Ивата, как и многие сотрудники компании до него, встал на защиту названия своей новой игровой системы. Ивата-сан сообщил, что никогда не считал название Wii несправедливым. По его мнению, те игроки, которым это имя сейчас не нравится, рано или поздно привыкнут к нему и перестанут беспокоиться.

Чтобы подтвердить свою правоту, глава «Большой N» привел в качестве примера Game Boy. Когда-то это название тоже критиковалось публикой: якобы слово Boy («мальчик» в переводе с английского) прозрачно намекает, что игры — не для представительниц прекрасного пола. В итоге Game Boy и его последователи одинаково любимы как мальчиками, так и девочками, и никто о провокационном названии даже не задумывается. ■

PLAYSTATION 3 – ЧАСТЬ ГЛОБАЛЬНОЙ СТРАТЕГИИ SONY

Сэр Говард Стрингер, исполнительный директор компании Sony, в одном из недавних интервью поделился с публикой информацией о стратегии компании в отношении консоли PlayStation 3. Также он объяснил, почему система стоит дороже приставок-конкурентов. По его словам, Sony желает сделать PS3 не только приятной во всех отношениях игрушкой, но и мультимедийным центром любого дома. Отсюда и высокая цена, и обилие дополнительных функций, и все-все-все на свете. Также господин Стрингер отметил, что PlayStation 3 входит в число наиболее важных для компании проектов. Сейчас Sony внедряет новую стратегию, переходит на цифровые технологии, и новая консоль является частью этого плана развития. Под конец директор Sony не удержался и, фигурально выражаясь, пнул главу Microsoft Билла Гейтса, заявив буквально следующее: «Сначала он говорит о переносе даты выхода Windows Vista так, будто это — обычное дело, а затем клеймит нас позором за то, что мы не выпустили PS3 весной». ■

НОВЫЕ ФУНКЦИИ WII

➔ Компания Nintendo зарегистрировала патент на технологии, которые могут быть использованы в консолях Wii и Nintendo DS.

Компания Nintendo зарегистрировала новый патент, дающий ей право использовать технологию обмена сообщениями через Сеть в игровых системах. Разумеется, первым делом вспоминается консоль Wii, что должна поступить на прилавки в конце нынешнего года. Не для нее ли готовятся сетевые «фишки»?

Вдобавок к пересылке сообщений запатентована поддержка пользовательских профилей. В них игроки смогут записывать свои персональные данные, рекорды и списки любимых игр. Также профиль поддерживает так называемые аватары – картинки пользователей. Их предлагается составить с помощью специального генератора, позволяющего выбирать различные типы глаз, ушей, причёсок и тому подобного, или же залить на сервер уже готовое изображение.

В описании патента указывается, что для ввода сообщений потребуются экранная клавиатура или микрофон. Отдельно упомянута возможность применения технологии и в портативной игровой системе. Вероятно, под последней следует понимать двухэкранное чудо Nintendo DS. Разумеется, само получение Nintendo патента не означает, что все перечисленные в нем функции будут воплощены в Wii. Тем не менее, очевидно: в компании задумываются о подобных перспективах. ■



У PLAYSTATION 3 ПРОБЛЕМ НЕТ

➔ Разработчики опровергают слухи о технических недостатках новой консоли Sony.

В начале июня на популярном сайте The Inquirer появились скептические отзывы о возможностях PlayStation 3. Сообщалось, что графический чип консоли по некоторым параметрам уступает чипу Xbox 360, а процессор Cell недостаточно быстро работает с памятью. Эти данные были очень скоро опровергнуты рядом ведущих разработчиков, знакомых с системой Sony.

Не скупясь на технические подробности, они указали, что авторы публикаций The Inquirer весьма странно описали недостатки приставки:

часть данных вырвана из контекста, а еще часть вообще не имеет никакого отношения к разработке игр. А заодно – раз представился такой удобный случай – поделились своими впечатлениями от Playstation 3. Мы процитируем заявление одного из разработчиков, пожелавшего сохранить инкогнито: «К каждой системе необходимо сначала привыкнуть. Я работал над ранними играми для PS2 – вот это был настоящий кошмар! А создавать игры для PS3 куда легче и быстрее. На этот раз Sony дала нам (разработчикам) куда более удобный набор инструментов, и пусть у них еще есть кое-какие трудности с техподдержкой, компания явно многому научилась со времен PS2. ■



Акелла

Blazing Angels: Squadrons of WWII

АНГЕЛЫ СМЕРТИ

☆☆☆ АСЫ ВТОРОЙ МИРОВОЙ ☆☆☆

Вы мечтали стать пилотом? Оказалось, что вступать в ряды истребителей Сармен в Второй Мировой? Выпускать одну за другой, без лишней очереди, поймав верткая 12-милет противника в перекрестье прицела. Со злым азартом наблюдать, как он исчезает в огненной вспышке и падает на землю искореженными обломками.

Пройдя через битвы над городами и деревнями, Вы превратитесь из неопытного новичка в мастера, чья машина испещрена боевыми шрамами и отметками о сбитых врагах...

К ВЗЛЕТУ ГОТОВЫ? ТОГДА В НЕБО!

ОСОБЕННОСТИ ИГРЫ:

- ✓ 36 боевых самолетов, полностью идентичных историческим прототипам
- ✓ 18 миссий, действие которых происходит в различных уголках земной
- ✓ Вы будете летать в составе эскадрильи, отдавая команды ведомым пилотам
- ✓ Многопользовательская игра с поддержкой до 16 игроков

www.blazing-angels.com

www.akella.com

© 2008 "Акелла" © 2008 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Blazing Angels, Ubisoft and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the US and/or other countries. Все права защищены. Неправильное копирование преследуется.

Игры и сервисы: www.akella.ru
 Контакт-центр: Москва, +7(495) 941-18, info@akella.ru
 Санкт-Петербург, +7(812) 49-49-43, info@akella.ru
 Ростов-на-Дону, +7(863) 250-75-42, akella@akella.ru
 Тел. колл-центра: +7(800) 303-4912, E-mail: akella@akella.com

Поставщик услуг в России: "Молчальники", www.molchaleniki.com
 Москва, ООО "Плато Нанотек" и Санкт-Петербург (дистрибуторские подразделения)
 компания "Акелла", Санкт-Петербург, ул. Маршала Голубева, д.37, телефон: +7(812) 352-49-49

НОВЫЕ СТАРЫЕ ИГРЫ

➔ Библиотека Xbox-игр, которые можно запустить на Xbox 360, в скором времени пополнится новыми проектами.

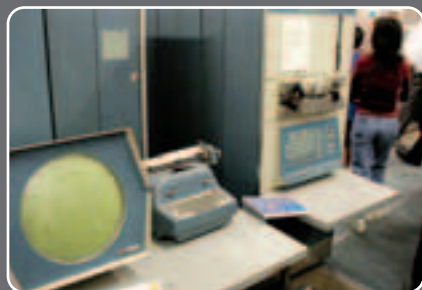
Xbox 360 поддерживает далеко не все игры для Xbox, но корпорация Microsoft всю стремится это исправить: готовит очередной апдейт для новой консоли, чтобы обогатить список еще парой десятков наименований. По словам сотрудников, которые работают над налаживанием обратной совместимости, выпуск обновлений задерживается, прежде всего, из-за технических трудностей, а вовсе не из-за нежелания Microsoft возиться с поддержкой старых игр. Заявление пришлось весьма кстати: Питер Мур недавно легкомысленно высказался, что «обратная совместимость уже никого не волнует». ■



УМЕР СОЗДАТЕЛЬ SPACEWAR

➔ Ушел из жизни человек, принимавший участие в создании одной из самых первых компьютерных игр.

Из Кембриджа, штат Массачусетс, пришло известие о том, что на 64 году жизни в результате сердечного прис-



тупа умер Алан Коток – один из создателей игры Spacewar. Считается, что именно ей обязана своим появлением наша родная индустрия. Spacewar была разработана в 1962 году группой студентов MIT (Massachusetts Institute of Technology) для компьютера Digital Equipment PDP-1. Сейчас бы ее назвали крайне простой, но тогда геймеры с увлечением помогали крохотному космическому кораблику уворачиваться от лавины ракет. Несмотря на историческую ценность, работа над Spacewar не принесла Алану ничего, кроме славы, – денег за свой труд он не получил. ■

«СНЕЖКА» НЕ БУДЕТ

➔ Издательство Take-Two отказалось от идеи выпустить игру про наркоторговцев.

Издательство Take-Two решило прекратить работу над игрой с лаконичным названием Snow, которая должна была поступить в продажу для PC и Xbox в нынешнем году. Эта стратегия в реальном времени предлагала геймерам вжиться в роль наркоторговца и пробиться на вершину кокаинового Олимпа.

О причинах отмены разработки представители Take-Two не распространяются, но многие полагают, что в издательстве просто решили не будить лихо, пока оно не разбухевало на полную катушку. После скандалов с GTA: San Andreas, Manhunt и The Elder Scrolls IV: Oblivion к Take-Two приковано внимание борцов с видеоиграми во главе с Джеком Томпсоном. А выпуск игры, герой которой бессовестно наживается на запрещенных всеми законами наркотиках, – чем не гарантированный повод для очередной волны критики, угроз и метания помидоров? ■



КОРОТКО

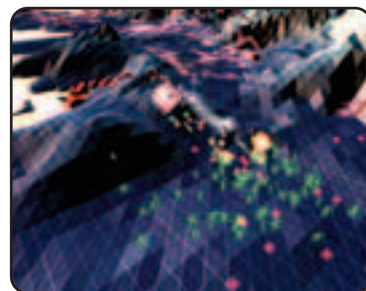
ШУТЕР HALO 2 достиг очередной рекордной отметки: представители студии Bungie сообщают, что с момента запуска игры в ноябре 2004 года геймеры сыграли в нее более 500 миллионов онлайн-матчей. Учитывая столь дикую популярность многопользовательского режима Halo 2, успех грядущего релиза для Xbox 360 третьей части приключений Мастера Чифа – дело решенное.

ИЗДАТЕЛЬСТВО ELECTRONIC ARTS, чей глава Ларри Пробст на минувшей E3 публично поклялся в верности Кену Кураги и консоли PlayStation 3, определилось со своей первой спортивной игрой для этой консоли. Одновременно с запуском PS3 на прилавках появится баскетбольный симулятор NBA Live 07. Также представители EA сообщают, что им бы хотелось в ноябре выпустить вдобавок к NBA, как минимум, еще один спортивный проект для консоли Sony.

АНОНСИРОВАННЫЙ РАНЕЕ ФИЛЬМ ПО МОТИВАМ ИГРЫ SPY HUNTER дебютирует на широких экранах в июле следующего года. Главную роль в картине сыграет бывший рестлер и нынешний профессиональный актер Дуэйн Джонсон по прозвищу «Скала», которому не впервой изображать игровых персонажей, ведь он уже успел сняться в ленте Doom.

РАЗРАБОТЧИКИ DARWINIA ИНТЕРЕСУЮТСЯ КОНСОЛЯМИ

Студия Introversion, занимающаяся разработкой компьютерных игр Uplink и Darwinia, сейчас ведет переговоры с Microsoft и Sony о возможности выпуска своих шедевров для консолей. Подробности пока неизвестны, но представители Introversion отмечают, что Darwinia идеально подошла бы для сервиса Xbox Live Arcade по своему объему. Компьютерная версия игры занимает жалкие, по нынешним меркам, 30 мегабайт, а значит, владельцы Xbox 360 без труда скачают ее на свои системы. ■



МАЛЕНЬКИЙ КУСОЧЕК ZELDA

Один из персонажей вселенной Zelda – Tingle – обзаведется в нынешнем году собственной ролевой игрой, в которой исполнит главную роль. Японское отделение Nintendo анонсировало для Nintendo DS RPG под названием Mogitate Tingle Bara Iro Rupee Land, что в переводе на английский звучит не менее дико: Fresh Tingle's Rose Coloured Rupee Land. В этой игре сравнительно молодой (35-летний, чего скрывать) Tingle будет улаживать все теми доступными методами жителей округи, общаться с феями и купаться в магических источниках. Точная дата выхода игры не сообщается, но «Большая N» твердо намерена выпустить ее в Японии до конца нынешнего года. ■



ВОСТОЧНЫЙ ФРОНТ

НЕИЗВЕСТНАЯ ВОЙНА

**ОН ОТКРЫЛ
СЕБЯ**
ОН СРАЖАЛСЯ НА ВОСТОЧНОМ ФРОНТЕ

ВО ВСЕХ МАГАЗИНАХ
USN COMPUTERS

USN Computers

ОН КУПИЛ КОМПЬЮТЕР СЕРИИ **USN EXTREME**, НА БАЗЕ ПРОЦЕССОРА
AMD Athlon™ 64

ОН ПРИНЯЛ УЧАСТИЕ В КАСТИНГЕ
ОН СТАЛ ЛИЦОМ РЕКЛАМНОЙ КАМПАНИИ

Подробности на WEB: FACE.USN.RU; (495)775-8202

Информационный партнер: **ИМАНУЯ**

КОМПЬЮТЕРЫ СЕРИИ
USN EXTREME

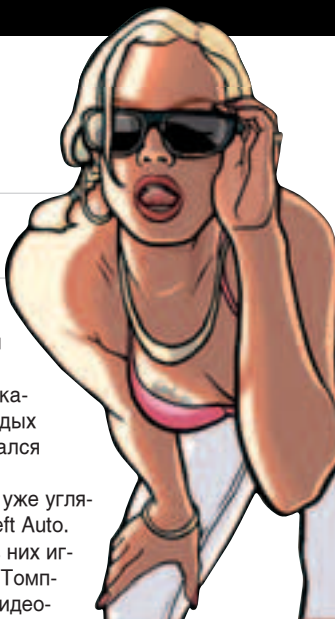


На базе процессора AMD Athlon™ 64

ТОМПСОН ПРОТИВ GTA, ДУБЛЬ ТАКОЙ-ТО

➔ Адвокат Джек Томпсон вновь обвиняет GTA в подстрекательстве людей к убийству.

Как свинья везде грязь найдет, так Джек Томпсон всюду отыщет повод обругать сериал GTA. Очередной возможностью для бравого адвоката полить ядом детище Rockstar и Take-Two стала трагедия в беспокойном американском штате Луизиана. Там двое больных на голову молодых людей зверски убили пожилого водителя, когда тот отказался одолжить им свою машину. Случай, что и говорить, ужасный, но Джеку не до того – он уже угледел связь между действиями подростков и игрой Grand Theft Auto. Полиция обыскала дома преступников и нашла у одного из них игры с рейтингом Mature – по крайней мере, так говорит сам Томпсон. А вот полицейские не склонны связывать убийство с видеоиграми: по словам расследующего дело детектива, тема влияния игр на умы подростков подходит для обсуждения на кухне, но никак не в суде. Встал на защиту игр и глава организации ESA Даг Ловенштейн, справедливо заметивший, что проводить параллели между играми и преступлениями – занятие циничное и надуманное. На убийство людей толкает целый ряд причин. Нельзя сегодня пострелять в виртуальных человечков, а завтра вдруг взять и перебить пол-округи. ■



«ЛИГА СПРАВЕДЛИВОСТИ» РАСШИРЯЕТСЯ

➔ Eidos анонсировала версии Justice League Heroes для Nintendo DS и Game Boy Advance.

Издательство Eidos уже делилось планами по выпуску Justice League Heroes для Xbox, PlayStation 2 и PlayStation Portable, но, как оказалось, вовсе не позабыло о портативных консолях Nintendo. Для DS и GBA заготовлены эксклюзивные варианты «Лиги Справедливости». На DS выйдет приквел ранее анонсированных версий игры. С помощью стилиста игрокам предстоит провести через все опасности таких именитых супергероев, как Batman, Superman, The Flash и Wonder Woman. В жаркую минуту на помощь можно будет призвать еще парочку персонажей: Aquaman и Green Arrow. Версия «Лиги» для GBA, Justice League Heroes: The Flash, как следует из названия, отдаст под наше чуткое руководство «самого быстрого мужчину из ныне живущих» – The Flash. Используя его уникальные способности, игроки смогут атаковать врагов, выполнять различные комбо-удары и замедлять время. Не останутся в сто-



роне и другие знаменитости из «Лиги Справедливости»: Eidos уже пообещала нам Superman'a, Batman'a, Wonder Woman и The Flash. Используя его уникальные способности, игроки смогут атаковать врагов, выполнять различные комбо-удары и замедлять время. Не останутся в сто-

КОРОТКО

РУКОВОДЯЩИЙ РАЗРАБОТКОЙ FINAL FANTASY XIII

Мотому Торияма полон идей и стремлений, а последнее его заявление и вовсе способно повергнуть фанатов «Последней фантазии» в священный трепет. Дело в том, что Торияма-сан намерен сделать боевые сцены Final Fantasy XIII такими же, какими видели их зрители в компьютерном мультфильме Final Fantasy VII: Advent Children. Продемонстрировать то, что получится в итоге, Мотому собирается через год на следующей выставке E3.

СЧАСТЛИВЫЕ ЯНКИ МОГУТ ПЛЯСАТЬ НА СТОЛАХ

и метать в воздух бейсболки: корпорация Microsoft сообщает, что эксклюзивный проект Тэцуи Мидзугучи для Xbox 360, Ninety-Nine Nights, будет выпущен на территории Северной Америки в августе нынешнего года. А пока потомки ковбоев водят хороводы, нам остается только завидовать: о дате европейского релиза не сказано ни слова. Как обычно, в общем.

ТНQ ОТСТОЯЛА ПРАВА НА ИЗДАНИЕ ИГР ПО ЛИЦЕНЗИИ TETRIS ДЛЯ КОНСОЛИ XBOX 360,

о чем с гордостью и поведала публике. Издательству удалось выиграть судебное разбирательство у The Tetris Company, владеющей правами на знаменитый пазл; до этого компания в одностороннем порядке разорвала договоренность с ТНQ. Теперь же справедливость восстановлена: издательство имеет право на выпуск Tetris для Xbox 360 в Европе и Северной Америке.

ПОСЕЛЕНЦЫ СНОВА ВОЗВРАЩАЮТСЯ

Издательство Ubisoft решило приобщить современных геймеров к классике стратегического жанра с помощью римейка компьютерной игры Settlers II. Нас ожидают обновленная трехмерная графика, 31 тип ресурсов, десяток однопользовательских кампаний, три расы и бережно сохраненный в неизменном виде геймплей. Помимо всего этого, в Ubisoft намерены прикрутить к игре генератор случайных карт и набор многопользовательских режимов. Выход римейка Settlers II на территории Европы состоится в третьем квартале нынешнего года. ■



FOOTBALL MANAGER 2007

Компания Sega официально анонсировала очередное продолжение сверхпопулярного симулятора Football Manager. Разрабатываемая студией Sports Interactive игра Football Manager 2007 поступит в продажу на территории Европы на католическое Рождество и будет доступна в версиях для PC, Mac, Intel Mac, Xbox 360 и PlayStation Portable, версия для портативной системы Sony будет называться Football Manager Handheld.

По сравнению с прошлогодней версией игры в FM2007 будет более сотни различных изменений. Среди главных стоит отметить полностью обновленную систему работы с молодежными командами и скаутами, расширенные возможности общения с прессой и игроками, а также схему заключения партнерских соглашений между крупными и небольшими клубами. Последнее новшество интересно тем, что благодаря ему маленькие команды смогут заполучить в аренду игроков, которые при иных условиях им и не снились, а молодые футболисты крупных команд приобретут дополнительный опыт. ■



ЖАНР СТРАТЕГИЯ

Акелла

СИТИ СИТИ

ГОРОД ТВОЕЙ МЕЧТЫ

Десять готовых ландшафтов для постройки города и редактор, позволяющий создавать собственные карты местности
 Шесть различных групп населения, отличающихся предпочтениями, амбициями и требованиями к месту жительства
 Более 150 разнообразных построек и множество элементов для придания каждому зданию уникального вида
 Трёхмерный движок, позволяющий вам наблюдать за жизнью вашего города с любого ракурса и расстояния

Добро пожаловать в город будущего, город, развитие которого целиком и полностью зависит от управления имеющимися ресурсами и планирования застройки новых кварталов. В ваших силах создать мегаполис своей мечты: возводите уникальные здания, улучшайте качество жизни населения, разбивая парки и развлекательные центры. Не забывайте о проблеме загрязнения окружающей среды и своевременном ремонте дорог. Устанавливайте размер налогов и пошлин, но помните, что жители должны быть довольны условиями жизни. Под вашим мудрым управлением город должен стать процветающим, богатым и чистым! Таким, каким и должен быть мегаполис XXI века.



All rights reserved. Monte Cristo and its logo are registered trademarks of Monte Cristo Multimedia. All other trademarks and logos are property of their respective owners. © 2006 by Monte Cristo Multimedia and Deep Silver, a division of Koch Media GmbH, Austria.



Игры с доставкой www.cdgames.ru Оптовая продажа: Москва, (495) 363-45-14, nately@comnavigator.ru
 Санкт-Петербург, (812) 252-49-65, akella@ttvbox.ru, Ростов-на-Дону, (863) 290-79-42, akellarostov@yandex.ru
 Представитель на Украине - "МультиТрейд" - www.multitrade.com.ua
 Физкал ООО "Толет Навигатор" в Санкт-Петербурге (дистрибьюторское подразделение компании "Акелла"), Санкт-Петербург, ул. Маршала Говорова, д.37, телефон: (812) 252-49-65.



Акелла

СОЗДАТЕЛИ RUMBLE ROSES ЕДУТ В ШТАТЫ

➔ Компания Yuke's открыла свое первое американское подразделение для издания консольных игр.

Располагающаяся в японском городе Осака компания Yuke's объявила об открытии своего первого офиса на территории Северной Америки. Отделение, получившее не слишком оригинальное название Yuke's Company of America, является полной собственностью Yuke's, которая сама частично принадлежит американскому издательству THQ. В задачи американского офиса войдет издание игр для ряда игровых систем, в том числе PlayStation Portable, PlayStation 2, PlayStation 3 и Xbox 360.

Напомним, что Yuke's специализируется в основном на гоночных симуляторах и симуляторах рестлинга. Среди создаваемых компанией серий особую популярность приобрели WWE Smackdown (THQ), а также Rumble Roses (Konami). ■



КОРОТКО

БРИТАНСКОЕ ИЗДАТЕЛЬСТВО EMPIRE приостановило переговоры о своей продаже, хотя недавно представители компании трезвонили о них на всех углах. В то же время владельцы Empire идею избавиться от издательства не бросают и намерены продолжить поиск возможных покупателей.

FUNCOM застолбила за собой право плодить многопользовательские игры по вселенной Conan до 2018 года. Более того, при желании компания может продлить договор с Conan Inc. еще на пять лет. Соглашение охватывает все домашние и портативные игровые системы, мобильные телефоны и персональные компьютеры. Напомним, что в данный момент Funcom уже создает одну MMORPG по мотивам приключений киммерийского здоровяка Конана. Релиз Age of Conan: Hyborian Adventures назначен на начало следующего года.

WINDOWS VISTA УСТРАИВАЕТ КОМПЬЮТЕРУ ПРОВЕРКУ

Представители российского отделения Microsoft ознакомили журналистов с нововведениями Windows Vista. Геймеров должна заинтересовать встроенная система оценки мощности компьютера. Она дает каждому компоненту компьютера (процессору, видеокарте) оценку по пятибалльной шкале и выдает средний балл. Предполагается, что производители игр поддержат это начинание и станут маркировать новинки «Для компьютера на N баллов». Кроме того, Vista сможет автоматически скачивать возрастные рейтинги устанавливаемых игр из Интернета. ■

PSP – ВЫБОР НЕЗАВИСИМЫХ ИГРОДЕЛОВ

Английский дизайнер Майк Бизелл (<http://mikebithell.blogspot.com>) объявил о начале разработки «первой легальной бесплатной игры для PlayStation Portable». Visiting Day создается на технологии Flash и будет запускаться в веб-браузере PSP. Напомним, что PSP поддерживает Flash, начиная с прошивки 2.70. Если авторам Visiting Day удастся справиться с техническими ограничениями консоли, игра может раскрыть другим разработчикам глаза на новые возможности создания «домашних» проектов для PSP. ■

MAJESCO ВСПЛЫВАЕТ

➔ Издательство Majesco смогло получить прибыль во втором квартале нынешнего года благодаря играм для Nintendo DS.



У акционеров Majesco появился пусть и небольшой, но повод для радости. По результатам второго квартала нынешнего финансового года, издатели Psychonauts смогли выбраться из убытков и даже немного заработать – чистая прибыль компании за три месяца составила 839 тысяч долларов. Выручка за то же время достигла отметки в 11.6 миллиона долларов. Как сообщил представляющий Majesco скандально известный Моррис Саттон, в минувшем квартале компания изрядно

укрепила позиции на рынке портативных систем, выпустив для Nintendo DS игры Age of Empires и Guilty Gear Dust Strikers. Кроме того, издательство помогло выбраться из «минуса» сделка с THQ о передаче последним прав на создание игр по лицензии Teen Titans. В ближайшие месяцы Majesco планирует закрепить финансовый успех и очень полагается в этом деле на продажи игры Jaws Unleashed: симулятор управления акулой-убийцей был запущен в конце мая нынешнего года. ■

PHANTOM GAMING SERVICE БУДЕТ ЖИТЬ

➔ Infinium Labs уверенно смотрит в будущее и готова лицензировать свою наработку Phantom Gaming Service.

Вопреки мнениям «добрых» аналитиков, компания Infinium Labs не собирается помирать. Более того, как сообщил ее глава Грег Колер, подготовка к запуску наколенной клавиатуры Phantom Keyboard идет полным ходом, и уже в октябре первые экземпляры разработанного специально для геймеров устройства появятся в американских магазинах. Кроме того, Infinium не прочь заработать денег и на полумифической Phantom Gaming Service – системе,

которая должна была использоваться в так и не выпущенной консоли Phantom. Этой системой цифрового распространения игр Infinium готова поделиться «с ведущими производителями персональных компьютеров и домашних развлекательных центров». ■



ПРАВИЛА ТЕХНИКИ БЕЗОПАСНОСТИ



Готов к труду и обороне? Мы настоятельно рекомендуем ознакомиться с правилами техники безопасности до начала катастрофы.

Оружие



ДРОБОВИК Один ствол. Один выстрел. Один бунт.



ОГНЕПОЖАРНЫЙ Не выходи, туши пожары, отключай собак.



АК-47 30 патронов. И не выходи из дома. "Самое в СССР".



ОУСЯКЕТ Обернуть во все стороны до появления кружащей головы.



САМЫЙРОСЛАЯ ВИНТОВКА Справит любого паразита. Если тыстрелел в голову не струсив от боли.



КОКТЕЙЛЬ МОЛОВОТОВА Не разбрасывай на зараженных паразитов и людей с нестабильной психикой.



КУСАКИ ДЛЯ НОСОВ Нужно быть готовым к любой непредвиденности!



PIV Может вызвать раздражение кожи, слезоточивость, дисфункцию в органах.



МОЛЫТОКОВА Безосудный, но смертельный, прелесть оружия.

Показатель угрозы населению

Если ты будешь вести себя как террорист, умерое население и полиция захотят тебя убить. Чтобы уменьшить их ненависть к себе, совершай добрые поступки и помогай другим людям!



Использование оружия



Зомби! ЧТО ЗА ЧЕРТ?

Как опознать зомби



Как 'жаленить' зомби



Белочки!



Белочки - твои пушистые друзья! Подойди к белочке и нажми правую кнопку мыши, чтобы получить совет по выживанию в Лос-Анджелесе!

Показатели

Полезная информация о жителях отображается над головами.



Указания

Забуделся? Спроси у кого-нибудь, куда идти, нажав правую кнопку мыши.



MIDWAY ПОЛУЧИЛА ДЕНЬГИ

➔ Переживающее финансовый кризис издательство Midway нашло деньги на разработку новых игр и развитие.

Midway получила от неназванных инвесторов сумму в 72 с копейками миллиона, долларов, что должно помочь компании отползти от пропасти, из которой на нее уже давно смотрит голодными глазами монстр по имени Банкротство. Полученные деньги в Midway намерены пустить как на создание высокобюджетных проектов для консолей нового поколения, так и на приобретение дополнительных команд разработчиков. Правда, финансовые отчеты издательства



за последние месяцы внушают сильные опасения за судьбу компании: ее потери столь велики, что даже 72 миллиона вряд ли станут для создателей сериала Mortal Kombat панацеей от всех болезней. ■

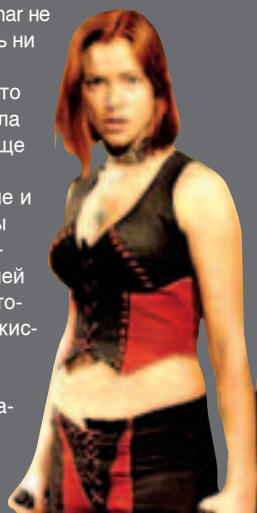
СКАНДАЛ ВОКРУГ BLOODRAYNE

➔ Режиссер и распространитель фильма BloodRayne обвиняют друг друга в провале картины.

После непродолжительного (к сожалению) затишья из пучин ада на поверхность выбрался одиозный режиссер Уве Болл. На этот раз создатель Alone in the Dark не обещал экранизировать Metal Gear Solid или еще какой-нибудь игрошедевр: бравый немец занят подачей судебного иска на компанию Romar, помогавшую ему в продвижении картины BloodRayne. По мнению Уве, именно его партнеры виноваты в том, что лента с Кристальной Локен в главной роли благополучно провалилась в прокате. Если верить ему, то Romar не показала фильм в двух тысячах кинотеатров, как обещала, не заплатила продюсерам причитающиеся деньги и не использовала 10 миллионов долларов, которые получила для проведения рекламной акции. Что характерно, у представителей Romar тоже есть желание потаскать немца по судам. Компания обвиняет режиссера в ряде нарушений контракта и срыве рекламной кампании. Что до двух тысяч кинотеатров, то Болла за несколько месяцев предупредили, что

запускать BloodRayne 6 января – идея дурацкая. В это время Romar никак не сможет выполнить обязательств и показать картину на должном количестве экранов. Тем не менее, Уве потребовал запустить ленту в указанный срок. В результате на BloodRayne Romar не удалось заработать ни гроша.

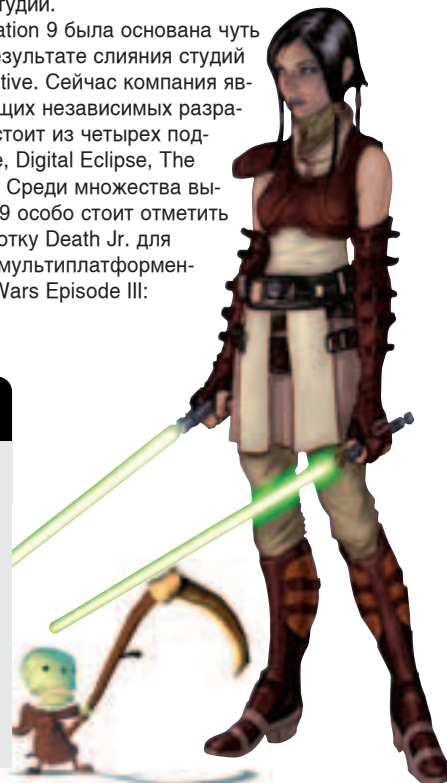
Стоит отметить, что Romar планировала распространять еще два фильма Уве Болла, в том числе и экранизацию игры Postal. Но, по словам представителей компании, после того, что учинил режиссер в случае с BloodRayne, у них нет никакого желания иметь с ним дело. ■



FOUNDATION 9 СТАНЕТ БОЛЬШЕ

➔ Создатели Death Jr. после очередного утоления финансовой жажды готовы к новым свершениям.

Независимая компания Foundation 9 уже привлекла внимание публики регулярными укрупнениями за счет присоединения новых команд разработчиков, но в скором времени может стать еще больше и сильнее. Роль двигателя прогресса исполняют 150 миллионов долларов, которые предоставила инвестиционная фирма Francisco Partners, специализирующаяся на высоких технологиях. Полученные средства пойдут на расширение компании, создание оригинальных игровых проектов и, возможно, приобретение новых студий. Напомним, что Foundation 9 была основана чуть более года назад в результате слияния студий Backbone и The Collective. Сейчас компания является одним из ведущих независимых разработчиков в мире и состоит из четырех подразделений: Backbone, Digital Eclipse, The Collective и Pipeworks. Среди множества выпущенных Foundation 9 особо стоит отметить оригинальную разработку Death Jr. для PlayStation Portable и мультиплатформенный бестселлер Star Wars Episode III: Revenge of the Sith. ■



КОРОТКО

КОМПАНИЯ APPLE рьяно взялась за найм сотрудников для некоего секретного проекта. Любопытно, что «яблочники» разыскивают исключительно людей с опытом разработки игр. Зачем они понадобились знаменитому производителю, пока не сообщается.

АМЕРИКАНСКАЯ ИНДУСТРИЯ В ЦИФРАХ

Агентство NPD опубликовало финансовый отчет о состоянии игровой индустрии США за май нынешнего года. Результаты не утешают: по сравнению с прошлым годом продажи игр для консолей упали на 10 процентов и составили 286 миллионов долларов. Сказывается запуск консолей нового поколения, да и игры для Xbox 360 раскупаются недостаточно бойко. Для сравнения: продажи игр для приставок нынешнего поколения упали на 96 миллионов, а для нового поколения выросли лишь на 65. По мнению аналитиков, такая ситуация сохранится еще какое-то время и американский рынок будет чахнуть, как минимум, до появления на прилавках магазинов PlayStation Portable и Nintendo Wii. Стоит добавить, что продажи игр для Xbox 360 ухудшились прямо-таки катастрофически. По сравнению с апрелем доход снизился на 25 процентов. Впрочем, соотношение между количеством проданных консолей и игр пока сохраняется: в среднем на одну Xbox 360 приходится примерно 4 игры, что не так уж и плохо. Но аналитики предрекают снижение этой цифры до 3.5 в связи с тем, что игроки берегут свои денежки для покупки хитов, которые будут выпущены во второй половине года. Наибольшие суммы в копилку индустрии принесли три игры: Kingdom Hearts II от Square Enix, Ghost Recon: Advanced Warfighter издательства Ubisoft и New Super Mario Bros. Nintendo. ■

ТОНКАЯ ВЛАГОНЕПРОНИЦАЕМАЯ

клавиатура с антибактериальным покрытием

SlimStar 310



Корпус клавиатуры пыле- и влагонепроницаемый. Если на клавиатуру попали напитки с содержанием сахара, ее достаточно просто прополоскать в прохладной воде.



Основной модуль клавиатуры имеет антибактериальное покрытие, содержащее серебро и защищающее от гемолитических и стафилококковых бактерий.

Товар сертифицирован

Кроме стандартных клавиш, на SlimStar 310 присутствует 14 клавиш быстрого доступа к мультимедийным функциям, интернет навигации, отправке сообщений, приложениям Office.

Клавиши SlimStar 310 обеспечивают лучшие тактильные ощущения.

Тонкий и эргономичный корпус SlimStar 310 выполнен в соответствии с последними модными тенденциями.

www.genius.ru

Genius 
Since 1983

PLATINUM-ИГРЫ ДЛЯ PSP

➔ В продаже появились первые «платиновые» переиздания лучших игр для PSP. В будущем они будут выходить регулярно.

Европейское отделение Sony и компания «Софт Клуб» докладывают: в продажу на территории России поступили первые игры серии Platinum для миниатюрной консоли PlayStation Portable. Открывают парад Ridge Racer, Pursuit Force, MediEvil: Resurrection, Wipeout Pure, Everybody's Golf, F1 Grand Prix и WRC: FIA World Rally Championship. Как и заведено в «платиновом» семействе еще со времен PlayStation 2, переизданные игры отлича-

ются не только соответствующей надписью на обложке, но и низкой ценой: в России их стоимость не превысит 799 рублей. Так что тем, кто еще не успел ознакомиться с золотым фондом PSP, самое время разбивать копилки. ■



МОРЕ ЗОВЕТ

➔ В конце нынешнего года в магазины поступит проект «Стальные монстры: Союзники» от компании «Бука» и студии «Леста».

В четвертом квартале нынешнего года компания «Бука» планирует издать игру «Стальные монстры: Союзники», разработкой которой занимается студия «Леста». «Союзники» являются дополнением к популярной стратегии «Стальные Монстры», в которой, если забыли, игрокам предстояло принять участие в морских сражениях на Тихом океане во время Второй мировой войны.

Как следует из названия add-on'a, каждая из стран-участниц конфликта найдет опору и поддержку в лице союзников. Так, Германия поможет Японии, СССР – США, а новой для этой игры британской нации на выручку в трудных ситуациях придут голландцы. Столь решительное расширение числа участников заварушки приведет к тому, что дипломатия в «Стальных монстрах» выйдет на первый план. Кроме того, дополнение привнесет в игру и все то, что от него ожидают. Расширится



театр военных действий, появятся новые юниты. В придачу к возможности лично управлять самолетами (что было уже в оригинальных «Стальных монстрах») игроки смогут контролировать таким же образом корабли и подводные лодки. И, наконец, «Стальные монстры: Союзники» предложат геймерам помериться силой в многопользовательских сражениях. Запланированы три мультиплеерных режима и под-

ГАЙДЗИНЫ И КАЗУАЛЫ

Компании Alawar Entertainment и Gaijin Entertainment решили взяться за покорение той части аудитории геймеров, о которой обычно забывают создатели больших и сложных проектов. Речь, конечно, о так называемых казуалах, к числу которых можно отнести, например, домохозяйек, секретарей, а также тех несознательных личностей, у которых в рабочее время появляется неистребимое желание увильнуть от исполнения трудового долга (стыд и позор!) и скрасить время до конца дня за каким-нибудь пасьянсом.

Первым «казуальным» проектом, который компании выпустят на российском рынке, станет логическая аркада «Магический Кристалл», за рубежом известная под названием Magic Gem. Кроме нее в нынешнем году любителям казуальщины достанутся еще, как минимум, два новых проекта. ■

КОРОТКО

ФИРМА «1С» И КОМПАНИЯ INO-SO ПОДПИСАЛИ ДОГОВОР об издании в России, СНГ и странах Балтии игры «Кодекс войны», принадлежащей к почитаемому клану стратегий. Действие «Кодекса» будет развиваться в фэнтезийной вселенной, где разразилась эпический масштабной война. Когда именно стоит ожидать начала грызни между людьми, орками, эльфами и гномами, представители «1С» обещают сообщить в ближайшем будущем.

LOCOROCO ПО-РУССКИ

➔ «Софт Клуб» сообщает о выпуске первой полностью переведенной на русский язык игры для PSP.

Компания «Софт Клуб» безмерно счастлива сообщить о завершении работ по переводу на русский язык первого проекта для карманной консоли PlayStation Portable. Этой высокой чести удостоилась LocoRoco – разработка внутренней японской студии Sony и обладательница звания «самая оригинальная игра для PSP» по итогам прошедшей недавно выставки E3. Поступление LocoRoco в продажу на территории России состоялось одновременно с европейским релизом в конце июня этого года.

Для тех, кто желает лично убедиться в достоинствах LocoRoco, на официальном сайте компании «Софт Клуб» (<http://www.softclub.ru>) и на DVD-приложении к «СИ» выложена небольшая (всего восемь мегабайт) демо-версия, которую можно записать на Memory Stick и запустить на PSP с новейшей (2.71) версией прошивки. Если же хендделом от Sony вы еще не обзавелись, то на официальном сайте LocoRoco (<http://loco-roco.com>) имеется упрощенная Flash-версия, которая работает прямо в браузере. ■

ВСТРЕЧА С ЧИТАТЕЛЯМИ

В середине июня «Страна Игр» провела встречу со своими читателями. На редакционной кухне собрались двадцать с лишним поклонников журнала и люди, которые его делают. Читатели спрашивали о журнале и DVD, о приставках нового поколения и жизни в Японии, о японских RPG и играх для Nintendo Wii. Редакторам было интересно, что в «Стране Игр» больше всего по душе геймерам, а что – пока не очень. В итоге все остались довольны, а подобные встречи мы решили проводить на постоянной основе. Следите за анонсами в



Акелла

ЖАНР СТРАТЕГИЯ

ВЫ УВИДИТЕ ДИКИЙ ЗАПАД В СОВЕРШЕННО НОВОМ СВЕТЕ



DESPERADOS 2

COOPER'S REVENGE



www.desperados2.com



www.atari.com

ВАС ЖДЕТ ОДНО ИЗ САМЫХ ЗАХВАТЫВАЮЩИХ ПРИКЛЮЧЕНИЙ НА ДИКОМ ЗАПАДЕ. ЭТА ИГРА ОБЪЕДИНЯЕТ ТАКТИКУ И СТРАТЕГИЮ В РЕАЛЬНОМ ВРЕМЕНИ С РЕВОЛЮЦИОННЫМ 3D ВИДОМ, ПОЗВОЛЯЮЩИМ В ЛЮБОЙ МОМЕНТ ПЕРЕКЛЮЧИТЬСЯ ОТ ОБЗОРА ТЕРРИТОРИИ СВЕРХУ К ВИДУ ОТ ТРЕТЬЕГО ЛИЦА.



Российская продажа в соответствии с формой «СЭП», «И» России и «Безопасности»

Иллюстрация ВЛАДОМОНА

Тех. поддержка: (495) 363-4612 E-mail: support@akella.com. Игры с доставкой www.cdgames.ru. Оттоков продаж: Москва, (495) 363-46-14, nataly@cdnavigator.ru. Санкт-Петербург, (812) 252-49-66, akella@mailbox.ru, Ростов-на-Дону, (863) 290-78-42, akellarostov@aaanet.ru. Представитель на Украине — «Мультитрейд» — www.multitrade.com.ua. Филiaal ООО «Полит Навигатор» в Санкт-Петербурге (дистрибуторское подразделение компании «Акелла»). Санкт-Петербург, ул. Маршала Говорова, д.37, тел/факс: (812) 252-49-66.

© 2006 Atari Europe SASU. Developed by Spellbound.



Акелла



Сарафанное радио пугало геймеров рассказами, что из «Сталкера» выгнали к чертовой матери все машины.

ParaWorld

Предыдущая публикация: №10 (211), тема номера

Очередной перенос даты выхода

Многострадальные динозавры из компьютерной стратегии ParaWorld не придут к нам в августе, как сообщает немецкое издательство Sunflowers. Впрочем, выход многообещающего детища студии SEK отложен не до лучших времен, а всего лишь до первых чисел сентября. Для тех, кто по каким-то причинам до сих пор не слышал о ParaWorld, сообщаем, что эта стратегия переправит геймеров в параллельную реальность, где людям приходится уживаться с весьма буйными соседями, роль которых исполняют птеродактили, тираннозавры и прочие твари с расширенным комплектом зубов и когтей. ■

FIFA World Cup 2006

Предыдущая публикация: №10 (211), демо-тест

Кто будет чемпионом?

Когда вы будете читать этот номер «Страны Игр», в Германии уже завершится Чемпионат Мира по футболу. Зная имя победителя, легко будет выяснить, насколько достоверна система характеристик футболистов и команд в FIFA World Cup 2006 издательства Electronic



Arts. Используя игру в качестве тестовой площадки, EA устроила свой «чемпионат мира», симулировав все матчи группового турнира, а затем и серию плей-офф. В результате самой сильной сборной в мире, по версии издательства, оказалась команда из Чехии, которая победила в финале бразильцев со счетом 2:1. ■

Grand Theft Auto: San Andreas

Предыдущая публикация: №16 (193), новости

Кофе больше не подают

Издательству Take-Two, кажется, удалось пережить самый страшный кошмар в своей истории, известный под названием «Дело о горячем кофе». Напомним, что мод с таким завлекательным названием открывал в игре Grand Theft Auto: San Andreas доступ к мини-играм эротического содержания. Скандал вокруг порноначинки, которую Take-Two утаила от рейтинговых организаций, разразился нешуточный, но теперь он, кажется, затухнет. Американская Торговая Комиссия взяла с издателя обещание

«больше никогда так не делать» и в будущем предоставлять всю информацию о своих проектах цензорам. В том случае, если Take-Two еще хоть раз попадется на подобных шалостях, на компанию будет наложен штраф. Но не стоит думать, что Take-Two за прегрешения отделалась лишь шлепком по попе: суммарные убытки, которые понесло издательство из-за необходимости отзываться тираж GTA, чтобы убрать всю порнографию, составляют почти 25 миллионов долларов. К этому стоит прибавить еще и упущенную прибыль, да изрядное пятно на репутации. ■

Final Fantasy XI

Предыдущая публикация: №08 (209), спец

Воспитайте чокобо!

На фестивале Final Fantasy XI Santa Monica Fan Festival поклонникам многопользовательской «Последней фантазии» было объявлено, что следующий апдейт в игре позволит им выращивать очаровательных желтых птичек чокобо – символа всего сериала FF. Теперь же представители Square Enix подробно описали, как разводить пернатых «лошадок». Перво-наперво начинающим чокобоводам необходимо заполнить яйцо, из которого и вылупится будущий питомец. Каждому яйцу присвоен набор генетических данных – что скрывать, на рыски будущих чокобо-вундеркиндов уйдет немало времени. Родительские хлопоты не закончатся и после высиживания: новорожденный чокобо потребует ежедневного внимания игрока. От одного до трех месяцев придется исполнять роль наседки: кормить птенца и проводить с ним хоть немного времени. ■

Painkiller: Hell Wars

Предыдущая публикация: нет

DreamCatcher продолжает тянуть резину

DreamCatcher сообщила о переносе даты выхода шутера Painkiller: Hell Wars для консоли Xbox. По словам представляющего компанию Байрона Гаума, разработчикам потребовалось дополнительное время, чтобы грамотно вписать все отличительные черты оригинального компьютерного Painkiller в консольную версию. В DreamCatcher твердо намерены превратить Hell Wars в желанный проект для всех владельцев приставки и, если получится, последний великолепный шутер на Xbox. Звучит, конечно, заманчиво, но как-то подозрительно поздно спохватились в компании. Игра должна была появиться на прилавках 6 июня нынешнего года, а выпуск отложили за пять дней до этого – первого июня. Впрочем, те, кто ждет Painkiller, вряд ли удивятся: изначально игру собирались выпустить в 2004 году, и постоянные задержки уже вошли у DreamCatcher в привычку. Теперь компания надеется на успешные роды в третьем квартале нынешнего года. ■



State of Emergency 2

Предыдущая публикация: №11 (212), обзор

Как игра убила разработчиков

Команда разработчиков DC Studios, чьи отделения находятся в Эдинбурге и Монреале, вынуждена была закрыть свое шотландское отделение из-за провальных продаж экшна State of Emergency 2, выпущенного в начале нынешнего года. DC ищет способы поднять на ноги эдинбургскую студию, но все ее 29 сотрудников пока остаются не у дел.

Проект State of Emergency 2 был перекуплен DC Studios у компании Vis Entertainment. Первую часть этой игры выпустила Rockstar и, несмотря на критику со стороны геймеров, собрала неплохой финансовый урожай. Продолжение же, в которое DC вложила немало кровных средств, благополучно провалилось: его продажи, по словам главы студии Марка Гриншилдса, оказались значительно ниже ожидаемых. ■



S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl

Предыдущая публикация: №07 (208), спец

Разработчики опровергают слухи

После выставки E3 многострадальный и неторопливый шутер S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl вновь оказался в центре внимания: по Сети поползли зловещие слухи о полном перерождении. Так, сообщалось, что вольные блуждания по игровому миру отменяются, а вместо них нас ожидает беготня по коридорам под чутким руководством скриптов. Также сарафанное интернет-радио пугало геймеров рассказами, что из «Сталкера» выгнали к чертовой матери все машины, а персонажи больше не тратят время на сон и еду. Разработчики из GSC Games откликнулись на слухи достаточно быстро и опубликовали на форуме игры комментарии ко всем этим байкам, чтобы успокоить игроков. Перво-наперво: S.T.A.L.K.E.R. коридорным шутером не станет. Действительно, разработчикам пришлось отказаться от первоначальной идеи создать полностью симуляционный игровой процесс с не-

навязчивой сюжетной линией, так как игроки рано или поздно теряли нить повествования и начинали сосредоточиться на сюжете, что вовсе не равносильно отказу от свободы. Автомобили никуда не денутся, но возможности их использования теперь ограничены. И вновь причиной стала забота об удобстве: мир «Сталкера» неласков к водителям, и мчаться, куда глаза глядят, — верный способ испортить удовольствие от прохождения. Кроме того, поклонникам вряд ли пришлось бы по душе постоянные зависания игры из-за выбора неподходящих маршрутов. Возможность завалиться спать в любом месте действительно исчезла, но от голода персонажи по-прежнему страдают. ■



PALIT®



Погрузись в мир великолепной графики!

Radeon X800GTO

Шина: AGP
Память: 256МБ/256бит GDDR3
Поддержка DVI и TV-Out



Radeon X1600Pro

Шина: PCI-E
Память: 128МБ/256МБ/512МБ DDR2/GDDR3
Поддержка Dual-link DVI и TV-Out



Radeon X1600Pro

Шина: AGP
Память: 256МБ /128бит DDR2
Поддержка Dual-link DVI и TV-Out



Дистрибьютор: Merlion
www.merlion.ru info@merlion.ru

www.palnit.com.tw/ru
sales@palnit.com.tw



CIVILIZATION IV: WARLORDS



STREET FIGHTER ALPHA ANTHOLOGY



SUPER MONKEY BALL ADVENTURE



Как пользоваться списком релизов?

В этом разделе мы публикуем официальные даты поступления в продажу игр для РС и приставок на ближайшие месяцы. Если в графе «регион» указана Европа, это означает, что проект появится в России почти в тот же день – в крайнем случае, на неделю-другую позже. Игры, которые выходят только в США, можно приобрести с помощью интернет-магазинов (например,

PC



03.07	Terrawars: New York Invasion	Tri Synergy	США
* 07.07	Cossacks II: Battle for Europe	CDV Software	Европа
07.07	Pirates of the Caribbean: The Legend of Jack Sparrow	Bethesda Softworks	Европа
07.07	Red Orchestra: Ostfront 41-45	Electronic Arts	Европа
11.07	Vanguard: Saga of Heroes	Microsoft	США
14.07	Cars	THQ	Европа
* 14.07	Prey	2K Games	Европа
16.07	WWII Combat: Iwo Jima	Atari	США
* 21.07	CivCity: Rome	2K Games	Европа
* 21.07	Civilization IV: Warlords	2K Games	Европа
* 21.07	Jaws Unleashed	Majesco	Европа
24.07	Backyard Baseball 2007	Atari	США
25.07	Barnyard	THQ	США
28.07	Earache Extreme Metal Racing	Metro3D	Европа
28.07	The Ant Bully	Midway	Европа
28.07	World Tour Golf	Oxygen	Европа
30.07	Warpath	Groove Games	США

PlayStation 2



05.07	Ultimate Board Game Collection	Valcon	США
07.07	Dance Factory	Codemasters	Европа
* 07.07	Forbidden Siren 2	SCEE	Европа
* 07.07	Street Fighter Alpha Anthology	Capcom	Европа
14.07	Cars	THQ	Европа
18.07	Backyard Baseball 2007	Atari	США
18.07	NCAA Football 07	Electronic Arts	США
* 21.07	Armored Core: Last Raven	Agetec	Европа
25.07	Barnyard	THQ	США
25.07	Pac-Man World Rally	Namco Bandai	США
28.07	Earache Extreme Metal Racing	Metro3D	Европа
28.07	The Ant Bully	Midway	Европа
28.07	WWII: Air Supremacy	Midas	Европа

GameCube



04.07	Major League Baseball 2K6	2K Sports	США
14.07	Cars	THQ	Европа
* 14.07	Super Monkey Ball Adventure	Sega	Европа
18.07	Monster House	THQ	Европа
25.07	Barnyard	THQ	США
30.07	Pac-Man World Rally	Namco Bandai	США

Xbox



03.07	Neverend	Dusk2Dawn	США
07.07	Monster House	THQ	Европа
* 07.07	Painkiller: Hell Wars	DreamCatcher	Европа
07.07	World Tour Golf	Oxygen	Европа
14.07	Cars	THQ	Европа
16.07	WWII Combat: Iwo Jima	Atari	США
18.07	NCAA Football 07	Electronic Arts	США
18.07	Xyanide	Playlogic	США
25.07	Fuel	DreamCatcher	США
30.07	Warpath	Groove Games	США

<http://www.gamepost.ru>). Учтите, что на портативных консолях (GBA, PSP, DS), а также PC никакой региональной защиты нет, и можно спокойно покупать диски и картриджи для них в США. Если вдруг не нашли игру в продаже – попробуйте дождаться следующего номера «СИ» и взгляните на новый список релизов. Возможно, ее выход был просто перенесен.



Хбох 360

*	07.07	Chromehounds	Sega	Европа
	08.07	NCAA Football 07	Electronic Arts	США
*	14.07	Prey	2K Games	США
*	14.07	The Lord of the Rings: The Battle for Middle-earth II	Electronic Arts	Европа

GBA

	07.07	Alex Rider: Stormbreaker	THQ	Европа
	07.07	Pirates of the Caribbean: Dead Man's Chest	Buena Vista	Европа
	11.07	Battle B-Daman	Atlus	США
	14.07	Cars	THQ	Европа
	18.07	Monster House	THQ	Европа
	25.07	Barnyard	THQ	США
*	25.07	Super Robot Taisen Original Generation	Atlus	США
	28.07	The Ant Bully	Midway	Европа

DS

	07.07	Alex Rider: Stormbreaker	THQ	Европа
*	07.07	Big Brain Academy	Nintendo	Европа
*	07.07	Electroplankton	Nintendo	Европа
	07.07	Puyo Pop Fever	Ignition	Европа
	11.07	Freedom Wings	Taito	США
	14.07	Cars	THQ	Европа
	14.07	Micro Machines V4	Codemasters	Европа
	14.07	Miss Spider: Harvest Time Hop and Fly	Game Factory	Европа
	18.07	Monster House	THQ	Европа
*	25.07	Contact	Atlus	США
*	31.07	Dynasty Warriors	Koei	Европа

PSP

*	03.07	The Godfather	Electronic Arts	Европа
	07.07	NBA Ballers: Rebound	Midway	Европа
	07.07	Pirates of the Caribbean: Dead Man's Chest	Buena Vista	Европа
	07.07	World Tour Golf	Oxygen	Европа
	14.07	Capcom Classics Collection Remixed	Capcom	Европа
	14.07	Cars	THQ	Европа
*	14.07	Juiced: Eliminator	THQ	Европа
*	14.07	PQ: Practical Intelligence Quotient	D3	Европа
*	14.07	Syphon Filter: Dark Mirror	SCEE	Европа
*	18.07	Blade Dancer: Lineage of Light	Nippon Ichi	США
	18.07	NCAA Football 07	Electronic Arts	США
*	18.07	Valkyrie Profile: Lenneth	Square Enix	США
*	21.07	Def Jam Fight for NY: The Takeover	Electronic Arts	Европа
*	21.07	Field Commander	Sony Online	Европа
*	21.07	Infected	Majesco	Европа
	21.07	Miami Vice: The Game	Davilex	Европа
*	25.07	Tekken: Dark Resurrection	Namco	США
	28.07	Earache Extreme Metal Racing	Metro3D	Европа

PREY



PUYO POP FEVER



VALKYRIE PROFILE: LENNETH



Изменения в хит-парадах – наш комментарий

Великобритания встречает целый ряд сочных эксклюзивных новинок для разных платформ. PC удостоил выходом первый эпизод из серии дополнений к Half-Life 2, PS2 порадовалась мотосимулятору Tourist Trophy, обладатели GameCube оценили интересный эксперимент Chibi Robo, хозяева Nintendo DS взялись за Brain Training, а владельцы Xbox 360 предпочли настольный

теннис от Rockstar Games. Япония радуется встрече с новыми братьями Марио и великолепным Metroid Prime: Hunters (недооцененным, как и положено шутерам в Стране восходящего солнца), а до нас добрался-таки футбольный симулятор, посвященный проходящему ныне Чемпионату мира по футболу – и пользуется предсказуемым спросом. Еще одна новинка – The

Sims 2: Бизнес – заставляет нас опасаться за будущее хит-парада боксовых PC-игр: ведь уже почти половина позиций в нем занята The Sims 2 и ее отпрысками. В Jewel-чарте, правда, все в порядке – Heroes of Might & Magic V, на шумевшее творение Nival Interactive, занимает аж две строчки в топе продаж – причем верхние. Что касается отечественного хит-парада игр для

PS2, то здесь все по-прежнему: платиновые версии продолжают привлекать покупателей доступностью, но актуальность все же держит верх: чемпионат мира оккупирует телевизоры, а «Ледниковый период» – экраны кинотеатров, а вместе с ними – и умы покупателей игр. Вскорости парадом будет командовать капитан Джек Воробей – в этом сомневаться не приходится.

Редакция «СИ» рекомендует...



PC



- 1 Guild Wars: Factions
- 2 Dreamfall: The Longest Journey
- 3 Heroes of Might & Magic V
- 4 The Elder Scrolls IV Oblivion
- 5 Tomb Raider: Legend
- 6 Hitman: Blood Money
- 7 SpellForce 2: Shadow Wars
- 8 Rise & Fall: Civilizations at War
- 9 Half-Life 2: Episode One
- 10 Dungeons & Dragons Online: Stormreach

Европейские хит-парады – самые популярные платформы



PC



- | | | |
|----|----------------------------------|-----------------|
| 1 | Half-Life 2: Episode One | Ubisoft |
| 2 | Hitman: Blood Money | Eidos |
| 3 | The Sims 2 | Electronic Arts |
| 4 | The Sims 2: Open for Business | Electronic Arts |
| 5 | Rise of Nations: Rise of Legends | Microsoft |
| 6 | World of Warcraft | Vivendi |
| 7 | Guild Wars: Factions | NCSOFT |
| 8 | Guild Wars | NCSOFT |
| 9 | Championship Manager 2006 | Eidos |
| 10 | Sensible Soccer 2006 | Codemasters |

КОНСОЛИ



- | | | |
|----|---------------------------------|------------------------------|
| 1 | Loco Roco | PSP |
| 2 | Exit | PSP |
| 3 | Metal Gear Ac'd 2 | PSP |
| 4 | Tales of Legendia | PS2 |
| 5 | Onimusha: Dawn of Dreams | PS2 |
| 6 | Black | PS2 |
| 7 | Tomb Raider: Legend | PS2, GC, Xbox, PSP, Xbox 360 |
| 8 | Grandia III | PS2 |
| 9 | Mario & Luigi: Partners in Time | DS |
| 10 | Tourist Trophy | PS2 |

Комментарии:

В хит-параде редакции «СИ» мы указываем игры, которые рекомендуем приобрести прямо сейчас. К продажам в России это не имеет никакого отношения. Важно, что мы ориентируемся не столько на оценку, сколько на наши личные пристрастия. То есть, мы скорее поставим сюда оригинальную игру, чем очередной «сиквел клона», даже если он объективно чуточку лучше. Для удобства мы разделили хит-парад на две части – с компьютерными и приставочными играми отдельно.

PS2



- | | | |
|----|---------------------------------------|-----------------|
| 1 | FIFA World Cup Germany 2006 | EA |
| 2 | Hitman: Blood Money | Eidos |
| 3 | Sensible Soccer 2006 | Codemasters |
| 4 | Tourist Trophy: Real Riding Simulator | SCEE |
| 5 | Tomb Raider: Legend | Eidos |
| 6 | X-Men: The Official Game | Activision |
| 7 | Buzz! The Big Quiz | SCEE |
| 8 | The Godfather | Electronic Arts |
| 9 | Urban Chaos: Riot Response | Eidos |
| 10 | FIFA Street 2 | Electronic Arts |

Комментарии:

Данные о продажах игр в Великобритании предоставлены ELSPA (Entertainment & Leisure Software Publishers Association).

Инструкция по применению

С помощью наших хит-парадов вы сможете узнать, какие игры наиболее популярны у геймеров в России и за рубежом, а также ознакомиться с рекомендациями редакторов «СИ». Все указанные здесь проекты уже находятся в продаже в нашей стране (если речь идет о российских или европейских хит-парадах), либо могут быть куплены в интернет-магазинах (например, <http://www.gamepost.ru>).

Обозначения

- ▲ игра поднялась в хит-параде
- ▼ игра опустилась
- впервые попала
- ⊖ позиция не изменилась

Сеть магазинов «СОЮЗ»



PS2

- 1 Ледниковый период 2: Глобальное потепление
- 2 FIFA World Cup 2006
- 3 Black
- 4 God of War (Platinum)
- 5 Tomb Raider: Legend
- 6 Killzone (Platinum)
- 7 Tekken 5 (Platinum)
- 8 Gran Turismo 4 (Platinum)
- 9 Grand Theft Auto: San Andreas (Platinum)
- 10 Pro Evolution Soccer 5 (Platinum)

PC (Box)

- 1 The Sims 2: Бизнес
- 2 Heroes of Might & Magic 5
- 3 Ледниковый период 2: Глобальное потепление
- 4 FIFA World Cup 2006
- 5 The Sims 2: Ночная жизнь
- 6 The Sims 2
- 7 The Sims 2: Университет
- 8 Властелин Колец: Битва за Средиземье 2
- 9 Guild Wars: Factions
- 10 F.E.A.R. (Director's Cut)

PC (Jewel)

- 1 Heroes of Might & Magic V (DVD)
- 2 Heroes of Might & Magic V (CD)
- 3 Fallout 2
- 4 Шорех
- 5 Принц Персии: Два трона
- 6 The Suffering: Кровные узы
- 7 Paradise
- 8 Мадагаскар
- 9 Снайпер: Дороги войны
- 10 25 to Life

PSP

- 1 Grand Theft Auto: Liberty City Stories
- 2 Dexter
- 3 The Sims 2
- 4 Tom Clancy's Splinter Cell Essentials
- 5 Need for Speed Most Wanted 5-1-0
- 6 Medieval: Resurrection
- 7 Pursuit Force
- 8 SOCOM: US Navy SEALs Fireteam Bravo
- 9 Worms: Open Warfare
- 10 Spider-Man 2

Хит-парады предоставлены сетью магазинов «Союз».



ГОРБУШКА



PS2

- 1 Tomb Raider: Legend
- 2 Black
- 3 Driver: Parallel Lines
- 4 Tekken 5
- 5 Pro Evolution Soccer 5
- 6 God of War
- 7 Ледниковый период 2: Глобальное потепление
- 8 Killzone
- 9 Grand Theft Auto: San Andreas
- 10 Resident Evil 4

Хит-парад составлен на базе данных о продажах в магазинах комплекса «Горбушка» в Москве.

Акелла

ИДЕАЛЬНОЕ ОГРАБЛЕНИЕ

ЖАНР ACTION

THE PLEBAN

Стивен Фостер и Роберт Тейлор совершили вместе немало шумевших ограблений. Но однажды Стивен предал своего напарника... Чтобы победить в игре, которую затеял его бывший друг, Тейлору придется собрать команду настоящих профи. Команду, которая совершит самые дерзкие кражи. И Лондон, Прага, Лос-Анджелес будут взбудоражены известиями о пропаже полотен Рембрандта и бесценного бриллианта.

www.akella.com

© 2006 "Monte Cristo". © 2006 "EkoSystem.com".
 Все права защищены. Неполное копирование допускается только с доставкой www.soyuz.ru. Оптовая продажа: (495) 363-4814
 Тех. поддержка: (495) 363-4812 E-mail: zdrov@akella.com
 Представитель на Украине: "Мультигред" - www.multigred.com.ua
 Представитель в Санкт-Петербурге: Дистрибуторские подразделения
 "Акелла", ул. Маршала Голубова, д.37, телефон: (812) 252-49-66.

Европейские хит-парады



GC



- | | | |
|----|------------------------------|-----------------|
| 1 | Chibi Robo! | Nintendo |
| 2 | FIFA World Cup Germany 2006 | Electronic Arts |
| 3 | Pokemon XD: Gale of Darkness | Nintendo |
| 4 | Mario Party 7 | Nintendo |
| 5 | Sonic Riders | Sega |
| 6 | LEGO Star Wars | Eidos |
| 7 | Ice Age 2: The Meltdown | Vivendi |
| 8 | X-Men: The Official Game | Activision |
| 9 | Mario Smash Football | Nintendo |
| 10 | Need for Speed: Most Wanted | Electronic Arts |

Xbox



- | | | |
|----|-----------------------------|-----------------|
| 1 | Hitman: Blood Money | Eidos |
| 2 | Sensible Soccer 2006 | Codemasters |
| 3 | FIFA World Cup Germany 2006 | Electronic Arts |
| 4 | Tomb Raider: Legend | Eidos |
| 5 | Urban Chaos: Riot Response | Eidos |
| 6 | X-Men: The Official Game | Activision |
| 7 | Championship Manager 2006 | Eidos |
| 8 | The Da Vinci Code | Take 2 |
| 9 | Black | Electronic Arts |
| 10 | The Godfather | Electronic Arts |

Xbox 360



- | | | |
|----|---|-----------------|
| 1 | Moto GP 06 | THQ |
| 2 | Hitman: Blood Money | Eidos |
| 3 | Table Tennis | Take 2 |
| 4 | FIFA World Cup Germany 2006 | Electronic Arts |
| 5 | The Elder Scrolls IV: Oblivion | 2K Games |
| 6 | Tom Clancy's Ghost Recon: Advanced Warfighter | Ubisoft |
| 7 | Project Gotham Racing 3 | Microsoft |
| 8 | Dead or Alive 4 | Microsoft |
| 9 | Battlefield 2: Modern Combat | Electronic Arts |
| 10 | Tomb Raider: Legend | Eidos |

Nintendo DS



- | | | |
|----|--------------------------------|----------|
| 1 | Dr. Kawashima's Brain Training | Nintendo |
| 2 | Animal Crossing: Wild World | Nintendo |
| 3 | Super Princess Peach | Nintendo |
| 4 | Mario Kart DS | Nintendo |
| 5 | Nintendogs: Lab & Friends | Nintendo |
| 6 | Metroid Prime: Hunters | Nintendo |
| 7 | Pokemon Link! | Nintendo |
| 8 | Super Mario 64 DS | Nintendo |
| 9 | Tetris DS | Nintendo |
| 10 | Trauma Center: Under the Knife | Nintendo |

PSP



- | | | |
|----|--|-----------------|
| 1 | Tomb Raider: Legend | Eidos |
| 2 | FIFA World Cup Germany 2006 | Electronic Arts |
| 3 | Pro Evolution Soccer 5 | Konami |
| 4 | Daxter | SCEE |
| 5 | Lemmings | SCEE |
| 6 | Grand Theft Auto: Liberty City Stories | Take |
| 7 | Monster Hunter Freedom | Capcom |
| 8 | Football Manager Handheld | Sega |
| 9 | Dragon Ball Z: Shin Budokai | Atari |
| 10 | SOCOM: US Navy SEALs Fireteam Bravo | SCEE |

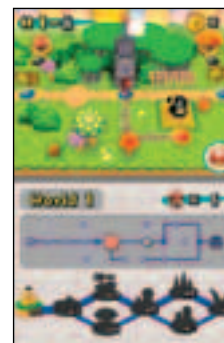
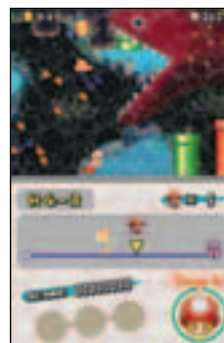
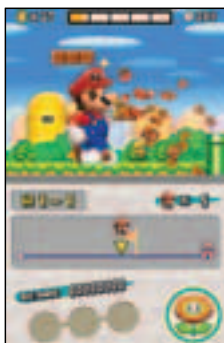
Комментарии:

Данные о продажах игр в Великобритании предоставлены ELSPA (Entertainment & Leisure Software Publishers Association).

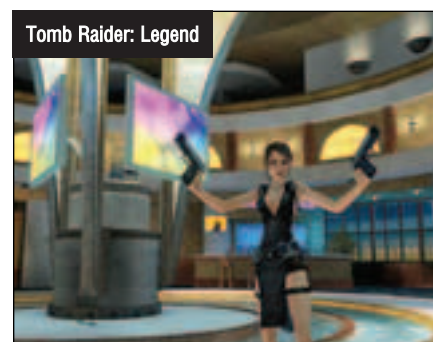
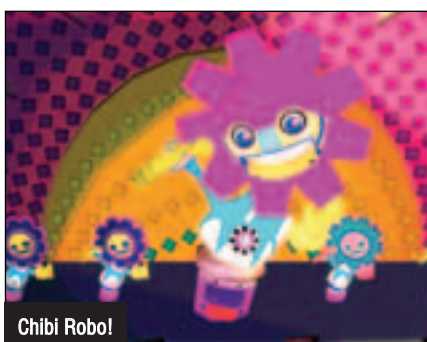
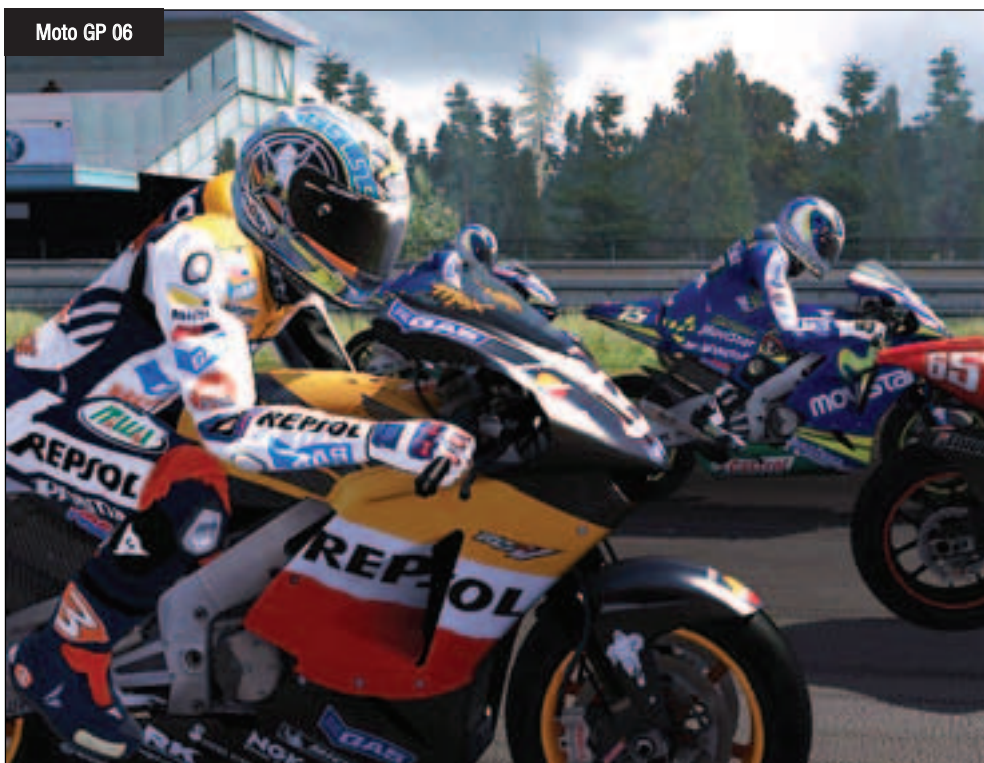
Хит-парад Японии



ВСЕ ПЛАТФОРМЫ



- | | | | |
|----|---|-------------|-----|
| 1 | New Super Mario Bros. | Nintendo | DS |
| 2 | Kahashima Ryuuta Kyouju Kanshuu: Motto Nouo Kitaeru Otona DS Training | Nintendo | DS |
| 3 | Kahashima Ryuuta Kyouju no Nouo Kitaeru Otona DS Training | Nintendo | DS |
| 4 | Metroid Prime: Hunters | Nintendo | DS |
| 5 | World Soccer Winning Eleven 10 | Konami | PS2 |
| 6 | Tetris DS | Nintendo | DS |
| 7 | Animal Crossing: Wild World | Nintendo | DS |
| 8 | Eigo ga Nigate na Otona no DS Training: Eigo Zuke | Nintendo | DS |
| 9 | Jikkyou Powerful Major League | Konami | PS2 |
| 10 | Dragon Quest: Shounen Yangus no Fushigi na Daibouken | Square Enix | PS2 |



Легендарная серия Platinum теперь и для PSP!



799 р.

PSP

Platinum

Классика не стареет –
меняются только цены!

СОДЕРЖАНИЕ ВИДЕОЧАСТИ: ВИДЕООБЗОРЫ | ВИДЕОПРЕВЬЮ | ВИДЕОФАКТЫ | ТРЕЙЛЕРЫ ИГР | БАНЗАЙ! | SPECIAL

И наконец-то... E3!

Вы не поверите, но наш диск все еще страдает от аномалий, ниспосланных на планету кометой E3. На сей раз до вас наконец добрался «настоящий» репортаж с выставки, в котором мы постарались передать вам те ощущения, которые вынесли из трех «стадионов» Лос-Анджелесского Выставочного Центра. И на этом, пожалуй, будем считать основную тему E3 закрытой. Все-таки уже полтора месяца

ее мнем. Впрочем, видео-материалов из жаркой Калифорнии (в том числе и не относящихся напрямую к E3) хватит еще на пару полнометражных фильмов. Мы усиленно размышляем над тем, как их применить, не повторив при этом судьбы Уве Болла (уж больно нас не прельщают его кассовые сборы, а вот нанять Кристанну Локен для следующего репортажа по E3 мы не прочь!).



НА ВИДЕОЧАСТИ ➔

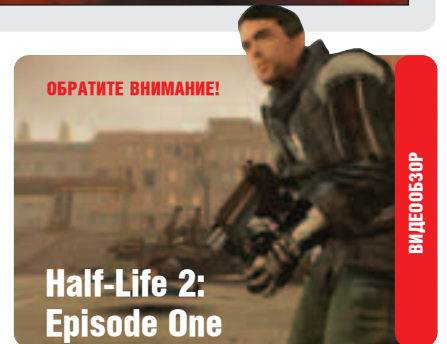


РОВНО
6
ВИДЕО-
ОБЗОРОВ

РОВНО
1
УНИКАЛЬНОЕ
AMV

РОВНО
10
ИГР В
«ВИДЕОФАКТАХ»

ОБРАТИТЕ ВНИМАНИЕ!



Half-Life 2:
Episode One

ВИДЕООБЗОР

СПЕЦРЕПОРТАЖ!

Репортаж с E3, часть 3

Мы продолжаем наш репортаж с E3. От игр переходим непосредственно к выставке! Мы пройдемся по ее павильонам, обязательно заглянем к нашим соотечественникам, представлявшим российские продукты, вручим подарки зарубежным игроделам и, конечно же, покажем вам самых красивых девушек. Не пропустите!



ПОЛНЫЙ СПИСОК

Special

E3: Спецрепортаж, часть 3
Токио глазами геймеров, часть 5

Видеобзоры:

FIFA 2006 World Cup (Xbox; клип)
Half-Life 2: Episode One (PC)
Hitman: Blood Money (PC)
Rise of Nations: Rise of Legends (PC)
Tales of Legendia (PS2; клип)

Видеопревью:

Lost Planet: Extreme Condition (Xbox 360)
Sonic Rivals (PSP)
Stranglehold (PC, PS3, Xbox 360)
Tom Clancy's Rainbow Six Vegas (Xbox 360, PS3)

Трейлеры:

Enchanted Arms (Xbox 360)
Rayman Raving Rabbids (Wii)
Eight Days (PS3)
Gothic 3 (PC)

ВидеоФакты:

Baten Kaitos Origins (GC)
Crackdown (Xbox 360)
Trauma Center: Second Opinion (Wii)
Vanguard: Saga of Heroes (PC)
Phantasy Star Universe (PC, PS2, Xbox 360)
Lumines II (PSP)
Final Fantasy III (DS)
Micro Machines V4 (PC, PS2, PSP, DS)

Банзай!

Berserk – The Wonders At Your Feet
Chno Crusade – The Last Chapter
Опенинг Tsubasa Chronicle
Janne Da Arc – Heaven

Редакция оставляет за собой право без предупреждения изменить содержание диска

ИНСТРУКЦИЯ

1. Что такое Видеочасть?

Часть диска, записанная в формате DVD-video (как обыкновенный диск с фильмом). Здесь вы найдете самые качественные ролики, видеобзоры и прочие уникальные видеоматериалы от «Страны Игр». Чтобы все это посмотреть, достаточно запустить диск на любом бытовом DVD-плеере или консолях PS2 и Xbox. То же самое можно сделать и на компьютере, если он оснащен DVD-приводом и Windows Media Player 10 (можно установить с нашего диска).



2. Разделы

- **ВидеоФакты** – выпуск самых горячих видеонОВОСТЕЙ о наиболее громких проектах.
- **Видеопревью** – видео высокого разрешения из самых интересных, но еще не вышедших игр.
- **Видеобзоры** – лучше один раз увидеть, чем два раза прочесть! Информативно и наглядно о лучших играх текущего номера.
- **Трейлеры** – десятки самых свежих видеороликов из грядущих игр.
- **Special** – все самое необычное и ценное. Игрофильмы, интервью, наши специальные видеопроекты.
- **Банзай!** – четыре ролика от рубрики «Банзай!».

Для некоторых роликов видео части (например, для Игрофильма) мы создаем русские субтитры. Включить их можно через меню проигрывателя (опция «выбор языка») или консоли.

НЕ ПРОПУСТИТЕ!

На каждом диске среди разных видеоматериалов обязательно найдется такой, который мы не стесняемся назвать самым-самым лучшим. На сей раз это...

LOST PLANET: EXTREME CONDITION

Лучше один раз увидеть, чем семь раз услышать. А еще лучше прочитать исчерпывающую статью в журнале и посмотреть видеопревью на диске. В наши цепкие руки попала демо-версия грядущего хита, которая демонстрировалась на E3. Два громадных уровня подверглись самому кропотливому исследованию, уж поверьте! В общем, читайте статью, смотрите видеопревью!

Лучший материал
видеочасти

ЛУЧШИЕ ВИДЕОРОЛИКИ



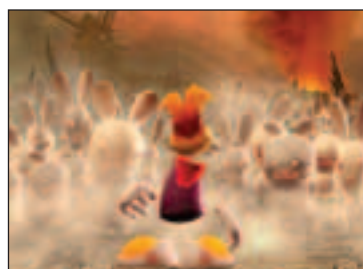
Enchanted Arms
(трейлер)

Вот и подоспел свеженький ролик иконно японской RPG для иконно американской консоли. Благодаря мощности Xbox 360 игра выглядит восхитительно. Жаль, но пока приходится довольствоваться лишь трейлером...



Gothic 3
(трейлер, геймплей)

Трейлер со скучными геймплейными вкраплениями. После великолепного Night of Raven мы ждем от «настоящего» сиквела не только очень красивой графики, но и качественного игрового процесса.



Rayman Raving Rabbids
(трейлер, геймплей)

Новая часть некогда популярного платформера полна решимости штурмовать Wii. Трейлер наглядно демонстрирует, как нужно играть на новой консоли от Nintendo. Приготовьтесь самолично бегать, прыгать и размахивать кулаками.



Eight Days
(трейлер, геймплей)

Ужасно противоречивый, но оттого ничуть не менее впечатляющий ролик! Перестрелки на машинах, два крутых героя, целая банда головорезов и роковой бензовоз вместо кремации. Мы даже сомневаемся, игра ли это?

ВИДЕОСПЕЦ!

Токио глазами геймеров, часть 5

Nippon Ichi – одна из немногих команд разработчиков, которые не гонятся за красивой графикой. Из-под их пера вышло множество отличных игр, чего стоят только Disgaea: Hour of Darkness, Phantom Brave, La Pucelle: Tactics. Все они отличались очень простой визуальной стороной и комплексным проработанным геймплеем. Конечно же, наши корреспонденты не могли не взять у них интервью.

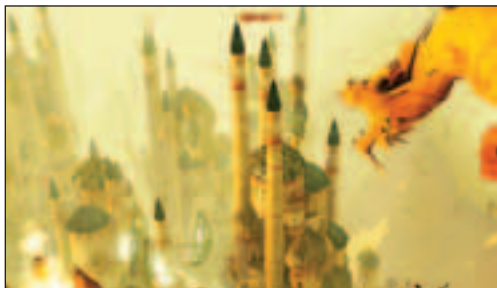


СОДЕРЖАНИЕ ВИДЕОЧАСТИ: ВИДЕООБЗОРЫ | ВИДЕОПРЕВЬЮ | ВИДЕОФАКТЫ | ТРЕЙЛЕРЫ ИГР | БАНЗАЙ! | SPECIAL

ВИДЕООБЗОРЫ

Мы не только играем в игры и пишем рецензии, мы еще и выкладываем на диск собственноручно снятое видео с голосовыми комментариями экспертов. Иногда мы делаем музыкальные клипы на основе свежих игр.

Rise of Nations: Rise of Legends



Кто круче – драконы, инопланетяне или паровые роботы? Не спешите с ответом, пока не увидели все сами!

FIFA 2006 World Cup (видеоклип)



Обещанное видео по новому футболу от EA. Для тех, кто не только болеет, но и участвует! Виртуально.

Hitman: Blood Money



Лысый киллер возвращается. Готовьте отбеливатель, ибо эти деньги запятнаны кровью!

Tales of Legendia (видеоклип)



Прочитали обзор новой сказки от Namco? В качестве иллюстрации – вот вам небольшой видеоклип.

Half-Life 2: Episode One



Гордон Фримен потерял монтировку и добрую половину игры бегаёт без нее. Какой позор!

LocoRoco



Самая безумная, самая милая, самая забавная, самая разноцветная, самая музыкальная игра за последнее время.

ВИДЕОФАКТЫ

В этом разделе вы узнаете самые свежие новости игровой индустрии всего мира. Короткие комментарии и яркое видео позволят оставаться в курсе всех значимых анонсов.

- **Baten Kaitos Origins** (GameCube)
- **Crackdown** (Xbox 360)
- **Trauma Center: Second Opinion** (Nintendo Wii)
- **Vanguard: Saga of Heroes** (PC)
- **Phantasy Star Universe** (PC, PS2, Xbox 360)
- **Lumines II** (PlayStation Portable)
- **Final Fantasy III** (Nintendo DS)
- **Micro Machines V4** (PC, PS2, PSP, DS)

Final Fantasy III



Trauma Center: Second Opinion



Phantasy Star Universe



ВИДЕОПРЕВЬЮ

Tom Clancy's Rainbow Six Vegas



Бравый спецназ «Радуги» отправляется в командировку в Лас-Вегас. Бойцы разжились современными гаджетами и научились новым трюкам. Спешите увидеть!

Stranglehold



Наконец-то игру нам показали вживую! В демо-версии круто сваренный коп и китайские головорезы не оставили от забегаловки камня на камне!

БАНЗАЙ!

Berserk – The Wonders At Your Feet



Впервые в рамках рубрики: фанатский клип не по аниме, а по манге. Вот что очумелые ручки могут сделать из черно-белых картинок.

Janne Da Arc – Heaven



Песня Heaven от рок-группы Janne Da Arc не звучала в аниме, но мы не смогли пройти мимо такого замечательного клипа. Делимся с вами!

СРОЧНО В НОМЕР?



“**Н** а меня тогда вышла одна юная журналистка. И сказала, делаем о тебе репортаж – ты надежда русского скейтбординга! Я, представляешь? Только, говорит, срочно: номер сдаем! А у меня лицо тогда было – ну, экологическая катастрофа! Всё в прыщах! И вдруг вижу в магазине новый лосьон **Clearasil ULTRA**. Написано, видимый результат за три дня... Я попробовал. Правда помогает!! Статья, конечно, та еще получилась, в журналистике эта девушка понимает больше, чем в досках, переврала половину! Но фотки – никакого фотошопа, супер!

”

Товар сертифицирован



Clearasil
ULTRA

КОЖА
ЗАМЕТНО
ЧИЩЕ ЗА
3 ДНЯ

www.clearasil.ru

СОДЕРЖАНИЕ PC-ЧАСТИ: ДЕМО-ВЕРСИИ | ПАТЧИ | МОДЫ | ДРАЙВЕРЫ | СОФТ | SHAREWARE (FREWARE)

Приветствуем старых и новых знакомых! Жаркое лето в самом разгаре, и мы желаем вам хорошенько отдохнуть. Впрочем, лучший отдых геймера – с любимым журналом! Начнем, пожалуй, с обещанной демки космосима Darkstar One. Далее настоятельно рекомендуем заглянуть в раздел дополнений – вас ожидает самая свежая подборка модификаций и карт для самых хитовых игр. Любителей виртуальных единоборств пора-

дует новейшее комбо-видео по Tekken 5. Как вы уже заметили (или еще не успели?) – вся наша редакция заразилась страшной болезнью под названием LocoRoco. Не обошла она и диск, куда мы выложили кучу всяких интересностей – от обоев до телефонного звонка. И в обязательном порядке рекомендуем посетить раздел «Юмор», где обосновалась игра Duck Doom Deluxe – адская смесь Doom и 8-битной Duck Hunt.



Александр «Ха-Ха» Устинов

НА PC-ЧАСТИ ➔




РОВНО

1

ДЕМО-ВЕРСИЯ

БОЛЕЕ

1

ГИГАБАЙТА
ДОПОЛНЕНИЙ

РОЛИКИ К

4

ФИЛЬМАМ

Обратите внимание!



Battlefield 2 – Operation Peacemaker 2

ВИДЕОРЕПОРТАЖ

ДЕМО-ВЕРСИЯ

Darkstar One

Выкладываем обещанную демо-версию нового космосима. Действие игры происходит во вселенной, где после продолжительной межгалактической войны наконец-то близится мир. Однако не всех это устраивает, нашлись те, кому больше по душе грохот пушек и зарево пожаров. Нам предстоит выступить в роли Кэрона Джарвиса – молодого пилота, в чьи руки попал ключ к скрытой в пределах Темной Звезды неизвестной технологии, которая, возможно, разрешит галактический конфликт. В демо-версии, к сожалению, доступна только одна из миссий игры.



ИНСТРУКЦИЯ

1. Что такое PC-часть?

Часть диска, предназначенная для просмотра на персональных компьютерах. Здесь вы найдете все необходимое для настоящего геймера – демо-версии, патчи, моды, полезный софт. PC-часть оснащена собственной оболочкой, упрощающей доступ к файлам на диске. Видео часть с ее помощью посмотреть невозможно, нужно воспользоваться любым программным DVD-проигрывателем.

2. Разделы

- **Демо-версии** – пробуйте игру еще до выхода.
- **Патчи** – заплатки, устраняющие ошибки в уже вышедших играх.
- **Shareware** – бесплатные (или условно бесплатные) игры.
- **Софт** – полезные и бесполезные программы.
- **Моды** – всевозможные дополнения, карты и 3D-модели для популярных компьютерных игр.
- **Бонусы** – шкурки для Winamp'а, старые номера «СИ» в формате PDF, скринсейверы и многое другое.
- **Юмор** – забавные видеоролики, смешная реклама, flash-мультфильмы и прочее.
- **Галерея** – обои для рабочего стола, скриншоты и иллюстрации из игр.
- **Widescreen** – трейлеры новейших кинофильмов.
- **Видео** – игровые видеоролики, не вошедшие в видео часть диска.
- **Киберспорт** – демо-записи, ролики и реплеи из популярных кибер-игр.
- **Драйверы** – программы для настройки «железа» вашего PC.

Q: Где найти ролики, указанные в содержании DVD?!

A: Внимательно посмотрите, на какой части диска они размещены. Если это DVD-часть, то вы получите к ним доступ, запустив диск на игровой приставке, бытовом DVD-плеере или DVD-приводе компьютера. Как это делается, подобно рассказано в «Инструкции» к видео части.

Q: Не читается диск! Что делать?!

A: Оцените его состояние: не залепана ли поверхность, нет ли видимых физических повреждений. Попробуйте положить диск между двумя листами бумаги и придавить сверху книжкой. Если DVD по-прежнему не читается, шлите на chirikov@gameland.ru письмо, в котором подробно опишите проблему, конфигурацию компьютера и операционную систему.

ПОЛНЫЙ СПИСОК

Демо-версии:

Darkstar One

Дополнения для:

Battlefield 1942

Battlefield 2

Call of Duty 2

Counter-Strike: Source

Crashday

Day of Defeat: Source

DOOM 3

Far Cry

GTA: San Andreas

F.E.A.R.

Half-Life 2

Operation Flashpoint: Resistance

Quake 4

Racer

rFactor

The Elder Scrolls III: Morrowind

The Elder Scrolls IV: Oblivion

The Lord of the Rings: The

Battle for Middle-Earth II

The Sims 2

The Sims 2: Nightlife

The Sims 2: University

Unreal Tournament 2004

Warhammer 40000: Dawn of War

Warhammer 40000: Dawn of War:

Winter Assault

Warcraft III: The Frozen Throne

Патчи для:

Магия Крови (1.03)

Call of Duty 2 (1.03 Eng)

Gods: Lands of Infinity (1.37 EU)

Heroes of Might & Magic V

(1.1 Rus)

Refuze: Атака брака (1.0.0.3)

The Elder Scrolls IV: Oblivion

(1.1.511)

Vampire: the Masquerade –

Bloodlines (2.4 unofficial)

Zoo Tycoon 2 (22.03.00.0013)

Widescreen:

Garfield 2:

A Tail of Two Kitties

The Fast and the Furious:

Tokyo Drift

Casino Royal

Flyboys

Видеоролики:

Bombberman: Act Zero

Company of Heroes

FlatOut 2

Virtua Fighter 5

Urban Chaos:

Riot Response

Hero Online

Urban Chaos: Riot Response

Warhammer: 40,000: Dawn of

War: Dark Crusade

EverQuest II: The Fallen Dynasty

Бонусы:

Старые номера «СИ»

Скины для плеера WinAmp

Рубрика «Юмор»

Рубрика Fighting Video

Галерея:

Обои для рабочего стола,

арт и скриншоты к играм

в номере

Обои для рабочего стола

от рубрики «Банзай!»

PSP-Zone: Джентльменский набор владельца



Прошивка: 2.71 (UK)
Бонус-контент для: WipeOut, Exit, Fired Up!
Демо-версия: LocoRoco, Kazuo
Видеоролик: Field Commander
А также: полезные программы, обои, save-файлы, музыка и многое другое!

В рамках дисковой рубрики PSP-Zone мы постоянно держим на DVD самую свежую версию прошивки, необходимый минимум программ-конвертеров (они пригодятся для чтения книг, просмотра видео и тысячи прочих полезных дел), а также выкладываем обои для рабочего стола, демо-версии новейших игр, а заодно save-файлы, add-on'ы и видеоролики – все для вас!

WIDESCREEN

Гарфилд 2: История двух кисок

Мы продолжаем следить за новыми кинопохождениями Гарфилда и на этот раз представляем вам четыре коротеньких отрывка из свежей картины. Поверьте, тут есть на что посмотреть! Он рыжий, он толстый, он циничный... И он нашел себе подружку!



Тройной форсаж: Токийский дрифт

Визг покрышек, запах паленой резины, запредельная скорость и ночные огни Токио – всем этим порадовала нас третья часть «Форсажа». Итак, представляем вашему вниманию сразу четыре фрагмента из фильма!



ВНИМАНИЕ !

В следующем номере вас ждет специальная летняя акция! На прилагаемом к нашему журналу DVD вы найдете клиент первой российской MMORPG «Сфера» и специальный пин-код, обеспечивающий месяц бесплатной игры!



Напоминаем, что всех читателей «Страны Игр» взяла под свою защиту Лаборатория Касперского. На диске вы найдете дистрибутив Антивируса Касперского Personal 5.0 и электронный файл-ключ, дающий право бесплатного использования в течение целого месяца (необходим в процессе инсталляции). В следующем номере (через две недели) мы обновим их, дав вам новые тридцать дней защиты от вирусов. А через месяц – снова выложим дистрибутив и ключ.

ОШИБКА!

«Страна Игр», номер 11(212), страница 26

На PlayStation 2 и некоторых DVD-плеерах трейлер обрывается на середине по так и не выясненным причинам. И это при том, что он вполне нормально смотрится на Xbox и компьютере! Подобные ошибки – тихий враг редактора, слишком привязавшегося просматривать любое прописанное на диск видео на казенном ПК.



КТО ВИНОВАТ

Александр «Ха-Ха» Устинов



Думаете, что нашли ошибку в «СИ»? Сообщите об этом на почтовый адрес errors@gameland.ru. Не забудьте указать номер предательской страницы и номер журнала.

Редакция оставляет за собой право без предупреждения изменить содержание диска

ДОПОЛНЕНИЯ

Battlefield 2



Летний модопад продолжается: в прошлый раз мы выкладывали Battlefield 1918/2 Airshow V2, сейчас же — предлагаем первую версию Operation Peasekeeper 2. Как и предыдущий мод, Operation Peasekeeper 2 имеет давнюю историю, особенно он хорошо знаком любителям Battlefield Vietnam: по популярности он в свое время уступал лишь Point of Existence. Для тех, кто видит Operation Peasekeeper в первый



раз, напомним его задумку: по сценарию, между Сербией и силами KFOR разворачивается война. Войска миротворцев в жизни представлены многонациональными силами, но создатели мода решили оставить лишь одну армию — немецкую. Еще в бытности модом для Battlefield: Vietnam, Operation Peasekeeper отличался высоким качеством исполнения, в версии для Battlefield 2 планка поднята еще выше.

Crashday



После того, как из всего богатства выбора EA оставило модостроителям из числа энтузиастов Need For Speed лишь винил, сообщество начало разбегаться. Часть подалась в World Racing, кто-то принялся делать машины для GTA и Mafia, и вот теперь появилась новая отдушина — Crashday. Создатели этой замечательной игры предоставили возможность создавать новые машины и строить собственные трассы. На этот



раз на нашем диске вы сможете найти пятерку новых автомобилей. По воле судьбы, сейчас для Crashday больше всего делается американских автомобилей 80-х годов. В нынешней подборке таких машин три: 1982 Ford Thunderbird, 1982 Pontiac Parisienne и Delorean DMC12. Кроме того, встречайте двух пришельцев из других игр — Warthog из Half-Life и легендарный Eagle Mk.I из незабвенной Carmageddon.

Far Cry



Очередная пятерка карт открывается работой под названием Sewers, предназначенной для одиночного прохождения. На сей раз прогулка предстоит по гигантской системе труб, пронизывающих весь остров. Тактика тут простая: надо периодически выглядывать из-за угла, чтобы не пропустить появление противника. Увидел — сделал контрольный выстрел в голову — можно идти дальше. И так — до самого конца. Естественно, это не означа-



ет, что играть на Sewers неинтересно, как раз наоборот! Просто... сами попробуйте! Помимо Sewers, вас ждут еще четыре сетевые карты: mp_Frathouse Brawl, mp_Nighthawks, mp_Physioncrosis и mp_Smack Town. Наибольший интерес вызывают mp_Frathouse Brawl (где приходится лавировать вокруг сельских домиков) и mp_Nighthawks (где идет жаркий бой за закусочную). Желаем приятной игры и острых ощущений!

Grand Theft Auto: San Andreas



После весеннего сокращения популяции дополнений для GTA: San Andreas их число снова выросло — аж до двух десятков! Выбор различных автомобилей для любимой в народе игры традиционно очень велик: вот и в этот раз любой желающий сможет найти то, что ему по душе. В данной подборке нашлось место для целой плеяды классических автомобилей, выпускавшихся в 60-е годы прошлого века: Ford Thunderbird и



Rolls-Royce Silver Dawn, Pontiac Bonneville и Cadillac DeVille Lowrider. Есть даже такая редкая машина, как Ford Mustang Bullitt. Все почитатели старых полицейских автомобилей наверняка оценят Chrysler New Yorker LVPD образца 1971 года. Большой выбор наблюдается и среди машин, выпущенных за последние 15 лет, особенно советуем обратить внимание на 1995 Mercedes Brabus CV8 и 2005 Ferrari F430.

СОФТ

бесплатные (или условно бесплатные) программы для всех пользователей персональных компьютеров

Reaper 0.963

Программа для работы с аудио-треками. С ее помощью можно записывать композиции, создавать и редактировать собственные музыкальные шедевры. Приличный набор инструментов — от разнообразных эффектов и возможности совмещения разных мелодий и ритмов до функционального набора для изменения голоса. Поддерживаются все популярные звуковые форматы.

R-Undelete 2.1 build 12105

С помощью R-Undelete можно восстановить поврежденные или удаленные файлы. Главной отличительной чертой данной утилиты является ее бесподобная эффективность. Поддерживается работа в файловых системах FAT, NTFS, NTFS5, Ext2FS. Если вы лишились важных документов, потеряли переписку или злой вирус уничтожил ценные файлы, срочно ставьте эту программу!

ПАТЧИ

свежие «заплатки» для PC-игр

Магия Крови (1.03)

Свежая заплатка предлагает множество изменений и добавлений. Например, зависимость бонусов морфинга от уровня заклинаний и дальность прорисовки в опциях графики.

Heroes of Might & Magic V (1.1 Rus)

Исправляет некоторые ошибки в интерфейсе, добавляет режим сложности «Рекрут», корректирует баланс, улучшает совместимость.

Великие игры живут долго – порой даже дольше своих создателей. Им не дает умирать творчество поклонников, создающих все новые и новые моды. Их поддерживают трудолюбивые разработчики, у которых сохранилось великое множество идей. Все это – на нашем диске. Дважды в месяц. Только для вас.

Quake 4



Любителям игры в одиночку мы приготовили небольшой подарок в виде Stupid Angry Bot 9 alpha – обновленной версии первого и одновременно с тем лучшего бота для Quake 4. В лице Stupid Angry Bot игрок обретает по-настоящему серьезного противника. Электронный солдатик умело управляется с «рельсой», да и из другого оружия стреляет очень метко. Особенно хорошо он воюет на картах, где места



для маневра не слишком много: выстрел-другой из шотгана – и встреча с ботом уже кончилась... Помимо Stupid Angry Bot, ищите три сетевые карты: Placebo Effect, q4wcp9c Clanbase Update и TrickJumper's H0m3 beta 1. Наибольший интерес вызывает TrickJumper's H0m3 beta 1: данная работа создана в качестве своеобразного тренировочного зала для оттачивания прыжков и будет полезна всем киберспортсменам.

rFactor

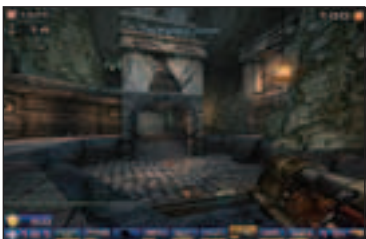


В этот раз вас ожидают сразу два мода. Первый из них, Craftsman Truck MOD v.1.0, предназначен для любителей американского автоспорта. В данной моде реализована серия Craftsman Truck Cup, где соревнуются гоночные пикапы. Конечно, сначала трудно отвыкнуть от мысли, что пикапы и гонки могут быть совместимыми вещами, но на самом деле это вполне нормальные болиды, поверьте. Но куда больший интерес у рос-

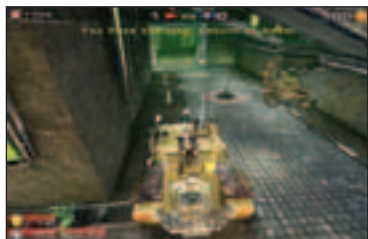


сиян вызывает другой мод, F1 Champions v.1.05. Наконец-то появилась действительно приличная работа для rFactor, посвященная Формуле-1! Конечно, F1 Champions v.1.05 можно считать лишь пробным шаром, ибо здесь нет ни одной новой трассы. Но эта проблема решаема – благодаря энтузиастам rFactor, главное, что все болиды на месте. Кроме того, вас ждут трассы Hockenheim Modern Layout и Monaco.

Unreal Tournament 2004



Модификаций в этот раз не завезли, зато мы приготовили для вас десяток очень недурственных карт. Особенно оценят данную подборку те, кто обожает сетевой режим Onslaught. Для них нами заготовлено сразу четыре уровня. Согласитесь, столько для Onslaught за раз бывает очень редко. Три карты, ons_Cinder, ons_ConsealedRespite2 и ons_Majestic-ECE, объединяет то, что воевать приходится в весьма узких коридорах, где особо и



не развернуться. В отличие от них, на ons_Warlords места хоть отбавляй, так что любители летательных аппаратов обиженными не останутся. Также вас ждут четыре очень неплохие карты для режима Deathmatch: dm_Moongames, dm_Samodiva, dm_Themaze3 и dm_Tower of FunNel. А на десерт – две карты для замечательного режима Vehicle CTF: vcft_Mothership и ctf_TheFlagChamber. Войдите на здоровье!

Warhammer 40,000: Dawn of War: Winter Assault



Открывает нынешнюю подборку Night Shift v1.0, очень неплохая модификация, которая создана специально для тех, кто хочет увидеть что-нибудь новое для Winter Assault. В отличие от других модов, Night Shift v1.0 не содержит новых юнитов или построек, но тем не менее, эта работа оказалась весьма и весьма интересной. Дело в том, что после установки мода в Winter Assault появляется штука, которой раньше не было в принципе, – ночь.



«Ну и что тут такого?» – воскликнет иной читатель. Отвечаем. Смена времени суток кажется мелочью лишь на первый взгляд: достаточно поиграть в Night Shift v1.0 хотя бы один раз, чтобы понять, насколько серьезной является проработанная его создателями работа. В общем, сами увидите. Также ждите три карты, предназначенные для сетевого режима, а заодно и для skirmish: Necron Tomb, Tallarn Sulphur Desert и Urban Assault.

ГАЛЕРЕЯ

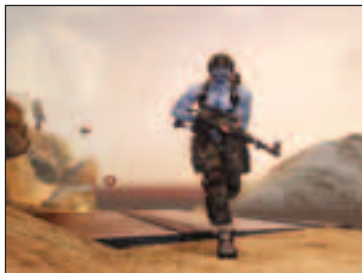
На диске расположились не только видеоматериалы и игры. Каждый номер мы наполняем раздел «Галерея» обоями, скриншотами и просто картинками к статьям в номере.



Обои для рабочего стола



Иллюстрации



Скриншоты

i Редакция оставляет за собой право без предупреждения изменить содержание диска!

BIO SHOCK

Вioshock произвела настоящий фурор на прошедшей выставке E3. После закрытого просмотра двадцатиминутной демо-версии ни у кого не осталось сомнений: в Irrational делают новую System Shock, которая грозит затмить своего именитого предшественника. Пресса щедро осыпала игру многочисленными наградами, и вряд ли кто думает, что заслуженная команда не оправдает богатый кредит доверия.

МЕЧТЫ СБЫВАЮТСЯ... И НЕ СБЫВАЮТСЯ

Все началось в 1946 году. Сбежавший из СССР эмигрант с искомно русским именем Эндрю Райан (Andrew Ryan) решил осно-

вать свой собственный город-утопию – Rapture. А чтобы на него не зарились великие державы, строительство начал под водой. Очень скоро именитые спортсмены, музыканты, художники и ученые получили приглашение поселиться в царстве Нептуна. И многие его приняли.

Прошло совсем немного времени, Rapture все рос. Биолог Фаунтен (Fontaine) научился добывать из морских обитателей особую субстанцию, которую назвали «Адам» (Adam). Это подобие стволовых клеток увеличивало физическую силу, ловкость и умственные способности, делало людей красивее и стройнее. Поразмыслив, поселенцы сделали «Адам» един-

ственной валютой, ведь ничего ценнее у них не было. Все это пришлось Райану не по вкусу. И неудивительно: вещество понемногу меняло генетическую структуру организма и вызывало мутации. Он вступил в открытый конфликт с Фаунтеном, подчинившим себе производство «Адама». Словесные баталии очень скоро сменились вооруженными схватками двух противоборствующих группировок. Канун нового 1959 года ознаменовался началом настоящей гражданской войны. Обезумевшие жители, закрыв лица масками, громили магазины и лаборатории. Воцарился хаос. Прошел год. Главный герой, разумеется, ничего не знал ни о под-

водном городе, ни об «Адаме», ни о противостоянии Фаунтена и Райана. Ему всего лишь не посчастливилось стать пассажиром самолета, пересекавшего Атлантику. Что явилось причиной катастрофы – нам неизвестно. Однако самолет разбился, и несчастный, чудом уцелев, остался один на один с океаном. Заметив неподалеку маленький остров с маяком, бедолага возрадовался и что есть сил погреб к берегу. Увы, на суше не нашлось ни людей, ни связи. Но в подвале обнаружилась ужасная находка: странный батискаф с превратившимся в мумию трупом. Помедлив, парень избавился от тела и отправился исследовать морскую пучину.

Кен Левин: «Bioshock не имеет никакого отношения к сериалу System Shock в плане интеллектуальной собственности, персонажей, мира и т.д. Однако он навеян приемами открытого нелинейного дизайна, придуманного еще Looking Glass. Irrational намерена поддерживать эту традицию».

КТО ЭТИ ПОГИБШИЕ И ЧТО ПРОИЗОШЛО С ВЫЖИВШИМИ? ОДНА ИЗ МНОГИХ ЗАГАДОК СЮЖЕТА.



ИСКУСНОЕ ОБРАЩЕНИЕ ДИЗАЙНЕРОВ С ОСВЕЩЕНИЕМ – ОЧЕРЕДНОЕ НАСЛЕДИЕ SYSTEM SHOCK.





Автор:
Андрей Первый
andreyt@mail.ru



■ ПЛАТФОРМА:	PC, Xbox 360
■ ЖАНР:	action/RPG
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	2K Games
■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	не объявлен
■ РАЗРАБОТЧИК:	Irrational Games
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	1
■ ДАТА ВЫХОДА:	2007 год

■ ОНЛАЙН:
<http://2kgames.com/index.php?p=games&title=bioshock>

ПОРТРЕТ АВТОРА

Кого ни возьми – сплошь знаменитости. Кен Левин (Ken Levine) создал первоначальный дизайн и сюжет знаменитой *Thief: Dark Project*, написал историю и диалоги для *System Shock 2*, *Tribes: Vengeance*, *Freedom Force vs The 3rd Reich*. Был продюсером *SWAT 4* и креативным директором *SWAT 4: The Stetchkov Syndicate*. Почувствовал и в разработке *Freedom Force*.

Лидер проекта Джонатан Чей (Johnatan Chey) помогал программировать *Thief* и *Thief 2*, руководил технической частью *System Shock 2*, являлся менеджером *Tribes: Vengeance* и продюсером *Freedom Force vs The 3rd Reich*. Художники Стивен Кимура (Steven Kimura) и Маурисио Тежерина (Mauricio Tejerina) рисовали для *System Shock 2* и *SWAT 4*.

Дизайнер Ян Вогель (Ian Vogel) приложил руку к концепции *Thief* и *Thief 2*, поработал одним из ведущих дизайнеров *System Shock 2*, а также со-дизайнером *SWAT 4*, озвучивал героев *Freedom Force vs The 3rd Reich* и *Stetchkov Syndicate*. Художник Нэйт Уэллс (Nate Wells) рисовал *Thief*, помогал с дизайном и озвучил там «Хранителя» (он же подарил свой голос Артемусу из *Thief: Deadly Shadows* (2004) и «Т.О.С.» из *SWAT 4*, нескольким персонажам *Freedom Force vs The 3rd Reich*. А еще он был художником и со-дизайнером *System Shock 2*.

Дизайнер Алекс Кей (Alexx Kay) тестировал *Thief*, *System Shock 2*, а затем «взлетел» до поста ведущего дизайнера *Freedom Force vs The 3rd Reich*. Сара Веррилли (Sara Verrilli) тестировала *System Shock* (1994), серию *Flight Unlimited* (1995 – 1999); являлась дизайнером *Thief*, *Thief 2* и даже написала сценарий *SWAT 4*. Эрик Брошмус (Eric Brosius) занимался звуком в *Descent*, *Descent 2*, сериале *Flight Unlimited*, *Thief*, *System Shock 2*, *Tribes: Vengeance*, *SWAT 4*, *Freedom Force vs The 3rd Reich*. Кроме того, он был сценаристом *Thief: Deadly Shadows*. Шон Робертсон рисовал для *SWAT 4*. Даррен Лафренир (Darren LaFreniere) помогал программировать *Thief*, *Thief 2*, *Tribes: Vengeance*, *SWAT 4*. Робб Уотерс (Robb Waters) создавал графику для *System Shock*, *Thief*, *Freedom Force*, *SWAT 4* и *Freedom Force vs The 3rd Reich*.

Наконец, Дориан Харт (Dorian Hart) был дизайнером уровней и сценария в *Ultima Underworld 2: Labyrinth of Worlds* и *System Shock 2*; дизайнером *System Shock*, *Thief*, *Thief 2*; ведущим дизайнером *Freedom Force vs The 3rd Reich*.

ИНТЕРЕСНО, КАКОЙ РЕЙТИНГ ПОЛУЧИТ ИГРА БЛАГОДАРЯ ПОДОБНЫМ СЦЕНАМ?



УЖАСЫ НАШЕГО ГОРОДКА

Добро пожаловать в Rapture! Чудо человеческого гения понемногу приходит в упадок. Коммуникации ржавеют, тут и там появляются протечки. Повсюду беспорядочно разбросаны вещи и изуродованные тела бывших обитателей. Что же случилось? Это нам и предстоит выяснить, собирая аудиозаписи, в которых жители гибнущей утопии делились своими последними мыслями. Первыми встреченными существами станут девочка и охраняющий ее амбал в скафандре. С огромным шприцем в руках малыш ходит от трупа к трупу и высасывает из них странную зеленую жижу. А затем пожирает ее на наших гла-

зах. Сей необычный дуэт полностью безобиден, если не приближаться к юной «медсестре». Иначе можно навлечь на себя гнев ее грозного телохранителя. Думаю, вы уже догадались, что сборщица, которую авторы называют «маленькая сестренка», забирает из мертвецов остатки «Адама». Увы, но справиться с обитателями полутемных коридоров без этого допинга нам не по плечу. Придется поискать способ избавления от «большого папочки». Оставшись одна, девчушка попытается убежать и спрятаться. Если ее отыскать, перепуганное существо даст нам немного драгоценной жидкости. Подружитесь с ней – и получите

еще чуть-чуть. Но самый большой запас находится в теле несчастной, и только вам решать, идти ли на сделку с совестью. Ведь не у каждого поднимется рука на беззащитного ребенка, пусть и потерявшего остатки человечности. Собственно, в этом заключается одна из многочисленных скрытых в игре дилемм. Согласны ли вы постепенно становиться кровожадным животным, бесконтрольно питаясь «Адамом» и все больше превращаясь из разумного существа в монстра? Или воспользуетесь им лишь в случае крайней необходимости? Ведь все жители комплекса стали такими именно из-за своей неумной тяги к со-

вершенству. Хотя у них есть смягчающее обстоятельство: иначе здесь просто не выжить. Не только «папочки» угрожают нашей жизни. По коридорам бродят ужасные женщины с лезвиями вместо рук – сплайсеры (Splicers). Их маневренность поражает воображение, причем мерзавки легко передвигаются не только по полу, но и по потолку и стенам. Ужас наводят жутковатые «футболисты» и «доктора», одиноко бродящие по коридорам. Поведением всей живности управляет особая система – «Ecology AI». Эта уникальная разработка наделила всех NPC коллективным разумом. Уместное сравнение – поведение

ТОЛЬКО ТАКИЕ НЕМНОГОЧИСЛЕННЫЕ СКРИНШОТЫ НАПОМИНАЮТ, ЧТО НАС ЖДЕТ АСТОН, А НЕ УЖАСТИК.



ПОЛУРАЗРУШЕННЫЕ СТАТУИ В СТИЛЕ «СТРОИТЕЛИ КОММУНИЗМА» – ВО МНОГИХ ЛИ ИГРАХ НАЙДУТСЯ ТАКИЕ ДЕКОРАЦИИ?



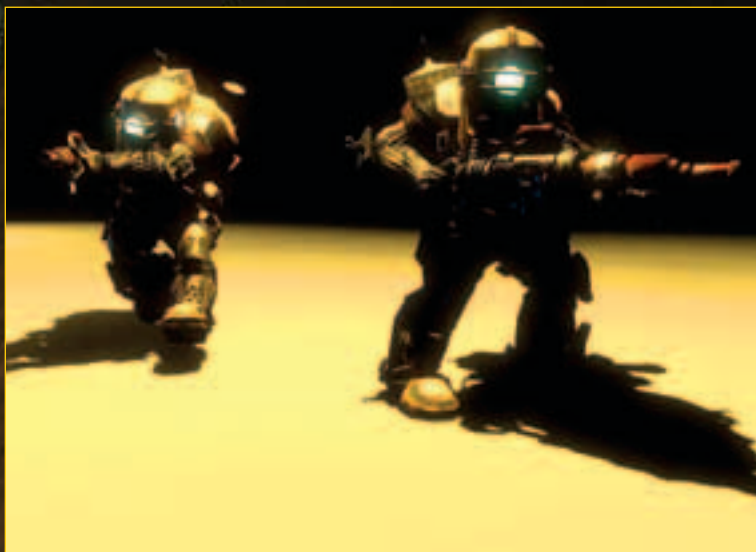
ОРУЖИЕ ПРИДАЕТ УВЕРЕННОСТИ, НО НЕ СПАСАЕТ ОТ ВСЕХ БЕД. ЭТОГО, ПО КРАЙНЕЙ МЕРЕ, НЕ СЛАСЛО.



Кен Левин: «В игре вы сможете пообщаться с несколькими персонажами, включая Эндриу Райана – создателя Rapture. У SHODAN было уникальное, экстремальное видение того, какой должна быть вселенная и какое место она в ней занимает. И Райан очень на нее похож в этом. Он ни под кого не прогнется, не откажется от своих убеждений».



ПОСЛЕДСТВИЯ БУШЕВАВШЕЙ В ЭТИХ СТЕНАХ МЕЖДУСОБИЦЫ МОЖНО НАЙТИ ПОВСЮДУ.



муравьев в колонии, где есть четкая иерархия и все подчиняется единым законам. Однако нам противостоят не только одушевленные существа. В лучших традициях System Shock мир наводняют роботы, камеры слежения и безжалостные турели. Пройти напролом зачастую трудно, поэтому придется искать обходные пути. Шахты вентиляции и навыки хакера здорово пригодятся в борьбе с препятствиями.

ШКОЛА ВЫЖИВАНИЯ

На смену нано-технологиям из System Shock 2 пришли плазмиды – особые умения, действующие непродолжительное время (что-то вроде «augmentations» из Deus Ex 2). Одни просто увеличивают силу или скорость персонажа, но есть и куда более любопытные варианты. «Security Veason» заставит систему безопасности обрушить всю мощь подвластных ей роботов на выбранную жертву. «Splicer Irritant» сделает то же самое, разве что атаковать врага будет ближайший сплайсер. Особенно эффективно «штурмовать» таким образом «маленькую сестренку», ведь «пачка» бросится ее защищать, и достанется обоим. «Gatherer Cry» обманет защитников, – они подумают, что главный герой – это сборщик «Адама», и его надо оберегать. Есть и телекинез. Другая группа умений отвечает за конструирование оружия и раз-

личных вещей. Поначалу в наших руках лишь хлипкий пистолетик, собранный из подручных средств. По ходу игры его можно усовершенствовать, да и более крутые «стволы» – тоже. Примечательно, что патроны здесь различаются. Один вид лучше пробивает броню, другой отлично уничтожает роботов... Есть даже «разумные» пули, преследующие свою жертву. Только не забывайте, что у врагов есть доступ к такому же оружию и специальным способностям, поэтому почувствовать себя новым хозяином Rapture не удастся. Чем выше уровень героя, тем больше плазмидов он носит с собой, но вот сменить доступный набор можно только при помощи специальных машин – «Plasmi-Quik». Их количество ограничено, поэтому придется серьезно подумать, что же взять с собой в дорогу. Игра совершенно нелинейная. Комплекс представляет собой единое целое, и его можно спокойно пересечь из конца в конец (опять же, подобно SS2). Разные задачи решаются множеством способов, и лобовая атака – самый опасный и наименее предпочтительный из них. Иногда подсказки можно почерпнуть из оставленных жителями записок. К примеру, узнать откуда о вражде между композитором и артистом. Запустить через громкоговоритель запись песни, вы гарантированно выманите музыканта из его укрытия.



О ТОМ, ЧТО КОГДА-ТО ЭТО СУЩЕСТВО БЫЛО ЧЕЛОВЕКОМ, НАПОМИНАЕТ ЛИШЬ НЕМЕЦКИЙ ПИСТОЛЕТ-ПУЛЕМЕТ В РУКАХ

Что сделать, попав в комнату со смертоносным пулеметом? Можно «включить» ускорение, пробежать в соседнее помещение, найти там специальные патроны и расстрелять турель. Или предпочитаете дать команду «фас!» парочке слайсеров? Или лучше вовсе обойти это помещение окольной дорогой? Станьте безжалостным убийцей, обезумевшим от чрезмерных доз «Адама». Или помогите защищать «сборщиков», получая награды от благодарных обитателей Partige. Количество вариантов почти безгранично. И неудивительно, ведь Irrational отказалась от многопользовательского режима, бросив все силы на создание совершенного сингла.

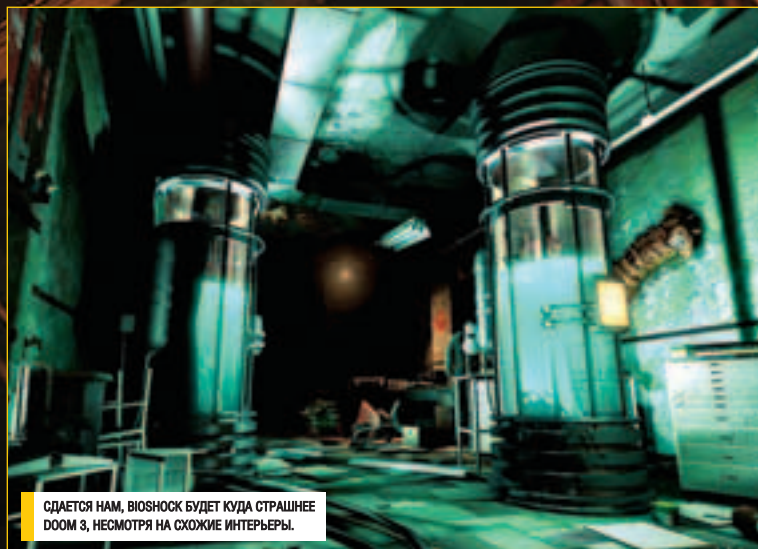
ДАТЬ НОСТАЛЬГИИ

Поклонники Fallout моментально почувствуют себя как дома. Дело в том, что разработчики выбрали для оформления пейзажей архитектурный стиль «арт деко», очень популярный в начале прошлого века. вспомните забавные полукарикатурные рисунки, обилие округлых деталей в дизайне построек и предметов... Только на смену постъядерной разрухе придут дорогой мрамор и красное дерево. Множество стеклянных окон, через которые можно полюбоваться на морскую жизнь, и бесподобные «водные» спецэффекты с рендерингом отражений и преломлений света в

реальном времени. Романтика пятидесятых коснется всего: внешнего вида персонажей, оружия, даже роботов и камер слежения. Эдакий гремучий коктейль вымысла и реальности, терпкий и приятный на вкус. Порадуют нас и техническими деталями. В основе лежит переработанный движок SWAT 4 и Tribes: Vengeance (его корни восходят еще к Unreal 2). Конечно, косметический ремонт не обойдется без последней версии шейдеров и HDR-освещения. А вишенкой на торте станет новомодная технология Havok 3.0, которая позволит сделать физику невероятно реалистичной. В том числе путем де-



СБОРЩИЦА «АДАМА» И ЕЕ ОХРАННИК. ЭВОЛЮЦИЯ СПОСОБНА НА САМЫЕ НЕВОРОЯТНЫЕ ВЫКРУТАСЫ.



СДАЕТСЯ НАМ, ВЮЗНОСК БУДЕТ КУДА СТРАШНЕЕ DOOM 3, НЕСМОТЯ НА СХОЖИЕ ИНТЕРЬЕРЫ.





LOCO ROCO

LocoRoco™



ПОКАТИЛИСЬ?



В далекой-далекой галактике, так далеко, что не видно даже в самый лучший телескоп, есть удивительная планета. Она покрыта зеленью, и населяют ее самые разные существа – в том числе и веселые Локо-роко. Локо-роко живут в полной гармонии с планетой - они все время играют, поют и заботятся о растениях. Но однажды из космоса прилетели злобные враги и все переменялось. Локо-роко – мирные существа, они не знают, как защитить себя от космических пришельцев!

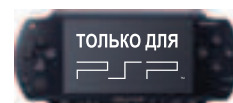
Наклоните планету - и Локо-роко покатаются. Только вы сможете помочь им спасти планету!

LocoRoco.com

www.mypsp.ru
www.yourpsp.com



Полностью на русском языке!





СТРАШНО
ПРЕДСТАВИТЬ, КТО
СМОТРИТ НА МИР ИЗ-
ЗА ЭТИХ ОКОШЕЧЕК.

ЗАДУМАННЫЙ КАК НОВАЯ УТОПИЯ, КОМПЛЕКС RAPTURE
ПРЕВРАТИЛСЯ В ГИГАНТСКОЕ ПОДВОДНОЕ КЛАДБИЩЕ.



Кен Левин, Irrational Games: «Наша задача отличается от, скажем, целей авторов Deus Ex, где вы могли пойти этим путем или тем, заглянуть в тот или другой коридор. Скорее, это выглядит так: мы даем игроку большой набор инструментов и говорим: “Как ты хочешь решить эту загадку?”... Это во многом наличие выбора».



тального учета массы тел. Это отразится даже на анимации летающих объектов. С нетерпением ждем первых роликов, чтобы в этом убедиться. Bioshock появится не только на PC: игру с таким же нетерпением ждут владельцы Xbox 360. Больше всего пока неясностей с интерфейсом. Безусловно, для консолей все эти бесчисленные меню и подменю удобны, но вот владельцы компьютеров вряд ли останутся полностью довольны. Будем надеяться, что авторы не забудут о них и как следует поработают над оптимизацией. Иначе нас ждет повторение «синдрома Oblivion».

НЕ ПОДВЕДИТЕ

На сегодня игра закончена ровно наполовину. Однако Кен Левин (Ken Levine) еще не успел дописать сюжетную линию и диалоги, что вызывает недовольство у руководства Take Two. Что ж, пожелаем ему удачи. Благо, времени еще много – игра появится лишь в 2007-ом. Конечно, проект очень привлекателен для фанатов System Shock. Однако сумеет ли он привлечь массовую аудиторию и при этом не превратиться в бездумный action без половины обещанных возможностей? Узнаем через год. Ведь такой команде хочется верить. ■



**СДЕЛАЙТЕ РАЗУМНЫЙ
ВЫБОР**

**Ваш новый виртуальный дом
ждет Вас!**



www.nt.ru

Процессор AMD Athlon™ 64 - передовая производительность для игр, видео и музыки



www.amd.ru

**Надежные компьютеры для любых задач.
Модельный ряд на все запросы и возможности. 3 года гарантии.**

Компьютеры марки <NT> на базе процессора AMD Athlon™ 64 спрашивайте в магазинах
Федеральной сети компьютерных центров POLARIS.

Оптовые поставки (495) 970 1930. Сеть региональных филиалов.



ВЗГЛЯД В ПРОШЛОЕ

СЕРИАЛ SYSTEM SHOCK

Origin – уникальная студия. Такого количества открытий в области игростроения, как у нее, пожалуй, и не встретишь. Чего стоила одна только гениальная серия Ultima, отголоски которой мы встречаем и поныне практически в каждой ролевой игре (см. Gothic, Baldur's Gate...). Или Ultima Online, с которой началась повальная мода на MMORPG. И не случайно, что «умные» шутеры тоже придумали здесь. Кто знает, появились бы Splinter Cell, Thief, Deus Ex, не будь на свете System Shock. А началось все с Ultima Underworld – полностью трехмерной ролевой игры (для 1992 года это было ой как в диковинку). Именно она стала прототипом действительно революционного System Shock, сделанной совместно с компанией Looking Glass – стрелялки, где не надо было... стрелять. Напротив, упор делался на разгадывание головоломок, путешествия в киберпространстве и противостояние сложной системе безопасности, охранявшей искусственный разум – загадочную SHODAN.

Героем первой серии был безымянный хакер, на свою беду взломавший сервер корпорации Tri Optimum. Но служба безопасности не дремала: парня скрутили буквально через несколько минут, а очнулся он в безлюдной лаборатории. Вокруг ни души, лишь туда-сюда снуют роботы. Читая записи умерщвленных сотрудников, мы постепенно восстанавливали картину произошедших событий и спасали Землю от безумной SHODAN, решившей уничтожить человечество. Помогали в этом всевозможные кибернетические устройства и футуристическое оружие, разбросанные по космической станции. При желании игру можно было превратить в банальное рубилово, поставив на минимум уровень пазлов и увеличив агрессивность врагов. Но по-настоящему сюжет и геймплей в таком случае не раскрылись бы.

Великолепная фабула и полная нелинейность и сейчас-то встречаются редко, а тогда это и шокировало. К сожалению,

игру оценили немногие. Кого-то оттолкнули необычное управление и невиданная концепция, а другим попросту не удалось ее запустить. Ведь System Shock отличали воистину облачные требования. Через пару лет Origin выпустила переиздание игры (оно занимало целый CD-диск!), где поддерживалось более высокое разрешение. Но и оно не прельстило тогдашних игроков. А сейчас ее запустить очень сложно, даже на самых современных эмуляторах. Загвоздка в особенности работы с оперативной памятью. Что, кстати, отличает все игры от Origin.

После выхода первой части Looking Glass сделала паузу, выпустила две серии Thief и только через пять лет вернулась к System Shock – на этот раз в сотрудничестве с Irrational Games. В этот раз местом действия стал гигантский звездолет Von Braun. Появилась генерация персонажа и целых три класса: морской пехотинец, моряк или псионик. Благодаря этому нелинейность еще больше усилилась и появилось куда больше возможностей бороться с чудовищами, роботами и треклятыми камерами слежения. Кроме того, мы могли модифицировать оружие.

Вновь повторялась история с криогенным сном и пробуждением на обезлюдевшем корабле. Вновь мы собирали записки и восстанавливали ход событий. Вновь козни строила зловещая SHODAN. Но добавился новый фактор: страх. В основном благодаря тщательно подобранному звуку и освещению порой волосы вставали дыбом. Чего стоил один только поединок с невидимым монстром.

Шансов познакомиться с System Shock 2 сегодня куда больше, и мы настоятельно рекомендуем это сделать. Тем более что сейчас выпущены специальные патчи, значительно улучшающие графику. Это очень интересная и атмосферная игра. К тому же, вы будете куда лучше представлять, чего же ждать от Bioshock, а заодно сократите время нетерпеливого ожидания. ■

ИРРАЦИОНАЛЫ

Irrational Games основал Кен Левин (Ken Levine) в 1997 году. За последующие 10 лет студия выпускала исключительно хиты: System Shock 2, Freedom Force, Tribes: Vengeance, SWAT 4. К сожалению, Tribes: Vengeance продавалась довольно плохо, и это лишь подтолкнуло Vivendi к расторжению контракта с Irrational. Но свято место пусто не бывает: 9 января 2006 года компанию с потрохами прикупило издательство Take Two. Сегодня у студии есть два отделения: американское в Бостоне (они-то и делают Bioshock) и австралийское – в Канберре. Последнее сегодня занимается суперсекретным проектом, о котором пока нет никакой информации. Но в многочисленных интервью нам намекают, что это сиквел одной из самых известных игр.

НАС НЕ ШОКИРУЮТ?

А что же System Shock 3? На этот счет имеется множество слухов. В январе Electronic Arts неожиданно продлила свои права на торговую марку «System Shock 3». Некоторые источники утверждают, что им доподлинно известно: игра в разработке! Иные более скептически и указывают на старую привычку EA: хранить все бренды в большом пыльном чулане, не пользуясь и не давая пользоваться другим. Кроме того, игру просто некому делать. Что ж, подождем официальной информации...

СПУСТЯ 7 ЛЕТ
ЭЙПРИЛ РАЙАН
ЗАГОВОРИЛА
ПО-РУССКИ.

Весной этого года в отечественной игровой индустрии случилось любопытное событие. Два издателя и две компании-локализатора объединились для работы над общим проектом — сериалом The Longest Journey. «1С» выпускает первую игру серии под названием «Бесконечное путешествие», а «Новый диск» издаст русскую версию продолжения, Dreamfall.

БЕСКОНЕЧНАЯ ЛОКАЛИЗАЦИЯ

Автор:

Марина Петрашко
bagheera@gameland.ru

Напоминаем, The Longest Journey увидела свет еще в 1999 году. Сюжет переносит нас в начало XXIII века. Девушка по имени Эйприл Райан страдает таинственными кошмарами: они не только пугают ее по ночам, но и странным образом оказывают действие на привычный дневной мир. Старик по имени Кортес раскрывает ей тайну снов, оказывающихся видениями из параллельной реальности. Столкновение технического и магического миров, невероятно «живые» персонажи и потрясающие пейзажи были высоко оценены игроками и критикой.

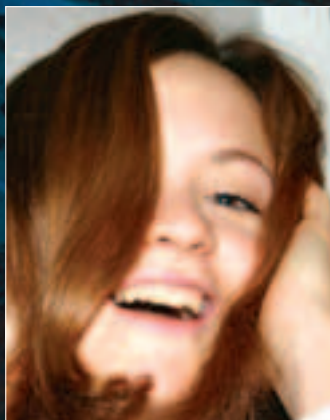
Для своего времени игра была очень большой в плане содержания: 13 глав, пролог и эпилог, 75 персонажей, и, что наиболее важно для команды локализации, больше 8 тысяч реплик.

Вторая часть вышла совсем недавно, и по некоторым параметрам затмила предшественницу – в ней, например, уже целых 175 персонажей, требующих озвучки. При этом и старик Кортес, и Эйприл продолжают участвовать в происходящем. Именно забота о сохранении уникального облика героев, создаваемого, в том числе, дублерами, стала причиной сотрудничества издателей и локализаторов.

Понимая, как важны правильные голоса персонажей для хорошей локализации, компании «1С» и Snowball (именно они проводили кастинг для первой части игры) постарались отобрать самых лучших артистов. В результате жители Старка и Аркадии, миров «Бесконечного путешествия», заговорили голосами 45 актеров, из которых 17 – народных и заслуженных. Эйприл нашли с четвертой попытки, Ворона со второй, Кортеса с третьей. Лица этих замечательных людей вы можете видеть в оформлении статьи. Неудивительно, если кто-то покажется вам знакомым, – например, Виктор Низовой, озвучивший крокодил-старейшину, снимался в телесериале «Возвращение Мухтара». Фильмография Артема Карапетяна, ставшего в «Бесконечном путешествии» отцом Раулем, насчитывает 35 актерских работ (среди них роль в «Короне Российской Империи») и один киносценарий. Роль матери главной героини досталась Лике Рулла, звезде мюзиклов

ФАКТЫ О THE LONGEST JOURNEY

- Окончательное число актеров – 45
- Из них народных и заслуженных – 17
- Театры: Малый, Ленком, МХАТ, МТЮЗ, РАМТ, Станиславского, Виктюка, Российской Армии, Мел, центр Мейерхольда и другие.
- Самому молодому актеру – 19, самому старому – 80.
- 40 процентов актеров прежде никогда не принимали участия в озвучивании компьютерных игр.
- 10 процентов никогда не играли в компьютерные игры.
- 90 процентов после работы попросили потом подарить им готовую игру.
- В процессе работы 3 актера заплакали настоящими слезами.
- В процессе записи пришлось исправить 20 процентов уже отредактированного текста.
- Из-за внедрения новой технологии озвучивания время записи увеличилось в полтора раза. Всего запись продлилась 115 часов.



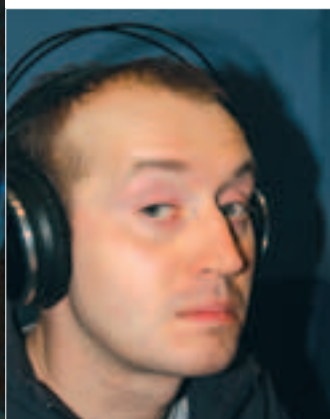
ПОЛИНА ЩЕРБАКОВА – ЭЙПРИЛ



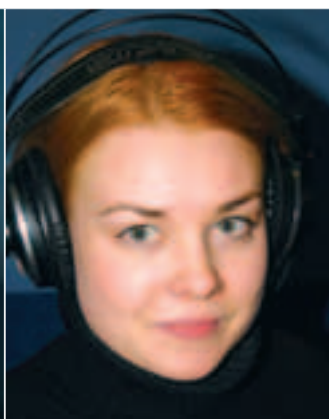
СВЕТЛАНА ХАРЛАП – СКАЗИТЕЛЬНИЦА



ЗИНАИДА АНДРЕЕВА – БЕНРИМЕ



СЕРГЕЙ БУРУНОВ – СТЭНЛИ, ВОРОН



СВЕТЛАНА МАЛОКОВА – ЭММА



МИХАИЛ ВАСЬКОВ – ТИХИЙ ВЕЛИКАН



ОЛЬГА ВАСИЛЬЕВА – КОМПЬЮТЕРНЫЙ ГОЛОС



ВИКТОР ЗОЗУЛИН – ЛЕСНОЙ ДУХ



АРТЕМ КАРАПЕТЯН – ОТЕЦ РАУЛЬ



«Чикаго», «Ромео и Джульетта», «12 стульев» и многих других. Ну а уж колоритного Александра Ленкова, кажется, все мы знаем с детства – такое необозримое море запоминающихся героев пришлось ему сыграть. Напомним лишь две его работы на ниве озвучивания: отец семейки Дятловых и Степан Капуста.

Одна из распространенных бед локализации, даже при великолепном актерском составе, – сбои в интонациях во время диалога. Не совпадает иногда даже громкость реплик. Обычно запись происходит по следующей схеме: в одну сессию один актер зачитывает все реплики своего персонажа. Часто он даже не знает, ответом на какие слова они являются, и выбирать тон может только по подсказке звукорежиссера.

Поступать так, как делают при озвучке «большого кино» – специально приглашать актеров парами для записи их разговора, невозможно по многим причинам. Прежде всего, из-за плотного графика артистов и высокой загруженности студий, где происходит запись. Кроме того, диалоги в кино прямолинейны, а практически любая игра предполагает вариации, обыграть все их в паре достаточно сложно.

Но выход, довольно неожиданный, был найден.

«Первый» персонаж из диалога записывался по старинке, по подсказкам режиссера. Второй же перед произнесением своих реплик прослушивал реплики первого, чтобы подстроиться под тон и громкость голоса. Это позволило сгладить «прыгающие» интонации и приблизить звучание диалогов к настоящим разговорам. «Новый диск» и Lazy Games подхватили эстафету у Snowball. Во вторую серию попала добрая дюжина персонажей из первой, а вместе с ними – и голоса озвучивавших их актеров.

Сама Эйприл, разделившая в Dreamfall место главного героя с двумя новыми персонажами, старик Кортес, Ворон, верный спутник Эйприл, оставленный ей в странном месте в конце прошлой игры... Он вернется и выскажет все, что думает, голосом того же Сергея Бурунова. А нам остается только порадоваться такому сотрудничеству и надеяться на его продолжение в дальнейшем. В свете выхода кросс-платформенных игр для консолей нового поколения и PC такое пожелание как нельзя кстати. ■



СЕРГЕЙ ЛАВИГИН – АЛАТИН-СТРАЖНИК



ОЛЕГ СЕМИСЫНОВ – НАПЕРСТОЧНИК



ПРОХОР ЧЕХОВСКОЙ – УОРРЕН ХЬИОЗ



ЮРИЙ МЕНЬШАГИН – РОПЕР КЛАКС



АРТЕМ КРЕТОВ – КОРТЕЗ



СЕРГЕЙ КУГАСОВ – ТОРГОВЕЦ КАРТАМИ



ВЛАД КОПП – ФРЭД МИНЕЛЛИ



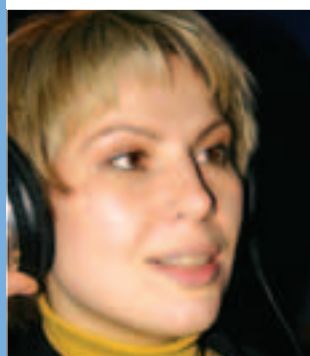
СЕРГЕЙ САЗОНОВ – ДЖЕЙКОБ МАККАЛЛЕН



ИРИНА КИРееВА – ФИОНА



АЛЕКСЕЙ КУЗНЕЦОВ – ТОБИАС



ЛИКА РУЛЛА – МАТЬ ЭЙПРИЛ



ДМИТРИЙ ПОЛОНСКИЙ – ГРИББЛЕР

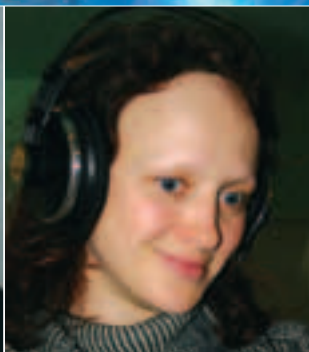


ИЛЬЯ БЛЕДНЫЙ – БЕРНС ФЛИППЕР





ИВАН АГАПОВ – ОТЕЦ ЭЙПРИЛ



ЕЛЕНА МОРОЗОВА – КОРОЛЕВА МАЗРУМОВ



ЛАРИСА БРОХМАН – ПЛЕННЫЙ КРОТ



ТАТЬЯНА МАТКОВА – МОЛОДАЯ ЖЕНЩИНА-АЛАТИН



ВИКТОР НИЗОВОЙ – СТАРЕЙШИНА КРОТ



ОЛЬГА ШОРОХОВА – САЕНА



ВАСИЛИЙ БОЧКАРЕВ – БРАЙАН ВЕСТХАУЗ



ДМИТРИЙ ФИЛИМОНОВ – КРОТ БЕН БАНДУ



ОЛЕГ ВИРОЗУБ – ЧАРЛИ



АНТОН МОРОЗОВ – КАПИТАН НЕБЕВЕЙ



АНДРЕЙ ФИНЯГИН



АНДРЕЙ ЯРОСЛАВЦЕВ – МУЖЧИНА АЛАТИН



СЕРГЕЙ ФРОЛОВ – ЛОРХАН



АЛЕКСАНДР ЛЕНКОВ – МИНСТРУМ ЙЕРИН



ВАСИЛИЙ ЗОТОВ – ПОЛИЦЕЙСКИЙ АКТЕР



АКТЕРЫ, ОЗВУЧИВАВШИЕ ОБЕ ИГРЫ

- Эйприл – Полина Щербакова
- Брайан Вестхауз – Василий Бочкарев
- Кортес - Артём Кретов
- Ворон – Сергей Бурунов
- Эмма – Светлана Малюкова
- Ропер Клакс – Юрий Меньшагин
- Чарли – Олег Вирозуб
- Бенрима – Зинаида Андреева
- Крот Бен Банду – Дмитрий Филимонов



Дэниел Рой

Tom Clancy's Splinter Cell: Double Agent

Автор:
Игорь Сонин
zontique@gameland.ru



Игра должна была выйти еще весной, но порадовали нас только выпуском Splinter Cell: Essentials для PSP. На «больших» же платформах релиз задержался до осени. О причинах задержки и о том, будут ли отличия столь же сильны, как в случае с Tom Clancy's Ghost Recon: Advanced Warfighter, мы поговорили с Дэниэлом Роем (Daniel Roy) из Ubisoft, помощником продюсера по разработке под Xbox 360.

? Расскажите, пожалуйста, как Double Agent в следующем поколении (на PC и Xbox 360) будет отличаться от той же на старых приставках – PS2 и Xbox?

Гейм-дизайн обеих игр построен на одном и том же фундаменте. Разработка идет в одном направлении, но отличия, конечно, есть. Если в двух словах, то разработчикам «младшей» игры не придется ломать голову над графикой следующего поколения, а авторы «старшей» версии могут воплощать в жизнь самые смелые задумки. В результате получаются две близкие по духу игры, каждая из которых заточена под возможности своих платформ.

? Разница между версиями для PC и Xbox 360 будет ли заметна? Все твердят про новую волну игр для Xbox 360 с невиданной графикой. Double Agent – из них?

Мы стараемся выжать из Xbox 360 все, на что способна приставка: по максимуму загружаем видеокарту, добавляем многопоточную обработку данных. Но вот важное замечание: все, что мы подготовим для Xbox 360, получат и владельцы PC – если, конечно, «начинка» сдюжит.

? Мы уже в курсе, но все равно: пару слов о сюжете, пожалуйста. Хотим услышать из первых уст.

В самом начале игры Сэма постигает трагическое известие: его дочь Сара погибла в ДТП. Сэм несколько месяцев мучается, не может найти себе места. Потом агент просит Ламберта отправить его на смертельно опасное задание – под видом бандита проникнуть в кри-

минальную организацию и уничтожить ее изнутри. Сэм никогда еще не был в таком тесном контакте со своими врагами. Теперь ему придется стать одним из них, вступить, так сказать, в сношения с террористами – и, быть может, влюбиться в кого-то из них?

? Ой, как в анекдоте: «Видел, как целовались два милиционера. Только один из них был женщиной». Сразу вспоминается майор Иван Райдонович из MGS3. Кетати. Что в MGS4, что в Splinter Cell 4 одна из центральных тем – живое, интерактивное поле битвы. А в MGS4 Снейк постарел и стал похож на Фишера. А Фишер погрузился и стал похож на Снейка. Вы как, следите за разработкой MGS4?

Конечно! Metal Gear Solid – удивительный сериал, и нам очень льстит, что мы с Кодзимой думаем в одном направлении. В команде разработчиков Double Agent есть несколько фанатиков MGS, и мы всегда стараемся переплюнуть японцев. И дальше будем стараться!

? Как в Double Agent обстоят дела с альтернативными концовками? Можно ли будет сочетаться узмы брака с любимым террористом?

От действий Фишера завязят жизни не только тысяч мирных граждан, но и главных героев игры. В финале действие кульминирует в одной из трех концовок.

? Три концовки? Хорошая, нейтральная и плохая? Чур, я буду злым, черным Фишером!

Нет, стоп. Игрок делает выбор не между добром и злом, но, как бы объяснить... между долгом и чувствами. Представьте: бандиты хотят, чтобы Сэм убил невинного человека и так доказал свою верность. Как вы поступите? Сэм в душе всегда останется добрым... но он может выполнить задание, а может с треском провалить его.

? Кооперативная кампания снова в деле?

О да, мы готовим феерическую совместную игру. На Xbox 360 и PC мы решили слепить старые режимы Cooperative и Versus в одно совершенно иное командное приключение. Вас познакомят с ним в самом начале кампании – не запугаетесь. А для PS2 и Xbox мы обработали кооперативный режим так, чтобы он лучше вписывался в сюжет Double Agent: например, в начале из тюрьмы бежит не один шпион, а двое.

? Говорят, вы решили выкинуть из Splinter Cell режим Spies vs Mercenaries («Шпионы против наемников»), где диверсанты играли с видом от третьего лица, а охрана – с видом от первого. Это правда? Он нам нравился!

Да, решили выкинуть... но только из «младшей» версии. На PS2 и Xbox шпионы в мультиплеере сразятся с другими шпионами. Зато на PC и Xbox 360 ваш любимый режим задаст перцу! Мы серьезно изменили правила игры, сделали ее проще и доступнее, научили шпионов новым приемам, а охране дали в помощь дронов-разведчиков. И это только один из тузов в нашем коллективном рукаве. Уж мы постараемся, чтобы геймеры оторваться от этого режима не смогли.

? Не собираетесь сделать версию Double Agent для PS3? Выход игры перенесли на сентябрь – а там и запуск черной хлебницы недалеко.

Нет, сейчас мы не делаем версию для PS3. Игра задержалась в разработке по одной-единственной причине: мы поднимали планку качества. И мы подняли ее очень высоко.

? Сдобрать смонные панельки для Xbox 360 с Фишером не хотите ли? В коллекционном издании игры такой бонус был бы очень к месту.

Думаем об этом. Обещать не могу – посмотрим, как сложится. Я бы с удовольствием поставил такую на мой домашний Xbox 360.

? А знаете, по Сети ходят слухи, что в Голливуде снимают кино про Фишера. Это как, правда? Мы любим все фильмы по играм, даже BloodRayne!

Не могу ничего сказать. Пока что не могу. Вот выйдет кино – тогда сами все узнаете.

? Ладно. Зайдем с другой стороны. Кого лично вы бы хотели увидеть в режиссерском кресле? А в роли Фишера?

Знаете, после четырех частей Splinter Cell Фишер словно начал жить собственной жизнью. Все знают его в лицо, все помнят замечательный голос Майкла Айронсайда. Конечно, можно найти подходящего актера на роль Сэма, но для меня... для меня это все равно что смотреть фильм по книге, например. Мой образ Сэма уже ничто не изменит. ■

**ЛИГА ФУТБОЛЬНЫХ ПСИХОВ НАНОСИТ
ОТВЕТНЫЙ УДАР ЧЕМПИОНАТУ МИРА 2006!**

УБОЙНЫЙ ФУТБОЛ

**У ФАУНЫ ЕДЕТ КРЫША —
ПОДТОЛКНИ ЕЕ!**



Более подробная информация на www.GamePitStop.ru

phenomedia



© 2006 «Phenomedia AG». All rights reserved. © 2006 «GFI». All rights reserved. © 2006 «Руссобит-Публишинг». Все права защищены.
Отдел продаж: office@russo-bit.ru; (495) 611-16-11, 967-15-81. Техническая поддержка: support@russo-bit.ru; (495) 611-42-85, e-mail: support@russo-bit.ru, а также на форуме сайта «Руссобит-М»: www.russo-bit.ru/forum/.

Розничная продажа в магазинах фирмы:

ЮТАКА ХАРУКИ

Dead Rising

Впервые этот боевик про зомби от Capcom для Xbox 360 был показан на E3 2005. Прошел целый год, но Dead Rising все еще не добралась до прилавков. Наверное, это даже правильно – с каждой новой демо-версией игра хорошеет, обзаводится новыми геймплейными фишками и потихоньку превращается в самый настоящий хит. Поэтому, помучив в свое удовольствие зомби на стенде Capcom, мы решили пообщаться с продюсером игры, господином Ютакой Харуки, «один на один».

Автор:

Константин «Wren» Говорун
wren@gameland.ru



«ЗОМБИ – НЕ САМАЯ СТРАШНАЯ ШТУКА В МОЕЙ ИГРЕ»

? Здравствуйте. Для начала скажите: что в вашей игре – самое главное? Количество зомби на экране? Невероятная интерактивность окружающего мира?

В первую очередь, количество зомби, верно. Их могут быть целые сотни – вплоть до тысячи монстров на одном экране одновременно. Внутри торгового центра есть ограничение на углы обзора камеры, да и помещения – не резиновые. Но если вы выйдете во внутренний двор, то увидите целое море живых мертвецов! Потрясающая картина.

? Вы считаете, что Dead Rising – ужасик, как Resident Evil? Или игра призвана развеселить геймера?

Разница между Resident Evil и Dead Rising заключается в том, что зомби здесь – не самая страшная штука в игре, да и не самая важная. Они, скорее, воспринимаются как досадная помеха на пути героя. Однако я бы не сказал, что Dead Rising – игра юмористическая и над монстрами надо смеяться. Не рекомендую.

? В игре есть огромное количество видов оружия. А будет ли у геймера стимул опробовать их все? Почему нельзя остановиться на чем-то одном, любимом? Например, взять катану и рубить зомби ей, и только ей.

Ну, во-первых, у каждого предмета есть срок службы. Ваша катана от частого применения развалится, и ее придется чем-то заменять.

Во-вторых, количество видов – не просто огромное, оно невероятно огромное! Я думаю, даже самый нелюбознательный геймер вряд ли удержится от экспериментов с горшками и зонтиками.

? Главный герой, Фрэнк, – фотограф. И, насколько я знаю, во время игры он делает снимки происходящего. Зачем? Что это ему дает?

Мне очень не хотелось делать главного героя суперменом – например, полицейским или спецназовцем. Нужен был простой человек – обычный посетитель торгового центра. Вариант с журналистом-фотографом оказался очень удобным для сюжета, ведь его профессия предполагает любопытство. Журналист всегда гоняется за новостями, и в данном случае



В ДЕМО-ВЕРСИИ НА TGS МНЕ ОЧЕНЬ ПОНРАВИЛОСЬ БИТЬ ЗОМБИ ПЛЯЖНЫМ ЗОНТИКОМ. НО, КАК ВЫЯСНИЛОСЬ, СКАМЕЙКА НА НИХ ТОЖЕ ХОРОШО ДЕЙСТВУЕТ.



ЕСЛИ СПАСТИ ДЕВУШКУ, ВЫ ПОЛУЧИТЕ ОЧКИ ПРЕСТИЖА И СМОЖЕТЕ НАУЧИТЬСЯ КРАСИВОМУ УДАРУ. ОТСЮДА ВЫВОД: ЗАЩИЩАТЬ СЛАБЫХ – ВЫГОДНО.



ему нужны сенсационные кадры. Фрэнк интересуется все подряд – секретные встречи, проливающие свет на загадку игры, человеческие трагедии, какие-то кошмарные сцены. Даже эротикой он не погнушается. Фрэнк может запечатлеть на пленке все, что только захочет.

? А будет ли от фотографий конкретная польза?

Чтобы продвигаться по сюжетной линии, необязательно изображать из себя папарацци. Но за хорошие снимки вы получаете очки престижа. Их, кстати, легко добыть и иначе: помогая людям, правильно одеваясь, побеждая зомби и так далее. Очки престижа играют роль опыта – они тратятся на

повышение уровня героя и приобретение новых приемов.

? Игра будет делиться на миссии или геймер сможет всегда ходить куда угодно и делать что угодно?

Вся история будет длиться 72 часа. Но это не реальные 72 часа, которые нужно провести за приставкой, а условные, виртуальные. Dead Rising больше похожа на игру со свободным геймплеем. В игровом мире многие события происходят параллельно, в одно и то же время. И от того, где вы окажетесь в каждый конкретный момент, будет зависеть и то, что вам потом предстоит сделать. Однако в торговом



комплексе установлена система видеонаблюдения, и при желании легко посмотреть, что происходило в том или ином месте, пока вас там не было. Если, например, с помощью камеры вы видите, как человек тщетно пытается отбиться от зомби, вы можете отправиться ему на помощь, а можете найти себе и другое занятие. Некоторые события являются ключом к разгадке главной тайны игры – откуда взялись зомби.

? А какова роль NPC в игре? Они всегда будут помогать вам, или по большей части герой будет бродить в одиночку?

Как угодно геймеру. Например, некоторые персонажи-мужчины присоединятся к вам для борьбы с зомби. Помогая мирным жителям спастись, вы порой получаете новые ключи для разгадки тайны. Очки престижа, опять же.

? Зомби – единственный вид врагов или нет? И сколько видов зомби у вас есть в игре?

Есть около сотни базовых вариантов зомби и еще больше комбинаций. Мы хотим сделать так, чтобы каждый конкретный монстр хотя бы какой-то деталью отличался от остальных.

? А можно ли убить зомби навсегда? Сколько я их в демо-версии ни бил, они все равно потом вставали.

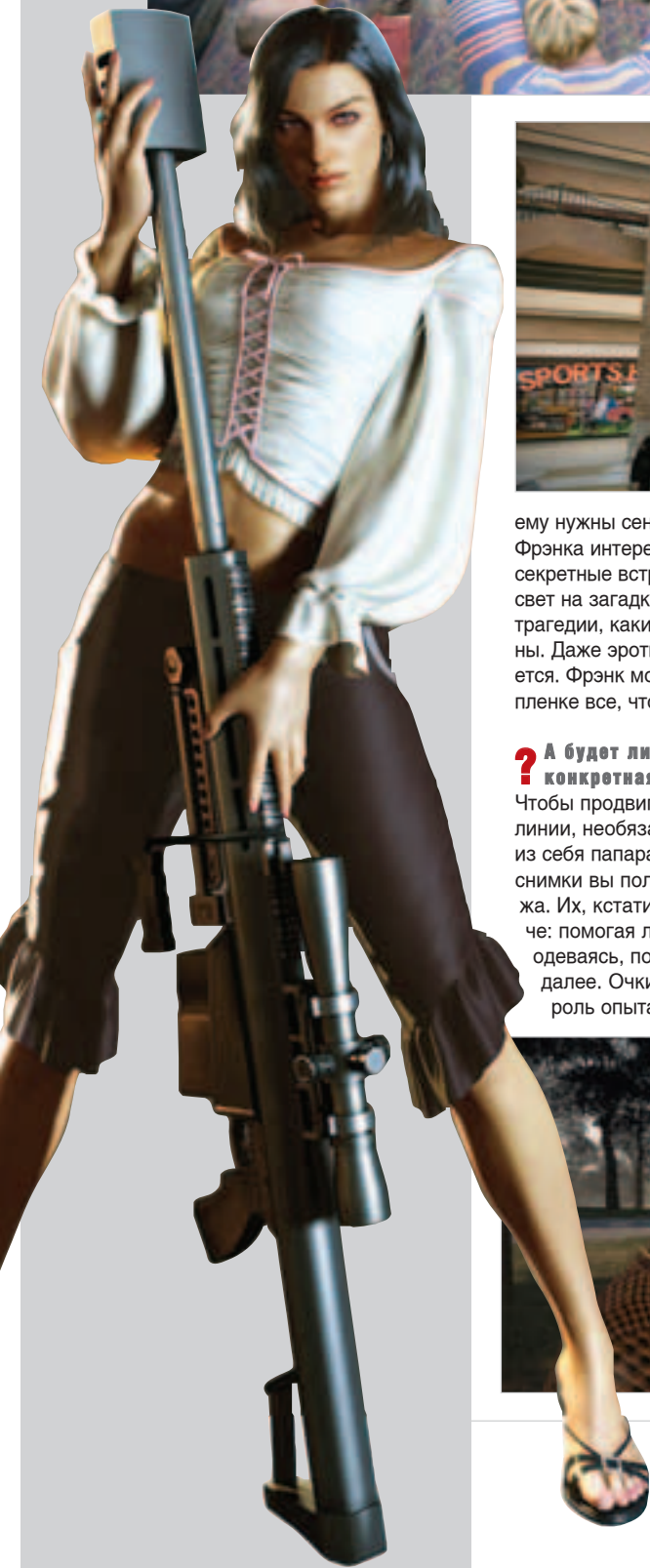
О, сейчас поделюсь секретом. Надо целиться в голову! Без нее они безвредны.

? Вы говорили о новых приемах для героя. А они действительно только для рукопашного боя или как-то влияют на умение героя владеть оружием?

Какие у нас есть спецприемы? Хм... Их достаточно много, например, удар с разворота, удар в прыжке ногой – в таком вот духе. Можно прыгнуть на стену, оттолкнуться от нее и нанести удар ногой. Кроме того, герой научится использовать профессиональные виды оружия, которыми мирные жители не владеют.

? Напоследок скажите что-нибудь геймерам из России, пожалуйста!

Да, конечно. Главная тема Dead Rising такова: как бы кошмарны ни были зомби, они не главная опасность. На самом деле, нет монстра страшнее человека. Я хотел в своей игре показать, как ведут себя люди в критических ситуациях и насколько безжалостными они могут быть. ■



ЯСУО ДАЙКАЙ

Coded Arms: Assault

Автор:
Константин «Wren» Говорун
wren@gameland.ru



Coded Arms стала первым FPS для платформы Sony PSP и, если честно, не слишком уж понравилась геймерам. Тем не менее, Konami анонсировала сразу два сиквела. Coded Arms: Contagion готовится питерской студией Creat (!) для PSP, а внутренняя студия Konami работает над Coded Arms: Assault для PS3, о которой сейчас и пойдет речь. На выставке E3 мы посмотрели трейлер будущего шутера, а затем встретились с продюсером проекта, Ясуо Дайкаем, и задали ему несколько вопросов.



«CODED ARMS: ASSAULT НАЦЕЛЕНА НА ЭКШН»

? Пожалуйста, расскажите нашим читателям об основных особенностях игры. Чем эта Coded Arms отличается от других FPS? И чем – от предыдущей части сериала?

Пожалуй, самое важное в Coded Arms – то, что действие происходит в киберпространстве. Мы можем творить с игровым миром что угодно – лишь бы это было красиво! Уровни, игровые объекты, враги и друзья меняются прямо на глазах, как в лучших фильмах о кибернетических войнах. Все это непосредственно влияет не только на видеоряд, но и на геймплей. Даже в фантастических боевиках о будущем нельзя делать то же, что и в виртуальной реальности. Думаю, геймерам это понравится.

Когда мы разрабатывали версию для PSP, то постоянно думали, как же реализовать на портативной консоли ключевые черты FPS. А теперь, с PS3, ограничений на фантазию у нас гораздо меньше. По большому счету, это принципиально другая игра, с новым сюжетом и иной игровой механикой.

? Coded Arms – достаточно новый сериал. Какие другие игры в жанре FPS повлияли на его развитие? Может быть, вам лично нравится какой-то FPS?

Конечно, мы играем в другие FPS, чтобы понять, что геймерам может нравиться в шутерах вообще, подмечаем интересные идеи. Но какие-то конкретные проекты копировать не пытаемся. Coded Arms: Assault больше нацелена на экшн, делается для любителей пострелять. И в чужих FPS мы в первую очередь подмечаем, какие элементы геймплея помогают сделать игру максимально динамичной и увлекательной.

? В вашей игре будет реалистичная физическая модель, или же она будет намеренно искажена в угоду зрелищности?

Несмотря на то что действие происходит в виртуальной реальности, законы физики будут соблюдены. Так интереснее.

? Как насчет оружия? Оно заимствуется из реальной жизни или же вы придумаете что-то свое?

Во-первых, у нас будет стандартный арсенал, как в любом другом FPS. Знаете, пистолет, автомат, шотган и так далее. Во-вторых, мы готовим специальные виды оружия, которые могли бы существовать только в виртуальной реальности. Именно они и позволят игре выгодно отличаться от

конкурентов, придадут ей уникальные черты.

? А кто будет противостоять главному герою?

Охранные системы сети представят перед геймером в виде людей-охранников, или же монстров, или же роботов. Кроме того, вы встретите других хакеров. Их наняли примерно с той же целью, что и вас. Одни придут вам на выручку, другие окажутся противниками. В виртуальной реальности может материализоваться что угодно: компьютерные программы, а также сущности, о которых герой поначалу и не подозревает. Так что расслабиться не получится.

? А часто у него будут напарники?

По большей части он действует в одиночку. Но в некоторых ситуациях ему помогут NPC. Контролировать действия помощников или выдавать им задания не удастся – они будут действовать самостоятельно, повинувшись скриптам. Coded Arms: Assault – все же не тактический шутер, а обычный FPS.

? Возможности выбирать персонажа не будет, так?



ДЕЙСТВИЕ CODED ARMS: ASSAULT ПРОИСХОДИТ В ВИРТУАЛЬНОЙ РЕАЛЬНОСТИ. ТАК ЧТО ЛЮДИ И СТОРОЖЕВЫЕ ПРОГРАММЫ МОГУТ ПОЯВИТЬСЯ ИЗ ВОЗДУХА ПРЯМО ПЕРЕД ВАМИ В ЛЮБОЙ МОМЕНТ.



ЖЕЛЕЗО PLAYSTATION 3 ПОЗВОЛЯЕТ ПРОГРАММИСТАМ ИЗМЕНЯТЬ ОКРУЖАЮЩИЙ ВАС МИР В РЕАЛЬНОМ ВРЕМЕНИ. ВЫГЛЯДИТ ОЧЕНЬ КРАСИВО.



СЕРВЕР ЯПОНСКОЙ КОРПОРАЦИИ ВЫГЛЯДИТ В КИБЕР-ПРОСТРАНСТВЕ, КАК ОБЫЧНЫЙ ГОРОД СТРАНЫ ВОСХОДЯЩЕГО СОЛНЦА. ЦВЕТА ВОТ ТОЛЬКО НЕЕСТЕСТВЕННЫЕ.



В CODED ARMS: ASSAULT МОЖНО БУДЕТ ПОЛЬЗОВАТЬСЯ ТЕХНИКОЙ – НАПРИМЕР, АВТОМОБИЛЯМИ. ГОВОРЯТ, РАЗРЕШАТ И ПОЛЕТАТЬ НА ФУТУРИСТИЧЕСКИХ БОЕВЫХ МАШИНАХ. ПРАКТИЧЕСКИ HALO, ПРАВДА?

? Поделитесь с нами подробностями сюжета

Сюжет и герои имеют кое-что общее с предыдущей игрой. Главный герой сохранился со времен первой Coded Arms. Но на сей раз хакера кто-то нанял за большие деньги и выдал задание – проникнуть в компьютерную сеть загадочной японской корпорации.

Да, у нас только один главный герой. Не спрашивайте, откуда в трейлере взялась девушка с большой пушкой и кто она такая.

? А мультиплеерный режим запланирован?

Да, мультиплеер будет, причем несколько разных режимов. Планируется самый обычный deathmatch – в нем смогут принимать участие до 16 человек одновременно. Возможно, получится и больше, но обещать пока рано. Вдобавок, готовится «режим сотрудничества» на четыре персоны! Причем оружие, которое геймеры добудут сообща, можно перенести затем в однопользовательский.

? Собираетесь ли вы вводить систему прокачки персонажа или какие-то иные элементы RPG? Или же это будет обычный FPS?



Очень хороший вопрос. В версии для PS3 мы не собираемся забивать этим голову игроку – во всяком случае, не будем делать на этом акцент. Когда мы разрабатывали Coded Arms для PSP, то были вынуждены пойти на такую хитрость, чтобы геймеры возвращались к игре снова и снова и при этом получали от нее удовольствие. Но версия для PS3 будет более динамичной, акцент в ней делается на сюжет-



ных сценах и зрелищных битвах с боссами.

? Вы собираетесь использовать в игре датчики движения, встроенные в геймпад PS3? Как думаете, это вообще пригодится в жанре FPS?

Да, мы думали о том, чтобы применить нововведение от Sony в Coded Arms: Assault. В теории это

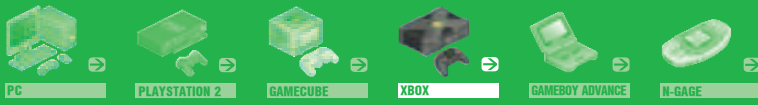
и вправду очень интересно. Но управление в FPS – очень тонкая штука, которую легко испортить. Мы боимся, что если мы введем новую систему, то отпугнем опытных геймеров. Они возьмут да и скажут: «Нет-нет, мы хотим, чтобы все было как в Halo, и точка». Есть опасность сделать что-то слишком инновационное, опередить время и оказаться в дураках. Поэтому мы пока придерживаемся традиционного подхода. ■





Lost Planet: ➔ Extreme Condition

ЗАТЕРЯННАЯ В КОСМОСЕ
ПЛАНЕТА ПРЯМО-ТАКИ
КИШИТ МОНСТРАМИ.
КОШМАР? ПОДАРОК
СУДЬБЫ!



Автор:
Игорь Сонин
zontique@gameland.ru



■ ПЛАТФОРМА:	Xbox 360
■ ЖАНР:	action
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Capcom
■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	не объявлен
■ РАЗРАБОТЧИК:	Capcom
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	не объявлено
■ ДАТА ВЫХОДА:	начало 2007 года

■ ОНЛАЙН:
<http://www.capcom.co.jp/lostplanet>

ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ?



КТО БЫ МОГ ПОДУМАТЬ, ЧТО ПОСЛЕ MGS2 ОЦЕЛОТ И ФОРТУНА ПОЛЮБИЛИ ДРУГ ДРУГА, И У НИХ РОДИЛАСЬ ТАКАЯ ЗАМЕЧАТЕЛЬНАЯ ДОЧКА. ВСЯ В ОТЦА!

ВСЕ ЛЮБЯТ ЗОМБИ

Вторая игра Кейджи Инафуне для Xbox 360 – мозгодробительное зомби-мочилово Dead Rising, история фоторепортера, который выбрал не лучший материал для темы номера. Так мог бы выглядеть фильм «С меня хватит» (Falling down) с Майклом Дугласом, если бы все герои вдруг стали зомби. Или поездка в Silent Hill, если бы знаменитый хоррор вдруг стал комедией. Сам Кейджи Инафуне в восторге от зомби: в зависимости от ситуации эти чудесные создания могут быть страшными или смешными, глупыми или зловещими. А главное, с ними интересно играть: заманивать в очевидные ловушки, подставлять, водить вокруг пальца. И ни один правозащитник не придерется к бессмысленной жестокости – ведь даже правозащитники любят зомби.



«Кто сказал, что Capcom – фабрика сиквелов?» – негодует Кейджи Инафуне в одном из данных на E3 интервью. «Наоборот, многие талантливые люди шли работать в Capcom именно потому, что компания могла помочь им воплотить в жизнь свои идеи. Теперь, конечно, ситуация изменилась: создание игры стоит фантастических денег, и нам, разработчикам, нужно выходить на международный уровень. Мы не можем вечно делать игры для японцев, это ту-

пик. Риск выше, и под новаторский проект сложнее выбить финансирование, но посмотрите на Dead Rising и Lost Planet – у меня была пара отличных идей, и найти нужные суммы оказалось не так уж и сложно». Скандал: создатель Megaмен и продюсер сериала Onimusha подрядился на разработку мощнейших эксклюзивов для Xbox 360. Сам Кейджи Инафуне не видит в этом предательства идеалов PlayStation. Он проводит простую аналогию: представьте, что

разработчик – это пекарь, который мечтает выпечь фигурную булку. Ему нужны духовка, доска, скалка, ложки и ножи. Пекарю все равно, кто даст рабочие инструменты, – важно, чтобы булка вышла душистой. Вернемся к привычным игровым терминам: Microsoft задолго до Sony предоставила разработчикам тестовые версии приставок (так называемые «девкиты», от слов development kit). И вот результат: из трех самых перспективных и почти готовых игр для Xbox 360

Фантастический шутер от первого лица уже успел стать для Microsoft первопроходцем.

ХИТ?!



ЗА:

- Блестящая демо-версия на Xbox Live Marketplace
- Быстрый, стабильный, современный движок
- Идеальное управление
- Образцовая графика следующего поколения
- Боевые роботы!

ПРОТИВ:

- Мало что известно о сюжете и заставках на движке
- Сетевые режимы еще не готовы, вдруг повторится конфуз с DoA4?
- Разработчики не определились с уровнем сложности



В ИГРЕ ТРИ УРОВНЯ ПРИБЛИЖЕНИЯ: КАМЕРА ВЫСОКО ЗА СПИНОЙ ГЕРОЯ, РЯДОМ С ПЛЕЧОМ (ОБЫЧНЫЙ «ЗУМ») И РЯДОМ С ОРУЖИЕМ (ДЛЯ СНАЙПЕРСКОЙ СТРЕЛЬБЫ). НА КАРТИНКЕ – ВТОРОЙ ВАРИАНТ.

ХИТ? ХИТ?



ЕСЛИ БЫ ДЕЙСТВИЕ MGS4 ПРОИСХОДИЛО НА ЗАТЕРЯННОЙ ПЛАНЕТЕ...



ПОЧТИ SHADOW OF THE COLOSSUS, ТОЛЬКО В СНЕГУ И СО ШТУРМОВОЙ ВИНТОВКОЙ.



Кандзи Огуро, режиссер: «Мы сознательно сделали сетевой интерфейс легким и, можно сказать, примитивным. Поддерживается голосовой чат, так что американцы и европейцы смогут играть с японцами... если найдут того, кто понимает по-английски».

две были созданы японцами. Фантастический шутер от третьего лица Lost Planet: Extreme Condition уже успел стать для Microsoft первопроходцем. Демо-версию выложили на Xbox Live Marketplace в дни проведения E3, и игроки, перегнав по Сети всего 305 мегабайт, могли у себя дома посмотреть то же, что и журналисты в Лос-Анджелесе. Блестящая идея! Надеемся, что в следующем году прочие разработчики последуют примеру Сарсот и поиграют мускулами не только перед избранными благородными донами на торговом шоу, но и перед простыми смертными. Демо-версию, равно как и два трейлера в разрешении 720р, можно скачать из Сети и сейчас – конечно, если у вас есть Xbox 360. За полгода до релиза игры у разработчиков готов четкий, отлаженный движок и два уровня – битва со снежными пиратами и путешествие в логово жуков. Из демо-версии вырезаны сюжет-

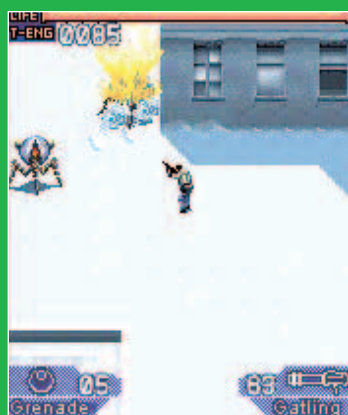
ные заставки (занимают много места, а толку чуть), поэтому представление о сюжете мы имеем расплывчатое. В далеком будущем люди колонизируют безымянную заснеженную планетку. Застройка шла стахановскими темпами, но стихия взяла свое, и будущие мегаполисы пали под натиском буранов, в снежных пустынях завелись диковинные чудовища, пираты и мародеры, а оставшимся людям приходится не жить, а выживать. Главный герой, бывалый наемник Уэйн (Wayne), приходит в себя после чего-то очень неприятного: он потерял память и, кажется, руку. Во всяком случае, под правой кистью у него укреплено устройство непонятного назначения с прозрачным бочонком рыжеватой жижи. Ученый, который установил машину в тело героя, объясняет, что Уэйн чудом остался жив и теперь, чтобы не повторить путешествие на тот свет, ему нуж-

но постоянно подпитывать агрегат тепловой энергией. Если энергия закончится – жгучая боль, необратимые повреждения головного мозга, смерть. К счастью, каждое живое существо хранит в себе запас тепла, и энергия оранжевыми брызгами вылетает из умерших чудищ. Уэйн, может, и расстался с воспоминаниями, но сохранил при себе воинские навыки: он ловко обращается с винтовками, знает, как управлять роботами, и чувствует себя в бою как рыба в воде. Наемник носит с собой два вида оружия и до пятнадцати ручных гранат. Больше ничего прихватить нельзя, как ни старайся: приходится думать, как распорядиться доступным арсеналом. Стоит ли бросить в снег «снайперку» с пятью патронами в обмен на ракетницу с двумя? Или снять тяжелый пулемет с меха? Или повесить пулемет обратно на мех, сесть в кабину и отправиться дальше в сталь-

МОБИЛКИ



Незадолго до выхода Lost Planet: Extreme Condition для Xbox 360 на мобильных телефонах появится своя версия игры – просто Lost Planet, без подзаголовка. В ней первую скрипку играет отец Уэйна: в изометрической перспективе он сражается с все теми же акридами и снежными пиратами. Разработку отдали сингапурской компании Mikoishi, которая специализируется на создании простеньких игр по лицензиям. Кроме того, в Сарсот обещают, что те или иные бонусы для «старшей» игры (например, новых мехов) можно будет купить на Xbox Live Marketplace.



ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ? ХИТ?



ВСЕ ПЕРСОНАЖИ И СОБЫТИЯ ВЫМЫШЛЕНЫ И НЕ ИМЕЮТ НИКАКОГО ОТНОШЕНИЯ К РОМАНУ «ДИОНА» ФРЭНКА ХЕРБЕРТА.



ПИСТОЛЕТ В ДЕМО-ВЕРСИИ ИСПОЛЬЗОВАТЬ НЕЛЬЗЯ, НО ОН ЕСТЬ. ПОТОМ ПРИГОДИТСЯ?



ЕСЛИ УЭЙН ПЕРЕСТАНЕТ ИСТРЕЛЯТЬ МОНСТРОВ, ТО ЛИШИТСЯ ЖИЗНЕННОЙ ЭНЕРГИИ.

ходов). Уровень линейен, и уйти на вольные хлеба в нем не получится. После первой порции жуков из-под снега вылезает четырехлапый пришелец-богомол размером с двухэтажный дом. Справившись с первым шоком от такого приема, Уэйн отправляет богомола в нокаут меткой брошенной гранатой, спускается в бывшую подземную автостоянку и включает фонарь. Подсознательно ждешь, что на входе в разрушенное здание появится экран загрузки, но нет – игра запросто держит в памяти всю карту целиком. Пройдя темную, кишашую жуками парковку, герой попадает на бывший склад – двери захлопываются (совершенно необъяснимый сюжетный ход), и крышу проламывает друг давешнего богомола-убийцы. Что ж, звездный бой на-смерть! Чудовище занимает добрую четверть здания, у вас остается мало пространства для маневра – приходится подключать воображение. Можно забраться на верхние этажи и расстрелять монстра издали, можно еще раз применить ручные гранаты, можно отыскать в здании робота и использовать его огневую мощь, можно взять спрятанный неподалеку дробовик и найти на теле чудовища уязвимые места, обозначенные оранжевыми пятнами, – верно нанесенный удар поможет быстрее свалить врага с лап. В другом уровне демо-версии герой отправляется «на разведку» к базе снежных пиратов. Эта карта нелинейна, и каждый легко

найдет не один способ расколоть оборону. Очевидный маршрут: подняться по склону, залезть на крышу дома, взять базуку, взорвать две сторожевые башни и вражеский мех, спуститься и подавить сопротивление в ближнем бою. Другой отличный вариант – взять винтовку, прицельно снять пилота в роботе, занять его место и сделать из оппозиции если не отбивную, то хотя бы люля-кебаб. За внутренними воротами базы ждет дуэль на роботах с капитаном пиратов и его подручными. Кейджи Инафуне надеется, что полная версия Lost Planet будет поддерживать мультиплеер для 32 человек на одной карте – а программисты на коленях молят его о пощаде. Мол, не больше шестнадцати, иначе мы героически падем на рабочих местах. В дополнение к обычному ролику Capcom уже опубликовала многопользовательский трейлер, по духу схожий с мультиплеерным промо к MGS3: Subsistence, разве что место солдат в камуфляже заняли снежные пираты на боевых роботах. Многопользовательские режимы игры существуют только на бумаге, а замечательная графика и первоклассный движок у игры есть уже сегодня. Lost Planet выглядит гораздо лучше, чем игры-среднячки для Xbox 360. Картинка в демо-версии лишь чуть уступает графике в Ghost Recon Advanced Warfighter, а какая красота ждет нас в следующем году, остается только гадать. Пока на Xbox 360 будут выходить такие игры, Sony придется поискать пару-тройку новых аргументов за покупку PS3. ■

ПРЯМАЯ РЕЧЬ: XBOX 360 В ЯПОНИИ

«На мой взгляд, Xbox 360 – это наилучшее сочетание цены, возможностей и даты запуска, – говорит Кейджи Инафуне. – PlayStation 3 для многих окажется слишком дорогой, и тогда «отказников», возможно, заинтересует Xbox 360. Такую приставку смогут позволить себе гораздо больше игроков. Жалко, конечно, что консоль провалилась в Японии – но Microsoft проиграла сражение, а не войну. В игровой индустрии ничего нельзя обещать наверняка. Когда мы начинали разработку, то знали, что завтра утром японцы не проснутся с мыслью «а не купить ли мне Xbox?». Конечно, такого не будет. Мы надеялись, что Xbox 360 хотя бы станет популярнее первой приставки, а все оказалось наоборот. Microsoft сейчас в очень тяжелом положении, но ни один японский разработчик не может позволить себе оставаться на родине. На международном уровне я вижу прекрасное будущее Xbox 360. Конечно, хотелось бы, чтобы японцы тоже интересовались нашими играми, но если нет – значит, нам нужно лучше работать, искать новые идеи».

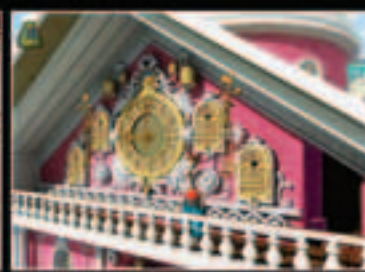
Кейджи Инафуне, продюсер: «И тогда, на середине разработки, я подумал: идея! Почему бы не добавить в игру актера, который сейчас популярен в Японии? Глядишь, продадим больше копий».

1С АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ МУЛЬТИМЕЛИД

По вопросам поставки товаров
и условий работы
в сети «1С:Мир» свяжитесь
обслуживать в офисе: +7(495)
122026, Москва, д.18/84,
ул. Садовническая, 21,
Тел.: (495) 737-92-97
Факс: (495) 921-44-67
1st@1c.ru, help@1c.ru, 1c.ru



© 2006 ЗАО «1С». Все права защищены.
© 2006 О. Коростелев. Все права защищены.



ДОЛИНА ЖИВЫХ ТРУПОВ



Куклы, которых мы привыкли называть игровыми персонажами, становятся все реалистичнее. И с каждым днем выглядят все более пугающе. Парадокс известен и достаточно подробно документирован: нашествие страшил предсказано еще в семидесятых годах человеком, не имевшим никакого отношения к видеоиграм. С приходом систем нового поколения феномен «Долины жути», головная боль CG-аниматоров всего мира, становится актуален как никогда.

«Снимаю шляпу перед дизайнерами King Kong для Xbox 360, создавшими воистину ужасающего монстра, – пишет Клайв Томпсон, обозреватель журнала Wired. – Когда чудовище впервые показалось из пещеры и подняло на меня мертвенный взгляд, я с трудом подавил желание отвернуться». Наша реакция в точности совпала с ощущениями американского коллеги: уродливое детище Ubisoft, безусловно, заслуживает отдельной но-

минации в рейтинге игровых монстров. Нет, горилла здесь ни при чем. Речь о виртуальной Наоми Уоттс.

Игровая инкарнация старлетки Энн Дэрроу должна была во всем соответствовать оригиналу: 3D-моделлеры тщательно воссоздали облик Уоттс, каждый завиток ее светлых волос, реквизиторы Weta Workshop предоставили художникам Ubi образцы гардероба персонажа, а сама актриса,

ДВОЙНИК ЖАНА РЕНО В
OPINIMUSHA 3.
ДВА СЛОВА:
ЖУГДЭР ДЭМИДИЙН
ГУРРАГЧА.

НАОМИ УОТТС УЖЕ НАШЛА ТВОЙ
ГОРОД, ИЩЕТ ТВОЮ УЛИЦУ!





ЛАПОЧКА ЖЕ. ВАМ ТОЖЕ КАЖЕТСЯ, ЧТО ПАРИК ИЗ ВОДОРОСЛЕЙ СЕЙЧАС УЛЕТИТ, А ЛИЦО ВЫПАДЕТ ИЗ МОНИТОРА? ПРО ВЗГЛЯД ДАВАЙТЕ ПРОМОЛЧИМ ВМЕСТЕ.



Наоми Уоттс вызвала к жизни отвратительный симулякр: усилиями кукловодов избранница гигантской обезьяны превратилась в Труп Невесты.

как сейчас принято, озвучила собственное CG-воплощение. Результат, вопреки ожиданиям, получился просто пугающим. Место Энн в игре занял манекен, анимированный мертвец. Существо с бессмысленными пустыми глазами и абсолютно симметричным лицом. Этот кадавр противостоит естественно движется; у него определенно что-то не так с кожей. Предоставив свою внешность в распоряжение геймдизайне-

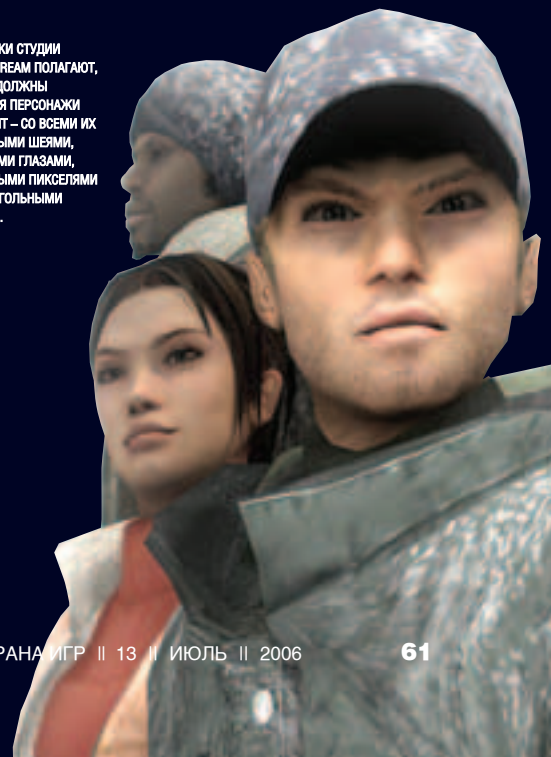
ров, Наоми Уоттс вызвала к жизни отвратительный симулякр: усилиями команды профессиональных кукловодов избранница гигантской обезьяны превратилась в Труп Невесты. За другими примерами далеко идти не нужно. Разработчики Heavy Rain для PlayStation 3 тоже погнались за фотореализмом, прельстившись вычислительной мощью новой консоли. Первый CG-трейлер игры (<http://www.gamevideos.com/video/id/3745>) пред-

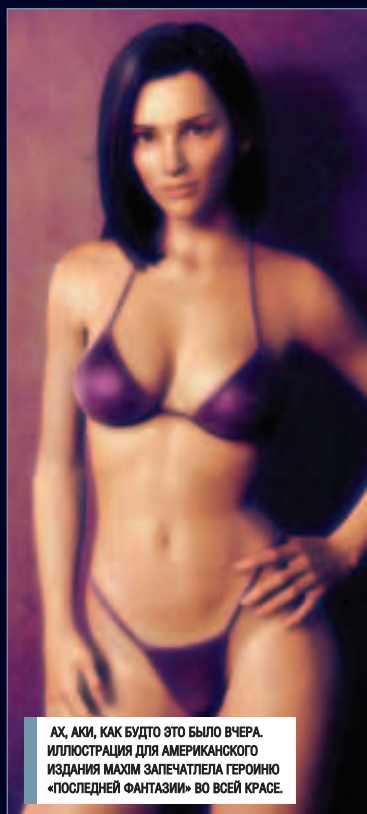
ставляет собой видеозапись виртуальной актрисы, пробующейся на роль главной героини. Дизайнеры студии Quantic Dream ставили целью максимально достоверно изобразить привлекательную девушку, но итог их работы бросает в холодный пот. Попытка симитировать человека вылилась в фильм ужасов: субъект на экране странно подергивается, кривит в гримасах резиновые губы, гипнотизирует зрителя остекленевшими

глазами. От того, что гротескный персонаж, которого невозможно воспринять как единое целое, бойко щебечет приятным девичьим голосом, делается совсем уже не по себе. Вряд ли авторы сиквела Fahrenheit/Indigo Prophecy рассчитывали, что вид их героини будет вызывать у зрителя смесь отвращения, ужаса и жалости — однако результат налицо: язык не повернется назвать этого гомункула симпатичным. Бла-



ХУДОЖНИКИ СТУДИИ QUANTIC DREAM ПОЛАГАЮТ, ЧТО НАМ ДОЛЖНЫ НРАВИТЬСЯ ПЕРСОНАЖИ FAHRENHEIT – СО ВСЕМИ ИХ СЛОМАННЫМИ ШЕЯМИ, ЗАПАВШИМИ ГЛАЗАМИ, РАСТЯЖИТЫМИ ПИКСЕЛЯМИ И МНОГОУГОЛЬНЫМИ ШАПКАМИ.





АХ, АКИ, КАК БУДТО ЭТО БЫЛО ВЧЕРА. ИЛЛЮСТРАЦИЯ ДЛЯ АМЕРИКАНСКОГО ИЗДАНИЯ МАХИМ ЗАПЕЧАТЛЕЛА ГЕРОИНЮ «ПОСЛЕДНЕЙ ФАНТАЗИИ» ВО ВСЕЙ КРАСЕ.



ОБЪЯСНИТЕ, ЗАЧЕМ ЭТО СУЩЕСТВУЕТ? КОМУ ЭТО НУЖНО? ЧТО ХОЧЕТ ЭТИМ СКАЗАТЬ КОПАМИ? И ПОЧЕМУ АДРИАНО ДО СИХ ПОР НЕ ПОДАЛ В СУД ЗА ОСКОРБЛЕНИЕ ДСТОИНСТВА?

Фотореалистичная графика – в числе постоянно декларируемых целей отрасли. Но время идет, а мы убеждаемся в тщетности дизайнерских усилий.

гие намерения породили очередное чудовище. Разработчики упорно стараются создать экранных персонажей, визуально неотличимых от реальных людей. Фотореалистичная графика – в числе постоянно декларируемых целей отрасли. Год за годом совершенствуются технологии, дизайнеры наращивают опыт, появляются уникальные инструменты, задействуется все больше вычислительных ресурсов. И год за годом мы убеждаемся в тщетности этих попыток. Второй по масштабности провал в истории Голливуда, прокатная катастрофа «Последней фан-

тазии» (Final Fantasy: Spirits Within, 2001 г.) Хиронобу Сакагути – самое наглядное тому свидетельство. CG-персонажи прекрасно справлялись с ролями инопланетян у Джорджа Лукаса, но попытка заменить компьютерными дублями актеров-людей утопила амбициозную Square Pictures и отбила желание киноделов задействовать «фотореалистичных» 3D-героев на первых ролях. На этом фоне пышно цветет CG-анимация, чьи авторы придерживаются принципа ограниченного реализма: что «Шрек», что «Суперсемейка» здорово смотрятся, имеют заслуженно высокие сборы.

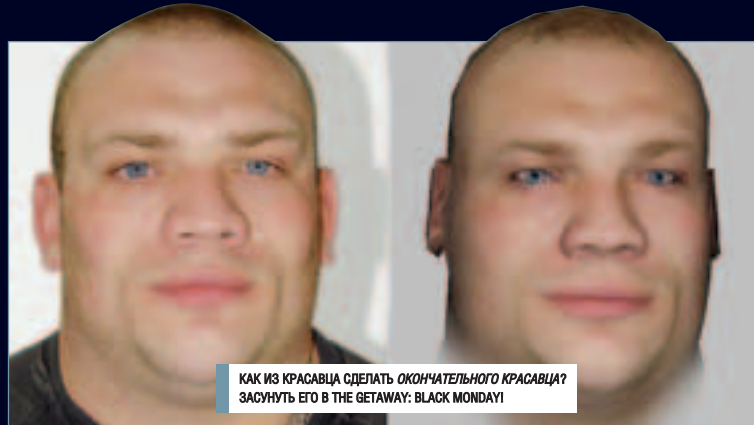
Выходит, чем карикатурнее герой – тем он лучше воспринимается? В 1970 году пионер японской робототехники Масахиро Мори описал явление, названное им «Букими но тани» – «Долина жути» (сейчас распространен англоязычный термин, Uncanny Valley). Доктор Мори предположил, что человекообразные роботы будут симпатичны нам до лишь определенного предела. Когда внешний вид и поведение таких механизмов достигнут почти полной реалистичности, человек станет испытывать к ним резкую неприязнь. Но как только будет достигнут полный ре-

лизм, наше восприятие снова сменится на положительное или нейтральное (см. график). Объясняется это тем, что мы склонны испытывать симпатию к неодушевленному предмету, обнаруживающим сходство с человеком; обратная же ситуация, когда объект выглядит почти как человек, но демонстрирует явные признаки неодушевленного предмета, вызывает негативную реакцию, замешательство и страх. Нас умиляет нарисованная парой росчерков карандаша карикатура, но достоверный манекен, робот или 3D-модель, на производство которых ушли не-

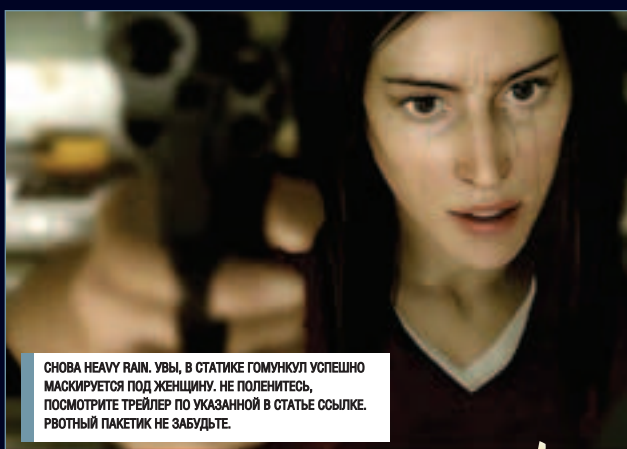
UNCANNY VALLEY: МНЕНИЯ

«Феномен «жути» определенно существует, хотя «долина», как некая труднопреодолимая преграда, может быть иллюзорна. Неэстетичные роботы абстрактной конструкции могут выглядеть отталкивающе, равно как и люди с нетипичной внешностью. Следовательно, «жусть», относится к состояниям от абстракции до реализма, хотя восприятие объекта может варьироваться по мере увеличения сходства с человеческим существом. Но если рассматриваемый объект обладает приятной эстетикой, любой уровень абстрактности или реализма может быть привлекателен. А значит, избежать негативного эффекта можно, сконцентрировавшись лишь на эстетическом наполнении – невзирая на степень реализма».

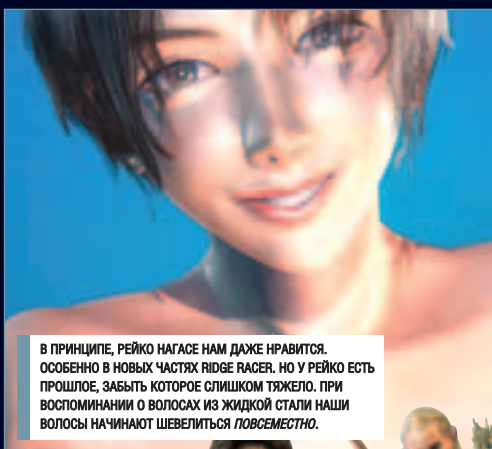
Дэвид Хенсон, глава Hanson Robotics, Inc.



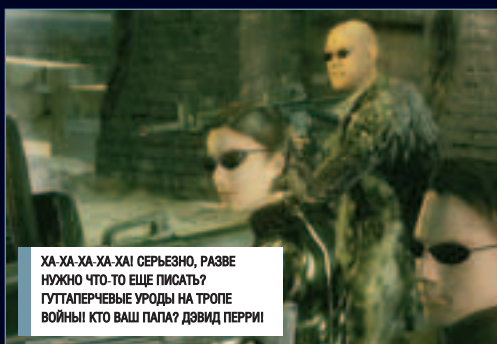
КАК ИЗ КРАСАВЦА СДЕЛАТЬ ОКОНЧАТЕЛЬНОГО КРАСАВЦА? ЗАСУНУТЬ ЕГО В THE GETAWAY: BLACK MONDAY!



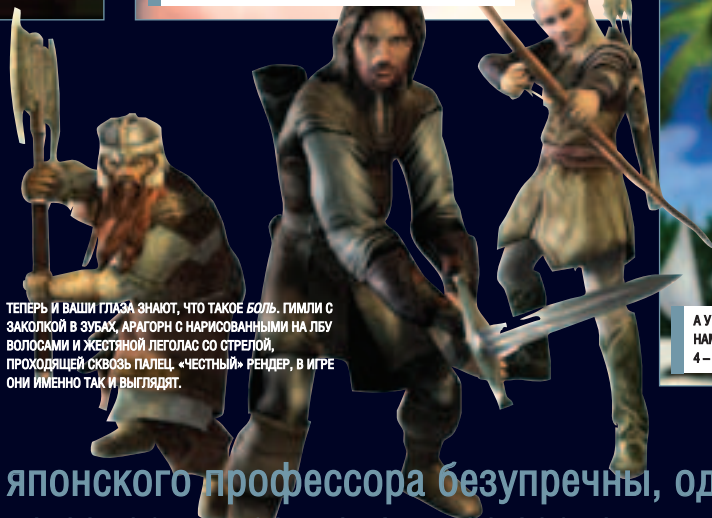
СНОВА HEAVY RAIN. УВЫ, В СТАТИКЕ ГОМУНКУЛ УСПЕШНО МАСКИРУЕТСЯ ПОД ЖЕНЩИНУ. НЕ ПОЛЕНИТЕСЬ, ПОСМОТРИТЕ ТРЕЙЛЕР ПО УКАЗАННОЙ В СТАТЬЕ ССЫЛКЕ. РВОТНЫЙ ПАКЕТИК НЕ ЗАБУДЬТЕ.



В ПРИНЦИПЕ, РЕЙКО НАГАСЕ НАМ ДАЖЕ НРАВИТСЯ. ОСОБЕННО В НОВЫХ ЧАСТЯХ RIDGE RACER. НО У РЕЙКО ЕСТЬ ПРОШЛОЕ, ЗАБЫТЬ КОТОРОЕ СЛИШКОМ ТЯЖЕЛО. ПРИ ВОСПОМИНАНИИ О ВОЛОСАХ ИЗ ЖИДКОЙ СТАЛИ НАШИ ВОЛОСЫ НАЧИНАЮТ ШЕВЕЛИТЬСЯ ПОВСЕМЕСТНО.



ХА-ХА-ХА-ХА! СЕРЬЕЗНО, РАЗВЕ НУЖНО ЧТО-ТО ЕЩЕ ПИСАТЬ? ГУТТАПЕРЧЕВЫЕ УРОДЫ НА ТРОПЕ ВОЙНЫ! КТО ВАШ ПАПА? ДЭВИД ПЕРРИ!



ТЕПЕРЬ И ВАШИ ГЛАЗА ЗНАЮТ, ЧТО ТАКОЕ БОЛЬ. ГИМЛИ С ЗАКОЛКОЙ В ЗУБАХ, АРАГОРН С НАРИСОВАННЫМИ НА ЛЕВУ ВОЛОСАМИ И ЖЕСТЯНОЙ ЛЕГОЛАС СО СТРЕЛОЙ, ПРОХОДЯЩЕЙ СКВОЗЬ ПАЛЕЦ. «ЧЕСТНЫЙ» РЕНДЕР, В ИГРЕ ОНИ ИМЕННО ТАК И ВЫГЛЯДЯТ.



А У ТЕСМО ЗДРАВЫЙ ПОДХОД, ДАЙТЕ НАМ ХОТЬ ХВОСТ 360, ХОТЬ PLAYSTATION 4 – ЗИНА ОСТАНЕТСЯ РЕЗИНОВОЙ!

Возможно, не все выкладки японского профессора безупречны, однако сама концепция Uncanny Valley явно содержит рациональное зерно.

малые средства, подсознательно воспринимаются как анимированные трупы. Мы можем не отличить текстуру искусственной кожи от настоящей человеческой кожи, нас обманет статичный кадр, но в движении развеивается любая иллюзия, и наш мозг моментально сигнализирует: «Внимание! Это не человек!» В 1978 году Мори объявил о подтверждении своей гипотезы, проведя ряд экспериментов при поддержке Токийского института технологий. Испытуемые добровольцы действительно охотнее проникались расположением к негуманоидным робо-

там, в то время как человекообразные автоматы чаще вызывали у них неприязнь. Разумеется, «Долина жути» имеет своих противников – к примеру, Дэвид Хенсон, создавший достаточно реалистичную модель человеческой головы, называет гипотезы Мори антинаучными. Сара Кислер, исследователь взаимоотношений людей и роботов из университета Карнеги-Меллон, убеждена, что существуют факты, как свидетельствующие в пользу теории доктора Мори, так и против нее. Возможно, не все выкладки японца безупречны, однако сама концепция

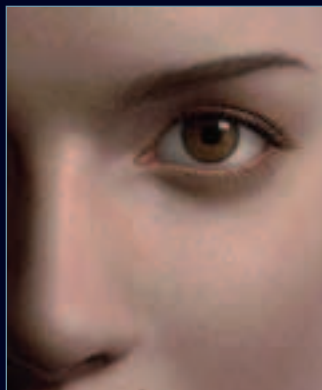
Uncanny Valley явно содержит рациональное зерно. Прогресс движется семимильными шагами, но до сих пор ни один искусственный персонаж не обманул зрителя: героев «Последней фантазии» и «Последнего полета "Осириса"» (открывающая новелла «Аниматрицы») при всей их реалистичности нельзя спутать с живыми людьми. Что уж говорить о моделях из видеоигр – Джеймс Бонд в сериале от Electronic Arts носит смертную маску Пирса Броснана, Малон Брандо в The Godfather восстал из музея восковых фигур, а по героям The Getaway плачет «Триллер»

Майкла Джексона. Стремлению разработчиков придать виртуальным спортсменам сходство с реальными прототипами мы обязаны плясками кукол вуду на футбольных полях и хоккейных рингах. Усилия издательских пиар-служб вчистую проигрывают объективной реальности: один взгляд на экран стоит тысячи гордых пресс-релизов. Вспомните, как впервые увидели Джи-мена и Аликс Вэнс в трейлере Half-Life. Ответьте честно: вы хотя бы секунду сомневались в их искусственном происхождении? Ситуация напоминает гонку за призраком. В то время как кинобизнес



АХ, ЭТИ ГЛАЗА НАПРОТИВ. ЛЮБОЙ CG-АНИМАТОР ПОДТВЕРДИТ, ЧТО ГЛАЗА МОМЕНТАЛЬНО ВЫДАЮТ ПРИРОДУ ПЕРСОНАЖА. И ДАЖЕ ЕСЛИ НА ФОТО ВСЕ КАК НАСТОЯЩЕЕ, В ДИНАМИКЕ ФАЛЬШИВКУ ОТЛИЧИТ ДАЖЕ РЕБЕНОК.

SILENT HILL 3 – ИГРА УЖАСОВ. ТОЛЬКО ЭТИМ МОЖНО ОБЪЯСНИТЬ ДУГЛАСА, КОТОРЫЙ СДЕЛАН ИЗ РЕЗИНОВЫЕ РУКИ И СТЕКЛЯННЫЕ ГЛАЗА.



UNCANNY VALLEY: МНЕНИЯ

«Мы имеем дело со сложным феноменом, на который как прямо, так и косвенно влияет множество факторов. Среди них – взаимодействие внешнего вида и поведения наблюдаемого объекта, привычки, возраст и жизненный опыт наблюдателя. К сожалению, на данный момент (декабрь 2005 г. – В. К.) мы не обладаем необходимым объемом данных, чтобы достаточно четко структурировать отношение разных возрастных групп к человекообразным андроидам».

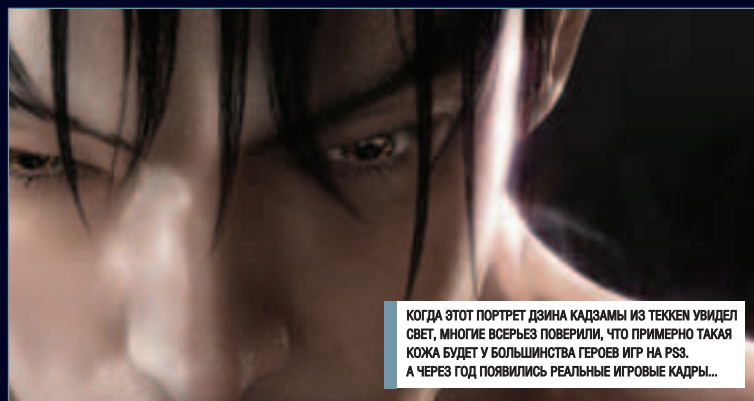
Хироси Исигуро, профессор Осакинского университета, глава лаборатории адаптивных механических систем.



СУДЯ ПО ИЛЛЮСТРАЦИИ, ПОД ЛИЧНОЙ ЦЕНТРАЛЬНОГО ПЕРСОНАЖА RULE OF ROSE СКРЫВАЕТСЯ КАК МИНИМУМ МЕДСЕСТРА ИЗ SILENT HILL.



НЕТ, ВЫ ВГЛЯДИТЕСЬ В ЭТО ЛИЦО. НРАВИТСЯ? ЧЕСТНО? ХОТИТЕ НА ТАКОЙ ЖЕНИТЬСЯ? ТО-ТО ЖЕ.



КОГДА ЭТОТ ПОРТРЕТ ДЗИНА КАДЗАМЫ ИЗ ТЕККЕН УВИДЕЛ СВЕТ, МНОГИЕ ВСЕРЬЕЗ ПОВЕРИЛИ, ЧТО ПРИМЕРНО ТАКАЯ КОЖА БУДЕТ У БОЛЬШИНСТВА ГЕРОЕВ ИГР НА PS3. А ЧЕРЕЗ ГОД ПОЯВИЛИСЬ РЕАЛЬНЫЕ ИГРОВЫЕ КАДРЫ...

постарался извлечь урок из провала Square Pictures, игровые компании рапортуют о переносе внешности знаменитых актеров в виртуальность — и плодят уродов. Художник Скотт Маклауд в своей книге Understanding Comics указывает, что читателю и зрителю гораздо проще идентифицировать себя с персонажем, изображенным схематично. Посмотрите на Гарфилда, Дилберта, Петровича, Симпсонов или героев Penny Arcade. Когда герой лишь намечен, мы его додумываем, заполняя пустоты собственным восприятием. Значение имеют детали, не детализация. Пикассо и Матисс творили, исходя из деталей. Их выраженные через детали персонажи — образные и яркие, они моментально запоминаются. Силу художественного образа ценят аниматоры Pixar, единожды обжег-

шиеся в «Долине жути». Компьютерный младенец в оscarоносной короткометражке Tin Toy (1988) так испугал маленьких зрителей, что с тех пор студия уделяет особое внимание восприятию аудиторией человекообразных персонажей, старательно избегая излишней натуральности. Дизайнер персонажей «Суперсемейки» (2004) Тони Фусиле говорит, что обратился к стилизации не потому, что студия не могла позволить себе реалистичных героев — Pixar намеренно избегала ловушки Uncanny Valley. Вместо «Суперсемейки» в эту ловушку угодил «Полярный экспресс» (2004) Роберта Земекиса: CG-персонажи фильма делались с замахом на достоверность — и вызвали подспудную неприязнь зрителей и критиков. К слову, характерный пример ухода от проблемы — игровой сериал Tomb Raider, чьи авторы изначально

дистанцировали стилизованную игровую модель и девушек, исполняющих роль Лары Крофт. На родине Масахири Мори дела обстоят несколько иначе. Хотя первенцами в области трехмерной анимации были американцы, Страна восходящего солнца быстро втянулась в новую отрасль. Во второй половине девяностых в Токио как грибы после дождя росли крохотные студии трехмерной графики, заказами их обеспечила индустрия видеоигр. Хотя многие ранние опыты японских CG-художников стали экскурсией в «Долину жути» (герои первой части Tekken до сих пор сняты игрокам в кошмарах, а в облике призванной демонстрировать мощь PlayStation 2 модели Рэйко Нагасе странным образом соединились толика очарования и ряд отталкивающих черт), со временем ситуация выправилась. Японцы выбыли

из гонки за призраком, устранились по собственному желанию. Законодатель местной моды, графическое подразделение Square Enix пошло своим путем, положив в основу передовые разработки Square Pictures и помножив их на философию Pixar. Главной на сегодняшний день удачей — и свидетельством того, что студия движется в верном направлении, — стал фильм «Последняя фантазия VII: дети пришествия» (2005), где ужасы Uncanny Valley удалось обойти, несмотря на, казалось бы, высочайший реализм происходящего на экране. В Square Enix просто повторили свое достижение шестилетней давности на новом технологическом уровне: как и персонажи Final Fantasy VIII (PSone, 1999), герои «Детей пришествия» не созданы по образу существующих людей — в их основе лежат рисунки Тэцуи Номуры. Да, движения Клауда,



ОКАЗЫВАЕТСЯ, ВОВСЕ НЕ ОБЯЗАТЕЛЬНО БЫТЬ СТОПРОЦЕНТНО НАСТОЯЩИМ, ЧТОБЫ ВЫГЛЯДЕТЬ КРУТО.



ХЕЙ-ХО, ГИПЕРРЕАЛИСТИЧНЫЙ ЗД-БОЕВИК ПРИШЕЛ НА ХВОХ. И ПРИВЕТ КЛОУНОВ!



ЗДРАВСТВУЙТЕ, Я КУКЛА ВУДУ ТАЙГЕР ВУДС. НЕТ, ПАПА КАРЛО ПОДОЙТИ НЕ МОЖЕТ.

1C АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ МУЛЬТИМЕЛИА

По вопросам отправки заказов
и условий работы
в сети - 1С:Мультимедиа
обращайтесь в отдел - 1С:
120098, Москва, ул. Б4,
дл. Соловьевская, 21,
Тел.: (495) 737-83-07,
Факс: (495) 881-44-07
1СР1С.ру, 1СМА (группа) 1С.ру

КОМПЬЮТЕРНАЯ ИГРА ПО ТРИЛОГИИ АЛЕКСАНДРА ЗОРИЧА

ЗАВТРА ВОЙНА



© 2006 ЗАО «1С». Все права защищены. © 2006 CryLand. Все права защищены. Сценарий © 2006 Александр Зорич





В KILLZONE ДЛЯ PS3 ГЕЙМЕРОВ ЖДЕТ ОТРЯД ТЯЖЕЛООРУЖЕННЫХ МАНЕКЕНОВ.



ОНИ ПОХОЖИ НА ИНОПЛАНЕТЯН, НО ОТПОРЖЕНИЯ НЕ ВЫЗЫВАЮТ. КРАСАВЧИКИ И КРАСАВИЦЫ. «ДЕТИ ПРИШЕСТВИЯ» — КАК ПОБЕДА НАД «ДОЛИНОЙ ЖУТИ».

Тифы, Рено, Айрис и остальных виртуальных «звезд» повторяют движения актеров, но внешность этих героев уникальна, а их лица отличает совершенно нереальная, идеальная ангельская красота, которая практически не встречается в жизни. Красота ошеломительная, эталонная, заслоняющая все шероховатости восприятия — эстетический взрыв, в эпицентре которого зритель вдруг перестает сопоставлять персонажей с реальными людьми. Наш мозг как бы соглашается: «Верно, таких людей не бывает. Но какая же прелесть!» Смежная проблема лежит в области этики. В 2002 году именно в японской видеоигре впервые был воплощен умерший к тому моменту актер. Дзюбэй Мицусеи, главный герой Oni-

musha 2: Samurai's Destiny, наделен портретным сходством с популярным киноактером Юсаку Мацудой, скончавшимся от рака в 1989 году. Своеобразный трибьют Сарсом был крайне неоднозначно воспринят в Японии, против выхода игры протестовали родственники и многие поклонники артиста. Чтобы лучше понять их реакцию, представьте себе плюшущую и поющую 3D-модель Андрея Миронова в игре на основе «Человека с бульвара Капуцинов» или, скажем, Виктора Цоя в интерактивном переложении «Ассы». Учтывая, во что Ubisoft превратила вполне живую Наоми Уоттс, бессмысленно надеяться, что результат подобной эксгумации будет похож на прижизненные записи кумиров.

Возлагать надежды на очередное поколение игровых систем опрометчиво. Вряд ли на PlayStation 3, Xbox 360 или Wii мы увидим фотореалистичных 3D-героев, которых невозможно будет отличить от актеров. Ладно Wii, там балом правят мультяшки Миямото, но Microsoft и особенно Sony делают четкий упор на реализм — а значит, кунсткамера игровых протагонистов будет пополняться. Безусловно, можно внять пиарщикам и убедить себя в естественности тех или иных образов — в конце концов, вид обладательницы силиконовых имплантатов давно уже ни у кого не вызывает оторопь. Можно играть пуштоголовыми марионетками, представляя, что это всамделишные звезды Голливуда и знаменитые спортсме-

ны. Привыкнуть, как показывает практика, рано или поздно удастся ко всему. Да только хочется надеяться, что прежде, чем мы окончательно сроднимся с этими ручными кадаврами, либо технология сделает долгожданный скачок вперед, либо разработчики наконец поймут бессмысленность попыток объять необъятное. Ну кому, скажите, охота отождествлять себя со страшилищами, из-за которых добрая половина нынешних игр превратилась в парад истуканов? «И вот стоишь, бывало, в очереди, вроде бы тут и Витька, и Роман, и Володя Почкин, а поговорить не с кем. Стоят как каменные, не мигают, не дышат, с ноги на ногу не переминаются, и сигарету спросить не у кого». Нам для этого нужна PS3? ■

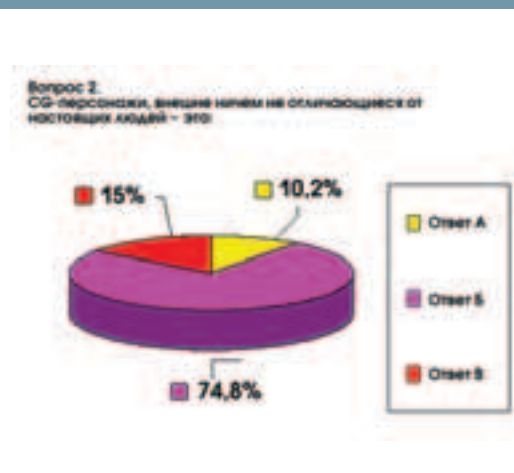
При подготовке этого материала я провел в своем блоге небольшой опрос с фиксированными вариантами ответов. За семь часов на два вопроса ответили 147 респондентов. Вопросы и варианты ответа выглядели так:

1. Технологии постоянно совершенствуются, реализм в видео- и компьютерных играх растет. Как вы относитесь к внешнему виду людей в современных играх?
 - а) Здорово смотрятся. Люди в играх стали очень реалистичные, часто от живых уже не отличить.
 - б) Что-то с ними не так. Сложно сказать, что именно. Вроде бы и люди, а глянешь — и становится не по себе.
 - в) Откровенно напрягает вид этих... манекенов. Это не люди. На них просто неприятно смотреть.
2. CG-персонажи, внешне ничем не отличающиеся от настоящих людей, — это:
 - а) Уже случившаяся реальность.
 - б) Дело ближайших десятилетий.
 - в) Недостижимо.



Диagramмы наглядно демонстрируют отношение срез русскоговорящей играющей аудитории к проблеме. Большин-

ство респондентов согласны, что героев игр с людьми путать рановато, и с оптимизмом смотрят в фотореалистичное будущее.



С подробными результатами опроса можно ознакомиться в Сети по адресу <http://www.livejournal.com/poll/?id=748359>.

АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ
1C МУЛЬТИМЕДИА

По вопросам отправки заказов
и условий работы
в сети - 1С:Мультимедиа
обращайтесь в фирму - 1С:
125096, Москва, в/ч 64,
ул. Селезневская, 31
Тел.: (495) 737-92-87
Факс: (495) 921-44-87
1c@1c.ru, 1c@1c.com, 1c.ru

НОВАЯ СТРАТЕГИЯ В РЕАЛЬНОМ ВРЕМЕНИ
ОТ СОЗДАТЕЛЕЙ ИГРЫ "ПЕРИМЕТР"

MAELSTROM™

БИТВА ЗА ЗЕМЛЮ НАЧАЛАСЬ



Codemasters™

© 2006, ЗАО "1С". © 2006, KDV Games. © 2006, Codemasters.



www.kdvgames.com



Автор:
Александр Трифонов
operf1@gameland.ru



ОТ ИЗОБРАЖЕНИЯ ТОНУЩИХ БОЙЦОВ ПРИШЛОСЬ ОТКАЗАТЬСЯ ПО ТРЕБОВАНИЮ ИЗДАТЕЛЯ.



«ПЛЯЖ ОМАХА» НА АНТИЧНЫЙ ЛАД.

«Войны древности: Спарта»



■ ПЛАТФОРМА:	PC
■ ЖАНР:	RTS
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Playlogic
■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	«Руссобит-M»
■ РАЗРАБОТЧИК:	World Forge
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	до 8
■ ДАТА ВЫХОДА:	I квартал 2007 года

■ ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:
Pentium 4 1.5 ГГц, 256 Мбайт RAM, видеокарта 128 Мбайт

■ ОНЛАЙН:
<http://new.russobit-m.ru/?page=tovar&itemID=72>

Леонид против Ксеркса

Игровые расы отличаются друг от друга не столь сильно, как в Warcraft III (все-таки, историческая RTS), но различий хватает. Спартанцы – наиболее продвинутая нация, особенно по части осадной техники, и с отличной пехотой. В армии персов много животных и слабых, но дешевых бойцов, а у египтян целых три жреца, а не один, как у остальных. Никакого шаманства, конечно: поднятие боевого духа соратников, лечение, отравление врагов.

Хорошее название – одна из главных составляющих успеха. Чем оно лаконичнее, тем легче его запомнить, даже если оно не имеет никакого отношения к геймплею (взять хотя бы Quake), ну а уж когда заголовок отражает суть игры – лучшего и желать нельзя. Но у «Спарты» есть и третий плюс – она вызывает одинаковые ассоциации что у русского, что у американца, что у немца. Одним только названием, впрочем, достоинства этой RTS не исчерпываются. Красивой графикой никого сейчас не удивишь, античной тематикой – тоже. Что остается? Например, конструктор юнитов. Идея отнюдь не новая, но реализованная весьма интересно. Всего есть три типа воинов: легкий, средний, тяже-

лый, и куча разнообразного оружия. Никто не запрещает взять самого бронированного бойца, выдать ему двуручный топор и лук в придачу – юнит получится мощный и универсальный. Только вот цена на него будет заоблачной, и, что более важно, пока один такой монстр «рождается» в казармах, противник успеет наплодить десяток более слабых и прийти в гости. Копья хороши против конницы, стрелы и дубинки –

против целей со слабой защитой, тяжелые мечи и топоры – для расщепления вражеских щитов. Кроме того, пехотинцу хоть и можно дать лук или пращу, он никогда не будет управляться с ними так же ловко, как произведенный в стрелковых казармах юнит. Армия, созданная без перекосов в ту или иную сторону – залог победы. Со временем бойцы прокачиваются и способны дорасти даже до героев.



ДЛЯ ШТУРМА РАЗВИТОЙ БАЗЫ ПОНАДОБЯТСЯ И ЛЕСТНИЦЫ, И ОСАДНЫЕ БАШНИ.



В МУЛЬТИПЛЕЕРЕ МОЖНО БУДЕТ ИСПОЛЬЗОВАТЬ ЗАРАНЕЕ СОЗДАННЫЕ НАБОРЫ ЮНИТОВ.

Камнепад



Одно из применений возможностей физического движка – устройство ловушек. Кучи камней или бревен, расположенных в удачном месте, с легкостью унесут в могилу целый отряд врагов. Как

только противник оказывается в зоне поражения, автоматически происходит обвал. Одна из миссий за греков полностью на это завязана. Персы наступают по узкому ущелью, а у игрока нет ничего,

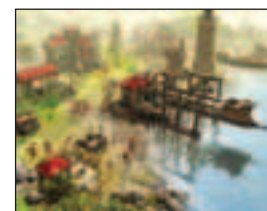
кроме горстки воинов и рабов. Единственный способ победить – понастроить (для чего и нужны рабочие) на стенках ущелья ловушек и направить их действие в нужную сторону.

Пригодится и оставшееся после убитых оружие: собрав его, не придется тратить на новое. Точно так же захватываются колесницы, катапульты, слоны, верблюды и кони: достаточно выбить прислугу или всадников.

В «Спарте» вообще нет кавалерийских юнитов как таковых, в конюшнях выращивают лошадей, а уж усадить на них можно кого угодно. В стычках животные получают травмы и рано или поздно погибают, особенно если берут

на таран вражескую пехоту, но до того успевают сменить пару-тройку хозяев. Примерно то же творится в морских битвах: если вы не расстреляли судно противника из катапульты и не протаранили (зрелище, кстати, незабываемое), есть смысл подплыть поближе и взять его на бордаж. Анимировано все просто замечательно: при развороте гребцы одного борта поднимают весла, а те, что с другой стороны, наоборот, опуска-

ют, да еще и встают со скамей, чтобы удержаться. Воины же закидывают крючья, стягивают корабли и спрыгивают на вражескую палубу. Если повезет, галера станет вашей. Тут же проявляется еще одна особенность игры: полноценное использование физической модели: корабли обладают инерцией и по ветру движутся быстрее. Ветер вообще штука опасная: одно загоревшееся от факелов вражеских солдат здание – немалая угроза для всей базы, если постройки расположены слишком близко друг к другу. А попытки починить польхающий амбар с подветренной стороны приведут только к гибели рабочих, не говоря уж об обломках рухнувшей кузницы или крепостной стены. Даже полет каждой стрелы или снаряда катапульты честно просчитывается: ricochets от земли, сложность попадания по быстро движущейся цели. Все прочие компоненты достаточно традиционны: кампании по десятку миссий за каждую из трех сторон, скримиш, мультиплеер на 8 персон, редактор карт и юнитов. Но, как показывает практика, революционных новшеств должно быть в меру, и увлечение ими, кроме затянутой разработки, ничего не дает. Сотрудники воронежской студии это понимают – остается только пожелать им удачи. ■



Кузница миров

Так уж получилось, что в гости к World Forge мы приехали в разгар знаменитого аниме-фестиваля. И пока отдельные несозначательные сотрудники наслаждались жизнью и гуляли по Воронежу, ваш покорный плотно общался с разработчиками. Но поездка все равно удалась.



ВПЕРЕДИ – ЦАРЬ ЛЕОНИД, СПАРТАНСКИЙ ГЕРОЙ. КАК В ИСТОРИЧЕСКОМ, ТАК И В ИГРОВЫМ СМЫСЛЕ.





Автор:
Александр Трифонов
operf1@gameland.ru



МЕЧ НАД СТЫГОМ ОТРЯДА ПОКАЗЫВАЕТ, ЧТО НА ЭТОМ ХОДУ ОН ЕЩЕ НЕ АТАКОВАЛ.



УГРОМ ХВАТЬ-НОГА, ГЕРОЙ ОРКОВ. ОДНИМ МАХОМ ДЕСЯТЕРЫХ ПОБИВАХОМ.

«Кодекс войны»

Шустрые поганки

Дизайнеры стараются подчеркнуть колорит каждой расы. Так, орда – достаточно неоднородное собрание из орков, троллей и гоблинов. Последние – слабые, трусливые и ленивые создания, которые вполне способны остаться в захваченном городе и не пойти дальше, игнорируя приказы игрока. Вооружены они чем попало, и апгрейды это прекрасно отражают: прямые стрелы у отряда лучников – и то предмет гордости, не говоря уж о железном оружии.

■ ПЛАТФОРМА:	PC
■ ЖАНР:	wargame
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	не объявлен
■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	«1С»
■ РАЗРАБОТЧИК:	Ino-Co
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	не объявлено
■ ДАТА ВЫХОДА:	I квартал 2007 года

■ ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:
P4 1.5 ГГц, 512 Мбайт RAM, видеокарта 128 Мбайт

■ ОНЛАЙН:
http://games.1c.ru/codex_of_war

Отечественные разработчики осваивают все больше жанров. Даже в столь нишевом виде, как варгеймы, нам есть чем гордиться: детище минчан Massive Assault – признанный всеми ценителями проект. А в начале следующего года компанию ему составит «Кодекс Войны» (Mythic Wars на Западе) от студии Ino-Co. Родословная у игры более чем достойная: немалая часть создателей работала над первыми «Звездными Волками», движок – от «Магии Крови», а как образец для подражания – древний, но не утративший актуальности варгейм Fantasy General. Сценаристы придумали целый мир и эпический сюжет, но причина вынесенной в название войны весьма незатейлива: орки снова что-то не по-

делили с людьми. Позже в противостояние вмешаются еще две расы (эльфы и пока не названная), но кампаний будет только три. В каждой есть герой, который переходит из миссии в миссию вместе с войсками. Он очень силен, но и гибель его означает конец игры. Поскольку выбранный жанр предполагает обстоятельный подход со стороны игрока, дизайнеры всячески поощряют тактический гений. Прош-

ли миссию за как можно меньшее количество ходов? Выполнили побочные задания? Сохранили все войска? Захватили все города? Получайте плюшки: дополнительный опыт, деньги и ценные артефакты. Тут же восполняются потрепанные в бою отряды, закупаются новые или апгрейдятся старые. И речь не просто о повышении параметров: при достаточном количестве набранного опыта гоблинов с колями можно



ЛУЧНИКИ ОТВЕЧАЮТ НА ДИСТАНЦИОННЫЕ АТАКИ ПРОТИВНИКА.



У ВОИНОВ С ДРЕВКОВЫМ ОРУЖИЕМ ЕСТЬ БОНУС К АТАКЕ ПРОТИВ КОННИЦЫ.

Магия приближения



При положении камеры по умолчанию мы управляем одиночными юнитами, но стоит приблизиться, как перед нами разворачиваются кровопролитные стычки (количество воинов в отряде

зависит от рода войск) и вместо убавляющихся единиц здоровья мы видим гибнущих бойцов. И никаких клонов – каждый гоблин хотя бы формой щита или шлемом, но отличается от ос-

тальных. Правда, герои, юниты-маги, артиллерия или драконы не «размножаются» при наезде камеры. Но тем интереснее наблюдать, как герой расшвыривает десятки вражеских пехотинцев.

превратить в лучников, а можно усадить на волков – всего есть 9 родов войск, открывающихся по мере прохождения.

Миссии полностью пошаговые. В начале нужно выставить войска на отведенном для этого месте, и часть отрядов придется оставить в резерве (летающие юниты, кстати, ставятся поверх сухопутных, на том же гексе). Захват городов, помимо приносимых ими денег, дает новые гексы для «вы-

садки». Бойцы передвигаются с различной скоростью, которая, к тому же, зависит от типа местности и времени года – зимой по болоту не погуляешь, как по дороге, но все же, будешь двигаться быстрее, чем летом. Лес дает отличную защиту от стрел, и в нем можно устраивать засады, а с холма открывается лучший вид. Последствия столкновения двух даже равных по силе отрядов достаточно непредсказуемы. Важно все: боевой

дух воинов, имеющиеся у них апгрейды, прикрывают ли жертву стрелки, находится она в чистом поле или за стенами... Может статься, что враг вообще не получит повреждений. Ну а при благоприятном исходе он бежит и освободит гекс. Раненных в стычке можно восстановить, пропустив ход и отдохнув (если рядом нет противника). А взамен выбитых бойцов можно нанять новых (на деньги, получаемые за захват городов), но тогда снижается общий опыт.

А опыт – штука очень полезная. При каждом повышении уровня на выбор даются три улучшения: атаки или защиты, здоровья или добавления числа ходов. Или, например, способность перед рукопашной схваткой метнуть во врага топоры. А юниты-маги получают новые заклинания. Каждая чара, кстати, применяется только несколько раз за миссию, и не стоит тратить все «заряды» в начале боя. За выполнение побочных заданий вам могут подарить артефакт, который можно выдать какому-нибудь отряду.

Венчает же эту мечту варгеймера идущий в комплекте редактор карт (который, правда, может отложиться до add-on'a) – и, думается, за регулярными пополнениями «атласа» на фанатских сайтах дело не встанет. ■

Верный слуга

Хотя в пошаговой игре невероятной реакции от игрока никто не требует, удобство управления ценится всегда. Нам показывают, кто еще не атаковал и не передвигался, и заботливо спрашивают, точно ли мы хотим завершить ход, не задействовав отряд. И никаких лишних менюшек, отвлекающих от сражения.



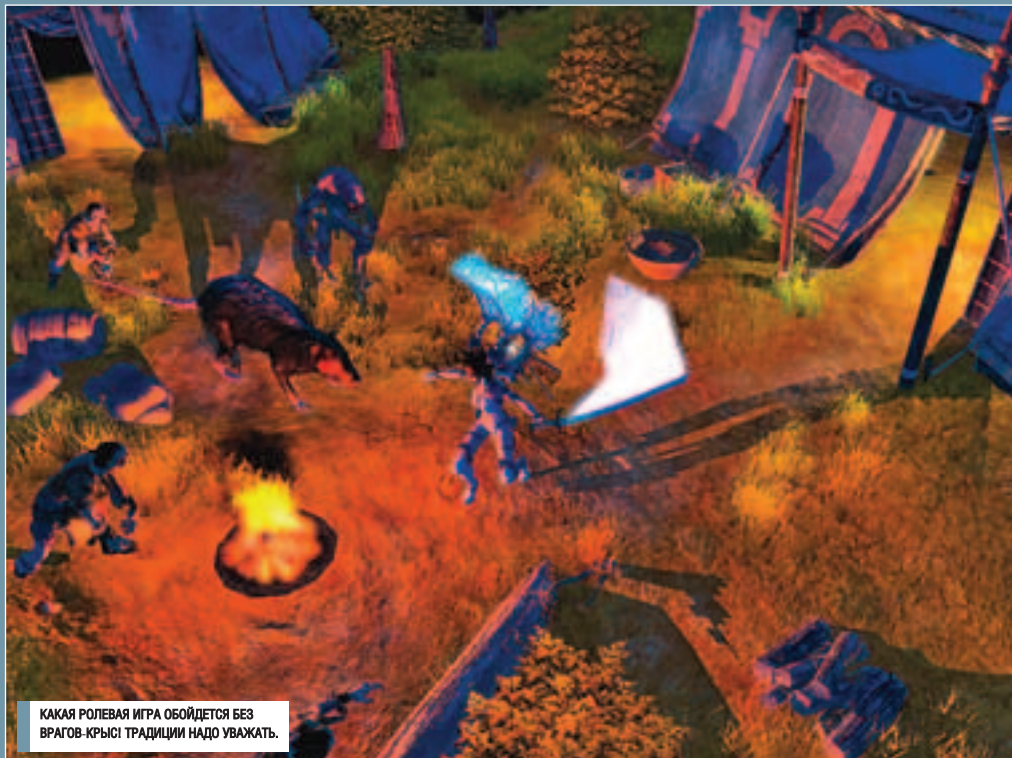
ТАКИМИ ВЕЛИКАНАМИ ОТРЯДЫ ВЫГЛЯДЯТ ИЗДАЛЕКА.



ЭФФЕКТОМ HDR РАЗРАБОТЧИКИ ЗЛУПОТРЕБЛЯЮТ НЕ МЕНЬШЕ, ЧЕМ СОЗДАТЕЛИ OBLIVION.



ДЕВУШКА НОЧЬЮ ВЫХОДИТ ИЗ ДОМА. КУДА ОНА ИДЕТ, СОМНЕНИЙ НЕТ: КО- НЕЧНО ЖЕ, КРОШИТЬ МОНСТРОВ!



КАКАЯ РОЛЕВАЯ ИГРА ОБОЙДЕТСЯ БЕЗ ВРАГОВ-КРЫСЫ ТРАДИЦИИ НАДО УВАЖАТЬ.



Автор:
Денис Гусев
gusev@gameland.ru



■ ПЛАТФОРМА:	PC
■ ЖАНР:	action/RPG
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Take-Two Interactive
■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	«Акелла»
■ РАЗРАБОТЧИК:	Ascaron
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	не объявлено
■ ДАТА ВЫХОДА:	IV квартал 2006 года

■ ОНЛАЙН:
<http://www.sacred2.de>

Sacred 2: Fallen Angel

Sacred 2 еще не была официально анонсирована, а в Сети уже появились фанатские сайты с эксклюзивной информацией.



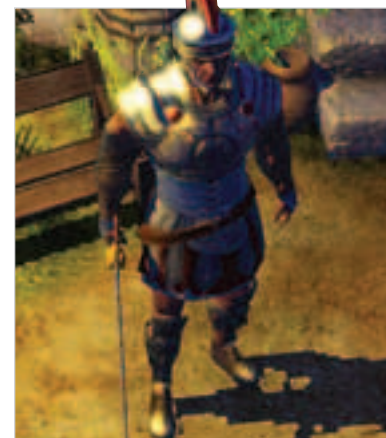
Когда первая часть Sacred еще находилась в разработке, а «Акелла», российский издатель игры, осторожно снабжала ожидающих ознакомительной информацией, в успех Ascaron мало кто верил. К первым публикациям в российских игровых изданиях тогда отнеслись крайне недоверчиво: мол, не дано немцам выскоккам обойти Diablo, Neverwinter Nights или Dungeon Siege. Но Sacred неожиданно прогремела. И в Рунете один за другим стали появляться сайты, посвященные Sacred. Сейчас их насчитывается с десяток, если не больше. Разработка Sacred 2, как ни странно, не сопровождалась большой информационной шумихой, однако на популярность игры это ничуть не повлияло. Скорее, даже наоборот – поклонники предыдущей части проявили инициативу и начали поддерживать проект еще жарче. Причем, не только в России. Пока в Ascaron играют в молчанку (демонстрацию на E3 короткого заставочного ролика, сопровождавшуюся малосодержательными комментариями, сложно назвать полноценным анонсом), поклонники сами устраняют информационные пробелы в освещении процесса создания Sacred 2 – рождаются в блогах сотрудников Ascaron,

тщательно фильтруют каждое сообщение на форумах, хоть как-то связанное с игрой. Уже не секрет, что по механике Sacred 2 мало чем будет отличаться от Sacred, а главным ее преимуществом перед продолжением Newwinter Nights, выходящим в сентябре, будет мощный графический движок (реалистичные тени и освещение, около 4000 полигонов на каждого героя) и поддержка новейшего физического чипа PhysX. Кроме того, известно, что действие Sacred 2 развернется на территории, по своим размерам вдвое превышающей игровую площадь Sacred, за 1000 лет до событий первой части, а количество героев возрастет до шести. Также появится возможность расправляться с противниками при помощи подручных средств – не зря же было заключено соглашение с AGEIA, автором PhysX. Что касается точной даты выхода, то она, к сожалению, пока не определена. Есть предположение, что Sacred 2 выйдет уже осенью. Хотя, учитывая скрытность Ascaron, это предположение может быть в той же степени справедливым, что и другое, полностью ему противоположное: Sacred появится не раньше зимы будущего года. Будем ждать новых разведанных. ■

BOARDОВЫЕ САМОПИСЦЫ

Подборка важнейших на сегодня заметок о Sacred 2, составленная посетителями русских форумов зарубежных boards из официальных заявлений Ascaron:

- 11 августа 2005 года. Ascaron начала сотрудничать с компанией TinCat, которая занимается поддержкой и разработкой программного обеспечения, служащего для улучшения и стабилизации работы онлайн-сообществ.
- 20 сентября 2005 года. Подписан договор с компанией AGEIA Technologies, которая занимается разработкой чипа для физических процессоров – AGEIA PhysX SDK.
- 27 сентября 2005 года. Ascaron объявила о сотрудничестве с фирмой Купон. После подписания контракта в Sacred 2 будет использоваться технология Kuparse, которая существенно увеличивает скорость обработки больших территорий, содержащих множество NPC и монстров.
- 8 февраля 2006 года. Подписан контракт с графической студией Virgin Lands Animated Pictures, занимающейся созданием трехмерных моделей героев, монстров и NPC. Один из них – на картинке.





ОДИН ИЗ ДЕВЯТИ ЗАЯВЛЕННЫХ ПЕЙЗАЖЕЙ И ОДИН ИЗ ТРЕХ ТИПОВ ГОРОДСКОЙ АРХИТЕКТУРЫ.



КАМЕННЫЕ АРКИ В ГУСТЫХ ЗАРОСЛЯХ. ЗДЕСЬ БЫЛ ОБЛИВОН.



НЕОБЫЧНЫЙ МИР ПОРАДУЕТ НАС НАСТОЯЩИМИ СТИМТАНК-МОНСТРАМИ ВРОДЕ ЭТОГО ДРАКОНА.



PC



PLAYSTATION 2



GAMECUBE



XBOX



GBA



N-GAGE

Автор:
Денис Гусев
gusev@gameland.ru



■ ПЛАТФОРМА:	PC
■ ЖАНР:	action/RPG
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Monte Crist
ИЗДАТЕЛЬ:	«Акелла»
■ РАЗРАБОТЧИК:	Kyivs Games
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	до 8
■ ДАТА ВЫХОДА:	октябрь 2006 года

■ ОНЛАЙН:
<http://www.ky.com.ua/projects.html>

Silverfall

Украинские разработчики трудятся над фэнтезийной RPG с продвинутой графикой и удивительным сюжетом.



«Silverfall. Полевая игра в стиле фэнтези для PC. Современная 3D-графика и потрясающий сюжет! В игре мы используем последние графические технологии». Нет, это не текст на обратной стороне коробки диска, купленного в переходе метро. Это описание RPG Silverfall, вывешенное на официальном сайте игры. «В тылу врага 2» еще нет, Xenus – не то, «S.T.A.L.K.E.R.» давно замурована в бетонный саркофаг. Какой игры остается ждать от Украины? Конечно же, Silverfall!

Когда в этом году на известной лонджелесской игровой ярмарке Silverfall впервые показали западным игрокам, только и было разговоров о том, «как же все-таки украинская игра похожа на Diablo от Blizzard». Сравнение лестное, но скриншоты вызывают ассоциации скорее с консольными RPG: партия из настоящего мачо, волшебницы и громилы с двуручником, и мультиязычная графика с использованием технологии cell-shading.

А сюжет так и вовсе напоминает Arcanum: веками державшаяся

власть волшебников начинает слабеть после изобретения гоблинами парового двигателя и пороха, и герой вместе со своими спутниками оказывается в центре конфликта между технологией и магией. Принимаемые нами решения оказывают влияние не только на судьбу мира, но и на то, какие умения станут доступны для изучения персонажам: темные и светлые заклинания или огнестрельное оружие и взрывчатка?

Как сказано в описании, Silverfall сочетает в себе проверенные временем RPG-традиции и современные графические технологии. С одной стороны – «тридцать пять различных видов монстров, девять пейзажей с тремя типами городской архитектуры, двенадцать подземелий, двадцать пять часов квестов, сто пятьдесят характеристик и целый арсенал оружия», а с другой – «продвинутое освещение, реалистичные блики на воде, смена дня и ночи». Но разве все это главное в настоящей украинской игре? В настоящей украинской игре ценно соседство ее разработчиков с Россией. Поэтому – ждем. ■

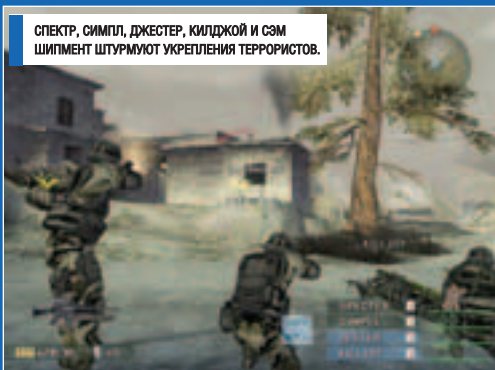
Словоблудие

Желая соответствовать лучшим восточноевропейским традициям, киевская студия Kyivs Games составила название своего хита из двух английских слов, в общем-то, ничего особенного не значащих, и, совместив их нехитрым способом, придала названию таинственности и загадочности. Silver (прил. «серебряный», «седой»; сущ. «серебро») + fall (сущ. «падение», «водопад», «осень») = silverfall (то ли «серебрянная осень», то ли «седое падение», то ли «сребропад»). Получается что-то весьма звучное и необычное. Хотя, если покопаться в других значениях, можно предположить, что silverfall это от «silver foil», «фольга». Такая же блестящая и шуршащая.





В КООПЕРАТИВНОЙ КАМПАНИИ МЕСТО БЕЗМОЗГЛЫХ А-НА-ПАРНИКОВ ЗАЙМУТ САМЫЕ ЧТО НИ НА ЕСТЬ ЖИВЫЕ ЛЮДИ.



СПЕКТР, СИМПЛ, ДЖЕСТЕР, КИЛДЖОЙ И СЭМ ШИПМЕНТ ШТУРМУЮТ УКРЕПЛЕНИЯ ТЕРРОРИСТОВ.



СЛЕДУЮЩАЯ ЧАСТЬ SOCOM ПОСТРОЕНА НА ТОМ ЖЕ ДВИЖКЕ, ЧТО И ПЕРВЫЕ ТРИ.



Автор:
Игорь Сонин
zontique@gameland.ru



■ ПЛАТФОРМА:	PlayStation 2
■ ЖАНР:	action
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	SCEE
■ РОССИЙСКИЕ ДИСТРИБЬЮТОРЫ:	«Софт Клуб», Vellod
■ РАЗРАБОТЧИК:	Zipper Interactive
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	до 32
■ ДАТА ВЫХОДА:	ноябрь 2006 года

SOCOM U.S. Navy SEALs: Combined Assault

■ ОНЛАЙН:
<http://www.us.playstation.com/PS2/Games/SCUS-97545/0GS>

Тех же щей, да погуще влей!



Если Microsoft зарабатывает деньги, продавая карты для Perfect Dark Zero на Xbox Live Marketplace, почему бы Sony не поступить так же? Найти отличия между разными частями спецназовского сериала SOCOM всегда было непросто, а теперь команда в Zipper, кажется, даже не стараться сделать что-то новое. Combined Assault – это якобы четвертая игра сериала, которая в мультиплеере сохраняет полную совместимость с SOCOM 3: U.S. Navy SEALs. Это означает, что карты, режимы игры, модели героев и виды оружия из предыдущей части в полном составе переберутся в следующую – равно как недостатки движка и ошибки сетевого кода. Новости с фронтов: умельцы нашли способ заходить сразу в два сетевых матча SOCOM одновременно, используя настройки только из первого. Это позволяет злоумышленнику носить запрещенное оружие или возродиться в тех играх, где остальные умирают навсегда. Разработчики наверняка залатают

ошибку в патче, который будет включен в состав Combined Assault. Само собой, покупателям обещан шаблонный набор прочих обновок: оружия побольше, искусственный интеллект получше, фи-

зика поприличнее, свежие виды техники и дополнительные карты. Средства передвижения будут разделены на три группы: легкие машины «разведывательного» класса, быстрые, но безобидные транспортники и тяжелая техника. Новый сетевой режим игры – кооперативная кампания на четверых игроков, результаты прохождения которой будут заноситься в единый международный

рейтинг. Любую миссию из числа сюжетных можно будет переиграть со случайно созданным заданием в группе с тремя другими онлайн-выми морскими котиками. Разработчики впервые отступают от симуляторного канона: в кооперативных миссиях появляются аптечки, с помощью которых можно вернуть хорошее настроение себе или боевому товарищу. Точка, конец списка изменений. Каким SOCOM был, таким он и останется на PS2 уже, видимо, навсегда. ■



Браво!

Одновременно с Combined Assault будут изданы новые приключения поративных морских котиков – SOCOM: U.S. Navy SEALs Fireteam Bravo 2 для PSP. Младшенькая версия игры, в отличие от взрослой сестры, не сохранит совместимость с предыдущей частью. Те же, кто раскошелится на обе игры – Combined Assault и Fireteam Bravo 2, – смогут проходить их параллельно, обмениваясь информацией между консолями (как в OutRun 2006: Coast 2 Coast). Разработчики сделали так, что в регионе словно бы действуют две команды спецназа, «Альфа» и «Браво», которые обмениваются собранной информацией и уликами через USB-кабель. И, конечно, без этого никак не открыть все тайные бонусы PS2-версии.



GamePark®

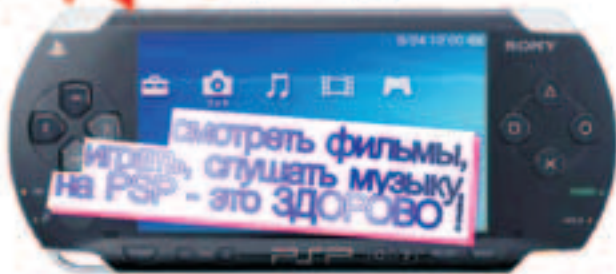
Сеть специализированных магазинов видеоигр

Заходи и выбирай свое!

ЛУЧШИЕ КОНСОЛИ



PSP



Microsoft



PS2

NINTENDO DS



XBOX 360

...а на сайте больше!
gamepark.ru

ЛУЧШИЕ ИГРЫ

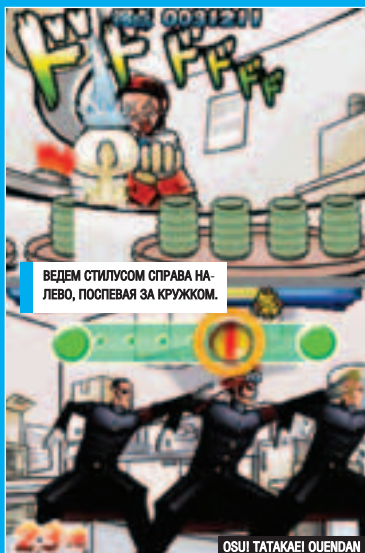


Имей выбор, знай где брать!



(495) 142-56-65
(495) 142-55-35

Активно развивающаяся компания приглашает на работу образованных, целеустремленных, инициативных людей, стремящихся много работать и зарабатывать. Звоните: (495) 22-128-22. Пишите: job@gamepark.ru.



ВЕДЕМ СТИЛУСОМ СПРАВА НАЛЕВО, ПОСЛЕВАЯ ЗА КРУЖКОМ.



ПОД ХОРОШУЮ МУЗЫКУ И УРОКИ ДЕЛАЮТСЯ ЛУЧШЕ.



МУЛЬТИПЛЕЕР УДОСТОИЛСЯ ОТДЕЛЬНЫХ СЮЖЕТОВ, ХОТЬ И ИСПОЛЬЗУЕТ ТЕ ЖЕ ПЕСНИ.



КОМАНДИР КАЙ УЧИТ КОМАНДУ АЗАМ ГЕЙМПЛЕЯ.



Автор:
Сергей «TD» Цилюрик
td@gameland.ru

■ ПЛАТФОРМА:	Nintendo DS
■ ЖАНР:	rhythm action
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Nintendo
■ РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:	«Новый Диск»
■ РАЗРАБОТЧИК:	INIS
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	до 4
■ ДАТА ВЫХОДА:	IV квартал 2006 года (США)
■ ОНЛАЙН:	

<http://www.nintendo.co.jp/ds/aosj>

Elite Beat Agents (Osu! Tatakae! Ouendan)

Элита музыкальных портативных игр в ожидании англоязычного издания.

Музыкальные игры – жанр весьма популярный. Вот только игровой процесс там сводится преимущественно к нажатию на заданные кнопки в такт ритму – и, как следствие, разнообразить оный процесс можно разве что, поменяв способ нажатия на кнопки. Аркадным автоматам в этом плане привольно – они себе могут позволить и датчики движения в Para Para Paradise, и имитацию диджейского пульта в Beatmania, и пластмассовые гитары в Guitar Freaks: играй – не хочу! С домаш-

ними приставками все несколько сложнее – но и для них соответствующая периферия появляется – вроде тех же датчиков да танцевальных ковриков. А вот с портативными консолями беда – аксессуары к ним особо не пришьешь, да и как с ними играть-то, не становясь всеобщим посмешищем? Вот и вы-

ходит, что музыкальные игры для карманных систем являют собой грустное (по сравнению с сочными аркадными альтернативами) отстукивание кнопок. За примерами далеко бежать не надо (в Японию, разве что – благо упоминаемые игры не выпускались за ее пределами) – Daigasso! Band Brothers для DS и Taiko no Tatsujin Portable для PSP строго придерживаются данной формулы. Однако ж, Nintendo DS не так проста. Она не только может воспроизводить сжатое аудио (а не довольствоваться MIDI, как в случае с Daigasso! Band Bros.) –

у нее есть то самое новое устройство ввода, которого недостает музыкальным играм. К чему это все? Да к тому, что качественная музыка и новый, интересный и чертовски затягивающий игровой процесс сошлись в игре под названием Osu! Tatakae! Ouendan. В центре внимания в «Оэндан» находится тацскрин. На нем появляются пронумерованные круги, вокруг которых сжимаются колесики, – и при наложении одного из колец на один из кружков, нужно ткнуть стилусом, зафиксировав получившуюся фигуру. Помимо простых кружочков, имеют-



САЙТО, РЮТА И СУДЗУКИ (OSU! TATAKAE! OUEENDAN)

Что такое «Оэндан»?



Сюжет в Osu! Tatakae! Ouendan преподносится в виде красочных манга-зарисовок. Предшествует каждому этапу история о том, как персонаж оказывается в беде и, отчаявшись, издает клич – «Оэндан!» В ответ на помощь ему приходит этот самый «Оэндан» – группа поддержки из трех сурового вида мужчин, призванных пробудить бойцовский дух и помочь преодолеть все преграды. Этап делится на 4-5 частей; после каждой из них следует сюжетная сценка, исход которой напрямую зависит от вашего успеха в упражнениях со стилусом. Впрочем, неудачи по ходу этапа не влияют на его концовку – неизменно положительную. Правда, дойти до нее зачастую не так-то легко...



К ВАШИМ УСЛУГАМ



ELITE BEAT AGENTS



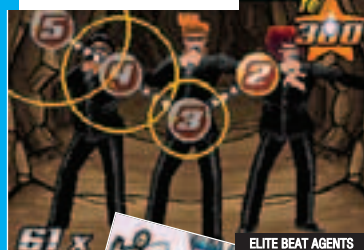
ОБЫЧНОЕ ВСТУПЛЕНИЕ. ВЫ ТАКИХ УВИДИТЕ МНОГО.



ELITE BEAT AGENTS



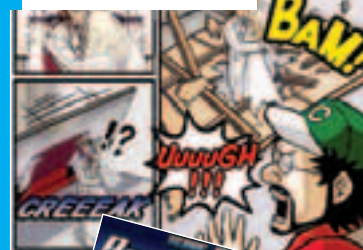
300 ОЧКОВ ЗА ИДЕАЛЬНОЕ ПОПАДАНИЕ В ТАКТ. ВСЕ ПО-ПРЕЖНЕМУ!



ELITE BEAT AGENTS



ГРАФИЧЕСКИЙ СТИЛЬ СОБЛЮДЕН, КОМИКСЫ ВЫГЛЯДЯТ НЕ ХУЖЕ МАНГИ!



«Оэндан» против «Агентов»: об известных отличиях вкратце

Elite Beat Agents – сверхсекретная служба правительства, возглавляемая бывшим агентом ЦРУ командиром Канном, призвана отвечать на крики о помощи воодушевляющим танцем. Этапы в «Агентах» будут также разбиты на несколько частей, но, в отличие от оригинала, тут уже обещают три различные концовки для каждого этапа в зависимости от результатов. Другим будет, судя по всему, и мультиплеер: в «Оэндан» можно и соперничать, и играть совместно – но лишь с помощью Multi-Card Play; в «Агентах» же обещается Download Play на четырех игроков. В общем, поживем – увидим. В конце концов, Elite Beat Agents (как и Osu! Tatakae! Ouendan) разрабатывается создателями Gitaroo Man, компанией iNiS, в чьей музыкально-игровой репутации сомневаться не приходится.



Из отстукивания по кнопкам в такт ритму игровой процесс превратился чуть ли не в дирижирование!

ся и «протяжки», за которыми необходимо поспевать, не отрывая стилус от тачскрина, и диск размером с весь экран, который надлежит крутить по возможности быстро. Всего-то! А новизна? В «обычных» музыкальных играх имелось ограниченное число кнопок для нажатия. Здесь же – целый экран, и никогда не знаешь, где появится следующий кружочек. Таким образом, из «слепого» перестука кнопок в такт ритму игровой процесс превращается чуть ли не в дирижирование! Прибавьте к этому броский стиль, веселые и запоминающиеся сценарии да великолепнейший саундтрек из зажигательных хитов J-pop и J-rock – получится игра, которую просто непринципиально пропускать! Резюме уместно лишь в обзоре? Да эта статья и была бы обзором, ка-

бы не одно «но». На прошедшей E3 Nintendo анонсировала проект под названием Elite Beat Agents – и одного взгляда на игровой процесс «Агентов» было достаточно, чтобы понять: перед нами – «Оэндан». Впрочем, уже ясно, что все, кроме геймплея – персонажи, сюжеты, песни, – будет заменено в процессе «перевода». И именно поэтому мы рекомендуем не ждать осени, а приобрести любимым доступным способом (через Интернет, например – онлайн-магазины вроде playasia.com доставляют в любую точку планеты) японский оригинал – не пожалеете! А осенью, когда Elite Beat Agents увидит свет, мы обязательно поведаем вам, как сильно изменился «Оэндан», насколько хороши новые герои и наполнен ли саундтрек безумной энергетикой оригинала. ■

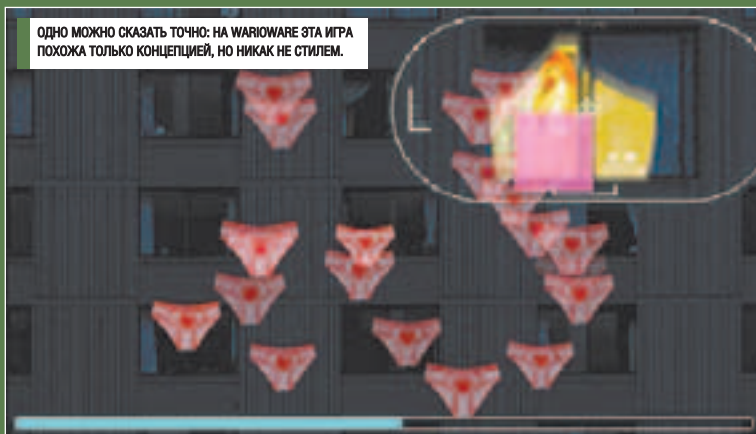


ДЕРЕК, МОРРИС И ДЖЕЙ (ELITE BEAT AGENTS)

Список песен из Osu! Tatakae! Ouendan

- Asian Kung-fu Generation – Loop & Loop
- 75R – Melody
- Morning Musume – Koi no Dance Site
- Ulfu! – Guts da ze!!
- The Blue Hearts – Linda Linda
- Tomoyasu Hotel – Thrill
- nobodyknows+ – Kokoro Odoru
- B'z – Atsuki Kodo no Hate
- Linda Yamamoto – Neraichu
- Kishidan – One Night Carnival
- Road of Major – Taisetsu na Mono
- Hitomi Yaida – Over The Distance
- Orange Range – Shanghai Honey
- The Yellow Monkey – Taiyo ga Moete iru
- L'Arc-en-Ciel – Ready Steady Go





ОДНО МОЖНО СКАЗАТЬ ТОЧНО: НА WARIOWARE ЭТА ИГРА ПОХОЖА ТОЛЬКО КОНЦЕПЦИЕЙ, НО НИКАК НЕ СТИЛЕМ.



Автор:
Сергей «TD» Цилюрик
td@gameland.ru



■ ПЛАТФОРМА:	PlayStation Portable
■ ЖАНР:	puzzle/party game
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Atari
■ РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:	не объявлен
■ РАЗРАБОТЧИК:	zSlide
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	не объявлено
■ ДАТА ВЫХОДА:	IV квартал 2006 года

■ ОНЛАЙН:
<http://www.hotpxl.com>

Hot PXL

У серии WarioWare до сих пор не было ни одного толкового подражателя. Вот, кажется, он и появился!

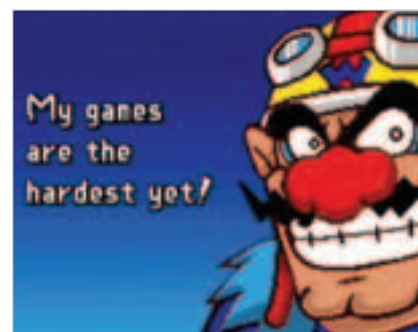


Само собой, хитрые ребята из издающей Hot PXL конторы нас пытаются убедить, что дело мы имеем с инновационным и уникальным проектом. Только вот незадача: мы-то в курсе, что концепция мимолетно пролетающих одна за другой микро-игр уже была до этого успешно воплощена аж в четырех играх серии WarioWare от Nintendo. И ждем от Hot PXL не бури в стакане, а прилежного списывания – без обидных проколов. Согласно канону, в Hot PXL будет наличествовать некое подобие

сюжета, для придания игре определенного стиля. Главный герой – скейтбордист Dion, путешествующий по пиксель-цифровому миру. Целевая аудитория Hot PXL становится вмиг очевидной – модные хиповые тинейджеры, несомненно, оценят выполненную в уличном антураже игру, не требующую от них внимания ни к сюжету, ни к геймплею. Отсутствие глубины игрового процесса их не покоробит – не искушенные геймеры, в конце концов. Зато доступность очень даже порадует. Да и саундтрек из современных хитов хип-хопа и R'n'B станет бальзамом на душу американских подростков. А вот опытным игрокам Hot PXL вряд ли сможет предложить что-то новое. WarioWare с каждой частью подчеркивала разные грани геймплея, выжимая все новые преимущества «железа» (тут и микрофон, и датчики движения, и сенсорный экран). А все «уникальные способности» PSP, фигурирующие в анонсах, сводятся к возможности подключиться к компьютеру да скачать с Интернета новые микро-игры и... «прочие бонусы». Маловато будет!

Варио и все-все-все!

Для тех, кто пропустил наши предыдущие выпуски, где серия WarioWare расписывалась во всей красе, напоминаем, что родилась она на GBA, а затем разошлась по всем остальным консолям Nintendo, умело используя возможности соответствующих платформ. Так, в Mega Party Game\$ на GameCube участвовало до 4 человек одновременно; Touched! для DS вовсю использовала тачскрин, а Twisted! для GBA – встроенный в картридж гироскоп. Само собой, Smooth Moves для Wii также продемонстрирует, на что способен ее инновационный контроллер. Как ни крути, PSP блекнет в сравнении.



Всего же микро-игр обещается аж две с лишним сотни; значительная часть их основана на классических аркадных хитах Atari. Как и в WarioWare, сложность (и, чего греха таить, азарт) Hot PXL достигается за счет быстрой смены микро-игр – победить в любой из них крайне просто, но догадаться за полторы-две секунды, что именно нужно сделать в данный момент, – никак

нет. Будет и мультиплеер, причем как в виде пошаговых дуэлей, так и в качестве массового развлечения для больших компаний PSP-энтузиастов. В итоге мы ждем клон первой WarioWare с прилизанной графикой, обилием ссылок на архаизмы от Atari и уличным стилем, не очень-то близким нам, обитателям страны замороженных фруктов и разноцветных медведей. ■



ВОСХОЖДЕНИЕ НА ТРОН

ПРИКЛЮЧЕНИЕ
ПОШАГОВАЯ ТАКТИКА
РОЛЕВАЯ ИГРА

Огромный мир для исследования: три материка, города и замки, а также населенные монстрами бескрайние поля, леса, ущелья и долины.

Эпические пошаговые сражения: герои, ведущие за собой в битву многочисленные отряды воинов и магов, мятежные феодалы, разбойники, монстры - на войне все будут при деле.

Разнообразные задания: уничтожить главаря бандитов, доставить письмо, выиграть пивной чемпионат - настоящий герой не гнушается никакой работы, если она сулит выгоду!



«С ВОСТОКА В ЛАДЬЕ МУС- ПЕЛЯ ЛЮДИ ПЛЫВУТ ПО ВОЛНАМ, А ЛОКИ ПРАВИТ...»



НАДЕЕМСЯ, ЧТО КРАСИВОЕ МО- РЕ И КОРАБЛИ С ПУШКАМИ БУ- ДУТ В ЭТОЙ ИГРЕ К МЕСТУ.



ЕСЛИ СУДИТЬ ПО ГИГАНТСКОМУ МОЛОТУ, ИЗОБРАЖЕННЫЙ – НЕ КТО ИНОЙ, КАК ТОР. НО ЕСЛИ СУДИТЬ ПО ОКРОВАВЛЕННОМУ ГЛАЗУ...



Автор:
Денис Гусев
gusev@gameland.ru



■ ПЛАТФОРМА:	PC
■ ЖАНР:	action/RPG
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	не объявлен
■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	«Акелла»
■ РАЗРАБОТЧИК:	Cyanide studio
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	не объявлено
■ ДАТА ВЫХОДА:	сентябрь 2006

■ ОНЛАЙН:
<http://www.loki-game.com>

Loki

Новая RPG от Cyanide – изящный выход из положения, когда выпуск игры под названием «Мухаммед» равносителен самоубийству.



Пока весь религиозный мир бьется в отчаянной истерике, осуждая выпуск комиксов про известного мусульманского пророка, французская студия Cyanide смело обходит запретные темы, изящно доказывая, что от истинного игрового искусства не уйдет никто и ничто. Взяв за основу сюжета популярные скандинавские мифологические зарисовки, за века существенно измененные и переосмысленные, и перенеся в трехмерное пространство образ сурового бога Локи, Cyanide открыто объясняет всем, как надо относиться к религии, тем более, когда дело касается северных эпических преданий, связанных с родовыми проклятиями, – одними из самых страшных и таинственных. Cyanide не боится ничего, даже гнева богов, и отважно гнет свою линию. Если был Zeus: Master of Olympus, то отчего не быть Loki? Смысл в следующем. Игрок в Loki выбирает одного из четырех персонажей – грека (воин), скандинава (тоже воин, но намного сильнее), египтянина (mag) или ацтека (шаман) – и отправляется в долгое путешествие через четыре мифологических мира, завершением которого

должна стать битва с египетским богом Сетом, олицетворением зла и хаоса. По пути он участвует во всех хрестоматийных потасовках типа Трои или Рагнарока (причем делает это при непосредственной поддержке Ахиллеса, Тора и Одина), используя в равной степени как магию, так и всевозможное оружие, истребляет сотни монстров различных сортов и расцветок, разгадывает головоломки. В общем, безостановочно растет и развивается. Что, в принципе, неудивительно. Loki, согласно пресс-релизу, – «классическая RPG с уклоном в hack'n'slash» и одновременно «на сегодня самый амбициозный проект для Cyanide Studio». И если с последним утверждением еще можно согласиться, то первое вызывает некоторые сомнения. Называть обыкновенную игру, в которой самым причудливым образом смешаны четыре различных мифологических сюжета, довольно-таки сложно. Все равно что после получения кандидатской степени говорить знакомым: мне только что вручили аттестат зрелости. Cyanid уже доросла до больших игр. И скромность поможет ей сделать второй серьезный шаг. Первым, напомню, была веселая Chaos League. ■



«Я думал – ты всеильный Бог, а ты недоучка, крохотный божок».

Локи – один из асов, скандинавский бог, отличающийся причудливым, необычным характером. Он самый оригинальный и популярный, но в то же время самый противоречивый персонаж северного эпоса. Главное его качество – ум, а точнее – хитрость, коварство, изворотливость и чувство юмора. Научные споры по поводу того, чья же интерпретацией является Локи, не утихают до сих пор. Кто-то рассматривает его имя как фольклорное производное от слова «лот» («огонь»), кто-то – как производное от глагола «лукан» («запирать»). Локи также связывали с фигурами греческих титанов, с Люцифером, с различными демонами мифологии континентальных германцев. Этим, скорее всего, и объясняется необычное сочетание в образе Локи таких разных мифологических пластов.

АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ

По вопросам сетевой загрузки
и учетной работы
в сети - IC Мультимедиа
обслуживает в фирму - IC
120000, Москва, в/к 64,
ул. Селезневская, 21,
Тел.: (495) 737-82-87,
Факс: (495) 831-44-87
109116, р/с, М/с, г/р/сч. 16/06

1С МУЛЬТИМЕДИА

ДОЛГОЖДАННОЕ ПРОДОЛЖЕНИЕ ЛУЧШЕЙ ИГРЫ 2004 ГОДА*

В ПРЫГУ

ВЕРСТА

III



BEST WAY



* По версии Gameland Award 2005

© 2006 ЗАО "1С". Все права защищены.
© 2006 Компания Best Way. Все права защищены.

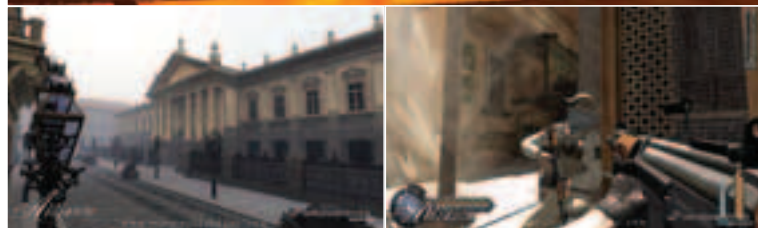
Сюжет игры закручен вокруг различных знаменитых сражений XX века, в которых игроки примут непосредственное участие.

ALLIANCE: THE SILENT WAR

■ ПЛАТФОРМА:	PC
■ ЖАНР:	FPS
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	не объявлен
■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	не объявлен
■ РАЗРАБОТЧИК:	Windward Mark Interactive
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	не объявлено
■ ДАТА ВЫХОДА:	не объявлена
■ ОНЛАЙН:	http://alliancethegame.com



ГРАФИЧЕСКИЙ ДВИЖОК ALLIANCE ENGINE – ПРЕДМЕТ ОСОБОЙ ГОРДОСТИ РАЗРАБОТЧИКОВ.



«**В**ам предстоит пере-сечь три континента, пройти дорогами войны, в общей сложности пережить более 90 лет непрерывных военных действий...

Приключение начнется в России и затронет многие печально известные события мировой истории. Вы не будете служить ни одному государству, подчиняться ни одному генералу. Ваша цель – свергнуть правительства, разжигать революции, перекраивать мировую историю на свой лад. Все это для того, чтобы уничтожить противника, стремящегося полностью захватить власть над миром. Враг не остановится ни перед чем, впрочем, как и вы...»

Это цитата с официального сайта игры под названием Alliance: The Silent War. Первый проект молодой компании Windward Mark Interactive – исторический шутер от первого лица. Как было сказано выше, сюжет игры закручен вокруг различных знаменитых сражений

XX века, в которых игроки примут непосредственное участие. От итога битвы будет зависеть дальнейшее течение истории. Для удачного прохождения игры понадобится оружие, а точнее – очень много оружия. Разработчики обещают огромный арсенал: более 200 моделей карабинов, автоматов, дробовиков, а также противотанковое оружие. Каждый ствол имеет около десятка параметров: страна-производитель, дата выпуска, полный список боевых качеств... Будет из чего выбирать. Особая гордость Windward Mark Interactive – графический движок Alliance Engine. Нам обещают невероятную красивую картинку, необычайные световые эффекты.

А в мультиплеере померятся силами кубинские партизаны и немецкие егеря, «Котики» и «Зеленые береты» – настройки сервера позволят свести в бою любые воинские подразделения XX века. Дата выхода игры и ее издатель пока неизвестны. ■

Елена Бологова

bologova@gameland.ru

ИСКУССТВО ВОЙНЫ: GLUK'OZA RTS

■ ПЛАТФОРМА:	PC
■ ЖАНР:	RTS
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	не объявлен
■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	GFI
■ РАЗРАБОТЧИК:	GFI UA
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	1
■ ДАТА ВЫХОДА:	конец 2006 года
■ ОНЛАЙН:	http://www.gfi.su



ВОТ ОНА, GLUK'OZA – МУЗА ТВОЕЙ МЛАДШЕЙ СЕСТРЫ.



Появление группы Gluk'Oza породило множество слухов и сплетен. Поговаривали, что это наш ответ зарубежному проекту Gorillas, а также что под маской мультяшной девчонки скрывается сама Жанна Агузарова. Продюсер коллектива Максим Фадеев довольно быстро раскрыл карты. Скандалисткой Gluk'Oz-ой оказалась модель Наташа Ионова. Но интерес к проекту не ослаб, и в итоге Gluk'Oza стало названием нового бренда: фигурки героев клипов, духи, аромат которых разрабатывала сама Наташа, мороженное и... компьютерные игры.

Целое полчище разумных поросят, во главе которых стоит грозный командир Свин, пытается захватить власть над миром. И вот уже во многих городах бесчинствуют

свиньи. Что делать? Кто придет на помощь? Конечно, храбрая девочка Gluk'Oza и ее армия. Но остановить нашествие свинок не так-то просто. К счастью, в нашем распоряжении многочисленное войско – пехотинцы, разнообразная техника и герои. Действие происходит в красивом мире, выполненном в забавном стиле клипов Gluk'Oz-ы. На поле боя не обойтись без помощников. На подмогу торопятся бобры, кроты, медведи и прочая лесная живность. GFI UA обещают оригинальную озвучку персонажей, девять забавных героев на выбор, более 20 уникальных юнитов, различные архитектурные постройки для каждой из сторон, неплохой AI, а также графический движок от «Комбата». Выход намечен на конец 2006 года. ■

Елена Бологова

bologova@gameland.ru

В Ace Combat X одновременно смогут играть до четырех человек, причем ожидается как возможность командной игры, так и обычный Deathmatch.

КАПИТАН ВРУНГЕЛЬ

■ ПЛАТФОРМА:	PC
■ ЖАНР:	adventure
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	не объявлен
■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	«1С»
■ РАЗРАБОТЧИК:	Action Forms
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	1
■ ДАТА ВЫХОДА:	не объявлена

■ ОНЛАЙН: <http://games.1c.ru/vrungel>



ОТДАТЬ ШВАРТОВЫЕ ЕСТЬ, ХРИСТОФОР БОНИФАТЬЕВИЧ!



«Мы бандито знаменито, Мы стрелято пистоле-то, oh, yes. Мы фиато, развезжато целый день кабриолето, oh, yes»...

Знаменитая песенка бандитов из мультфильма «Приключения Капитана Врунгеля», вероятно, скоро зазвучит вновь. Компания «1С» готовит игру под названием «Капитан Врунгель». Многие помнят великолепную команду яхты «Беда». Старшего помощника Лома, матроса Фукса и, конечно, самого капитана Врунгеля.

По сюжету яхта «Беда» примет участие в кругосветной регате. Капитан и его помощники начнут путешествие у берегов Голландии, пересекут тропические моря, посетят Южный полюс и множество других необычных и экзотических уголков планеты. На пути

команда не раз столкнется с вредными бандитами, пиратами с «Черной каракатицы» и загадочным Агентом «00X». Игрокам предстоит освоить управление яхтой, которая благодаря изобретательности Врунгеля под завязку забита всевозможными приспособлениями, например беличьими колесами и бутылками с шампанским. Все для того, чтобы судно двигалось быстрее к заветной цели. Маршрут лежит не только по морю. Пешком предстоит пересечь Европу, Африку и Антарктиду, попутно разгадывая хитроумные загадки. Нам обещают яркие заставки, наполненные иронией и юмором. Одна из изюминок – в создании игры принимают участие актеры, озвучившие знаменитый оригинал. Будем надеяться, что проект удастся, и герои из нашего детства снова порадуют нас. ■

Елена Бологова

bologova@gameland.ru

ACE COMBAT X: SKIES OF DECEPTION

■ ПЛАТФОРМА:	PlayStation Portable
■ ЖАНР:	flight/action
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	SCEE
■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	«Софт Клуб»
■ РАЗРАБОТЧИК:	Namco Bandai
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	до 4
■ ДАТА ВЫХОДА:	IV квартал 2006 года

■ ОНЛАЙН: <http://www.namco.com>



ПЕРЕД БОЕМ КАЖДЫЙ САМОЛЕТ В ACE COMBAT X МОЖНО БУДЕТ НАСТРОИТЬ «ПОД СЕБЯ» С ПОМОЩЬЮ МОДУЛЕЙ, КОТОРЫЕ ДАЮТСЯ ЗА УСПЕХИ В ПРОХОЖДЕНИИ КАМПАНИИ.



Для компаний, ранее отметившихся выпуском приличных игр на PlayStation 2, карманная PlayStation Portable, похоже, представляется этаким отстойником, в который можно не только безнаказанно слить чуть видеоизмененную версию своего старого хита, но и получить за это денег. К счастью, Namco Bandai не идет этой соблазнительной, но кривой дорожкой и относится к PSP-представительнице сериала Ace Combat со всем почтением.

Суть Ace Combat X: Skies of Deception, как и всех предыдущих частей серии, заключается в полетах на истребителях, пальбе в белый свет, выполнении заданий Партии и наслаждении пейзажами, которые открываются с высоты падения вражеского самолета. Нарочитая простота и нетребовательность вкупе с прекрасной графикой, всегда были козырями Ace Combat, и новая игра не собирается добровольно от них отказываться. Но будет в Skies of Deception и пара новых элементов, которые наверняка придутся по вкусу любителям полетов.

Прежде всего, это, конечно же, мультиплеер. В Ace Combat X одновременно смогут играть до четырех человек, причем ожидается как возможность командной игры, так и старинный метод выяснения отношений, известный как «каждый сам за себя». Такого повелителям виртуального неба ни одна предыдущая часть серии не предлагала, а значит, Skies of Deception делают не зря.

Для любителей пострелять по виртуальным пилотам тоже припасен сюрприз – хитромудрая система Strategic AI. В одиночном режиме она будет бдительно следить за всеми действиями игрока и на их основе принимать решения о дальнейшем развитии сюжета. К примеру, стоит в одной из миссий позабыть о поддержке попавших в переплет союзных войск и в одиночку улететь бомбить вражескую базу, как «стратегическая система» уже в следующей миссии накажет (или поощрит) вас измененными заданиями и расстановкой сил. Благодаря такой схеме разработчики надеются привить игрокам желание проходить игру раз за разом, открывая новые варианты миссий. ■

Максим Поздеев

bw@gameland.ru

Одни ученики профессора Ксавье уж не справляются – требуется вмешательство Человека-Паука, Капитана Америки, Существа и даже Блэйда!

JUSTICE LEAGUE HEROES

■ ПЛАТФОРМА:	PlayStation 2, Xbox, PSP
■ ЖАНР:	action/RPG
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Eidos Interactive
■ РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:	не объявлен
■ РАЗРАБОТЧИК:	Snowblind Studios
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	не объявлено
■ ДАТА ВЫХОДА:	IV квартал 2006 года

■ ОНЛАЙН: <http://justiceleagueheroes.warnerbros.com>



КАЧЕСТВО КАРТИНКИ ПРИЯТНОЕ, А ВОТ СПЛОШЬ ОДИНАКОВЫЕ ПРОТИВНИКИ НАСТОРАЖИВАЮТ.



Однажды в компании DC Comics поняли, что к сфере видеоигр следует относиться серьезнее. «Серьезнее» – не значит «серьезно», так что игры с участием Сэндмена, V, Спайдера Иерусалима, Джона Константина и прочих персонажей графических романов линейки Vertigo пока не планируются. К счастью, «очень положительные парни» комиксов тоже не лыком шиты, а творения Marvel и без того успешным порядком прискучить.

Snowblind Studios, за которыми числятся прелюбительные Baldur's Gate: Dark Alliance и Champions: Return to Arms, подрядились работать на гиганта индустрии рисованных историй: в стенах именно этой конторы печется Justice League Heroes. Игра будет исполнена в духе предыдущих

творений компании – за тем исключением, что на главных ролях – Бэтмен, Супермен, Флэш, Светило, Удивительная Женщина, Затанна и Марсианский Мэнхантер (на самом деле, еще и Зеленая Стрела, только мы вам этого не говорили).

Сценарий готовит комиксист Дуэйн МакДаффи, работавший над мультсериалом Justice League Unlimited – лучшей кандидатуры, пожалуй, и не придумаешь.

Justice League Heroes создается с прицелом на гораздо более узкую аудиторию, чем, к примеру, Marvel: Ultimate Alliance – проект выйдет всего на двух «крупных» консолях, среди которых нет ни одной из нового поколения. Меж тем Бэтмен и Супермен – самые узнаваемые герои комиксов! Скрещиваем пальцы, чтобы справедливость восторжествовала! ■

Spriggan

spriggan@gameland.ru

MARVEL: ULTIMATE ALLIANCE

■ ПЛАТФОРМА:	PC, PS2, PlayStation 3, Xbox, Xbox 360, Nintendo Wii, GBA, PSP
■ ЖАНР:	action/RPG
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Activision
■ РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:	не объявлен
■ РАЗРАБОТЧИК:	Raven Software
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	не объявлено
■ ДАТА ВЫХОДА:	20 октября 2006 года

■ ОНЛАЙН: <http://www.marvelultimatealliance.com>



В ОТЛИЧИЕ ОТ КОЛЛЕГ-ОДИНОЧЕК ИЗ ВСЕЛЕННОЙ DC COMICS, ГЕРОИ MARVEL РАБОТАЮТ СОБЩА.



И снова, и снова сильнейшие мира сего выйдут на поле битвы. Пугающий Доктор Дум и сам по себе злодей нештучный, а уж при поддержке самых могущественных «коллег» – сила практически непобедимая. Да, мир который раз в опасности. Угроза настолько серьезна, что одни ученики профессора Ксавье уж не справятся – требуется вмешательство Человека-Паука, Капитана Америки, Существа и даже Блэйда.

Создав пару сносных приключений Людей-Икс, Raven Software ставит перед собой задачу посложнее: привлечь к делу всех мало-мальски значимых героев, супергероев и злодеев Marvel – уже заявлено, что количество игравших персонажей перевалит за два десятка, в то время как, ни много ни мало, полто-

ры сотни сверхъестественных знакомцев будут так или иначе причастны к сюжету. Со сценарием промашки случиться не должно, поскольку авторы заручились помощью СиБи Себульски, известного благодаря комикс-серии Marvel Mangaverse. Кроме того, игрок сможет дать своей команде название, выбрать средство передвижения и держать под контролем развитие бойцов. А заодно нам обещают, что каждый выполненный квест серьезно отразится на развязке истории.

Еще обещают, что графика в версиях для PS3, Xbox 360 и PC ничуть не пострадает из-за планируемых вариантов для PS2 и Xbox. Несколько удивляет, что издатели обошли вниманием DS, при этом не забыв о GBA. Будем надеяться, осенью текущего года ситуация прояснится. ■

Spriggan

spriggan@gameland.ru



Raid Over the River (DS)

Разработчики концептуального (ну, то есть черно-белого) нуар-проекта Sadness, что ударными темпами куется в горнилах студии Nibris для инновационной Nintendo Wii, решили не отходя от кассы выковать еще и стильную леталку-стрелялку для Nintendo DS. Ждите превью!

TALES OF TEMPEST

■ ПЛАТФОРМА:	Nintendo DS
■ ЖАНР:	RPG
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Namco
■ РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:	не объявлен
■ РАЗРАБОТЧИК:	Namco
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	до 4
■ ДАТА ВЫХОДА:	осень 2006 года (Япония)
■ ОНЛАЙН:	http://namco-ch.net/talesofthetempest/index.php



СТИЛУСОМ ПЕРЕМЕЩАЕМСЯ ПО ТРЕХЛИНЕЙНОМУ ПОЛЮ БОЯ, ЧТОБЫ ПОЛУЧИТЬ ПРЕИМУЩЕСТВО НАД ПРОТИВНИКОМ.



ТРОГАТЕЛЬНАЯ ИСТОРИЯ МАЛЬЧИКА, ПОТЕРЯВШЕГО РОДИТЕЛЕЙ, БЕРЕТ ЗА ДУШУ. В КОТОРЫЙ РАЗ...



СЧИТАЕТЕ, ЧТО НА DS СЛАБАЯ ГРАФИКА? ТОЛЬКО НЕ В TALES OF TEMPEST!

Tales of Tempest – игра с легкой судьбой. Мало того что релиз все время откладывают (пока что датой выхода считается конец года 2006 года), так еще она должна стать первой обладательницей мультиплеера в серии Tales of. Используя технологию Wi-Fi, игроки группами по 2-4 человека смогут сообща проходить специально для «кооператива» созданные миссии. Но переносить из-за этого срок поступления игры в магазины на целый год?!

Так чем же Namco решила нас удивить? Ожидается cel-shading 3D-графика с интересной «трехлинейной» системой боя, схожей с Tales of Rebirth. Итак, есть три линии: задняя, средняя и ближняя. Прыжки стилусом по ним позволяют получать преимущества и вообще вносят в симфонию битвы тактическую нотку. Изрядная порция экшна, как и полагается... прилагается. Звучит сумасбродно, но боевка в Tales of никогда не отличалась излишней традиционностью.

Познакомьтесь, главный герой игры – мальчик 15 лет от рода Каюс Кволс (Caius Qualls), тихо и мирно живет в своей деревне Алегора (Aleloga). Но однажды, как водится, на родную зем-

лю нападают монстры. Чтобы спасти односельчан, отец мальчика вынужден раскрыть свой секрет: он представитель расы Licants (внешне они ничем не отличаются от людей, но способны при этом превращаться в могучих монстров). Деревня спасена, но неблагодарные сельчане так огорчены, что живут бок о бок со «зверьем», что пытаются от своего защитника избавиться, а заодно и от всей его семьи. Защищая приемного сына, отец, как водится, жертвует собой, в то время как Каюс вместе с приятелем Рубиа (Rubia) бегут навстречу героическому будущему. Теперь мальчику нужно найти свою настоящую семью, все разузнать про расу Licants, ну и спасти мир, если получится. Внешним видом персонажей занимается Митсуми Иномата (Mutsumi Inomata), дизайнер оригинальных Tales of Destiny, Rebirth и Eternia. Любопытно, что музыку пишет Misono – известный японский музыкант, бывший солист распавшейся в прошлом году группы Day After Tomorrow. Это, конечно, здорово, но по-прежнему не дает спокойно спать вопрос, почему новая игра третьей по популярности RPG-серии в Японии до сих пор не анонсирована за пределами островов? ■

Иван «K.Night» Хаустов

k.night@mail.ru

С ЧЕГО НАЧИНАЮТСЯ ИГРЫ

CMP
United Business Media

gamedeveloper

ВЕДУЩИЙ ЖУРНАЛ ОБ ИГРОВОЙ ИНДУСТРИИ

РОССИЯ

(game)land

> LOG ON: www.gamedeveloper.ru

ГАЛЕРЕЯ

ИГРА: **ОДИССЕЯ КАПИТАНА БЛАДА**



ПЛАТФОРМА: **PC, XBOX**

КОГДА: В ОКТЯБРЕ **2006** ГОДА

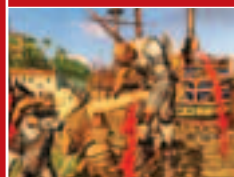
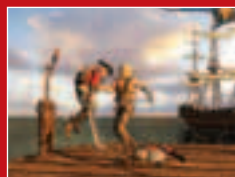
ZOOM **7X**

ЧТО ЗНАЕМ?

Создаваемая по мотивам романа Рафаэля Сабатини игра предлагает смесь кровопролитных сабельных поединков и морских сражений.

ЧЕГО ЖДЕМ?

Массовых схваток с применением холодного и огнестрельного оружия, лихих абордажей, погонь за кладами и дерзких штурмов фортов и городов.



ИГРА: TOM CLANCY'S SPLINTER CELL: DOUBLE AGENT



ПЛАТФОРМА: **PC, XBOX 360** КОГДА В США: 29 СЕНТЯБРЯ 2006 ГОДА

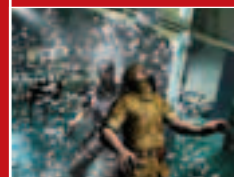
ZOOM **7X**

ЧТО ЗНАЕМ?

Не оправившийся от смерти дочери Сэм Фишер соглашается на опаснейшее задание – внедриться в террористическую организацию.

ЧЕГО ЖДЕМ?

Новых походов неуловимого агента во всех уголках мира, графики следующего поколения и «нелегких поступков» для поддержания «легенды».



ГАЛЕРЕЯ

ИГРА: **GOTHIC 3**



ПЛАТФОРМА: **PC**

КОГДА В ЕВРОПЕ: 6 ОКТЯБРЯ **2006** ГОДА

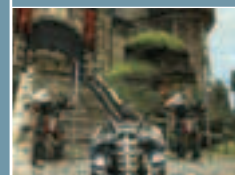
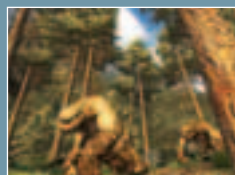
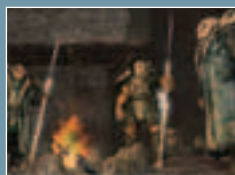
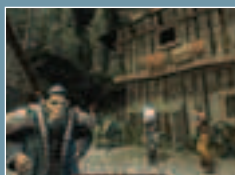
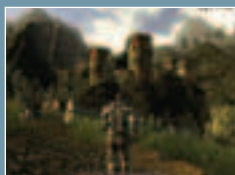
ZOOM **7X**

ЧТО ЗНАЕМ?

Орки победили в войне, и королевства людей погрузились в хаос. Герой возвращается на материк и... должен решить, на чьей он стороне.

ЧЕГО ЖДЕМ?

Огромного «живого» мира с тремя климатическими зонами, полной свободы действий, улучшенной боевой и ролевой систем.



ИГРА: UNTOLD LEGENDS: DARK KINGDOM



ПЛАТФОРМА: **PS3**

КОГДА В США: В НОЯБРЕ **2006** ГОДА

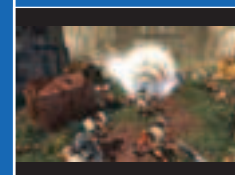
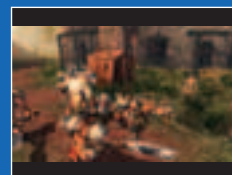
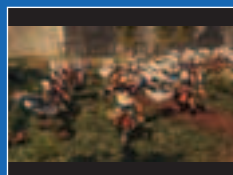
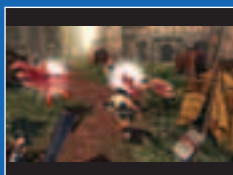
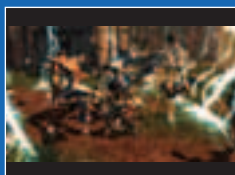
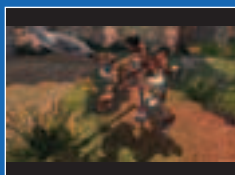
ZOOM **7X**

ЧТО ЗНАЕМ?

Сериалу Untold Legends стало тесно на PSP, и новая часть выйдет уже для PlayStation 3 – одновременно с запуском новой консоли от Sony.

ЧЕГО ЖДЕМ?

Грамотной работы над ошибками, интересного cooperative-режима и, конечно же, высококачественной HD-графики, способной заткнуть за пояс Xbox 360.



К сожалению, многие защитные
пластиковые корпуса попросту
блокируют USB-порт для микрофона.
А так миниатюрное устройство
удачно вписывается в облик PSP.

Автор:
Наталья Одицова
odintsova@gameland.ru

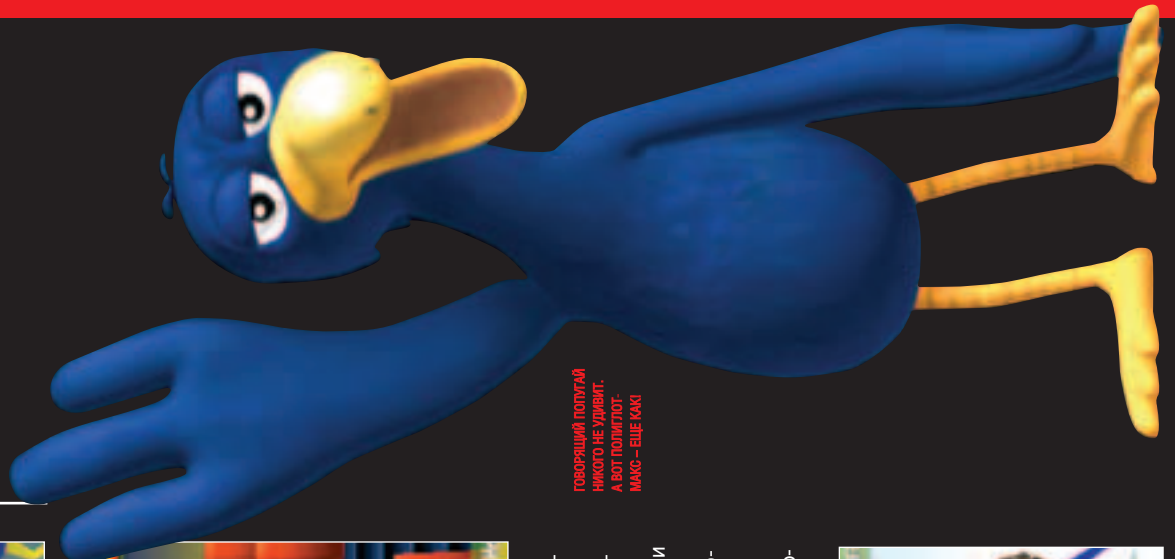


TALKMAN

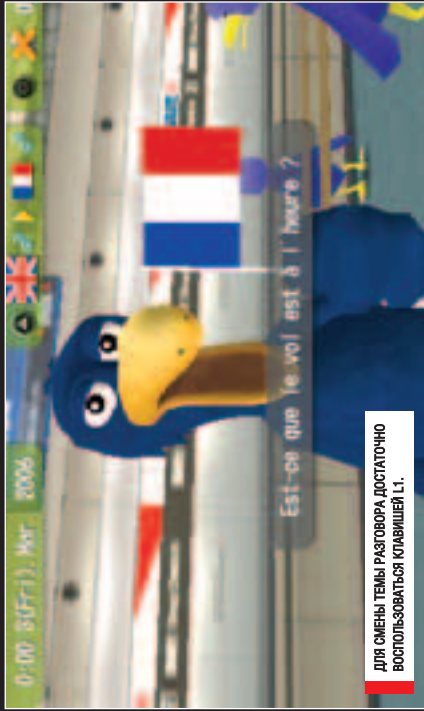
РАЗГОВОРИК С ХАРАКТЕРОМ

PSP ВМЕСТО КОМПАСА!

Хоть разнообразные калькуляторы мер и весов встроены, почти в каждый второй мобильный телефон, а все-таки приятно видеть, что и разработчики Talkman не забыли о столь полезных путешественнику «фишках». Sony обещает в будущем превратить программу в самый настоящий туристический справочник: представить для скачивания карты городов, а также сведения о местных достопримечательностях.



ГОВОРЯЩИЙ ПОЛУГАЙ НИКОГО НЕ УЛЫВКАТ. А ВОТ ПОЛИЛОГ МАКС – ЕЩЕ БОД



ДЛЯ СМЕНЫ ТЕМЫ РАЗГОВОРА ДОСТАТОЧНО ВОСПОЛЬЗОВАТЬСЯ КЛАВИШЕЙ «L».



МИНИ-ИГРА ПО ЗАПОМИНАНИЮ ФРАЗ ЗАТЯНУТА: ПОКА ПЕДАГОГ МАКС ПОДТВЕРДИТ ОТВЕТ, УСПЕШЬ ПОЗАБЫТЬ ВСЕ ВУЧЕННОЕ.



ПЕРЕВОД ФРАЗЫ НЕ ТОЛЬКО ЗАЧИТЫВАЕТСЯ, НО И ОТОБРАЖАЕТСЯ НА ЭКРАНЕ.



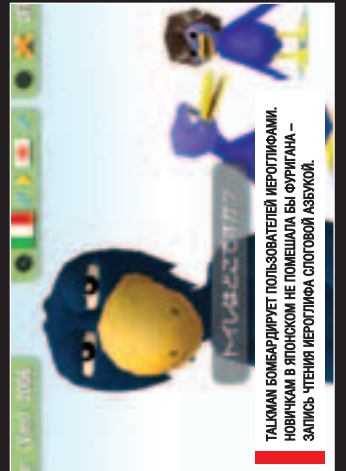
ИНСТРУКЦИОНЕЦ-СОБЕСЕДНИК МОЖЕТ СРАЗУ ВЫБРАТЬ НУЖНЫЙ ОТВЕТ ИЛИ ЖЕ ВОСПОЛЬЗОВАТЬСЯ МИКРОФОНОМ.

ЯТНО ПОМИНУТНО УЛЫКАТЬСЯ НОСОМ В КНИЖКУ, ЧТОБЫ ПОНЯТЬ СЛОВА СОБЕСЕДНИКА, ИЛИ УГАДЫВАТЬ В ИСКОВЕРКАННОМ ВЫГОВОРЕ ЗНАКОМЫЕ СЛОВА. ИЗУЧАТЬ ИНОСТРАННЫЕ ЯЗЫКИ, ПОНЯТНОЕ ДЕЛО, ЗАНЯТИЕ ПОЛЕЗНОЕ. НО ЧТО ЕСЛИ ПОЕЗДКА НА НОСУ? ИЛИ НИКАК НЕ ВЫХОДИТ СТАТЬ ПОЛИЛОТОМ?

ТАК РОДИЛАСЬ ИДЕЯ Talkman – ПРОГРАММЫ, КОТОРАЯ ПОЗВОЛЯЕТ ПРЕОДОЛЕТЬ ЯЗЫКОВОЙ БАРЬЕР И ОДНОВРЕМЕННО СЛУЖИТ ТЕМОЙ БЕСЕДЫ. ЗАПУСКАЕТСЯ ОНА НА PSP, ИЗБАВЛЯЯ ГЕЙМЕРОВ ОТ НЕОБХО-

ДЛЯ НЕГО ПОВОДОМ ИЗУЧИТЬ РЫНОК ЭЛЕКТРОННЫХ СЛОВАРЕЙ, ВЕДЬ НЕВЕЛИКА РАДОСТЬ НАСТУПАТЬ ЕЩЕ РАЗ НА ТЕ ЖЕ ГРАБЛИ. НО ОБЫЧНЫЕ КАРМАННЫЕ ПЕРЕВОДЧИКИ ПОКАЗАЛИСЬ ЕСИ ЯМАМОТО СЛИШКОМ СКУЧНЫМИ. ПУСТЬ ОНИ ДАЖЕ УМЕЛИ ПЕРЕВОДИТЬ ЦЕЛЫЕ ФРАЗЫ, А НЕ ТОЛЬКО ОТДЕЛЬНЫЕ СЛОВА, – ВСЕ РАВНО ВИД ТЕКСТА НА ЭКРАНЕ НЕ РАЗЯСНИЛ БЫ ЕГО ЗНОЙНУЮ НЕЗНАКОМУ, НЕ РАЗЯСНИЛ БЫ АТМОСФЕРУ. ДА И КЛАССИЧЕСКИЕ РАЗГОВОРНИКИ СТРАДАЛИ ТОЙ ЖЕ БОЛЕЗНЬЮ, – КОМУ ПРИ-

ОДНАЖДЫ СОЗДАТЕЛЬ Talkman, Еси Ямамото (Yoshi Yamamoto), посетил солнечную Италию. Бродя по флорентийским улочкам, он столкнулся с оборотистой красавицей и захотел сделать ей комплимент. Увы, девушка не знала ни японского, ни даже английского, а сам господин Ямамото в итальянском был не силен. «Я пытался что-нибудь сказать ей, но так и не смог», – объяснял он потом журналистам. Неудавшийся разговор стал



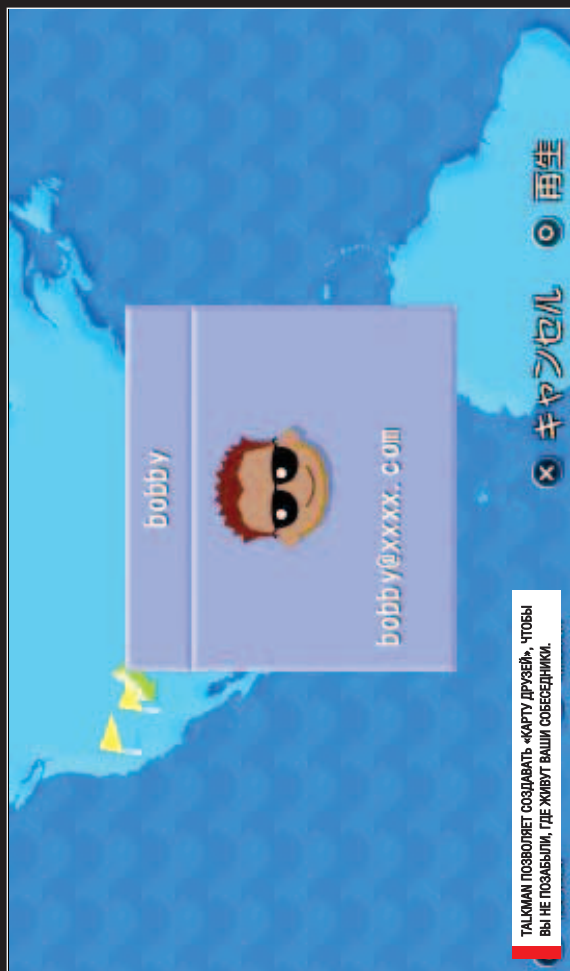
ТАЛКМАН БОМБАРДИРУЕТ ПОЛЬЗОВАТЕЛЕЙ ИЕРОГЛИФАМИ. НОВИЧКАМ В ЯПОНСКОМ НЕ ПОМЕШАТА БЫ ФУРИГАНА – ЗАПИСЬ ЧТЕНИЯ ИЕРОГЛИФА СЛОТОВОЙ АЗБУКОЙ.

СИМ-СИМ, ОТКРОЙСЯ!

ЕЩЕ ВОСТОЧНЫЕ СКАЗОЧНИКИ МЕЧТАЛИ, ЧТОБЫ ГОЛОСОВЫЕ КОМАНДЫ ЗАМЕНИЛИ РАЗЛИЧНЫЕ ТЕХНИЧЕСКИЕ УМЩЕРЕНИЯ, ВРОДЕ ЗАМКОВ, ЗАСОВОК И РЫЧАГОВ: ЧЕГО СТОИТ ОДНИ ТОЛЬКО БОЙКИЕ ПЕРЕГОВОРЫ Али-Бабы С ДВЕРЬЮ В ПЕЩЕРУ СОРОКА РАЗБОЙНИКОВ. ПРОМЧАЛИСЬ СТОЛЕТИЯ, НО КОМПЬЮТЕРНЫЕ ПРОГРАММЫ РАСПОЗНАВАНИЯ РЕЧИ ВСЕ ЕЩЕ НЕ ВПОЛНЕ СРАВНЯЛИСЬ С ЗАГАДОЧНЫМ «СИМ-СИМОМ». ДАЖЕ САМЫЕ ПОПУЛЯРНЫЕ – Dragon NaturallySpeaking и Microsoft Speech Recognition – ПРОВОДЯТ ПОЛЬЗОВАТЕЛЯ ЧЕРЕЗ ПРОЦЕСС ВЗАИМОУЧЕНИЯ. ЧЕЛОВЕК ДОЛЖЕН ОБУЧИТЬСЯ ДИКТОВКЕ КОМПЬЮТЕРУ – НЕ ЗАПИНАТЬСЯ, ГОВОРИТЬ РАЗБОРЧИВО, А ПРОГРАММА, В СВОЮ ОЧЕРЕДЬ, ЗАТОМИНАЕТ МАНЕРУ ПРОИЗНОШЕНИЯ, ПОПОЛНЯЕТ СОБСТВЕННЫЙ СЛОВАРНЫЙ ЗАПАС. ДАЖЕ ПОСЛЕ ТАКОЙ ДРЕССУРЫ ТОЧНОСТЬ РАСПОЗНАВАНИЯ, К ПРИМЕРУ, ДИКТУЕМОГО ТЕКСТА, НЕ ДОСТИГАЕТ СТА ПРОЦЕНТОВ. УВЫ, СОВРЕМЕННОМУ Али-Бабе ВОЛШЕБНОГО ПАРОЛЯ МАЛО – НЕОБХОДИМО ЕЩЕ И ТОЧНО ВОСПРОИЗВЕСТИ ХРИПЛИТЫЙ ГОЛОС АТАМАНА.



ПЕРЕВОДЧИК МАКС НЕ УСТАЕТ РЕАГИРОВАТЬ НА ПРОИСХОДЯЩЕЕ ЗАБЫВШИМИ УЖИМКАМИ.



ТАЛКМАН ПОСМОЖЕТ СОЗДАВАТЬ «КАРТУ ДРУЗЕЙ», ЧТОБЫ ВЫ НЕ ПОЗЫБЛИ, ГДЕ ЖИВУТ ВАШИ СОБЕСЕДНИКИ.

димости тащить в заморскую поездку дополнительные устройства. В довесок к диску прилагается миниатюрный внешний USB-микрофон: за оперативный ввод фраз отвечает система распознавания речи.

Роль переводчика и одновременно лучшего друга иностранца исполняет Макс, синяя птица неопределенного подвиды, но с ярко выраженной индивидуальностью. В арсенале Макса-европейца шесть языков: английский, немецкий, французский, итальянский, испанский и японский, двадцать тем для разговора, по-разному разбитые на темы и ужимки актерской игры. Для начала необходимо познакомиться с птичкой, какой язык вам знаком, и протестировать микрофон, а также заполнить личный профиль пользователя. Приятный сюрприз: Talkman прививает PSP навыки диктования. Пока что, правда, максимальная продолжительность записи — десять секунд. На телефонный разговор может и не хватить, но на заковыристом названии национального блога — вполне.

В отличие от традиционных компьютерных программ распознавания речи, Макса не требуется приучать к манере речи пользователей. Причин несколько: во-первых, разработчики рассчитывали, что Talkman будет применяться при общении с незнакомыми людьми, и поможет не только задавать вопросы, но и понимать ответы. Во-вторых, Макс немного жульничает, и до взаимодействия переводчиков-синхронистов ему далеко. Когда вы произносите фразу, он всего лишь пытается уловить в ней ключевые слова и конструкции, чтобы сопоставить их с заученным запасом изречений, а затем предлагает на выбор несколько вариантов. Недаром вам заранее предлагается обозначить тему, к которой относится разговор: например, поход в ресторан, посещение достопримечательностей, регистрация в аэропорту. В универсальном наборе ситуаций на почти любой случай из жизни туриста встречаются и экзотические мероприятия, вроде игры в гольф. Так что, как понимаете, дословно воспроизвести комплименты в адрес прекрасной незнакомки Talkman даже не пытается. Более того, програм-

ма реагирует проворней, если вы назовете только ключевое слово, — полезное свойство для тех, кто общается с Максом на лишь частично знакомом языке. Ведь насчет поддержки русского языка в Sony пока не распространяются. Если же вы не доверяете своему произношению или не можете добиться от птички нужного ответа, на помощь придет текстовый разговорник (в английском варианте «sib notes»), который вызывается клавишей R1. Выбираете нужную реплику, и Макс с удовольствием ее озвучит. К сожалению, поиск оформлен крайне неудобно. Фразы хоть разбиты на подтемы. А вот чтобы, к примеру, кушать какую-то определенную вещь, придется пролистать объемистый список наименований, которые даже не отсортированы по алфавиту.

Как бы было прекрасно — просто говорить в микрофон и слышать моментальное переложение собственных слов на чужой язык! Увы, самые смелые мечты пасуют перед технической сложностью. Вот и пресловутая разбивка на темы, не успев превратиться в бочку меда, уже норвит обернуться ложкой дегтя: одно-



СЛЫШАТ ЛИ ХОЗЯЕВ НИНТЕНДОСОБАКИ?

Наиболее шумевший пример задействования микрофона в играх — NintendoDS на DS — использует ту же технологию, что и компьютерные программы распознавания речи. Геймер несколько раз повторяет одну и ту же команду, в ответ на которую щенок должен исполнить определенный трюк. Программа записывает звук голоса, и в дальнейшем сравнивает услышанное с полными образцами. Talkman же ищет наиболее близкие варианты были прописаны заранее.



КАК НЕ ТРАТИТЬСЯ НА СТЕНОГРАФИСТОВ

Даже те, кто владеет слепым десятипальцевым методом печати, не прочь извабить себя от «фортяльных» упреждений на клавиатуре и просто надиктовать текст компьютеру. В медицине же, как и в юридических профессиях, скорость записи данных имеет прямо-таки огромное значение: работникам жизненно необходимы программы распознавания речи, которые бы умели автоматически переводить произнесенное в письменный вид. В 1994 году компания Dragon Systems выпустила DragonDictate для Windows 1.0. Первый блин, как водится, был не без изъянов: программа требовала от операторов делать паузы между всеми словами. Зато разработка фирмы IBM, Medspeak/Radiology, появившаяся на рынке спустя три года, уже понимала слитную речь.

список.

В нелегком деле освоения иностранных языков разговорники нередко оказываются хозяевам медвежьей услугой, ни произношению не научат, ни грамматику языка не объяснят. Talkman так же не заменит хорошего педагога, но тем не менее попытается помочь пользователю запомнить хотя бы простейшие фразы, чтобы не чувствовать себя «тварью бессловесной». В программу включены мини-игры для тренировки в чужеземном выговоре и приобщения к словарному запасу Макса. Главный недостаток у них общий – полная бессистемность. Более сложные задания отличаются только продолжительностью фраз.

Но все недостатки Talkman забываются, как только перестаете относиться к ней, как к серьезному сопернику академических словарей и хороших языковых курсов. Если разработчики из Sony сумели обучить электронного помощника распознавать голоса даже без предварительной тренировки, причем используя средства PSP, то какие перспективы открываются перед остальными компаниями? Увидим ли мы расцвет учебных программ для портативных платформ или же, напротив, преобразование игр в проекты, активно задействующие голосовое управление героями на матер Dreamcast'овской Seaman? ■

постоянно хитрит, чтобы не связываться с переводом ответов. Скажем, если вы узнаете путь к музею, он автоматически предложит дополнительную реплику «не могли бы вы показать дорогу на карте?», а осведомляясь о цене, не забудет попытаться записать сумму. Если же увильнуть не удается, то весь интерфейс отображается на языке отвечающего, чтобы он, в свою очередь, воспользовался микрофоном и как-нибудь подогнал свою мысль под речевой запас Макса. Того обычно хватает исключительно на простенькие ответы в духе тематических диалогов, без которых невозможно представить классический урок иностранного языка. Сразу становится понятно, почему разработчики так настаивали на развлекательности: иначе тяжело простить электронному переводчику скудный словарный багаж.

Когда же доходит до «реальных» ситуаций, лишней раз убеждаешься в справедливости предупреждения, которое демонстрируется при запуске программы. Не стоит рассчитывать, что Talkman выручит из любой беды: лучше найти переводчика. И в самом деле, программа равно переведет ваше «кажется, я заболел» или же «у меня стащили сумку», но не растолкует вопросы докторов, полицейских и просто сочувствующих. Да и не станет обворованный человек возиться с PSP, чтобы выкрикнуть вслед негодяю: «Не трожь, не трожь!». Хотя голосовой ввод фраз и предполагает моментальную реакцию механического помощника, на деле победить медлительность Talkman удастся лишь, записав нужные реплики в «горячий»

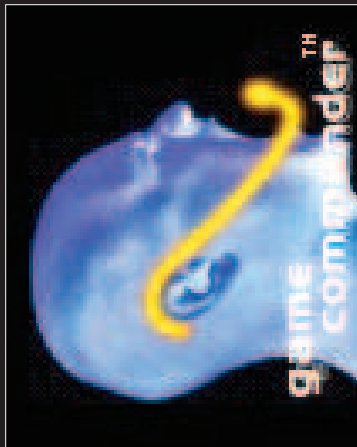
ресторан с мексиканской кухней, но проигнорирует все попытки заявить, что вы прямо-таки безумно мечтаете съесть сыру. Сразу вспоминаются пресловутые традиционные программы распознавания речи, чей словарный запас можно обогатить, – в Talkman придется обходиться знаниями Макса в раскладку за шесть доступных языков. Впрочем, таким образом Sony оставляет себе превосходную лазейку – продавать в будущем дополнения к уже существующей версии.

К слову об эмоциях: озвучивая фразы, Макс не только использует правильную интонацию, но и старается подходить к делу, как правдивый актер. При знакомстве он дружелюбен, в аэропорту деловит, а когда обнаруживает пропавшую кошечку, крайне убедительно волнуется. Хотя программа и предлагает способы усиления эмоциональной окраски, звучат они чаще всего смешно. Например, вместо «ну дай мне одноместный номер, пожалуйста-пожалуйста-пожалуйста», птичка выдаст «ну дайте мне одноместный номер... чуть-чуть!». Зато состроит такую гримасу, что не улыбкается невозможно: радостный Макс разбрасывает конфетти, а в минуты меланхолии не сдерживает слез.

Итак, фраза выбрана, озвучена, а за вашей спиной еще не беснуется толпа страдальцев, которым не терпится узнать, как долго вы собираетесь оплачивать покупки и потрясать шайтан-устройством. Хотя, по задумке, программа помогает вести разговор, – а в разговоре обязательно участие двух человек, иначе он быстро превращается в монолог – Макс

МИКРОФОН ВМЕСТО КОНТРОЛЛЕРА

PC-геймеры могут уже сейчас перейти на голосовое управление в любимых играх. Программа Game Commander от компании Softage Interactive совместима с большинством проектов для Windows 98/Me/2000/XP и продается как вместе с микрофоном, так и отдельно. На пятки Softage Interactive наступают Microsoft со схожей разработкой Game Voice.



ременно задействовать все наборы фраз прилежный зубрила-Макс не в состоянии. А значит, о погоде вы сможете разузнать только в разделе «погода», но никак не в разделе «катание на лыжах». Хотя, казалось бы, что может быть естественней, чем спросить перед выездом на склон – а будет ли день солнечным? Порой Talkman удивляет и скудным словарем. Взяв, к примеру, выбор еды: программа поможет разузнать дорогу к ближайшему



СОЗДАТЕЛЬ TALKMAN, ЕСЛИ ЯМАМОТО, ДЕМОНСТРИРУЕТ ЖИВАЧИКАМ ОСОБЕННОСТИ ПРОГРАММЫ.



РЫБО-ЧЕЛОВЕК ИЗ SEAMAN - НЕОБЫЧНЫЕ ВИРТУАЛЬНЫЕ ПИТОМЦЫ, КОТОРЫЕ НЕ ПРОЧЬ ПОБЕСИВАЮТСЯ С ХОЗЯИНОМ.

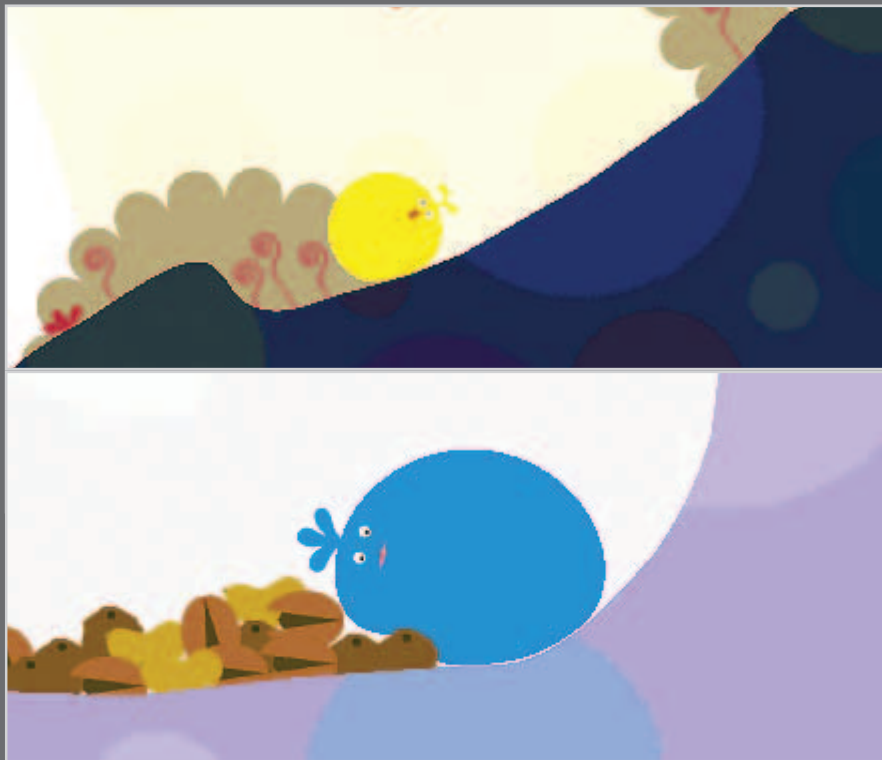
КРОСС-ОБЗОР

Игра
НОМЕРА

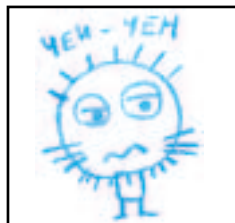


LocoRoco, с. 128

Этот титул достается самой лучшей, по нашему мнению, игре из числа отрецензированных в данном номере. Она может попасть на обложку журнала или нет – это не так важно. Оценка также не имеет решающего значения. Главное, чтобы мы считали ее самой-самой. Теперь такая игра дополнительно получает еще и личные оценки четырех экспертов, посвятивших немало времени изучению ее особенностей. Обратите внимание, что, в отличие от оценки в обзоре, это строго субъективные мнения!



НАШИ ЭКСПЕРТЫ



Илья «Чен-Чен» Ченцов
chen@gameland.ru

Любит игры, в которых говорят и поют на несуществующих языках. Знает несколько диалектов симлиша, фиракслиш и данни со словарем. Обожает бросать кирпичи, катать шары и наматывать веревки на сложные геометрические тела. Склонен к бессмысленному насилию и переживает по этому поводу.



Артем «Шур-Шур» Шорохов
sq@gameland.ru

Любит все качественные видеоигры, вне зависимости от принадлежности к платформам и жанрам. Считает, что главное в игре – игровая ее часть: геймплей и геймдизайн. А ради сюжета и видеоряда нужно читать книги и смотреть кино. Всегда ищет в игре изюминку и не любит придирается по пустякам.



Марина «Пет-Пет» Петрашко
bagheera@gameland.ru

До встречи с Локо-роко думала, что любит квесты. И что у PSP неудобно расположены кнопки, а шифты консоли совсем уж ни к чему. Теперь вообще не думает, занята кручением мира. Открыла все мини-игры и уровни. На любые вопросы близких отвечает исключительно «Куча-куча».



Наталья «Динь-Динь» Одинцова
odintsova@gameland.ru

Убедлена, что игры не должны превращаться в интерактивные фильмы, но ценит хорошо рассказанные истории. При виде интересной боевой системы теряет волю и самозабвенно тратит часы на прокачку героев. С одинаковым увлечением играет в RPG (стратегические и нет), экшны и файтинги.

ГЕЙМПЛЕЙ

СТАТУС:

Локоресподент

ЛЮБИМЫЕ ИГРЫ:

Quazatron (ZX Spectrum)

СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:

Exit (PSP)

Я – планета. Большая яркая планета. На мне живут локороки. Они делают вот так: «Ля-ля-ля, ля-ля-ля. Прыг-прыг, няням. Прыг-ням, прыг-ням. Прыг-вжии-вжии-ля-ля-ля. Tore! Tore-tore! Прыг. Прыг-ням. Куча-куча! Прыг. Пр-р-рыг...» Ах ты черт, опять упал, желтая морда, цветочек не достал! И снова: «Прыг!..»

СТАТУС:

Локо-редактор

ЛЮБИМЫЕ ИГРЫ:

Xonix, Bubba'n'Stix, Battle City Vib Ribbon, Kula World

СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:

Jaws Unleashed, Super Princess Peach

Topsy-turvy, Kula World, Mercury... На смену материальным «физиголоволомкам» сперва пришли их виртуальные копии. Но вот сделать полноценную платформенную игру, методом управления в которой выступала бы гравитация, почему-то не отваживались долго. А ведь это же так просто!

СТАТУС:

Локо-обозреватель

ЛЮБИМАЯ ИГРА:

Planescape: Torment

СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:

«Верните LocoRoco!!!»

Ищите, и обряцете. Стучите, и вам откроется. Потрясающий мир, полный неожиданных закоулков, ждет вас. Физика «каплеобразного» движения Локо завораживает. Как удалось воссоздать такое количество физически достоверных вариантов поверхности: скользких, пружинистых, вязких, липких, в 2D – загадка.

СТАТУС:

Локо-комментатор

ЛЮБИМАЯ ИГРА:

Devil May Cry, Vagrant Story, Fire Emblem, Phoenix Wright

СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:

Viewtiful Joe: Red Hot Rumble (PSP)

Самое потрясающее в LocoRoco – вовсе не идея использовать гравитацию для управления забавными существами. Куда больше завораживает убедительность. Доходит до того, что кажется – наклонишь консоль, и прыгучий мячик сам полетит вниз. Уж и рукой подтолкнуть бедолагу хочется – ан нет, пользуйся шифтами!

Мы выставляем оценку на основании исключительно объективных фактов, а не личных пристрастий. Вот что означает каждая из оценок:

СИСТЕМА ОЦЕНОК 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

0 – Вообще не игра. Виснет на всех компьютерах (консолях) сразу после запуска, убивает зрение мешаниной цветов на экране и инфразвуком из динамиков. Такие игры мы не хотим видеть в продаже!

1.0-1.5 – Дешевый проект, который бедные студенты сделали за пару уик-эндов. Графика устарела на десять-двадцать лет, сюжет отсутствует, геймплей примитивен. Но формально игра работает? Работает!

2.0-2.5 – Поначалу может казаться, что игра неплоха, но иллюзия развеивается быстро. По всем параметрам отстает от конкурентов. Бесплатно поиграть в эту диковинку еще можно (от безысходности).

3.0-3.5 – Потенциальный середнячок, отброшенный на обочину праздника жизни грубыми ошибками разработчиков. Надежды на относительно приличный геймплей обмануты, даже самые скромные обещания не были выполнены.

4.0-4.5 – Такие игры робко пристраиваются в хвост очереди за лучшей жизнью. Объективно они не очень-то хороши, но вашего внимания все же достойны. Ради парочки интересных особенностей иногда можно закрыть глаза на вопиющие недостатки.

5.0-5.5 – Крепкий середняк, не претендующий на что-либо серьезное. В отсутствие более серьезных игр того же жанра может быть обласкан геймерами.

Но если конкуренция высока, ярлыка «посредственно» не избежать. Развлечение на вечер-другой, персональное место на пыльной полке с дисками.

6.0-6.5 – Хорошая игра, которая для кого-то может стать и любимой. Отношение к ней во многом зависит от первоначальных ожиданий. Разработчики либо сотворили что-то достойное при минимальном бюджете, либо бездарно растратили издательские миллионы, не сумев создать настоящий хит.

7.0-7.5 – Журналисты и игроки, в целом, довольны. Современная графика, небезыскательный геймплей. Все, как и было написано в пресс-релизе, – не больше, но и не меньше. Игрой – не хочу! Однако ж звезд с неба проект не хватает.

8.0-8.5 – Настоящий хит. Дальний резерв претендентов на звание «игры года». Однако конкуренты не дремлют – «восьмерку» заработать способны многие. Есть немало сериалов, ежегодно одаривающих нас играми такого класса.

9.0-9.5 – Флагман рождественской линейки издательства. Новое слово в жанре. Мы ждали чуда, и оно свершилось. Пара недочетов – не помеха настоящему шедевру!

10.0 – Уникальная ситуация – у игры нет недостатков. Она не обязана нравиться абсолютно всем, но свою аудиторию непременно повергнет в экстаз. Современное, оригинальное, именно так, как нужно, и без предательских оговорок «а вот если бы...».

НАША КОМАНДА



Хотите стать членом нашей команды? Пишите свои предложения редакторам или на адрес: [VACANCY@GAMELAND.RU!](mailto:vacancy@gameland.ru)

ГРАФИКА

Графика в игре такая, что я и сам нарисовать могу. Но это-то и здорово. Анимированный хипповский психодел наполнил нас детскими каракулями – второй раз после Exit игра для PSP радует оригинальной визуалистикой. Кстати, где графа «звук и музыка»? Ансамблю «Поющие Муй-муи» прямая дорога на MTV.

Самое удивительное в локо-графике это... локо-физика! В самом деле: кпятошки мнутя, сжимаются, проскальзывают в узкие лазы, растягиваются и катаются по неровным поверхностям. И все эти деформации обсчитываются в реальном времени! За одно это в LocoRoco стоит влюбиться.

Когда резко поворачиваешь мир, на границе цветов остается явно видимый шлейф. Тормозит экран PSP. Это единственная претензия к тому, что я видела, и относится она совсем не к создателям LocoRoco. А еще я заметила, что у Локо есть мимика, потрясающе выразительная!

Экран PSP для меня слишком ярк даже с самыми темными настройками. Поэтому, увидев чистые цвета лококовских пейзажей, я начала играть с опаской. Но нет, жизнерадостный мир куда слабее бьет по зрению, чем, к примеру, Legend of Heroes. А все потому, что дизайн LocoRoco куда проще RPG-шных фонов.

ОБЩЕЕ ВПЕЧАТЛЕНИЕ

Если прокатиться от начала до конца уровня легко и просто, то попытки собрать все цветочки рано или поздно заставят вас придумать всем Локо-роко клички, которые не стоит приводить в журнале. В такие моменты лучше прерваться на что-нибудь интеллектуальное. Например, расшифровать их песенки!

Едва ли не единственная PSP-игра, которой без проблем можно отдаться в транспорте – не убивая нервы, а, напротив, расслабляясь. Минималистское управление и жизнерадостные краски позволяют напрочь отключить голову и «просто катать кпятошек». Симпатично, увлекательно и с вызовом!

Это тот редкий случай, когда игрок восклицает: «ВСЕГО 40 уровней!» Надежда PSP. Может быть, успешные продажи наконец убедят умные головы из руководства Sony бросить клепать гонки-драки, которые все равно или тормозят, или не соответствуют ожиданиям. Дашь оригинальность!

Идеальной «транспортной» игрой для меня в свое время стала Wario Ware: Touched! Вот так же и LocoRoco: даже один уровень не лень самозабвенно проходить по несколько раз, лишь бы собрать все сюрпризы. И управление удобное, и физика реалистичная заставляет задуматься – как бы полнее справиться с прыжками.

НАШИ ЗНАКИ ОТЛИЧИЯ

Обратите ВНИМАНИЕ



Наличие этого знака в статье означает, что рецензируемая игра участвует в партнерской программе NVIDIA и оптимизируется под графические процессоры этой компании. То есть, игра гарантированно запустится на компьютерах, оснащенных видеокартами на базе чипов GeForce, и будет выглядеть именно так, как задумывали разработчики.

«Страна Игр» РЕКОМЕНДУЕТ



Наша награда не привязана к оценкам и может быть отдана игре, получившей любой балл: от ноля до десяти включительно. Это наш редакторский выбор, наше ЛИЧНОЕ предпочтение. Объективное же мнение выражено именно в оценках, после серьезного и детального знакомства с предметом исследований.

«Серый» ИМПОРТ



Под таким грифом в «СИ» публикуются рецензии на «импортные» игры, которые официально вышли только в США или Японии и не работают на продающихся в России версиях консолей. Запускать их можно на «родных» системах (покупайте в <http://www.gamepost.ru>), а также на модифицированных специальным образом европейских приставках. Это не касается проектов для PC, GBA, PSP и DS, так как у них отсутствует региональная защита.

10

9.0

10

10

ПИКНИК НА КРАЮ ВСЕЛЕННОЙ



Автор:
Илья Ченцов
chen@gameland.ru

Знаменитый дизайнер Уилл Райт назвал короткометражный фильм 1968 года Powers of Ten («Степени десятки») одним из источников вдохновения для своего нового проекта Spore. Идея фильма проста. В первых кадрах мы видим семью на пикнике, и каждые десять секунд расстояние от камеры до них увеличивается в 10 раз. Через полминуты люди пропадают из виду, через две минуты становится неразличимой точкой наша планета, через три – вся Солнечная система. Спустя четыре с половиной минуты мы оказываемся в ста миллионах световых лет от Земли, откуда целые галактики кажутся лишь пылинками в пустоте космоса.

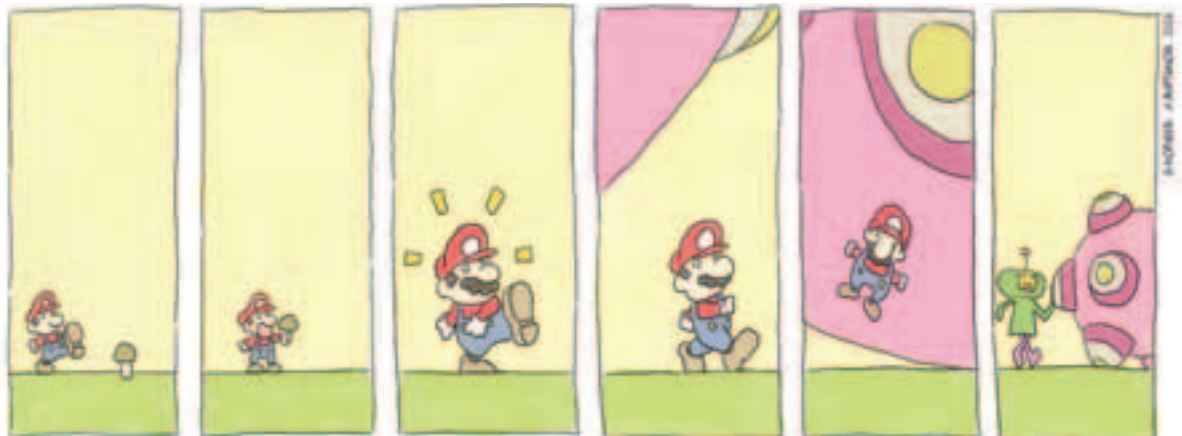
Сам я вспомнил о Powers of Ten, играя в Tussock City: New York. Как и в фильме, мы можем посмотреть на жительницу виртуального Нью-Йорка вблизи, так, что будет виден даже пирсинг в губе; повернув колесо мыши, взглянуть на нее с высоты десятого этажа, увидеть, что она – лишь одно из лиц в толпе; поднявшись еще выше, оглядеть квартал, а потом и весь город, так что людей уже не будет видно, а место девушки с пирсингом займет статуя Свободы. Повернем колесо еще чуть-чуть – и вот мы уже в Civilization IV, в экране города. Пусть пропорции людей и поселений здесь слегка нарушены во имя играбельности, зато отсюда мы сумеем удалиться еще и оглядеть целую страну, а потом, выбравшись в космос, – и всю нашу родную планету. Дальше стоило бы вспомнить стратегию Star Wars: Empire at War, где вы вольны действовать как в масштабах всей галактики, так и на поверхности отдельных планет. Но я в этой статье хотел поговорить об играх именно как о способе взглянуть на привычные вещи в новом ракурсе. Ведь даже в вашем собственном доме есть множество интересных мест, в которые вам никогда не попасть хотя бы потому, что вы слишком большое существо. Узнать, как выглядят набитое мусором ведро и газовая плита изнутри, поползая в межстенных крысиных переходах, став самым настоящим тараканом, можно в игре Bad Mojo – до сих пор непревзойденном (а недавно, кстати, переизданном) путеводителе по изнанке городского дома. Идея, что наш мир выглядит гигантским в глазах маленьких существ, эксплуатируется достаточно часто. Вспомним хотя бы Mr.

Mosquito для PS2 (герой – комар), «Шестое измерение» и «Полный улет» для PC (героиня – пчела), серию Army Men и ее идейного наследника Refuze. Можно, вслед за авторами фильма Powers of Ten, пойти еще дальше – точнее, еще ближе. Вернувшись к человеку на лужайке, камера фокусируется у него на руке и начинает придвигаться, пока не становятся различимы отдельные клетки тела, а затем и молекулы. Проекты, в которых события происходят на микроскопическом уровне, разрабатываются не так часто и не очень популярны. Дело в том, что, хотя игра на масштабах происходящего – очень распространенный прием в гейм-дизайне, главный его принцип заключается в следующем: у игрока всегда должна быть точка отсчета, некий эталон, с которым он мог бы сравнивать размеры других объектов. Например, мы знаем, что в Shadow of the Colossus герой сражается с колоссами, потому что предполагаем, что сам он нормального человеческого роста. Katamari Damacy потеряла бы львиную долю своего обаяния, если бы геймплей остался тем же, но герою приходилось собирать просто шарики и кубики разных размеров. Пусть объекты в Katamari и схематичны, но мы все равно знаем, что человек больше телефона, а дом больше человека, и таким образом представляем, какого размера достиг скатанный вселенским принцем апокалиптический шарик. А вот, допустим, в Loco Roco тяжело понять, какого размера на самом деле наш персонаж, потому что сам он в высшей степени абстрактен, да и окружают его исключительно фантастические объекты и существа. Именно поэтому наезды камеры на героя вызы-

вают странное чувство: он вроде бы должен выглядеть больше, но это «больше» не с чем сравнить. Так же и с микроскопическими играми: мы на самом деле слабо представляем себе, что больше – сперматозоид или эритроцит, и уж во всяком случае не сталкиваемся с ними в повседневности, если не работаем микробиологами. Поэтому игры вроде D.N.A. Warrior, где наногерой путешествуем по артериям, не заставляют нас восклицать: «Ух ты, какой я маленький!» – в лучшем случае, задаваться вопросом: «А насколько я маленький?». Уилл Райт, правда, обещает, что Spore будет развиваться именно от микроскопических до космических размеров, но фазе и в его игре, кажется, уделяется не так уж много времени. Зайдя в тулик в трех измерениях, вспомним о четвертом – времени. Электронная симуляция позволяет нам как замедлить, так и многократно ускорить его. История цивилизаций пролетает перед нами за считанные часы, а герой боевика, вместо того чтобы после прыжка сразу грохнуться на пол, успеваает в полете расстрелять всех врагов. А сколько существует других процессов, слишком быстрых или слишком медленных для нашего восприятия? Как вам, например, идея стратегии, в которой нужно управлять континентальным дрейфом? Или скролл-шутер, каждый уровень которого – растянутое до нескольких минут падение дождевой капли? Поверьте, играм не обязательно изображать несуществующие вселенные – окружающий нас мир удивителен сам по себе, и иногда достаточно просто по-новому взглянуть на него или позволить сделать это геймерам. ■

Домашнее чтение:
Фильм Powers of Ten
<http://www.youtube.com/watch?v=4i6B7HzijSo>

Мнение редакции не обязательно совпадает с мнением колумниста.



EMERGENCY 4

СЛУЖБА СПАСЕНИЯ 911



МИЛЛИОНЫ ЖИЗНЕЙ В ВАШИХ РУКАХ



САМАЯ ДОСТОВЕРНАЯ RTS О РАБОТЕ СПЕЦИАЛЬНЫХ ПОДРАЗДЕЛЕНИЙ



© 2006 Promoton Software GmbH, alle Rechte vorbehalten. Das Sixteen Tons Entertainment Logo und das Emergency 4 Logo sind eingetragene Warenzeichen der Promoton Software GmbH. Take Two Interactive Software und das Take Two-Logo sind Warenzeichen von Take Two Interactive Software. © 2006 Tringy GmbH. Alle weiteren Warenzeichen sind Eigentum der jeweiligen Inhaber. Entwickelt von Sixteen Tons Entertainment. Veröffentlichung durch Take Two Interactive. Alle Rechte vorbehalten. Innovationen und Druckfehler vorbehalten. © 2006 «ГФИ». All rights reserved. © 2006 «Русобит-Паблицам». Все права защищены. www.rusobit-m.ru
Срочный продаж: (495) 611-10-11, 967-15-81; office@rusobit-m.ru. Техническая поддержка осуществляется по тел: (495) 611-62-55, e-mail: support@rusobit-m.ru, а также на Форуме сайта «Русобит М». www.rusobit-m.ru/forum/. Розничная продажа в магазинах френчи

СМЕШАННЫЕ ЧУВСТВА



Автор:
Сергей Цилюрик
td@gameland.ru

Наша редакция не любит заимствованные слова, а я, наоборот, жалую – ведь зачастую подтекст, который в них наличествует, отличает их весьма сильно ото всех русскоязычных аналогов. Вот, например, слово «иммерсивность» (от англ. immersion – погружение) – способность игры полностью погрузить игрока в себя, заставить прочувствовать свой мир, проникнуться собственной атмосферой.

Слово это так и вертелось у меня на языке при написании обзора к игре Gun. Парадоксально, казалось бы, я никогда не был фанатом вестернов, да и геймплей в стиле GTA особенно меня не возбуждает, но, начав играть в Gun, я попросту не мог оторваться. Ушел в игру с головой, вынырнув лишь после ее завершения, и то продолжал по инерции нарезать круги по долинам и прериям, не желая расставаться со ставшим уже почти родным миром. Главный герой там неважен – вместо него был я; впрочем, тот факт, что Колтон Уайт ни разу за всю игру не сделал ничего такого, чего не сделал бы я, лишь еще больше помог мне ассоциировать себя с ним. Вот она – «иммерсивность», или «атмосферность» – название сути дела не меняет. Если игра заставляет в себя верить, ей можно многое простить. И Gun в этом не одинока. Если бы меня спросили, что было лучшего в моей жизни в начале 1999 года, я бы не кривя душой ответил – «вид на лес и речку близ Джунона». Любой другой ответ окажется неправдой; контраст волшебного мира Final Fantasy VII и серых школьных будней слишком очевиден, и мой выбор явно не на стороне последних. Проблема, однако, в том, что абсолютное большинство людей не признают видеоигры как что-то серьезное. Пытаться убедить их, что игровой опыт для нас может быть так же важен, как и реальный, бесполезно – все равно что доказывать металлстам право Димы Билана на жизнь, а седеющим поклонникам Аллы Борисовны – что гоа-трэнс не является какофонией. Всеобщее непонимание, впрочем, совсем не значит, что вы должны чувствовать собственную ущербность. Всегда можно найти единомышленников – людей, понимающих вас, людей с похожими вкуса-

ми и увлечениями, людей, которые, может быть, чувствовали то же, что и вы.

А, может быть, и нет...

Личный опыт – штука тонкая. Не стоит кричать о нем на каждом углу – не поймут, заклеят. Но не стоит также и полагать, что любящие то же, что и вы, чувствовали то же самое, что и вы – то, что они способны вас понять, не дает вам права экстраполировать на них свое мироощущение.

Так вот, это я забираюсь на статую Да-Чао в Final Fantasy VII, это я был пилотом истребителя в Colony Wars, это я дрожал под звуки сирены в пустом городке Silent Hill. Это могли быть и вы, и в таком случае я рад, что мы можем понять друг друга. Но если вы бродили среди руин будущего в Chrono Trigger, сражались на гигантских роботах в Xenogears или спускались в таинственное подzemелье в Light Crusader – со мной об этом у вас вряд ли получится толком поговорить. Может быть, с кем-нибудь еще?

Стоит отметить, что это «может быть» зависит еще и от степени вашей общительности. Для интровертов, например, делиться своими ощущениями со сторонними людьми может быть весьма сложно, особенно если речь идет о видеоиграх – не самой популярной теме в современном обществе, но результат зачастую того стоит. Так что надо искать золотую середину: замыкаться в себе и не позволять никому более узнать, чем для вас была та или иная игра, – не лучший выход, но столь же нежелательно бахвалиться своими ощущениями, ведь это ваше личное восприятие, и навязывать его окружающим, как минимум, неуважительно. Агрессией в выражении ощущений можно, наоборот, нечаянно отпугнуть тех немногих, кто понимает, что игры порой много значат для людей, что важности игрового

опыта не стоит стыдиться, что этот опыт – часть вашей жизни; возможно, одна из самых ярких ее частей. В конце концов, наша жизнь по большей части состоит из рутины: школа, институт, работа – а видеоигры разнообразят ее как новыми ощущениями от игрового процесса, так и возможностью почувствовать иные миры. И это чудесно.

Я лишь призываю не пугаться сложных терминов на базе заимствованных слов. Такая характеристика, как «иммерсивность», имеет место быть. И хоть она крайне субъективно воспринимается, этим-то и ценна: именно она дает игре шанс стать «родной» – не просто «хорошей» или «качественной», а близкой самому игроку лично. А глубину погружения определять может лишь сам геймер: кто-то навсегда останется за «четвертой стеной», а кто-то может удариться в эскапизм и провестись изрядную долю жизни за десятками прохождений любимой игры, написанием фанфиков да ролевыми играми по ее мотивам.

И я не оправдываю эскапизм, нет. Он может быть полезен для слабых духом, но несомненно с нормальной жизнью. Да, наш мир подчас может казаться гораздо скучнее и противнее виртуального, но с этим надо мириться – ведь живем мы именно в нем. Самоосознание тоже очень и очень важно – увы, многие с ним не справляются. У меня, кажется, получается. Так вот, меня зовут Сергей, я геймер. И те чувства, что я испытывал, играя в видеоигры, значат для меня очень многое. Тем не менее, кроме меня, об этом мало кто знает, ибо я распространяться не склонен. В свою очередь, прекрасно понимаю, что я – лишь двадцатилетний студент, пишущий этот текст вместо того, чтобы работать над дипломом. Впрочем, у меня и диплом-то про JRPG. ■

Мнение редакции не обязательно совпадает с мнением колумниста.



**НИКАКИХ ПЕРЕГОВОРОВ
С ДРЕНДЖИНАМИ!**



**МОЧИТЬ В
СОРТИРАХ!**



**КОСМИЧЕСКАЯ
ФЕДЕРАЦИЯ**



snowball.ru
искусство побеждать

ВЫ НЕ ЗАХОТИТЕ В ЭТО ИГРАТЬ



Автор:
Игорь Сонин
zontique@gameland.ru

Работая над материалом про Lost Planet, наткнулся на любопытные слова Кейдзи Инафуне. «В моей игре много заимствований из аниме, – говорит создатель Мегамена, – бесспорно, японцы любят мультфильмы. Но даже аниме – объект страсти немногих фанатиков. Это не массовый рынок и не товар народного потребления». Для многих наших энтузиастов эти слова прозвучат дико, ведь Япония в сознании геймера прочно ассоциируется с большими глазами, гигантскими роботами и девочками из JRPG. Красивое, но не совсем верное восприятие.

Прогуливаясь утром по улицам Токио, то и дело видишь аккумуляторные вереницы жителей, тянущиеся к дверям каких-то заведений. «Японцы стоят в очереди на работу», – пошутит русский человек и пройдет мимо, не разобравшись. Это с раннего утра ловят удачу за хвост знатоки пачинко, главной национальной азартной игры. По статистике около тридцати миллионов человек регулярно заходят в залы пачинко – обычные аркадные, компьютерные и видеоигры о такой популярности могут только мечтать. Оказавшись этой весной в Токио, ваш покорный спецкорр набрался наглости исследовать феномен изнутри, вооружился походным комплектом бытовых японских ругательств и переступил порог самого крупного зала пачинко в Синдзюку («две тысячи автоматов в одном месте!»)...

Вежливые жители Токио стараются не создавать друг другу неудобств, поэтому снаружи зал выглядит как обычный магазин, разве что где-то наверху, этаже на пятнадцатом, обязательно укреплен светящийся неоновый знак. Проходя мимо, и не подумаешь, что внутри царит оглушительный грохот: музыка в стиле «тыц тыц тыц, тыц-тыдыц» перемешана со звуком звенящих монет и какими-то криками, призванными создавать атмосферу счастья и веселья. Традиционно бесстрастные японцы с сигаретами в зубах сидят перед автоматами, меланхолично поглядывая на экран, – играют ли они или слагают хайку о прекрасной гейше под цветущей сакурой? Десятилетиями эти автоматы совершенствовались под нужды игроков и наконец достигли идеальной формы: в современных машинах пачинко есть ровно одна рукоятка, которая никак не влияет на шанс получить приз.

Автомат пачинко напоминает стол


для пинбола, расположенный вертикально. Вы заходите в зал и покупаете несколько лотков с «жетонами» – небольшими металлическими шариками. Серьезные игроки, как правило, берут шары сразу сотнями и тысячами. Лоток заправляется в автомат, и шары высыплются сверху, стучаясь о расставленные особым образом препятствия. В результате многочисленных хаотических соударений (как сказал бы физик) шар добирается до низа экрана и попадает в одну из лунок. Раньше попадание в призовую лунку означало мгновенный выигрыш, теперь же оно только запускает электронную рулетку, которая и определяет выигрыш с помощью генератора случайных чисел. Игрок-победитель получает новые шары, которые выпадают из автомата с характерным перезвоном. Единственная ручка на машине регулирует частоту выпадения шаров; больше никак повлиять на происходящее игрок не может. Казалось бы, совершенно бессмысленное занятие – но миллионы японцев предаются ему ежедневно. Пачинко, в отличие от видеоигр, есть массовая и всенародная страсть. В залах можно встретить даже игроков-профи, так называемых пачи-пуро (от слов *pachinko professional*), которые зарабатывают на жизнь игрой, – они умеют вычислять машины с наибольшей вероятностью выигрыша и стоят под дверями в надежде первыми занять доходные места. Техники, заметим, ведут с ними войну, постоянно меняя списки доходных машин. Денежные выигрыши запрещены японским законодательством, поэтому на выходе призовые шары можно обменять только на полезные в хозяйстве вещи (а можно продать спекулянту за углом, но этот вариант развития событий официально не упоминается).

Какой урок мы, геймеры, можем извлечь из бешеной популярности па-

чинко? Японцы любят простые игры. Совершенно безобидная демо-версия Lost Planet показалась привыкшим к JRPG японцам излишне сложной. Насколько я понимаю, именно в простоте геймплея кроется один из секретов массового успеха Dragon Quest, Final Fantasy и вообще JRPG. Они не требуют от человека перед экраном каких-то навыков. Даже если герои встречаются на своем пути слишком сильного босса, они всегда могут вернуться в начальные уровни, прокачаться на безобидных монстрах и нахрапом вынести главаря вперед ногами. Взять другой популярный жанр, японские интерактивные квесты, – в них можно играть с закрытыми глазами. Вы нажимаете одну и ту же кнопку, и за это игра вас развлекает. В этом же кроется причина индифферентного отношения японцев к сетевым режимам – чтобы победить других, нужно чему-то учиться и упорно тренироваться. Для обычного человека это слишком сложно. Читатели «СИ» то и дело присылают в «Обратную связь» свое видение идеальной игры. И каждый раз это оказывается точка зрения убежденного геймера. А ведь самая лучшая игра в мире должна нравиться не только тем, кто часами сидит за GTA. Аудитория «безупречной игры будущего» в нашей стране – это школьники, безработные алкаши, модные тинейджеры, престарелые бабушки, завсегдагаи кинотеатров и бизнесмены, коротающие вечера в боулинге. И если японцы изобретут действительно всенародную игру, она будет иметь мало общего с тем, что мы называем словом «видеоигры». Это будет что-то уровня кроссвордов, сканвордов, sudoku или того же пачинко – с минимумом кнопок (в идеале, вообще без них) и без всякого смысла. Вы, скорее всего, не захотите в нее играть. Она будет убийственно скучной. ■

Мнение редакции не обязательно совпадает с мнением колумниста.



A promotional image for the video game Half-Life 2: Episode One. It features the character Ellie Vance, a young girl with a prosthetic right arm, holding a flashlight. The background is a warm, orange-toned environment. The text is in Russian and English.

ПРОДОЛЖЕНИЕ ЛЕГЕНДАРНОЙ
КОМПЬЮТЕРНОЙ ИГРЫ!

HALF-LIFE[®] 2

— EPISODE ONE —

VALVE

source

© 2006 Valve Corporation. All rights reserved. Valve, the Valve logo, Half-Life, the Half-Life logo, Source, and the Source logos are trademarks and/or registered trademarks of Valve Corporation in the United States and/or other countries. All other trademarks are properties of their respective owners.

Бука
АКАДЕМИЯ КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР
С 2000 ГОДА



Автор:
Spriggan
spriggan@gameland.ru



Tales of Legendia



«Ну ла-а-адно, – заявили в Namco. – Xenosaga нам зарубили, так мы вас теперь Tales of завалим». С них станется.

Именно нас-то, правда, никто не завалит: Tales of Rebirth прошла мимо, да и с Tales of the Abyss пока мало что ясно. Но – случилось чудо, в японском офисе компании все-таки вспомнили о гайдзинах. А то ведь мог и не появиться переведенный вариант Tales of Legendia (далее ToL) на родине Джека Томпсона.

Сценарий ToL не заставляет биться в судорогах от счастья, но и вывих челюсти играющему никак не обеспечит. Семнадцатилетнего Сенела Кулиджа и его младшую сестру Ширли Феннес ненароком заносит на гигантский летающий корабль «Наследие», на борту которого кантуется целая древняя цивилизация. Представители народа с более чем тысячелетней историей уверены, что сестра Сенела – человек особенный, могущий управлять «Нас-



КОЕ-ЧТО НИКОГДА НЕ МЕНЯЕТСЯ. ТАК, ОСНОВАТЕЛЬНАЯ ПРОКАЧКА – ЗАЛОГ УСПЕХА, КРАСИВЫХ ТРОФЕЕВ И МЕТКА МОНЕТ.

ледием». И у некоторой группы лиц, похоже, уже есть конкретные виды на способности девушки. Общая игровая механика ToL вполне обычна, как в пределах сериала, так и в рамках жанра, за вычетом пары неприятных обстоятельств. В features-списке на тыльной стороне обложки диска следовало бы упомянуть пугающе корявую глобальную карту, движение по которой больно бьет воспоминанием о Legend of Legaia, и то, что некоторые подземелья весьма лихо вводят во фрустрацию. Которая, как известно, порождает агрессию. Очередная версия системы LMBS (Linear Motion Battle System) избавле-

на от неприятных ошибок Tales of Symphonia. Отказавшись от псевдо-3D, которое позволяло внимательнее следить за происходящим, но вызвало ряд неувязок с управлением, авторы вернули действие в более привычные два измерения. Получилось куда ровнее, хотя и не без греха: постоянные глюки при исполнении маги-

КНУТ И ПРЯНИК



Плюсы:

Отменное графическое решение, использующее плюсы 2D и 3D; шикарный арт Кадзуто Накадзавы, дух «старой школы», тщательно проработанный мир.



Минусы:

Откровенно неудачная планировка некоторых подземелий, все еще не доведенное до ума управление битвой, не самая дружелюбная глобальная карта.

■ ПЛАТФОРМА:	PlayStation 2
■ ЖАНР:	RPG
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Namco
■ РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:	нет
■ РАЗРАБОТЧИК:	Namco
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	1
■ ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:	PlayStation 2

■ ОНЛАЙН:
<http://tales.namco.com/legendia>



АЛЬТЕРНАТИВА

ЛУЧШЕ, ЧЕМ



Tales of Symphonia

НЕ ПОХОЖЕ НА



Dragon Quest VIII: Journey of the Cursed King

Добавки!

Добравшись до победного конца, не спешите убирать диск на полку и предавать-ся думам на тему «во что бы поиграть еще?», ибо вам припасена бочка побочных заданий и пачка «маленьких вызовов». Что может быть приятнее, чем поточить оружие об улучшенных монстров, узнать о персонажах много нового и вдоволь посмеяться?



ГЛОБАЛЬНАЯ КАРТА, ИСПРАВЛЕННАЯ БЫЛО ЕЩЕ ШЕСТЬ ЛЕТ НАЗАД, ВНОВЬ МЕШАЕТ НАСЛАЖДАТЬСЯ ПУТЕШЕСТВИЯМИ.



В БОЮ ГЛАВНЫЙ ГЕРОЙ НЕ ПОЛАГАЕТСЯ НА МЕЧИ С КОПЬЯМИ – КУЛАКИ ДА ПЯТКИ НИЧУТЬ НЕ ХУЖЕ!



Перед нами редкий случай: современная JRPG, которая кажется привлекательной и новичкам жанра, и бывалым «ролевикам».

ческих атак, нередкая куча-мала с участием большого числа врагов, нагромождение явно излишних задумок (воздушные спецприемы, зачастую грустно-беспользные) – все это смыкает драйв и убивает боевой настрой. ToL мгновенно обворожает своей поистине элегантной внешностью. Мало того, перед нами редкий случай – современная JRPG, которая кажется привлекательной и новичкам, открывшим для себя жанр лишь после покупки PlayStation 2, и бывалым «ролевикам», что знают цену рендерным бэкграундам и крохотным моделькам персонажей. Движок блестяще сочетает все лучшие черты красивейших 2D- и 3D-оболочек японских ролевых игр, которые когда-либо знала индустрия. Отменная детализация фонов, чуткий подбор цветов, удобные статичные ракурсы обозрения – большего пожелать невозможно. Частый бич старомодных JRPG –

«мертвая» игровая вселенная – благополучно обошел ToL: миры Tales of всегда отличались обилием анимированных объектов. Кроме того, восхищает само качество анимации – подобной «живости» происходящего не было со времен Chrono Cross. И это – ого-го какой комплимент! Дизайн героев выполнен великолепным Кадзуро Накадзавой, чьей кисти принадлежит незабываемое трио действующих лиц Samurai Champloo (в отечественном прокате – «Самурай чамплу») – одного из лучших аниме-сериалов 2004 года. Если вам что-нибудь говорят имена Дэина, Мугена и Фуу-тян, ваш глаз наверняка подметит сходство местных приключенцев со старыми детищами художника. Вряд ли мы бы упомянули англоязычную озвучку, не потратясь на настоящих профессионалов. Голос Уилла Рейнарда и вовсе принадлежит Кэмерону «Ликвиду Снейку» Кларку – уже, как говорится, «только за это».

Tales of Legendia – не просто JRPG на «скоротать время до перевода Final Fantasy XII». Это, не поверите, старая, «та самая» Tales of, чудом взявшая более высокую планку качества, но при этом – не изменив традициям, не скатившись до уровня проходных поделок класса Suikoden IV или Star Ocean: Till the End of Time, не став одной лишь демонстрацией модного 3D-движка. Все еще «не то»? В таком случае, вам – за версией Tales of Phantasia для Game Boy Advance. А вот остальные обязательно оценят. ■

ВЕРДИКТ

НАША ОЦЕНКА: **8.5**

Наше резюме: Самая крепкая Tales of на консолях уходящего поколения. Угодит и приверженцам «старой школы», и новобранцам.



«Do you speak Relares?»

Выписывая уникальные черты мира, авторы не поленились создать целый язык – реларес. Письмо основано на применении идеограмм, коих аж 42 штуки (помимо десяти цифр, 26 приходится на буквы и еще 6 – на знаки препинания). Произношение же очень сходно с испанским – за тем лишь исключением, что никакие согласные звуки не оглушаются.





Автор:
Red Cat
chaosman@yandex.ru



■ ПЛАТФОРМА:	PlayStation Portable
■ ЖАНР:	RPG
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Ubisoft
■ РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:	Vellod Impex
■ РАЗРАБОТЧИК:	Namco
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	1
■ ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:	PlayStation Portable



■ ОНЛАЙН:
<http://talesofeterniagame.uk.ubi.com>

Tales of Eternia

Гостя из прошлого, Tales of Eternia, удивительно органично смотрится на PSP и совсем не прочь обзавестись новыми поклонниками.

Если однажды ясным солнечным утром вам на голову свалится космический корабль, знайте – быть беде. Если же пилот корабля – симпатичная девушка, которая, к тому же, изъясняется на каком-то тарабарском наречии, то беда грозит обернуться глобальной катастрофой. Как известно, симпатичные девушки просто так с неба не валяются, да и в космический корабль не каждая полезет. Не верите? Тогда добро пожаловать в Tales of Eternia (далее ТоЕ). Героям этой игры «повезло»: они встретили странно одетую и на редкость болтливую особу, и теперь размышляют, каким образом предотвратить конец света. Да-да, вы не ослышались, именно конец света. Сценаристы Namco не стали изобретать велосипед, потому история изобилует по-

добного рода штампами, давно и хорошо знакомыми поклонникам жанра. Впрочем, штампами ли? Оригинальной Tales of Eternia уже без малого шесть лет...

СКАЧКИ С ПРЕПЯТСТВИЯМИ

Тем не менее, сюжет – не самая сильная сторона проекта. Его успешно оттесняют на второй план шикарная боевая система, увлекательные мини-игры и обширный, полный жизни мир, на тщательное изучение которого уйдут долгие часы. Драться в ТоЕ нужно очень часто – иногда даже чаще, чем хотелось бы. Когда и где завяжется очередная потасовка, предугадать практически невозможно: в пике веяния последних лет, рядовые противники никак на карте не обозначены и нападают по старинке – подленько, из-за куста



ВЕРДИКТ

НАША ОЦЕНКА:



8.0

Наше резюме:

Яркая и на редкость увлекательная RPG, которая ни капельки не постарела со времен первого появления на PS one.

Кухни народов мира

Хотя главная ваша задача – спасти мир (точнее, целых два мира) от страшной катастрофы, о собственном желудке забывать не стоит. Дотошный игрок способен отыскать не один десяток кулинарных рецептов – от гамбургеров до изысканных салатов, супов и десертов. Кстати, в списке блюд присутствует и Hot Borsch.

Магия non-stop!

В свое время ТоЕ явилась первой игрой в серии, где магические заклинания не приостанавливали ход сражения, и боевая система стала еще бодрее, ведь персонажи получили возможность либо блокировать вражеские заклинания, либо уклоняться от них.



КНУТ И ПРЯНИК



Плюсы:

Выверенная до мелочей боевая система, забавные персонажи и красочная графика. В кои-то веки владельцев PSP не изводят loading-экранами.



Минусы:

Слишком частые случайные сражения, простоватый по нынешним меркам сюжет, количество различных настроек может смутить неподготовленного пользователя.



БОИ МОГУТ БЫТЬ НЕ ТАКИМИ УЖ ПРОСТЫМИ – ОСОБЕННО КОГДА ПРОТИВНИК БЕСЧИНСТВУЕТ И НА ЗЕМЛЕ, И В ВОЗДУХЕ.



НЕКОТОРЫЕ МАГИЧЕСКИЕ АТАКИ ОЧЕНЬ ЗРЕЛИЩНЫ – И НЕ МЕНЕЕ РАЗРУШИТЕЛЬНЫ.



ПЕРСОНАЖАМ НЕЛЕГКО НАЙТИ ОБЩИЙ ЯЗЫК – ВЕДЬ ОНИ ПРОИСХОДЯТ ИЗ РАЗНЫХ МИРОВ.



УРОВЕНЬ ЗАРЯДА АККУМУЛЯТОРА КОНСОЛИ ВЫ ВСЕГДА МОЖЕТЕ УЗНАТЬ, ВЗГЛЯНУВ НА ИКОНКУ В ПРАВОМ ВЕРХНЕМ УГЛУ ЭКРАНА.

Когда нужно передохнуть

Помимо готовки, в ТоЕ есть еще один проверенный способ отвлечься от бесконечной череды подвигов – мини-игры. Их достаточно много, и чтобы получить к ним доступ, нужно вовсю общаться с жителями городов и весей: они-то и подскажут, как принять участие в очередной забаве. Внимательного геймера ждут вступительные экзамены в Академию (придется вспомнить все, что вы знаете о проектах компании Natco), игра в мяч с симпатичными девушками и увлекательное плавание на плоту по бурной реке. Для особо старательных приготовлена поездка на Crautzel Express, участие в конкурсе едоков, морское сражение и танцы!



смородины. Особенно тяжело бывает во время перемещения по глобальной карте, где даже короткая пробежка от А до Б оборачивается чередой жарких схваток. Впрочем, в отличие от многих других RPG, сражения в ТоЕ на редкость динамичны и редко длятся больше пары минут, в первую очередь, благодаря отсутствию привычной пофазовой системы. На то, чтобы обдумать следующее действие, у вас доли секунды. Стоит замешкаться, и враг немедленно берет быка за рога, безжалостно выколачивая из ваших подопечных последние хит-пойнты. Однако бездумно барабанивать по кнопкам тоже не выход! Приходится искать золотую середину, с одной стороны, полагаясь на сноровку и чутье, с другой – просчитывая собственные действия на два-три шага вперед. Последнее, кстати, не так просто сделать. Напрямую вы управляете только одним персонажем (тогда как в команде их может быть до четырех), а действия остальных подчинены компьютеру. Разуме-

ется, вы можете указать приоритеты (например, глухая оборона или яростное нападение), но и монстры попадают разные. То, что хорошо против одних, не всегда срабатывает против других. Отдыхать от ратных подвигов лучше всего в городах. Здесь никто (скорее всего) не попытается откусить у ваших подопечных конечность-другую, зато многие готовы поделиться ценной информацией на самые разные темы. Плюс всегда есть надежда откопать свежий рецептик, открыть очередную мини-игру (подробнее читайте во врезках) и получить новые способности. В тех же городах традиционно расположены магазины, где можно с прибылью для себя избавиться от ненужного хлама и пополнить запасы в преддверии грядущих испытаний.

ШЕСТЬ ЛЕТ – НЕ СРОК

Возьмемся предположить, что Tales of Destiny 2 (так ТоЕ называлась за пределами Японии) на PS one в свое время по разным причинам за-

метили не многие. Так почему бы не исправить досадное упущение сейчас? Конечно, игра сменила прописку, но в главном почти не изменилась. Это по-прежнему очень самобытная, пусть местами и простоватая RPG, которая наверняка понравится как ветеранам (в особенности поклонникам сериала Tales of), так и начинающим. ■

АЛЬТЕРНАТИВА

ЛУЧШЕ, ЧЕМ



The Legend of Heroes: A Tear of Vermillion

КРАСИВЕЕ, ЧЕМ

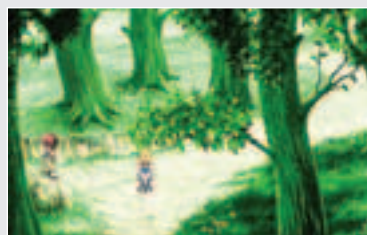


PoPoLoCrois

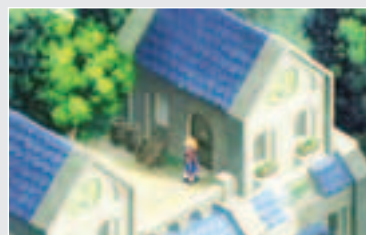
Tales of Identify?

В США Tales of Eternia впервые вышла на первой PlayStation под названием Tales of Destiny II, хотя продолжением оригинальной Tales of Destiny ни в коем случае не являлась. Спу-

стя некоторое время в Японии случилась еще одна Tales of Destiny II (на этот раз настоящая) – на PlayStation 2. К сожалению, за пределами японского рынка эта игра так и не издана.



TALES OF DESTINY 2 (PS ONE)



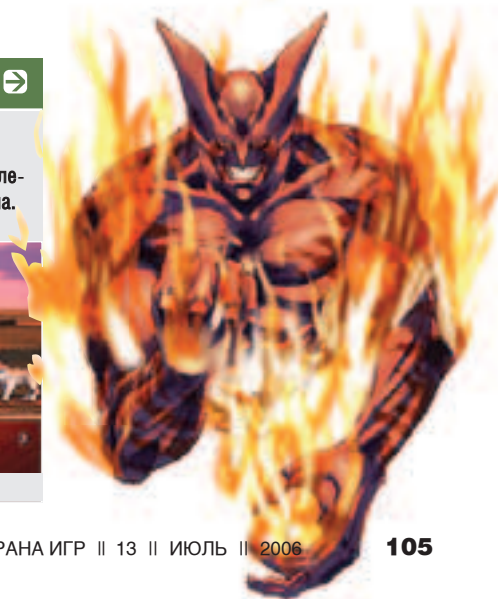
TALES OF DESTINY 2 (PS2)



ОРИГИНАЛЬНАЯ TALES OF DESTINY (PS ONE)



Стоит замешкаться, и враг тут же берет быка за рога, безжалостно выколачивая из ваших подопечных последние хит-пойнты.





Автор:
Red Cat
chaosman@yandex.ru



Tales of Phantasia

Очередная легенда 16-битной эпохи перебралась на GBA, надеясь еще немного заработать для своих создателей.

Младшая из портативных консолей Nintendo переживает не лучшие времена. Новые проекты обходят ее стороной, а если что и появляется, то совсем уж скромное или неказистое. Это дает лишний повод получше присмотреться к Tales of Phantasia (далее ToP), игре весьма пожилой, но еще хранящей боевой задор.

СТАРЕЦ СЕДОЙ

Перед вами, уважаемые читатели, родоначальница известного ныне сериала Tales of, к которому принадлежат рассматриваемые в этом же номере Tales of Eternia, Tales of Legendia и Tales of the Tempest. Именно «Фантазия» когда-то стала ответом Namco на сверхпопулярные Dragon Quest и Final Fantasy, хотя, в отличие от проектов от Enix и Square, за пределами Японии так и не появилась.

Что же может предложить нам RPG образца 1995 года? На самом деле, не так мало. Перво-наперво, неплохой сценарий, предусматривающий

достаточно ярких персонажей, путешествия во времени и не совсем однозначный финал. Конечно, многие повороты сюжета предсказуемы, и, тем не менее, следить за развитием событий очень даже любопытно. Второй несомненный плюс – обширный мир со множеством городов и подземелий. Чтобы обследовать его целиком, потребуется не один десяток часов, особенно если вы хотите не просто «дойти до заставки», но и выполнить все внесюжетные задания и разыскать все секреты. Кое-что стоит и боевая система: она наверняка понравится тем, кто предпочитает быстрые и жаркие схватки неторопливым пошаговым сражениям. Как и в прочих частях сериала, напрямую вы управляете лишь одним персонажем, а остальные помогают ему под чутким руководством кремниевого интеллекта. На десерт остались кулинарные рецепты – настоящая визитная карточка не только ToP, но и всех ее потомков. Рецептов по всему миру припрятано немало; собрать к как-

дому из них нужные ингредиенты – тоже задача не из легких. Так что наслаждайтесь!

Слабости ToP в основном связаны с ее почтенным возрастом. Например, графика хотя и смотрится на маленьком экране не так уж плохо (лучше, чем Final Fantasy IV), но до уровня Golden Sun или Final Fantasy Tactics Advance все же не дотягивает. Сражения случаются слишком часто и ближе к концу начинают откровенно надоедать. Некоторые шероховатости сюжета (который иногда явно «провисает») вообще не стали трогать, сохранив все, как было. Кроме того, в игре напрочь отсутствует хоть какое-то подобие журнала, где можно было бы фиксировать полученные и уже выполненные задания. Приходится положиться исключительно на собственную память. И тем не менее, все эти промахи не лишают Tales of Phantasia глубины и обаяния. Поэтому и сегодня детище Namco остается отличным выбором для любого поклонника жанра, ветеран он или новичок. ■

■ ПЛАТФОРМА:	Game Boy Advance
■ ЖАНР:	RPG
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Nintendo
■ РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:	«Новый Диск»
■ РАЗРАБОТЧИК:	Namco
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	1
■ ОБЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:	Game Boy Advance

■ ОНЛАЙН:
<http://phantasia.gameboy.com>

ВЕРДИКТ

НАША ОЦЕНКА: **7.5**

Наше резюме:

Если вас интересует, с чего начиналась популярная нынче серия Tales of, непременно сыграйте в Tales of Phantasia.

АЛЬТЕРНАТИВА

НИЧУТЬ НЕ ХУЖЕ, ЧЕМ



Final Fantasy IV Advance

НЕ ТАК КРАСИВО, КАК



Golden Sun: The Lost Age

По заслугам и титул

В ToP герои могут зарабатывать различные титулы, поднимаясь по карьерной лестнице все выше и выше. Так, Кресс, начав с Apprentice Swordsman, способен к финалу стать Eternal Swordsman. А Минт, поначалу скромный Healer, имеет неплохие шансы дослужиться до Cardinal.



ПЛЮСЫ И МИНУСЫ



Плюсы:

Запоминающиеся персонажи, динамичные сражения, множество секретов и дополнительных заданий.



Минусы:

Графика не всегда дотягивает до стандартов GBA, драться приходится слишком часто, сюжет то и дело топчется на месте.



ВИЗИТНАЯ КАРТОЧКА СЕРИИ – СРАЖЕНИЯ В РЕАЛЬНОМ ВРЕМЕНИ, СЛОВНО В КАКОМ-НИБУДЬ ФАЙТИНГЕ.



«СПИСОК МОНСТРОВ» ПОМОЖЕТ ВАМ ЛУЧШЕ УЗНАТЬ СИЛЬНЫЕ И СЛАБЫЕ СТОРОНЫ ПРОТИВНИКА.



ЗИМОЙ ИГРЕ ИСПОЛНИЛОСЬ ДЕСЯТЬ ЛЕТ. И ОНА ВСЕ ЕЩЕ ОТЛИЧНО ВЫГЛЯДИТ И СПОСОБНА НЕ НА ШУТКУ УВЛЕЧЬ!



КОГДА ВРАГОВ МНОГО, НА ЭКРАНЕ СТАНОВИТСЯ ТЕСНОВАТО. А КТО СКАЗАЛ, ЧТО В РЕАЛЬНОМ БОЮ НЕ ТАК?

TOM CLANCY'S

GHOST RECON

ADVANCED WARFIGHTER

"Вы хотите знать критерии выбора огневой поддержки спецоперации? Я с удовольствием расскажу вам о самом важном параметре - эффективности. Эффективность оружия определяется количеством трупов на квадратный метр площади".

- Генерал-майор Крис Мартин, командир Первого морского подразделения лагеря Пендлтон.

"Тактика - вещь неоднозначная. Четко прописать модель поведения солдата в тот или иной момент боя не представляется возможным. Но есть всегда работающий принцип: "Победить любой ценой!"

- Генерал Китинг, ответственный за тактические операции.

Всем фанатам Tom Clancy's Ghost Recon Advanced Warfighter профессиональные геймерские коврики NOVA

Подробности акции ищи в коробке с игрой

www.esportNOVA.ru

WINNER

KILLER

PC



© 2006 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Ghost Recon, Ghost Recon Advanced Warfighter, the soldier icon, Ubisoft, Ubi.com and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the US and/or other countries. Developed by GFI. © 2006 «GFI». All rights reserved. © 2006 «Руссофт-Публишеры». Все права защищены. www.ubisoft.ru
Одобр. продаж: (495) 611-10-11, 967-15-81; office@russoft.ru. Техническая поддержка осуществляется по тел. (495) 611-62-85, e-mail: support@ubisoft.ru, а также на форуме сайта «Руссофт-М». www.ubisoft.ru/forum/. Розничная продажа в магазинах фирмы



Автор:
Илья Ченцов
chen@gameland.ru



Exit

Спасая детей Пикассо, или Абстрактный герой нового времени.

Мы настолько привыкли, что не замечаем их, хотя они повсюду. Они говорят, когда и где нам переходить дорогу. Они предупреждают, что впереди ведутся ремонтные работы. Они объясняют, куда нам садиться в транспорте. Они запрещают ходить по железнодорожным путям. И самое главное – они показывают, где находится выход. Монохромные фигурки на разнообразных знаках и табличках вошли в наш обиход прочно и надолго. Удивительно, что только сейчас кто-то догадался сделать игру, посвященную их жизни. Как и следовало ожидать, они очень часто попадают в лихой переплет. К счастью, в мире черно-белых человечков есть герой, всегда готовый прийти на помощь. Зовут его Mr. ESC (товарищ Выход, по-нашему говоря), ходит он в белой футболке и кепке... то есть

совсем даже в оранжевой шляпе и красном шарфе. Тем не менее, стихотворение Маршака «Рассказ о неизвестном герое» весьма точно описывает геймплей Exit. Демонстрируя чудеса акробатики, тов. Выход самоотверженно спасает людей из самых разных переделок. Уровни разбиты на условные квадратики, а вот движение героя непрерывно, поэтому иногда возникают накладки. В частности, сначала непросто выбрать момент для прыжка с разбега, но все трудности искупаются глубоким эстетическим удовольствием от наблюдения за бравым спасателем. Герой движется так стильно, что хочется самому срочно стать физкультурником, купить оранжевую шляпу и отправиться на ближайший пожар. К сожалению, большинство спасаемых не так развиты физически,



ТЕХ КЛИЕНТОВ, КОТОРЫХ ТОВ. ВЫХОДУ НЕ УДАЕТСЯ СПАСТИ, ПЕРЕХВАТЫВАЕТ ЕГО КОНКУРЕНТ, ДЖЕТ.

как наш герой, поэтому ему придется проявлять недюжинную смекалку, чтобы вывести их из здания в срок. Впрочем, некоторые могут и такое, что самому Выходу не под силу. Дети, например, проползают

Гаспар + Тибул = Выход

Русская тема в Exit представлена, как и другие культурные подтексты, исподволь, но многогранно. Некоторые из спасаемых – наши с вами соотечественники (вообще-то, тов. Выход приходит на помощь людям самых разных национальностей). А главный герой напоминает сразу двух персонажей из советского мультфильма «Три толстяка».



КНУТ И ПРЯНИК



Плюсы:

Уникальный визуальный стиль. Увлекательный и разнообразный игровой процесс, не замешанный на насилии. Очень точно рассчитана кривая обучения.



Минусы:

Управление героем застряло посередине между пазлом и экшном. Иногда спасаемые ведут себя уж слишком глупо.



ТОВ. ВЫХОД УМЕЕТ ПЛАВАТЬ В ОДЕЖДЕ. ПРОЧИЕ ПЕРСОНАЖИ КУПАТЬСЯ ОТКАЗЫВАЮТСЯ.



ИЩУТ ПОЖАРНЫЕ,
ИЩУТ МИЛИЦИЯ,
ИЩУТ ФОТОГРАФЫ
В НАШЕЙ СТОЛИЦЕ,
ИЩУТ ДАВНО,
НО НЕ МОГУТ НАЙТИ
ПАРНЯ КАКОГО-ТО
ЛЕТ ДВАДЦАТИ.

(С.Я. МАРШАК)

АЛЬТЕРНАТИВА

ЛУЧШЕ, ЧЕМ



Lemmings

ХУЖЕ, ЧЕМ



LocoRoco

ВЕРДИКТ

НАША ОЦЕНКА:



9.0

Наше резюме:

Даже если головоломки – не ваш жанр, стоит оценить хотя бы художественный стиль игры. Прочим предстоит страшиться разве что немолчаливого таймера.

«А я – твой мать!»

Между миссиями вы можете почитать краткие биографии всех спасенных вами персонажей – этакие «скелеты романов». На погребенном под снегом лыжном курорте, например, волей случая собрался гениальный доктор, смертельно больной мальчик, его отец и беременная мать, а заодно и ее бывший любовник.



в самые узкие проходы, а взрослые (они же «толстые») толкают тяжелые сейфы, которые молодым людям не сдвинуть даже вдвоем. Но детишкам нужна помощь старшего, чтобы залезть на высокую преграду, а чтобы поднять толстяка, требуются совместные усилия двух молодых. В общем, правил в игре много, но все они логичны, наглядны, и потому легко запоминаются. И это радует. А вот поведение жертв катаклизмов может вас немало опечалить. Они, хотя и слушаются приказов героя, неспособны двигаться по траекториям, сколько-нибудь заметно отличающимся от прямых. Так что, если вы отправите какого-нибудь погорельца этажом ниже, а лестница будет дальше, чем в двух шагах от него, он, скорее всего, заявит что-нибудь, вроде «Это ты пошутил так, да?», и идти откажется. Но поставьте себя на его место. Смогли бы вы самостоятельно проложить себе дорогу в горящем здании? А выбрать ее из затопленного метрополитена? Всего Exit рассказывает о десяти «ситуациях», в которые попадает наш герой. В каждой из них – свои специфические препятствия и особые методы их преодоления. Действие одно-

го из эпизодов, например, происходит почти в полной темноте, и Выходу приходится освещать себе дорогу фонариком или искать выключатель. А в занесенном лавиной отеле он будет прорубаться через грозди сталактитов и надевать шипованные ботинки, чтобы не скользить на льду. В Exit есть подробная справка, но и в ней рассказано не все. Впрочем, половина удовольствия как раз в том и состоит, чтобы самому выяснить взаимоотношения между элементами уровня-головоломки. Оставшиеся 50% радости – заслуга оформления игры. Если фоны можно назвать мультяшно-карикатурными, то дизайн персонажей вызывает сложную цепочку ассоциаций: комиксы-нуар – дорожные знаки – окна РОСТА... Движения нарочито небрежно раскрашенных в два цвета моделей персонажей «сняты» с живых актеров. Зрелище своеобразное – представьте себе, что мальчик с девочкой со знака «Осторожно, дети!» взяли да и сбежали со своей треугольной жестянки, залезли в канализацию и потерялись там в темноте. А худой рабочий в кепке и толстый буржуй в цилиндре, персонажи агитплакатов Маяковского, так увлеклись классовой

Стихотворение С.Я. Маршака «Рассказ о неизвестном герое» весьма точно описывает геймплей Exit.

борьбой, что оба попали в госпиталь. С одной стороны, они, конечно, символические фигуры – но двигаются и говорят, как настоящие люди. А болтают персонажи много. Девушки пищат: «Ой, мне надо в душ!», толстяки ноют: «Хочу кушать», дети гордо заявляют: «Я не боюсь!» Если на уровне холодно или темно, они не преминут неоднократно упомянуть и об этом. На Выхода тоже иногда накатывает, как на Сэма Фишера, и он между делом нет-нет да и обронит «Эти лестницы меня утомляют» или «Надо мне чаще тренироваться». Заметим, впрочем, что последняя фраза – не нытье в чистом виде, а призыв работать над собой. Игра вообще полна здравых идей: чтобы быть героем, не обязательно уметь летать или убивать злодеев; бесполезных людей не бывает; любая ошибка поправима. И самое главное – оранжевая шляпа и красный шарф очень идут к черно-белому костюму. ■





Автор:
Илья Ченцов
chen@gameland.ru



■ ПЛАТФОРМА:	Nintendo DS, PlayStation Portable
■ ЖАНР:	action/strategy
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	THQ
■ РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:	«Новый Диск» (DS), Velod Impex (PSP)
■ РАЗРАБОТЧИК:	Team 17 / Gamesauce (DS)
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	до 4
■ ОБЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:	Nintendo DS, PSP
■ ОНЛАЙН:	http://www.wormsopenwarfare.com

Worms: Open Warfare

Если уж вы открыли банку с червями, то единственный способ снова их запечатать – это воспользоваться банкой большего размера. *(Первый закон создания динамики систем Зимерги)*

Жаль, что эволюцию человечества нельзя «переиграть». Если бы годков эдак много-много назад развитие homo-sapiensов слегка «вильнуло», я бы мог сейчас одной парой рук играть в «Червяков», а второй – писать про это статью. Но, к сожалению, я – тупиковая ветвь эволюции, задние конечности которой годятся только для надевания тапочек, и возврата в прошлое нет. Но в мире видеоигр такие чудеса случаются. Черви из сериала Worms, потерпев фиаско в своем трехмерном обличье, вновь становятся плоскими на портативных консолях. Беда в том, что Worms: Open Warfare для PSP – это немного сокращенная по игровым возможностям, но визуально улучшенная версия Worms 2. А вот Worms: Open Warfare для DS – урезанный ва-

риант W:OW (не путать с WoW) для PSP. Сложно? Объясню по порядку: Итак, на случайно генерируемом ландшафте, который мы наблюдаем «в профиль», выясняют отношения несколько команд симпатичных персонажей. За неимением лучшего термина, разработчики назвали их червями. Команды ходят по очереди. За один ход можно немного поползти одним червяком и воспользоваться оружием (выбирать, кем ходить, в отличие от Worms 2, нельзя). Цель – уничтожить всех противников. Диапазон доступных средств (одинаковый на PSP и DS) велик и не ограничен только оружием. К услугам кольчатых герильерос – горелка для прожигания ходов в земле; «веревка ниндзя», которая позволяет зацепиться за потолок, раскачаться и перепрыгнуть в недоступное место; железная



WORMS И LEMMINGS НА PSP ПОХОЖИ. НЕУДИВИТЕЛЬНО – ДЕЛАЛА ИХ ОДНА И ТА ЖЕ КОМАНДА.

Трое на одного

Однопользовательская кампания представляет собой череду сражений с нарастающими силами все более умных (последнее не касается версии для DS) врагов. Очень не хватает оригинальных миссий с ограничениями, вроде «используйте только дробовики» или «черви не могут ползать», как в Worms 2.



КНУТ И ПРЯНИК



Плюсы:

Обилие доступных настроек. Возможность игры по Wi-Fi. Продвинутый искусственный интеллект (PSP). Качественное визуальное оформление (PSP).



Минусы:

Немного упрощенная физика игры. Чересчур «стандартные» миссии в однопользовательском режиме. Тупые враги (DS). Неразборчивая графика (DS).



АТАКА КАМИКАДЗЕ СТАЛА ГОРАЗДО СЛАБЕЕ. ТЕПЕРЬ ОНА ПРАКТИЧЕСКИ БЕСПОЛЕЗНА. РАЗВЕ ЛИШЬ СТОЛКНУТЬ НЕДРУГА В ВОДУ...

PSP



ГОЛОВЫ ЧЕРВЕЙ НЕ КРУГЛЫЕ, КАК В WORMS 2, А УГЛОВАТЫЕ, КАК В ТРЕХМЕРНЫХ ВЕРСИЯХ.



НА NINTENDO DS ВЕРХНИЙ ЭКРАН ПОКАЗЫВАЕТ СРАВНИТЕЛЬНО МАЛЕНЬКИЙ КУСОЧЕК УРОВНЯ.



КРОМЕ ВСЕГО ПРОЧЕГО, ЧЕРВЯКИ НА DS ИМЕЮТ СКВЕРНУЮ ПРИВЫЧКУ ЗАСТРЕВАТЬ В ЛАНДШАФТЕ.



И ВСЕ-ТАКИ ОТДЕЛЬНЫЙ ЭКРАН ПОД ИНТЕРФЕЙС – ЭТО ЧЕРТОВСКИ УДОБНО!

По многим параметрам PSP-версия даже превосходит Worms 2 для PC.

балка – ее можно использовать как мост или как крышу, а можно запелерить ею противника в его норе; телепортационное устройство и даже реактивный ранец. Арсенал включает самые разные виды вооружения: бьющие прямой наводкой, стреляющие по баллистическим траекториям, одно- и многозарядные пушки, простые и осколочные гранаты, мины и динамит, а заодно приемы ближнего боя и авианалеты. Оружие также можно использовать для изменения рельефа местности – взрывы оставляют под собой аккуратные кратеры. К сожалению, общая эффективность средств уничтожения снижена – в портативных версиях не обсчитывается ударная волна, меньше радиус взрыва, а у некоторых видов оружия уменьшена и убойная сила. Зато для более точного прицеливания в PSP-версии есть три уровня масштабирования картинки. На максимальном удалении видна практически вся карта, наезд камеры позволяет рассмотреть мелкие детали и полезен при расстреле в упор.

Знатки серии могут пожалеть, что сокращен список спецоружия – в нем остались только овца и разрывной банан. Зато по многим другим параметрам PSP-версия даже превосходит Worms 2 для PC. Например, электронные противники здесь творят прямо чудеса – не только рассчитывают сложнейшие траектории выстрелов, но и уведят из-под носа аптечки и боеприпасы. Они с умом используют телепорты и джетпаки и умеют, подобно Спайдермену, передвигаться по потолку

с помощью абордажного крюка. Добавлено «бантиков» и в оформлении – если сама карта остается плоской, то фоны сделаны в 3D и полны интересных деталей: в «лондонских» уровнях на заднем плане крутится чертовое колесо, спешат машины и дабл-декеры; в джунглях пролетают стаи птиц; вокруг Луны вращаются спутники, а к голосам червяков добавляется «космическое эхо».

ГОВОРIT МОРКВА!

К сожалению, червяки на DS – лишь усеченное подобие своих собратьев с PSP. В самом буквальном смысле: чтобы ползучие вояки не занимали много места на экране, компания Gamesauce обрубил им хвосты! Отныне они больше похожи на глазастые морковки. Сходство с овощами не только внешнее – на соответствующем уровне находится и интеллект противников. И ладно бы они только не умели рыть землю и пользоваться «веревкой ниндзя» для подтягивания на высоту – этой инвалидностью железные слизняки страдали и в компьютерной версии. Ладно бы они косо стреляли. Но когда ты видишь, как они промахиваются кулаком (!) по стоящему (!) противнику, хочется захлопнуть DS и пойти играть в «Горилл» на Qbasic'e.

ЧЕРВЯЧНАЯ ПЕРЕДАЧА

Впрочем, Worms, как и Gorilla, сильна прежде всего своим мультиплеером. Портативные версии разрешают двум, трем или четырем червяководцам сражаться по Wi-Fi или передавая консоль по кругу (игра про Интернету, к сожалению, отсутствует).

Существует три варианта настроек по умолчанию: для начинающих (много патронов, много времени), средний и профессиональный (мало патронов, мало времени). Кроме того, вы можете создавать свои схемы, задавая общее время матча, время, отводимое на ход, а также запас каждого вида оружия и задержку в ходах перед началом его использования. Можно редактировать и команды (а на PSP – создавать собственные): придумывать червякам имена, подбирать надгробия... Немного жаль, что нельзя изменять внешний вид питомцев, как в Worms 4, но если к версии для PSP это практически единственная претензия, то к нинтендовскому порту – одна из многих. Банка оказалась слишком маленькой. ■

Аннелиды-полиглоты

В версии для PSP более 60 червячных голосов, среди которых – классическая русская озвучка. На DS голоса всего полтора десятка, к тому же они выбираются не для отдельных команд, а для каждого матча – один на всех.

АЛЬТЕРНАТИВА

ЛУЧШЕ, ЧЕМ



Worms 3D

ПОХОЖЕ НА



Worms 2

ВЕРДИКТ

НАША ОЦЕНКА:
★★★★★

5.5 (DS)
7.5 (PSP)

Наше резюме:

На PSP вышел добротный римейк Worms 2. На DS – неважнецкий порт этого римейка.





Автор:
Игорь Сонин
zontique@gameland.ru



Metal Gear Ac!d 2



Кислотнее не бывает: Солид Снейк против мутантов.

Несмотря на прохладный прием в стане поклонников «настоящих» MGS, первая часть Metal Gear Ac!d вдруг оказалась одной из лучших игр для PSP и даже была переиздана в рамках бюджетной линейки PSP the Best (только в Японии). Вторую часть начали разрабатывать почти сразу после сдачи первой, и режиссер сериала Синта Нодзире честно признался, что делает работу над ошибками. Реалистичную графику а-ля MGS принесли в жертву цветастой картинке, а количество игровых карт удвоили. Получилось сумбурно, но интересно.

Если история Ac!d о куклах-шизофреничках показала вам неудачной, то будьте готовы: в Ac!d 2 ждет еще одна череда сюжетных унижений. В первой части Снейк страдал раздвоением личности и по ночам корпел над чертежами Метал Гирав, а теперь Дэвид... потерял память. Начальство вертит героем как хочет и забрасывает диверсанта в секретную лабораторию по созданию мутантов. Теперь Снейку ничего не ос-

тается, кроме как убить всех мутантов – вот это полет фантазии! И хотя битвы с необычными боссами вышли неплохими, хотелось бы наконец-то увидеть сюжет, не связанный с психическими расстройствами главного героя. В истории MGA2 есть свои находки: сразу две битвы с Метал Гирами и финальная гонка на джипе через погрузочный тоннель (где-то я это видел...), но это никак не оправдывает идиотизм большинства сюжетных ходов.

Что до геймплея, то каким он был, таким он и остался. Снейк появляется в начале уровня с заданием пройти из точки А в точку Б, но управлять героем вы можете только с помощью коды карт. Есть карты-оружие, карты-бронезилеты, карты-патроны, гра-

наты, мечи, Метал Гиры, картонные коробки и прочие. Кроме того, любую карту всегда можно потратить на перемещение. Тот, кто играл в первую часть MGA, сразу почувствует себя как дома, а для новичков в игре предусмотрена серия обучающих миссий. Охрана противника всегда бдительно патрулирует местность; если вы попадетесь ей на глаза и не успеете мгновенно обезвредить врага, тот поднимет тревогу и вызовет подкрепление. Как и раньше, уровень можно пройти совсем разными способами, а на шкале от «убить всех» до «проскользнуть незамеченным» найдется добрый десяток градаций. Большинство новых карт принадлежат к одному из двух видов – это либо карты-ловушки (например, «Банановая ко-

КНУТ И ПРЯНИК



Плюсы:

Улучшенный интерфейс, ускоренный движок, устройство Solid Eye в комплекте, возможность соединиться с MGS3: Subsistence.



Минусы:

Слишком много карт – и опять слишком сложно разобраться, сюжет высосан из пальца, рукопашный бой бесполезен, а мультиплеер бестолков.

Solid Eye

В коробке с игрой вы найдете сложенную картонку Solid Eye – это и есть разрекламированные очки, которые превращают трехмерную графику на экране в объемное изображение у вас в голове. Вы надеваете картонку на PSP и заглядываете в смотровые отверстия, а движок посылает на экран две картинки – одну для правого глаза, другую для левого, – создавая таким образом эффект присутствия. В этом режиме можно играть в саму Metal Gear Ac!d 2 или смотреть бонусные ролики, приложенные к некоторым картам. Ролики бывают двух видов: из MGS3 или с японками в бикини. Наконец, сюрприз-бонус – трейлер MGS4 для Solid Eye. Мы посмотрели: третья измерение бросается в глаза в тех сценах, где есть четкое ощущение «глубины», – например, в начале трейлера вы видите мир от первого лица и словно взаправду держите оружие в руках.



АЛЬТЕРНАТИВА

ЛУЧШЕ, ЧЕМ



Metal Gear Ac!d

НЕ ПОХОЖЕ НА



Metal Gear Solid 3: Snake Eater



ПЛАТФОРМА:	PlayStation Portable
ЖАНР:	card battle
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Konami
РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:	«Софт Клуб»
РАЗРАБОТЧИК:	Kojima Productions
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	до 2
ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:	PlayStation Portable

ОНЛАЙН:
<http://www.konami.jp/ga/game/mga2>

ВЕРДИКТ

НАША ОЦЕНКА: **8.0**

Наше резюме:
Кому понравилась первая MGA, поднимите руки? Вам в магазин за сиквелом. Остальным лучше подождать Metal Gear Solid: Portable Ops.

Бонус!

Японское отделение Konami не купится на выпуск дополнительных карт к игре. Например, владельцы саундтреков к MGA2 и MGA (они продаются вместе) могут скопировать на PSP специальный сэйв-файл, который откроет новую секретную карту. А с официального японского сайта игры бесплатно скачивается архив с картой «Фамицу, номер 890». Мы пробовали подключить ее к европейской версии MGA2, но тщетно – не работает.



ОДНО ИЗ МЕЛКИХ УЛУЧШЕНИЙ В ИНТЕРФЕЙСЕ: КОГДА ВЫ ВЫБИРАЕТЕ ЦЕЛЬ, ДВИЖОК ДЕМОНСТРИРУЕТ ЛИНИЮ АТАКИ И ПОДСКАЗЫВАЕТ МАКСИМАЛЬНЫЙ УРОН.

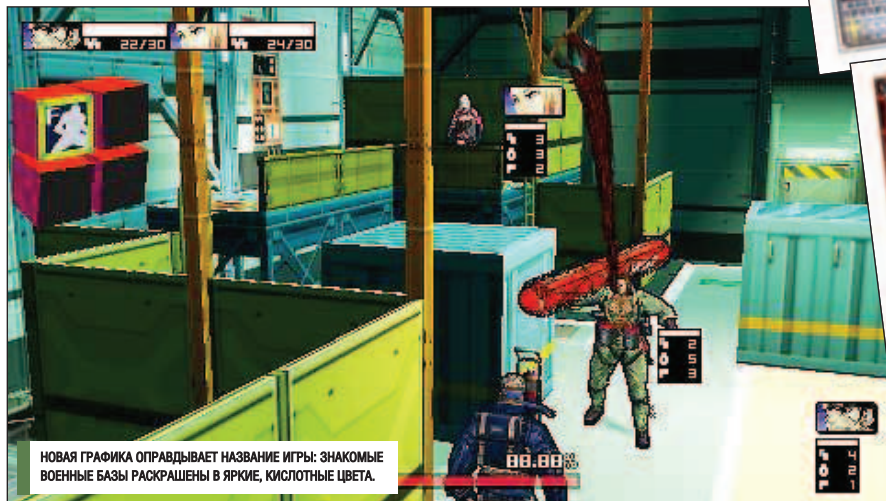


ДЯДЬКУ В ЗЕЛЕНОМ ЛЕГКО ПОБОРОТЬ С ПЕРВОЙ ПОПЫТКИ, А В ЕДИНОБОРСТВЕ С ДЕВУШКОЙ В КРАСНОМ ПРИДЕТСЯ ПОПОТЕТЬ.

В режиме «Арена» Снейк чистит морды знаменитостям мира MGS – Ликвиду, Оцелоту, Вампу, Босс, Фортуне...

жура», которая добавляет 20 COST любому, кто на нее наступит), либо карты-связки, которые используются автоматически (например, карта «Отакон», будучи у вас в руке, активируется при стрельбе и прибавляет оружию точности и убийной силы). Многие приемы можно улучшать, создавая «плюсовые» версии, а общее количество карт выросло до пяти с половиной сотен. В свое время играя в MGA, мы жаловались, что рукопашный бой совсем бесполезен, а снайперская винтовка – ключ к легкой победе в любой миссии. Разработчики тогда еще обещали уделить больше внимания диверсионной части stealth/action, но все так и осталось: зайдя к врагу со спины, вы можете выстрелом лишить его пяти сотен «хитов» или приемом CQC ударить на жалкие сорок пять. Хуже того, после большинства рукопашных атак враг сразу замечает Снейка и поднимает тревогу. При первом прохождении у вас даже не будет карт, с которыми он мог бы нормально обманывать охрану, и выход из этой ситуации – ошестинившийся стволами Снейк. Опять. Интерфейс первой части, о котором было сказано много неприятных

слов, стал гораздо удобнее. На экране всегда высвечивается раскладка функций по кнопкам, в меню ждет энциклопедия терминов, и даже простые перемещения по уровню сделаны по-новому, интуитивно и с кнопкой «undo». Меню стало меньше, ходы – быстрее. Движок больше не впадает в задумчивость в крупных уровнях и обеспечивает стабильную частоту кадров даже в сложных сценах. Мультиплеер через Wi-Fi снова не поддерживает игру в онлайн, а война с другими владельцами MGA скучна до зевоты. Появился режим «Арена», где Снейк чистит морды знаменитостям мира MGS – Ликвиду, Оцелоту, Вампу, Босс, Фортуне. Здесь нет и намека на сюжет: разработчики просто заменили обычных солдат на знакомых персонажей. Сериалу еще есть куда расти, и потенциал у MGA огромный. Игра не идеальна, но хороша – спору нет. Оценка первой части – 7.0. Второй даем полбалла за улучшенный интерфейс, движок и «Арену», еще полбалла за картонную коробку Solid Eye. Неплохой результат, но команда Синты Нодзири могла достичь много большего. ■



НОВАЯ ГРАФИКА ОПРАВДЫВАЕТ НАЗВАНИЕ ИГРЫ: ЗНАКОМЫЕ ВОЕННЫЕ БАЗЫ РАСКРАШЕНЫ В ЯРКИЕ, КИСЛОТНЫЕ ЦВЕТА.





Автор:
Роман «ShAD» Епишин
shad@gameland.ru



Half-Life 2: Episode One

Возможно, превратить Half-Life в научно-фантастическую Санта-Барбару – не лучшая идея, но первая серия определенно удалась.

Двадцать долларов (именно столько стоит Half-Life 2: Episode One на Западе) за четыре часа удовольствия – игроки негодуют. Удручающе малая продолжительность долгожданного дополнения уже стала притчей во языцех, но, при желании, разработчиков из Valve легко оправдать. Нужно лишь отнестись к Half-Life 2 не как к игре, а как, например, к книге, закончившейся на самом интересном месте. Вы захотите ждать продолжения пару-тройку лет? Не думаю, но именно столько длится разработка полноценного сиквела. Valve пошли другим путем: по эпизоду раз в полго-

да – вполне приемлемый срок для написания очередной главы.

СЮЖЕТОМ ЕДИНЫМ

Оригинальная Half-Life 2 завершается чудовищным взрывом Цитадели, основного оплота иноземного зла в Городе-17. Волею судеб главные герои – Гордон и Аликс – оказываются в эпицентре катастрофы. Кажется, тут и сказке конец, ребят просто расщепит на атомы. Но нет, мистер Х в строгом галстук снова вносит свою лепту в жизнь персонажей. Парочка уцелела, но оказалась в незавидном положении: Цитадель вот-вот окончательно развалится, и тог-

да весь город превратится в пыль. Цель очевидна: спастись из опасного места в кратчайшие сроки. Далее вдаваться в подробности сюжета было бы кощунственно, ведь сценарий – главное и едва ли не единственное достоинство Half-Life 2: Episode One, оценить которое смогут лишь преданные фанаты серии. Вероятно, для геймера, не знакомого с предысторией саги, игровая ценность дополнения невелика. По сути, разработчики оставили геймплей без существенных нововведений, и даже удалили некоторые его элементы, запомнившиеся по оригинальной Half-Life 2. Так, эвакуация

ПЛАТФОРМА:	PC
ЖАНР:	FPS
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Valve Software
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	«Бука»
РАЗРАБОТЧИК:	Valve Software
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	До 32
ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:	PC

ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:
P4 1.2 ГГц, 256 Мбайт RAM, видеокарта (128 Мбайт)

ОНЛАЙН:
http://ep1_half-life2.com

ВЕРДИКТ

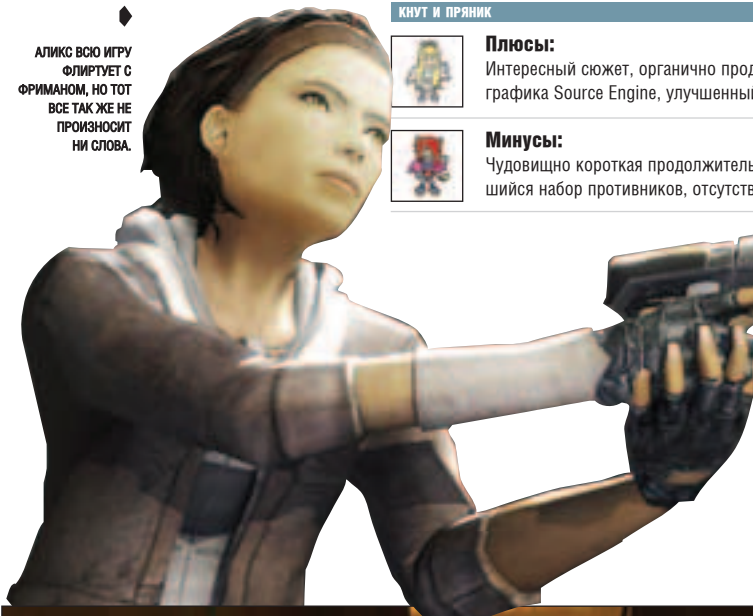
НАША ОЦЕНКА:
★★★★★★★☆☆ | 8.0

Наше резюме:
Valve заботилась исключительно о фанатах Half-Life 2. И они будут в восторге.

Поделись улыбкою своей

Разработчикам не откажешь в чувстве юмора. Герои умело разряжают напряженную обстановку шутками. Аликс, например, очень естественно прикидывается зомби в темноте, а Барни Калхун, бывший охранник Black Mesa (главный герой дополнения Half-Life: Blue Shift) в очередной раз вручает Гордону легендарную монтировку.

АЛИКС ВСЮ ИГРУ ФЛИРТУЕТ С ФРИМАНОМ, НО ТОТ ВСЕ ТАК ЖЕ НЕ ПРОИЗНОСИТ НИ СЛОВА.



КНУТ И ПРЯНИК



Плюсы:

Интересный сюжет, органично продолжающий легендарную сагу; подретушированная графика Source Engine, улучшенный AI, возможность действовать на пару с Аликс.



Минусы:

Чудовищно короткая продолжительность, прежний арсенал, практически не изменившийся набор противников, отсутствие транспортных средств.

Умные combine

Программисты Valve усовершенствовали AI солдат Combine. Правда, незначительно. В большинстве случаев вояки по-прежнему прут напролом, однако временами все-таки прячутся от пуль за каким-нибудь строительным мусором. Но это мелочь, по-настоящему же впечатляет их новый трюк: «десантирование» с крыш и из окон прямо перед главным героем.



ВМЕСТЕ С АЛИКС ГОРДОН ВОЗВРАЩАЕТСЯ В АГОНИЗИРУЮЩУЮ ЦИТАДЕЛЬ.



СНАЙПЕРЫ ПО-ПРЕЖНЕМУ НЕ ДАЮТ ПОДНЯТЬ ГОЛОВЫ.





БОЛЬШАЯ ЧАСТЬ АРСЕНАЛА ПОЯВЛЯЕТСЯ ТОЛЬКО К КОНЦУ ИГРЫ.

из Города проходит на своих двоих, транспорт отсутствует. Мы обнаружили лишь один незнакомый вид противников – Combine Zombie, солдата Combine с хедкрабом. Тварь отличается дьявольской живучестью (прямое попадание из «подствольника» лишь разозлит ее) и часто бросается в атаку с гранатой в руке. Новому оружию места вообще не нашлось, да и большинство старых «стволов» попадает к Гордону уже в конце игры. Первый час

проходит в компании одной лишь гравитационной пушки.

АЛИКС-ПУЛЕМЕТЧИЦА

Благо, у Аликс пистолет в наличии с самого начала, поэтому совсем без огневой поддержки вы не останетесь. Очаровательная дочка профессора Вэнса отныне не отстает от Гордона ни на шаг (за исключением нескольких сцен), умело прикрывая героя – патроны у нее никогда не кончаются, а богатырский запас здо-

ровья заставляет задуматься о бессмертии юной особы. Впрочем, стоит поблагодарить разработчиков за столь живучую боевую подружку, вынуди они нас опекать спутницу, игра превратилась бы в сущий кошмар. Иноземные монстры в Half-Life 2: Episode One охотятся преимущественно стаями, и отбиться от них бывает непросто. К тому же Гордон не всегда может принять полноценное участие в схватке. Зачастую нам приходится спешно решать какую-

нибудь головоломку, и тогда Аликс остается с монстрами один на один, точнее одна на сотню. Valve снова уделили немало внимания перетаскиванию предметов и использованию их физических свойств для решения тех или иных задач. Сломанный помост тонет в воде? Подоприйте его «поплавком». Муравьиные львы сплошным потоком лезут из норы в земле? Завалите ее тяжелым остовом автомобиля. Если в Half-Life 2 вы не наигрались с Gravity Gun, то здесь восполните это упущение с избытком.

КОРОТКО, НО СО ВКУСОМ

Четыре часа геймплея и полное отсутствие серьезных новаций в игровом процессе. Непосвященный покрутит пальцем у виска – мол, дался вам этот эпизод?! Истинные же поклонники Half-Life (такие, как ваш покорный) лишь сочувственно улыбнутся несчастному: ведь он не знает, что такое настоящий интерактивный sci-fi триллер! ■

Вкратце о прошлом

Злоключения Гордона Фримена начались в первой части Half-Life с катастрофы в исследовательском комплексе Black Mesa. Из-за подстроенной аварии открылись порталы в соседнее измерение, откуда в наш мир хлынули агрессивные чужие. Как выяснилось, то была лишь поработанная раса Ксенов, истинные же хозяева десятков планет, войска Combine, появились позднее. Они практически уничтожили человечество. Последние люди рассредоточились по контролируемым Combine городам, а столицей планеты стал Город-17. В Half-Life 2 партизанам под предводительством Гордона удалось разрушить Цитадель, резиденцию пришельцев на Земле, и теперь выжившим нужно срочно покинуть город.



СОЛДАТЫ COMBINE ПРЕДПОЧТАЮТ АТАКОВАТЬ ИЗДАЛЕКА.

ВСЛЕД ЗА ПОИСКОВЫМИ ЗОНДАМИ ПОЯВЛЯЮТСЯ «ЛЕТАЮЩИЕ ПИЛЬ».

АЛЬТЕРНАТИВА

ЛУЧШЕ, ЧЕМ



SIN Episodes: Emergence

ХУЖЕ, ЧЕМ



Half-Life 2

Мистер X в строгом галстуке снова внес свою лепту в судьбу главных героев.



Автор:
Александр Краснов
orcy@gameland.ru



Rise of Nations: Rise of Legends

После осточертевших эльфов и орков роботы на паровом ходу и гигантские скорпионы вызывают неподдельный восторг.

Рассматривать Rise of Legends как продолжение исторической стратегии Rise of Nations как-то не хочется. Более того, игра изо всех сил старается отдалиться от своего родственника, чтобы не смущать его давних поклонников. Сценаристы спешно сдали в библиотеку учебники по истории «с древних времен до наших дней» и набрали фантастической литературы и красочных альбомов с фантастическими же рисунками. В результате бомбардировщики Второй мировой уступили место изящным драконам, а ог-

ромные скорпионы с вооруженными наездниками вытеснили римские колесницы. Даже логотип «Rise of Nations» на коробке с игрой заметишь не сразу – настало время «взойти легендам».

RISE OF DA VINCI

Rise of Legends так и напрашивается на звание самостоятельной игры, а не второй части коммерчески успешной RTS. В первую очередь обращаешь внимание, что разработчики решили не делать игру, основанную на исторических событиях. Но-

вый проект больше напоминает стратегию в стиле фэнтези, хотя не совсем такую, к каким мы привыкли за последние годы. Успевшие набить оскомину эльфы, хоббиты, орки и прочие персонажи отправлены в отставку. Big Huge Games решили заменить их тремя куда более самобытными «нациями». В начале кампании игрок столкнется с Винчи (Vinci), расой инженеров и конструкторов, которые разъезжают на механических пауках и роботах на паровом ходу. Чувствуется, что художники и дизайнеры вдохновлялись творчеством Леонардо да Винчи. Да и с выбором названия этой национальности тоже, судя по всему, трудностей не возникло. Затем вы повстречаетесь с цивилизацией Алин (Alin), будто вынырнувшей из арабских сказок. Эти ребята – воплощение умудренных столетиями магов, которые полагаются на заклинания, драконов и сражаются с противником верхом на скорпионах. Последняя раса – таинственные Куотл (Cuoil) – выглядят, как цивилизация Майя, научившаяся производить электричество. К тому же, Куотл сильно напоминают инопланетян: их пилоты используют летающие тарелки, солдаты защищаются энергетическими щитами и постоянно промывают мозги жителям соседних деревушек с целью переманить их на свою сторону.

■ ПЛАТФОРМА:	PC
■ ЖАНР:	RTS
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Microsoft
■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	«1С»
■ РАЗРАБОТЧИК:	Big Huge Games
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	до 12
■ ОБЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:	PC

■ ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:
P-4 1,7 Гц, 256 Мбайт RAM, видеокарта 64 Мбайт

■ ОНЛАЙН:
<http://www.riseoflegends.com>

ВЕРДИКТ

НАША ОЦЕНКА: **8.5**

Наше резюме:
Разработчики в конце концов отбросили претензии на лавры Civilization и вовлекли игрока в неистовую битву совершенно фантастических существ.

Герои Легенд

Важные для сюжета персонажи, вроде главного героя, принимают вполне активное участие в боях. Обычно они катаются на уникальных боевых юнитах и наносят более сильный ущерб врагам. Кроме того, по ходу миссии можно призвать других героев, но уже за кругленькую сумму.



КНУТ И ПРЯНИК



Плюсы:

Удивительная вселенная, красочные спецэффекты, необычный дизайн юнитов, тщательно прорисованные пейзажи, легкость в освоении.



Минусы:

Туповатый искусственный интеллект, урезанное древо технологий, заурадное звуковое сопровождение.



«Чтоб земля горела под ногами врага!»

Границы существуют не только на глобальной карте, но и внутри региона. Чем больше у вас шахт и городов, тем просторнее ваша область. Только в ней строятся здания. А если к вам нагрянут враги, их здоровье постепенно начнет снижаться. Но как только противник окажется в родных краях, ситуация изменится в обратную сторону.



АЛЬТЕРНАТИВА

УВЛЕКАТЕЛЬНЕЕ, ЧЕМ



Star Wars: Empire At War

СКРОМНЕЕ, ЧЕМ



Age of Empires III



ФЕОДАЛЬНЫЕ ВОЙНЫ

Как и в Rise of Nations, присутствует глобальная карта с несколькими десятками провинций, которые вам предстоит покорить. Каждый регион, помимо уникального ландшафта, небольшой истории и целей для захвата, обладает некоторыми особенностями. Одна из областей, например, может

Есть чему восхититься, когда в дело вступает армия машин на паровом ходу, занимающая по два экрана.

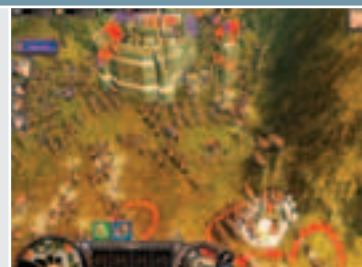
добавить в вашу копилку драгоценные «исследовательские очки», а другая – позволит пополнить гарнизон и казну. Поэтому необходимо решить, что именно вы хотите развивать и в какие

районы следует отправить бойцов. Помимо этого на глобальной карте происходит прокачка героя и развитие технологий. Правда, это слишком громко сказано – новых умений у пер-

сонажей совсем немного, да и древо исследования может похвастаться разве что парой улучшений рядовых юнитов. Если вы торопитесь посмотреть симпатичные заставки и поскорее перейти до титров, не обязательно покорять все города и провинции. Достаточно взять штурмом все сюжетные зоны, на этом игра успешно завершится. От души искромсав древо технологий, разработчики сосредоточились на жарких и ожесточенных сражениях. В Rise of Legends строительство базы проходит без проволочек, что дает возможность игроку наслаждаться красочными боями. Ведь когда в дело вступает армия машин на паровом ходу, занимающая по два

Большие боссы

Помимо рядовых юнитов, каждая раса может вызывать уникального, могущественного монстра, который в силах уничтожить небольшую армию. У Винчи это громадный механический паук. Цивилизация Алин – счастливая обладательница роскошного стеклянного дракона. А Куотл призывают солнечного идола, который раскидывает вражеских clockwork map'ов, как игрушки. Разумеется, стоят такие монстры дороговато и становятся доступны далеко не сразу. Но чувствуешь себя гораздо уютнее, когда неподалеку от твоей армии кружит практически неуязвимый стеклянный дракон.



Волшебный десант
Наиболее удобным средством перемещения является дирижабль. Влезает в него добрый десяток отрядов, поэтому мощную армию можно разместить в четырех-пяти воздушных транспортах. Да и стоят они, ко всему прочему, сущие копейки. Так что если не хотите портить нервы и смотреть, как блуждают по уровню ваши солдаты, выделите деньги на развитие ВВС.



БОИ НА МОСТУ ВЫГЛЯДЯТ ОСОБЕННО ВПЕЧАТЛЯЮЩЕ.



Скупка территорий

Присоединять города и деревушки можно не только силой, но и мирным путем. Например, отстегнув некоторую сумму. Также поселение может влиться в вашу империю добровольно, поторговав с главным городом какое-то время. Но будьте готовы: на свежеприобретенный город могут покушаться враги.



экрана (это не преувеличение), и буквально сметает врага, есть чему восхититься. При этом все модели в игре нарисованы и анимированы изобретательно и талантливо. Очень интересно наблюдать, как работает деревянный вертолет или перемещаются механические Clockwork man'ы. А как они дерутся и взрыва-

ются! Глаз не отвести. При этом в игре нет необходимости выдумывать хитрые тактические ходы. Создать орду, которая в одно мгновение разнесет в клочья врага, несложно уже на начальных этапах Rise of Legends. Останется лишь на скорую руку обеспечить оборону базы и подляз машин торжественно промарши-

ровать из одного края карты в другой. Кстати, цели по захвату региона могут быть разные. Можно даже объединиться с местными князьями, чтобы поскорее избавиться от сильного соперника. Единственное, что огорчает, это слабый искусственный интеллект. Ваши подчиненные обожают застревать в оврагах, блуждать в трех соснах и просто расплзаться по уровню, когда остальная часть армии идет в атаку. Иногда приходится за ручку проводить тяжелые юниты к базе врага, чтобы те ее быстро и сурово разбомбили. Ресурсов в игре немного: деньги и минерал Тимониум. Казну пополняют караваны, которые поторговывают с нейтральными деревушками, а местный Тибериум добывают в шахтах рабочие. Есть и другой важный «ресурс» – большое количество солдат. Чтобы прокормить армию, к основной базе пристраиваются

«боевые районы», которые, ко всему прочему, могут огреть из пушки атакующих врагов. Для бойкой торговли и набивания карманов золотом нужно больше дирижаблей, которые появляются, если построить рядом с базой «торговые районы». Вскоре небольшая башенка превращается в гигантский город, окруженный всевозможными пристройками.

ЗАКАТ НАЦИЙ

Возможно, многим игрокам покажется, что Rise of Legends получилась слабее предшественницы – Rise of Nations. Да, многие возможности разработчики заметно урезали, а некоторые, вроде дипломатии, и вовсе убрали из игры. Но «Восход Легенд» не замахивается на трон Civilization. Вместо новой «Цивилизации» перед вами яркая, отполированная, высокобюджетная RTS с бесподобным дизайном. ■



ВЯРД ЛИ ЧТО-ТО МОЖЕТ ОСТАНОВИТЬ ТАКУЮ ОРАВУ.



ВОЗДУШНЫЕ БОИ ПОЛУЧИЛИСЬ НЕ СТОЛЬ ЭФФЕКТИВНЫМИ, КАК ОБЕЩАЛ ЗАСТАВочный РОЛИК.

ТЕБЕ СУЖДЕНО ИЗМЕНИТЬ МИР И ПЕРЕПИСАТЬ МИФЫ



путешествуй по
древнему миру



сразись с ужасными
творениями и легендарными
существованиями



создай своего уникального
персонажа, выбрав один из
28 классов

TITAN QUEST

От создателя игры *Age of Empires* Брайана Салливана и автора сценария к фильму «Храброе сердце» Рэндела Уоллеса – инновационная ролевая игра, действие которой разворачивается в древней Греции, Египте и Китае.

Боги ищут героя, который смог бы переломить ход эпической битвы с Титанами. В его руках окажутся судьбы мира.



© 2006 THQ Inc. Developed by Iron Lore Entertainment. IRON LORE ENTERTAINMENT and the IRON LORE LOGO are either registered trademarks or trademarks of Iron Lore Entertainment, Ltd. in the United States and/or other countries, used under license. GameSoy and the "Powered by GameSoy" design are trademarks of GameSoy Industries, Inc. All rights reserved. The NVIDIA logo and "The way it's meant to be played" logo are registered trademarks or trademarks of NVIDIA Corporation. THQ and the THQ logo are trademarks and/or registered trademarks of THQ Inc. All rights reserved. All other trademarks, logos and copyrights are property of their respective owners.





Автор:
Дмитрий «Tommy» Рубанов
tommy@ogl.ru



Rogue Trooper



■ ПЛАТФОРМА:	PC, PS2, Xbox
■ ЖАНР:	action
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Eidos Interactive
■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	ND Games
■ РАЗРАБОТЧИК:	Rebellion
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	до 8
■ ОБЗРЯЕМАЯ ВЕРСИЯ:	PC

■ ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:
P4-2 ГГц, 512 Мбайт RAM, видеокарта 128 Мбайт

■ ОНЛАЙН:
<http://www.eidos.co.uk/gss/roguetrooper>



Думайте что угодно, но Рог не похож на суперсолдата. На синюю курицу – да! На голубого сумасшедшего страуса – возможно.

Разработчикам из Rebellion не привыкать делать игры по комиксам. Вышедшая пару лет назад Judge Dredd: Dredd Vs. Death была встречена сначала сдержанными аплодисментами, а затем яростными нападками. На поверку игрушка оказалась гораздо слабее, чем предыдущий проект студии Aliens vs Predator. Как обычно, такое положение дел ничуть не смутило авторов, и они с энтузиазмом взялись за новый «шедевр». Над концепцией думали недолго. Помогли права на использование персонажей комикса, приобретенные Rebellion вместе с

фирмой 2000AD пару лет назад. Забавные герои очень быстро получили игровое воплощение.

ВИДИМЫЕ УСПЕХИ

Итак, что мы имеем? Генетически модифицированный солдат Рог в качестве главного героя; планета Nu Earth, разрушенная непрерывными боями; несколько товарищей из того же бака с протеинами; биочипы с личностями бойцов и создание боеприпасов из подручного материала. Но главное, в Rogue Trooper интересно играть. Несмотря на легкомысленную внешность, герой спосо-

бен на многое: резво прыгает, быстро бежит, а также восстанавливает здоровье. Для пущей важности Рог держит в руке чудовищный автомат, благодаря чему выглядит очень потешно. А уж когда взваливает на плечо здоровенную базуку, то и вовсе становится смешнее некуда. Аккуратно миновал обсуждение глобального вопроса «Зачем он есть?», обратимся к сюжету. В Rogue Trooper очень внимательно относятся к сюжету и к тому, как его преподнести. Наряду с обычными роликами здесь очень много скриптовых сцен. Все они гармонично вписываются в ход игры. За господство над планетой Nu Earth уже двадцать лет ведется жестокая война между Северянами (Norts) и Южанами (Southes). Мы оказываемся на стороне последних. Прекрасный мирок за годы непрерывной войны стал полностью непригодным для человеческого обитания. Тем не менее, Черная дыра, до которой от многострадальной планеты рукой подать, своеобразный портал, позволяющий мгновенно перенестись в любую точку Галактики, – лакомый кусочек для воюющих сторон. Экспериментальный отряд клонированных бойцов вступает в схватку с армией Севера. Однако наш герой попадает в ловушку и остается один – без поддержки соратников. Он вынимает из хладных тел биочи-

ВЕРДИКТ

НАША ОЦЕНКА:



7.0

Наше резюме:

Не слишком продолжительная, но очень занятая игра на пару вечеров. Рекомендуются для приятного времяпрепровождения.

На экране твой любимый герой

Первый номер комикса Rogue Trooper появился в сентябре 1981 года. Публика приняла его на «ура». Далее последовало 155 выпусков эпопеи. Вселенная, созданная 2000AD, огромна, поэтому весь сюжет с трудом уместился в десять часов геймплея. В разделе Extras вы найдете множество картинок, концепт-арта, текстов с подробным объяснением происходящего и массу других привлекательных бонусов.

Поле битвы: онлайн

Помимо игры по локальной сети и через Интернет, в Rogue Trooper предусмотрен исконно приставочный Split Screen. Внедрение этого режима в версию для персональных компьютеров выглядит довольно нелепо. Впрочем, ради забавы можно и поиграть.



КНУТ И ПРЯНИК



Плюсы:

Сумасшедший стиль, интересная находка с биочипами товарищей, неплохой сюжет и отличные заставки.



Минусы:

Туповатый AI, лишние сложности с управлением, устаревшая графика; игра очень короткая, а для мультиплеера не найдешь соперников.



ЧЕРНАЯ ДЫРА. ИМЕННО ИЗ-ЗА НЕЕ РОГУ ПРЕДСТОИТ ВЫНЕСТИ МАССУ ЛИШЕНИЙ.



НЕ ЗАБЫВАЙТЕ ИСПОЛЬЗОВАТЬ УКРЫТИЯ. ХОТЯ ЧАСТО МОЖНО ПРОЙТИ НАПРОЛОМ.

КАКАЯ РЕШИТЕЛЬНОСТЬ В ГЛАЗАХИ ХОТЬ СЕЙЧАС НА ПРОПАГАНДИСТКИЙ ПЛАКАТ.



Приятный сюрприз. Хорошо, но мало. Хотим добавки!

пы с личностями боевых товарищей и фактически дает им вторую жизнь, встроив микросхемы в свое снаряжение. Так что автомат, шлем и рюкзак – теперь наши лучшие друзья в прямом смысле слова. «Как насчет геймплея?» – спросите вы. Он прост и, в то же время, изыщен. Перестрелки впечатляют. Но тактических изысков не наблюдается. Увидел цель, навел пушку, убил. Все. Зато почивший сослуживец, ныне многофункциональная винтовка, так и норовит подшутить или, что бывает крайне редко, дает полезные советы. Встроенный в рюкзак Waqman

создает из подобранного хлама аптечки, боеприпасы и апгрейды для оружия. А «сидящий» в шлеме Helm взламывает компьютерные системы и двери, плюс обеспечивает работу радара. Не самое лучшее решение создателей – покупка боеприпасов через экран инвентаря. Хоть игра и ставится в это время на паузу, шопинг – последнее, чем хочется заниматься в разгар боя.

МЕЛКИЕ ПАКОСТИ

Существует мудрое наблюдение: чем мельче гадость, тем обиднее. Гадости Rogue Trooper – это графика, звук и длительность игры. Внешне проект отстал от времени

АЛЬТЕРНАТИВА

ЛУЧШЕ, ЧЕМ



kill.switch

КОРОЧЕ, ЧЕМ



Halo



на пару лет. С одной стороны, хорошие модели персонажей, разработчики явно постарались. С другой – все серо, блекло и скучно. А ведь, казалось бы, – добавь больше ярких цветов (помимо окраса главного героя), и графика не вызывала бы неприязни. То же и со звуком. Он есть. Выстрелы бабахают громко. Сослуживцы орут натурально. Но музыка явно слабовата. Удовольствия от нее – никакого. Последний упрек – бич всех современных шутеров, малая продолжительность. Rogue Trooper чрезвычайно стремительна и заканчивается очень быстро, а на игровых серверах – ни души. Зато она способна похитить пару-тройку свободных вечеров даже у тех, кто такими забавами не шибко увлекается, и жалеть о потерянном времени не придется. ■

ВРАГИ БЕРУТ ИСКЛЮЧИТЕЛЬНО КОЛИЧЕСТВОМ, А НЕ МОЗГАМИ.



ВОЗЛЕ ОДНОЙ ТОЛЬКО СТЕНЫ – ЧЕТЫРЕ ДЕЙСТВИЯ НА ВЫБОР. К ЧЕМУ ТАКИЕ СЛОЖНОСТИ?





Автор:
Семен Платонов
platonoid@mail.ru



■ ПЛАТФОРМА:	PC
■ ЖАНР:	action/simulation/RPG
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Playlogic Entertainment
■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	«1С»
■ РАЗРАБОТЧИК:	«Акелла»
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	до 16
■ ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:	PC

■ ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:
P4 1,5 ГГц, 256 Мбайт RAM, видеокарта 64 Мбайт

■ ОНЛАЙН:
<http://www.akella.com/k3>

«Корсары 3»

Как мы и обещали, после выхода всех патчей выносим финальное решение.

Первый раз мы написали обзор «Корсаров 3» в апреле прошлого года, да вот незадача – игра не вышла ни весной, ни летом, ни осенью. Только зимой заветные коробочки и рекламные щиты заполонили магазины. Тираж расходился как горячие пирожки: выйдя в декабре, «Корсары 3» умудрились стать самой продаваемой российской игрой 2005 года. Народ однозначно проголосовал рублем, а вот реакция игровой прессы была не столь единодушной. Мы оценку решили не ставить вовсе – слишком сырым оказался релиз, и сложно было сказать, где ошибка, а где настоящая недоработка, не поддающаяся исправлению патчами. Настало лето, вышла финальная заплатка версии 1.4 – и теперь мы можем, не покривив душой, подтвердить оценку более чем годичной давности.

Конечно, никакие патчи не способны переделать слабый сюжет и отсутствие каких-либо различий между Блейзом и Беатрис, да и обещанные сетевые режимы так и не появились. Столь серьезные изменения стоит ожидать от дополнения (которое, по нашей информации, находится в разработке и готовит сюрприз всем любителям интересных историй). Зато значительно улучшен интерфейс; исправлены грамматические ошибки в текстах; повышено быстродействие за счет оптимизации графического и звукового движков; добавлена возможность заниматься контрабандой и множество других мелочей; в рукопашных схватках появились стрейфы и комбо-удары, да и сами они стали сложнее. Приняты к сведению многочисленные пожелания игроков: в частности, снижены суммы выплат команде и пересчитаны некоторые другие формулы.



Наконец, в самом последнем патче добавлена возможность редактирования скриптов, и теперь любой желающий может поковыряться во внутренних файлах игры и внести необходимые изменения самостоятельно. Но это, пожалуй, удел перфекционистов, а простым игрокам достаточно установить все заплатки и смело отправляться на покорение Карибского моря. Если вы ждали игру, но из-за негативных отзывов решили пропустить – теперь можете отбросить сомнения. ■

Но зачем?

Подобно тому как «Пиратов Карибского моря» начали дорабатывать, сделав из них сперва «Корсаров 2», а затем и полноценную третью часть, наши первые два обзора были необходимы для появления этой статьи. Да и точку в порядком затянувшейся истории пора было ставить.



КНУТ И ПРЯНИК



Плюсы:
Лучшее изображение морских просторов на компьютере. Интересный режим пеших потасовок. Отличное музыкальное оформление и свобода действий.



Минусы:
Слабенький сюжет, одинаковый для обоих персонажей. Однообразные квесты.

ВЕРДИКТ

НАША ОЦЕНКА: **7.5**

Наше резюме:
Круг замкнулся. Спустя 14 месяцев нам остается только подтвердить первоначальную оценку.

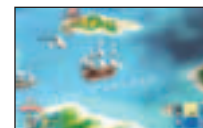
АЛЬТЕРНАТИВА

ЛУЧШЕ, ЧЕМ



«Пираты Карибского моря»

ХУЖЕ, ЧЕМ



Sid Meier's Pirates (2004)



С ДЕРЕВЯННОЙ ЛОШАДКОЙ СТАЛО СКУЧНО?

		
PlayStation 2 (Slim) rus	GameCube	Xbox 360 Video Game System (Fully-Loaded)
\$175.99	\$139.99	\$549.99
		
PSP (EURO) value pack	Game Boy Micro (розовый)	Nintendo DS Dualscreen
\$269.99	\$129.99	\$159.99

Играй просто!
GamePost



НЕ ПОРА ЛИ СМЕНИТЬ ИГРУ?

- * Огромный выбор компьютерных игр
- * Игры для всех телевизионных приставок
- * Коллекционные фигурки из игр



WarCraft III
Action Figure:

\$42.99

Ticondrius



Тел.: (495) 780-8825
Факс.: (495) 780-8824

www.gamepost.ru





Автор:
Илья Ченцов
chen@gameland.ru



ПЛАТФОРМА:	PC
ЖАНР:	management
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Atari
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	«Акелла»
РАЗРАБОТЧИК:	Deer Red
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	1
ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:	PC

Tycoon City: New York

Готэм-сити без Бэтмена, Спайдермена и Годзиллы.

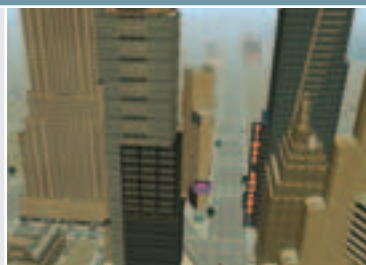
Будь у меня миллион долларов, я бы не стал тратить его на застройку заморского мегаполиса. Впрочем, с деньгами, выдаваемыми на старте игры Tycoon City: New York, ничего другого сделать нельзя. Приходится играть по правилам. А правила просты. Щелкая по прохожим, либо по жилым зданиям, узнаем потребности населения. Находим свободное место и строим необходимое заведение. На каждую постройку отводятся «очки улучшения», которые можно потратить, например, на приобретение вывесок, зеленых насаждений или установку кондиционеров. Все эти траты направлены на повышение привлекательности здания, увеличение его вместимости и расширение зоны действия. Миссии здесь называются возможностями (opportunities англ.). Задания весьма разнообразны: обеспечить жильем студентов; стать «королем ночной жизни», развив сеть ресторанов и клубов; оформить улицу, по которой пройдут ряженные во время Хэллоуина. Выполняя миссии, вы получаете очки улучшения, а также «облигации на строительство достопримечательностей». Разумеется, чтобы лично возвести Empire State Building, придется построить уйму стандартных пятиэтажек, которые без вывески друг от друга не так-то просто отличить. Столь любимая многими магнат-симуляторами игра на ценах и зарплатах оставлена за бортом. Наем персонала тоже вне сферы вашей компетенции, за исключением трудящихся, привлекаемых «в порядке улучшения». Построив ресторан, нельзя лично зачислить в штат метрдотеля или повара, зато можно «докупить» дополнительную официантку или скрипача – стандартных, без возможности выбрать их из списка претендентов разного класса. Вероятно, от некоторых «рычагов» отказались в пользу наглядности, чтобы при первом взгляде на здание сразу было видно, каков его уровень.

торой пройдут ряженные во время Хэллоуина. Выполняя миссии, вы получаете очки улучшения, а также «облигации на строительство достопримечательностей». Разумеется, чтобы лично возвести Empire State Building, придется построить уйму стандартных пятиэтажек, которые без вывески друг от друга не так-то просто отличить. Столь любимая многими магнат-симуляторами игра на ценах и зарплатах оставлена за бортом. Наем персонала тоже вне сферы вашей компетенции, за исключением трудящихся, привлекаемых «в порядке улучшения». Построив ресторан, нельзя лично зачислить в штат метрдотеля или повара, зато можно «докупить» дополнительную официантку или скрипача – стандартных, без возможности выбрать их из списка претендентов разного класса. Вероятно, от некоторых «рычагов» отказались в пользу наглядности, чтобы при первом взгляде на здание сразу было видно, каков его уровень.



Big city life

В игре есть два режима. В одном вы открываете Нью-Йорк район за районом по мере роста вашего бизнеса и выполнения заданий. Во втором вы стартуете уже бывалым магнатом и получаете в свое распоряжение сразу весь город. Впрочем, места для застройки хватает в обоих случаях.



КНУТ И ПРЯНИК



Плюсы:

Удобные интерфейсные панели. Понятная игровая механика. На расстоянии городская суeta выглядит весьма убедительно.



Минусы:

Ограниченные возможности менеджмента. На крупных планах горожане страшноваты. Камера иногда работает «художественно» в ущерб геймплею.

ВЕРДИКТ

НАША ОЦЕНКА:

★★★★★☆☆

7.0

Наше резюме:

Исполнение хорошее, да вот тема для россиян неактуальная, далекая. Deer Red надо заказать симулятор Лужкова.

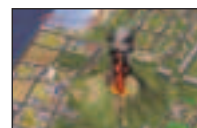
АЛЬТЕРНАТИВА

ПРОЩЕ, ЧЕМ



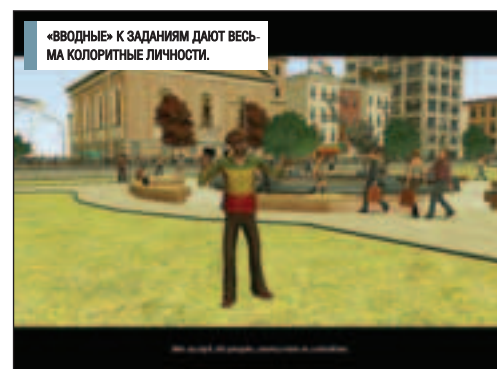
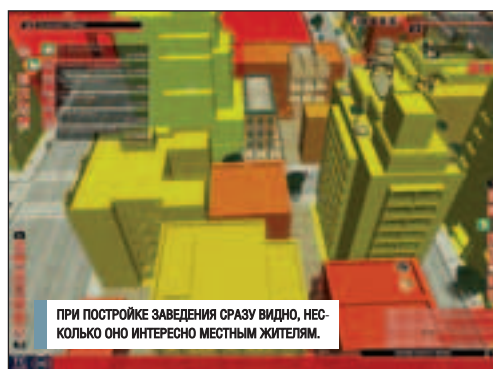
Republic: The Revolution

ХУЖЕ, ЧЕМ



SimCity 4

Явный плюс – зрелищность. Пусть домики выглядят картонными, а жители – кукольными, но возможность плавного перехода от крупного плана спешащих по своим делам пешеходов к виду на город с высоты птичьего полета завораживает. С управлением камерой связаны и огрехи интерфейса. Здания невидимы изнутри, но если камера находится в одном из них, вы не сможете выбрать другой дом, пока не измените точку наблюдения. И наоборот, если вы выбрали одно заведение, а затем щелкнули по другому в списке, камера переедет к новому зданию, но выбранным останется старое. Представьте, какая путаница возникает, если оба они одного типа. Но в целом, интерфейс прост и понятен. Главный упрек заключается в другом: Tycoon City: New York – симулятор одного конкретного города, и если Нью-Йорк вам неинтересен, то Москву, Саратов или Улан-Удэ увя, не построить. ■



У НАС ОЧЕНЬ БОЛЬШОЙ

* В нашем магазине вас ждет более 1000 игр на ваш выбор

* Постоянно обновляемый ассортимент

ВЫБОР



Auto Assault (Euro)

\$59.99



Grand Theft Auto: San Andreas (PC-DVD)

\$65.99



F.E.A.R. (Director's Cut Edition)

\$19.99



LotR: Battle for Middle-Earth 2 Collector's Edition (EURO)

\$39.99



Elder Scrolls IV Oblivion Collector's Edition

\$99.99



Quake 4

\$69.99



World of Warcraft (UK Version)

\$59.99



Star Wars Galaxies: The Total Experience (EURO)

\$59.99



Sid Meier's Civilization IV

\$79.99



Onimusha 3

\$59.99



Call of Duty 2 Collector's Edition

\$85.99



The Matrix: Path of Neo (EURO)

\$55.99

Играй просто!
GamePost

ЗАБУДЬ ПРО ТЕЛЕЖКИ

МЫ ПРИВЕЗЕМ ВСЕ САМИ!



Тел.: (495) 780-8825
Факс.: (495) 780-8824

www.gamepost.ru





Автор:
 Марина Петрашко
 bagheera@gameland.ru



■ ПЛАТФОРМА:	PlayStation Portable
■ ЖАНР:	action/platform
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	SCEE
■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	«Софт Клуб»
■ РАЗРАБОТЧИК:	SCEE
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	1
■ ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:	PlayStation Portable



■ ОНЛАЙН:
<http://locoroco.com>



LocoRoco

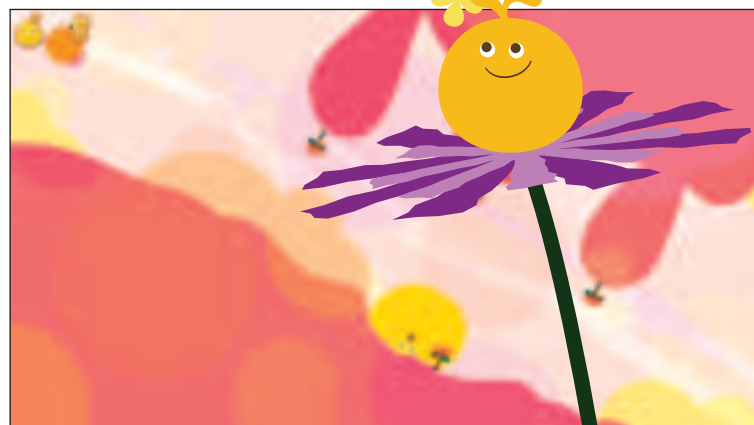
Счастья для всех, и пусть никто не уйдет обиженным!

Когда разработчики хотят создать игру получше, они обычно запикивают в нее побольше ВСЕГО. Околонытоновскую физику, сверхреалистичную графику, длинный-длинный сюжет. Игроки же потом плюются: у кого-то тормозит железо, у кого-то потуги сценаристов вызывают нездоровый смех... А между тем еще Алексей Пажитнов со своим «Тетрисом» доказал, что гениальная игра – простая игра. Создатели Lumines приспособили это правило к консоли от Sony, и оно зазвучало так: «хорошая игра для PSP – простая игра с восхитительной музыкой». Долгое время игроделы игнорировали очевидное, но наконец сдались.

Я – МУЙ-МУЙ, ДРУГ ЛОКО-РОКО!

Добро пожаловать на Планету. При взгляде на пестрый мирок игры

вопрос «Что курили разработчики?» не отпускает ни на минуту. Главный герой (герои?) – каплевидные существа Локо-роко, способные собираться в одну большую каплю. Эти существа путешествуют по уровням-лабиринтам в поисках выхода. Поначалу под командование игрока поступает всего один маленький Локо, однако в лабиринте разбросаны тут и там специальные цветочки, съедая которые, прожорливая капля увеличивается в размере. Если игрок нажмет кнопку «кружок», большой Локо-роко упадет на кучу маленьких – чем больше цветов съедено, тем больше их будет. Малыши могут пролезть в узкие щели, но в куче Локо лучше противостоят врагам (для того, чтобы локо-крошки слились вновь, «кружок» нужно зажать и подержать). Друзья главного героя, Муй-муи,



Марина Петрашко: «В объятиях Локо-сети»

Если у вас пока нет PSP или дэвка с нашего диска кажется слишком короткой, окунуться в мир Локо-роко и Муй-муев поможет официальный сайт игры: <http://locoroco.com>. Страница выполнена на flash, а ее навигация представляет собой подобие геймплея. От одного до другого пункта меню мы путешествуем вместе с Локо, наклоня мир стрелками «вправо» и «влево». В разных разделах сайта спрятались, помимо обязательных скриншотов и рингтонов для мобильника, энциклопедия существ, мини-соревнование на дальность метания Локо и даже конструктор обоев для рабочего стола!

КНУТ И ПРЯНИК



Плюсы:

Дизайн мира и дизайн уровней, общая атмосфера разноцветного глюка, внимание к деталям, классная музыка.



Минусы:

Невразумительный режим «Локо-дома».

ПЕРЕД ОСОБО ВАЖНЫМИ ПЕРСОНАМИ ЛОКО РАССЫПАЮТСЯ АВТОМАТИЧЕСКИ И «НА БИС» ИСПОЛНЯЮТ ОТРЫВОК ИЗ ПЕСНИ-ТЕМЫ.



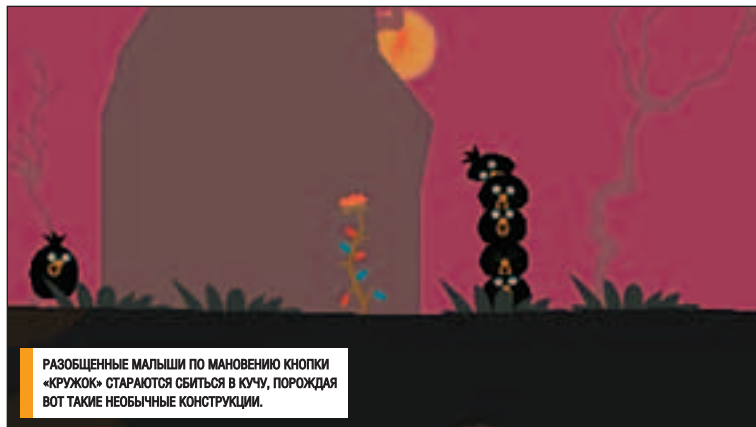
КОГДА БОЛЬШОЙ ЛОКО РАССЫПАЕТСЯ, ВСЕ МАЛЕНЬКИЕ НАЧИНАЮТ КАТАТЬСЯ КАЖДЫЙ ПО СЕБЕ. УСЛЕДИТЬ ЗА НИМИ – ЗАДАЧКА НЕ ИЗ ЛЕГКИХ!



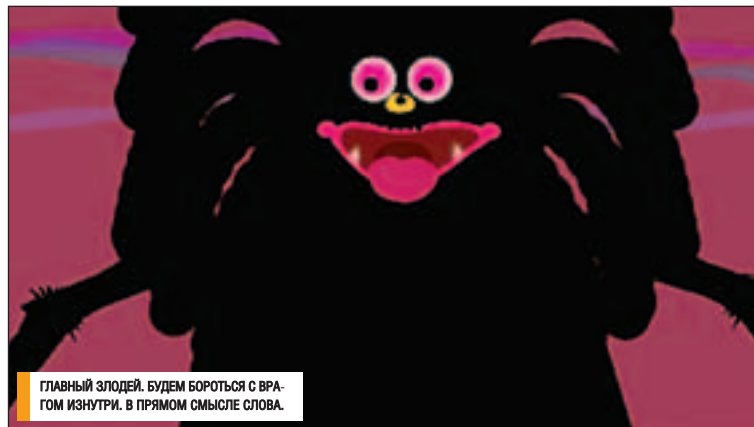
ЛОКО УМЕЕТ ВИСЕТЬ НА ЛИАНЕ, СЛОВНО ЛАРА КРОФТ. НО РАСКАЧИВАЕТСЯ ОН ЗА СЧЕТ НАКЛОНА ПЛАНЕТЫ.



А ЗДЕСЬ ГЕРОЯ ПОЖЕВАЛО МЕСТНОЕ СУЩЕСТВО, И ОН СТАЛ ПРЯМОУГОЛЬНЫМ. ВЕРНУТЬСЯ К ПЕРВОНАЧАЛЬНОЙ ФОРМЕ ОН СМОЖЕТ, ТОЛЬКО ПОПАВ В ВОДУ И КАК СЛЕДУЕТ НАМОКНУВ.



РАЗОБЩЕННЫЕ МАЛЫШИ ПО МАНОВЕНИЮ КНОПКИ «КРУЖОК» СТАРАЮТСЯ СБИТЬСЯ В КУЧУ, ПОРОЖДАЯ ВОТ ТАКИЕ НЕОБЫЧНЫЕ КОНСТРУКЦИИ.



ГЛАВНЫЙ ЗЛОДЕЙ. БУДЕМ БОРЬТЬСЯ С ВРАГОМ ИЗНУТРИ. В ПРЯМОМ СМЫСЛЕ СЛОВА.

прячутся в укромных местах уровня. Если Локо-роко встретит Муймуя, получит бонус. Мерзкие враги Ойя, Мойя и Койя (три разновидности породы «некто черное волосатое» разных размеров) при встрече норовят отъесть кусочек Локо. Вот и все основные участники событий. Роли остальных второстепенны, а их задача – либо работать «монетками» (которые нужно собирать на уровне), либо служить эле-

На каждой карте спрячутся 19 цветочков, так что при удачном раскладе вы соберете «двадцатикратного» Локо.

ментом хитроумного лабиринта, затрудняя или облегчая Локо-роко путь. Например, один из персонажей, как и остальные, совершенно неопиcуемый, умеет Локо пережевывать. После чего тот приобретает новую форму: квадрат, треугольник

и т.д. Это тоже помогает решать загадки. Вот, вроде бы, и все.

КТО Я???

Хотя нет, подождите. За кадром остался еще один важный герой, роль которого предстоит исполнять игро-

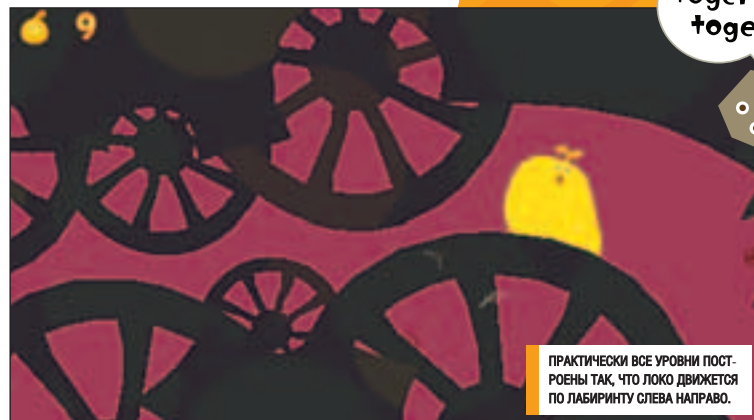
ку! Ну, разумеется! Наше внутриигровое Я – вовсе не желтая улыбающаяся капля, должны же и у простой игры быть свои сюрпризы. Мы играем за Планету, родину Локо-роко. Черно-волосатые враги прилетели из глубин Космоса прямо на задний двор дома Локо, распугали и поели кучу его обитателей... А ведь до этих печальных событий жизнь на Планете была настолько безмятежна, что обленевшиеся Локо-роко умеют без посторонней помощи ровно 3 вещи: невысоко подпрыгивать, есть все подряд и петь веселую песенку! Куда им с пришельцами воевать. Вот и приходится Планете своих уроженцев немножечко подпихивать, для их же блага.

Артем Шорохов: «Даже у Локо-роко есть уши!»

При первом знакомстве этот безумный-безумный мир совершенно сбивает с толку и заставляет думать о себе, как о чем-то совершенно новом, гениальном, неповторимом. Сохраняя силу за всеми прилагательными (которых LocoRoco, вне всяких сомнений, заслуживает), все же не умолчим и о том, что идея «наклоняемой планеты» при всей своей свежести была реализована на GBA еще прошлой зимой – в игре Yoshi no Baryuu Inguoku, более известной под именами Yoshi Topsy-Turvy (США) и Yoshi's Universal Gravitation (Европа). Напомним, что каждый картридж с «гравитационными» похождениями миляги Йоши был оснащен гироскопами, отслеживающими положение игрушки в пространстве; таким образом, наклон планеты под ногами зеленого дракончика находился в прямой зависимости не от каких-то там кнопок, а от «настоящей» силы тяжести! А вот в UMD-диски такую прелесть не засунешь, так что, сколько ни крутили журналисты PSP на пресс-показе, ничуть им это не помогло.



СНЕЖНЫЕ УРОВНИ ПРОХОДЯТСЯ ОЧЕНЬ БЫСТРО, В ОСНОВНОМ, ЗА СЧЕТ ТОГО, ЧТО ЛОКО НЕ ПРЫГАЕТ, А СКОЛЬЗИТ.



ПРАКТИЧЕСКИ ВСЕ УРОВНИ ПОСТРОЕНЫ ТАК, ЧТО ЛОКО ДВИЖЕТСЯ ПО ЛАБИРИНТУ СЛЕВА НАПРАВО.

toget!
toget!



НЕОБЫЧНАЯ ФОРМА ПОМОГАЕТ РЕШИТЬ НЕКОТОРЫЕ ПАЗЛЫ, БУДЬТЕ БДИТЕЛЬНЫ, НЕ ПЫТАЙТЕСЬ СРАЗУ ВЕРНУТЬСЯ В ИСХОДНОЕ СОСТОЯНИЕ!



ПОСЛЕДСТВИЯ ТОГО, ЧТО ГЕРОЯ ПОЖЕВАЛИ: ПРИ СПИЯНИИ ПОЛУЧАЕТСЯ ОВАЛ.



СТРОИТЕЛЬСТВО ЛОКО-ДОМА... ПО КНОПКЕ «START» СЮДА ЗАПУСКАЮТСЯ ЛОКО, ВЫТАЩЕННЫЕ В МИНИ-ИГРЕ MUI MUI CRANE.



ДАЖЕ В ТАКИХ СЛОЖНЫХ УСЛОВИЯХ ОБЖОРА ЛОКО НЕ ПЕРЕСТАЕТ ПОЕДАТЬ БОНУСНЫХ МОШЕК.

ДАЙТЕ МНЕ ТОЧКУ ОПОРЫ...

Архимед, как известно, обещал рычагом перевернуть Землю. Нам для этого понадобятся лишь кнопки L и R. Нажимаем на L – отклоняем весь мир влево, на R – вправо, одновременное нажатие двух кнопок сотрясает землю и вынуждает Локо-роко подпрыгивать. Вектор прыжка зависит от наклона Планеты. Вот и все, что нужно уметь, что-

бы загнать героя в самые неожиданные места. Можно заставить его пробить стенку и открыть секрет с парой цветочков или вообще найти альтернативную дорогу к финишу. И так – 5 «миров» по 8 уровней в каждом. Создатели не стали объединять похожие уровни в серию, а поступили ровно наоборот: каждый «мир» отныне обязательно включает в себя пляжный уровень, снеж-

ный, лесной и волнующее приключение Локо-роко внутри проглотившего его Huge Creature.

Чередование этапов не дает утомиться от того, что в каждом «ландшафте» неизменно обыгрывается один и тот же прием прохождения или одна и та же физическая закономерность. Например, все «снежные» этапы очень быстрые и скользкие, уровни внутри больших существ – вязкие. А «ночные» славятся тем, что там больше всего врагов.



АЛЬТЕРНАТИВА

ОРИГИНАЛЬНЕЕ, ЧЕМ



Me & My Katamari

УВЛЕКАТЕЛЬНЕЕ, ЧЕМ



Archer Maclean's Mercury

Наталья Одинцова: «Травоядные акулы»

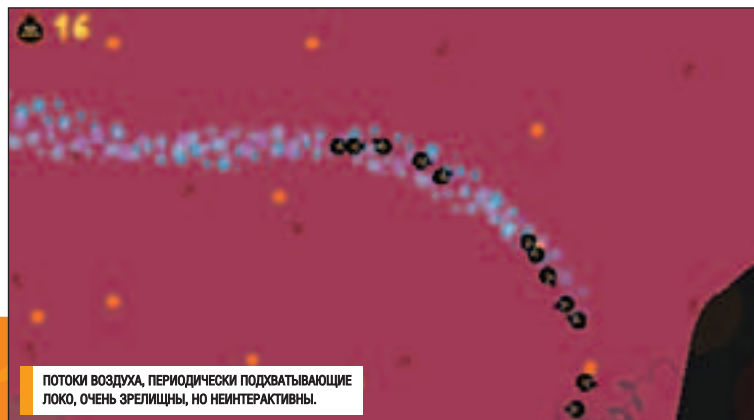
Подтверждаю, своими глазами видела: матерые журналисты, приехавшие на пресс-показ Sony заценить сиквел God of War, забывали о бритоголовом спартанце Кратосе, лишь только (из любопытства, конечно!) брались за LocoRoco. PSP были прикручены к здоровенным подставкам-полусферам, которые ограничивали свободу рук, но даже это не могло остановить охочих до цветочков и муй-муй акул пера. На PC давным-давно вышла уйма схожих по духу игр с реалистичным воспроизведением физики, в которых требовалось раскачивать мир для управления подопечными шарами, – хоть тот же Neverball! – но по жизнерадостности, будьте уверены, LocoRoco даст им сто очков вперед.

САМ СЕБЕ СУДЬЯ

На каждой карте прячется ровно 19 цветочков, так что при удачном раскладе в конце у вас получится «двадцатикратный» Локо-роко. Но это не значит, что вы обязаны собрать их всех! В этом гениальный расчет разработчиков – количество собранных Локо определяется вашей ловкостью и догадливостью, одновременно являясь мерилом слож-



ОТ УДАРОВ НАШУ КАПЛЮ ЗДОРОВО КОЛЕСИТ. ПРЯМО КАК НАСТОЯЩИЙ ВОЗДУШНЫЙ ШАРИК, НАПОЛНЕННЫЙ ВОДОЙ.



ПОТОКИ ВОЗДУХА, ПЕРИОДИЧЕСКИ ПОДУВАЮЩИЕ ЛОКО, ОЧЕНЬ ЗРЕЛИЩНЫ, НО НЕИНТЕРАКТИВНЫ.



ности игры – каждый новый цветочек дается все труднее, а отыскать последний порой практически невозможно. Желаящий как можно быстрее дойти до конца проскачет этап за 5-10 минут без труда, но, скорее всего, разочаруется – где же сложность, в чем же вызов? А вот для этого придется забыть о времени и полностью погрузиться в исследование мира: проверить каждую впадинку, каждый подозрительный выступ высоко над Локо – даже за формальным «концом уровня» можно найти секрет.

ИГРА В ИГРЕ

Продвигаясь вперед, собираем все, что плохо лежит. Накопления позволяют пытаться счастья в трех мини-играх и заниматься восстановлением Локо-дома (некоторые найденные предметы и представляют собой фрагменты этого сооружения). Зачем в игре строительное дополнение – не совсем понятно. В режиме «дома» управлять героями нельзя, можно лишь создавать нагромождение деталей, задавая вектор движе-

ния. Цели у этого занятия нет, разве что послушать все варианты музыки, которую в этом режиме можно произвольно менять.

Зато с мини-играми все гораздо интереснее. Первая представляет собой аналог «батискафа»: вы управляете захватом, вытаскивая из чашки прыгающих Локо и, опять же, детали для их Локо-дома. Механика в точности такая же «честная», как и в реальном прототипе, вместо денег на оплату идут собранные по уровням розовые мухи (100 штук на игру), а вытасченное богатство можно использовать в Локо-доме, повышая его комфорт и число обитателей. Вторая игра – пазл, в котором Чуппа-чуппа (это еще одна разновидность обитателей Планеты) перекидывают друг другу Локо-роко. Задача игрока – так рассчитывать силу броска, чтобы герой не уселся на колючку. И, наконец, третья мини-игра – полноценный редактор уровней. Вот это действительно стоящее дело, тем более что можно меняться плодами своего творчества с другими игроками.

СПОЙ, СВЕТИК!

Хитрые разработчики нашли отличный способ разнообразить игру. Он связан с разноцветными Локо, которые откроются по мере прохождения. Поведение 6 вариантов героя-капли не отличается ничем, они лишь по-разному... поют на непонятном своем языке. Но этого, поверьте, вполне достаточно. Ведь перед нами не просто шесть песенок по числу вариантов Локо, а сложная система сочетаний мелодии, исполнителя и хора, записанных разными, наслаивающимися друг на друга треками. В особо драматические моменты трио Муймуев даже высовывается из-за края экрана, а Локо им подпевают, всяк по-своему. Кроме того, существует 6 вариантов песенки из меню (по одной для каждого Локо, и музыкальная тема всех шести разновидностей, соло и хор. Каждый раз песня звучит по-разному за счет случайных восклицаний Локо-роко; эффект «живого выступления» усиливается тем, что звуки песен почти идеально синхронизированы с

Илья Ченцов:
«Безумный камень на качелях с музыкой»
Дизайнер Цутому Коуно хотел придумать название, которое было бы легко и приятно произносить. Поэтому, когда один из его коллег произнес слово «Лосо Росо», Коуно сразу понял – вот оно! В простеньком на первый взгляд названии можно найти множество подтекстов. Лосо может означать и «движение» (как в слове «локомотив»), и музыкальный термин, предписывающий играть в указанной тональности, и жаргонное «безумный». Росо похоже на госк – «камень» или «качаться». Кроме того, заглавные L и R напоминают о кнопках PSP, которыми управляется игра.



крошечными ртами персонажей. Иначе как «пиршеством звука» назвать происходящее не получается. Нет, не зря «Софт Клуб» выбрал именно LocoRoco для первой PSP-локализации в России. При всей внешней простоте это удивительно насыщенная, разнообразная и стильная игра. Именно она, а не «блокбастеры» от Rockstar – захватывающее зрелище. Для самой широкой аудитории. ■

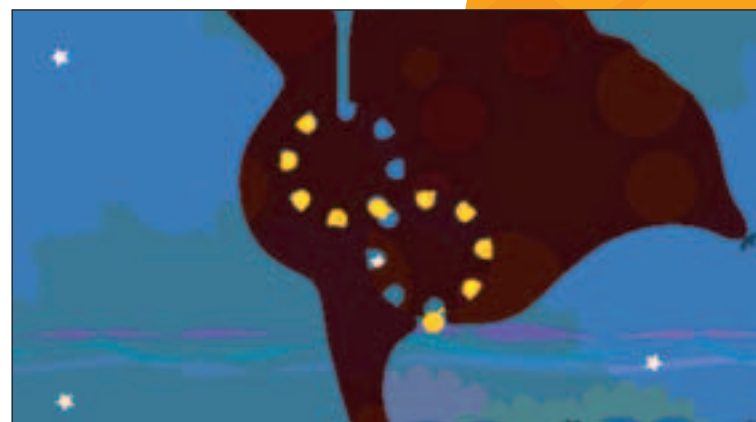
ВЕРДИКТ

НАША ОЦЕНКА:
★★★★★★

10

Наше резюме:

Наконец-то можно использовать PlayStation Portable как игровую систему, а не как портативный видеоплеер.



Цутому Коно Loco Roco



В своем интервью руководитель проекта LocoRoco Цутому Коно рассказал нам, как он стал гейм-дизайнером, поделился своим рецептом успешной игры и объяснил, чем полезны долгие железнодорожные поездки.



? Как вас зовут, сколько вам лет, из какой страны вы родом?

Цутому Коно, 33 года, Япония.

? Как давно вы интересуетесь играми?

Еще когда я учился в начальной школе, я настоял, чтобы родители купили мне компьютер. Я делал игры на «Бейсике» и давал в них поиграть своим друзьям. В те годы я особенно увлекался текстовыми приключениями.

? Расскажите о своих первых шагах в индустрии.

Закончив колледж, я присоединился к SCE и работал над ролевой игрой Legend of Dragoon для PlayStation. В

этом проекте я занимался дизайном карт. После я участвовал в создании Iso для PlayStation 2 – тоже в роли дизайнера уровней.

? Почему вы решили заниматься дизайном видеоигр?

Еще когда я был маленьким и делал свои первые игры, я понял, какое огромное поле возможностей таит это занятие. Я почувствовал, что могу создать что угодно – все, что смогу придумать.

? Назовите вашего любимого персонажа LocoRoco?

Чуппа, Ньюкки и Мойя.

? Ваша любимая игра?

«Контроллер PS2 находится у вас в руках, а действие происходит на отдельном экране. А на PSP вы нажимаете L или R и сразу видите, как картинка наклоняется прямо перед вами».

Monster Hunter (PS2 и PSP), Tactics Ogre (SNES), Black & White (PC), Age of Empire (PC).

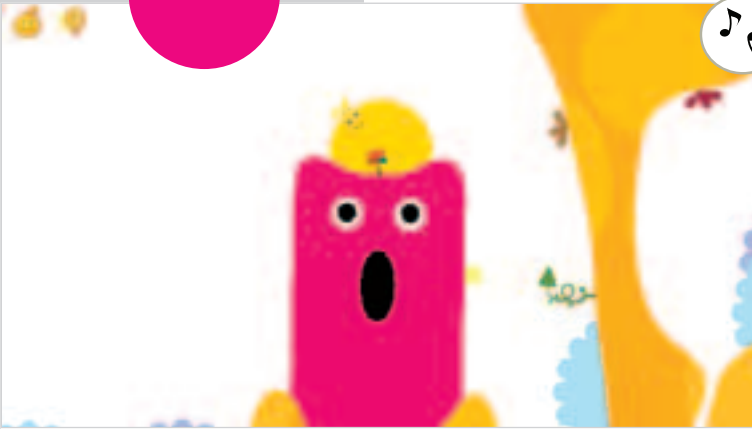
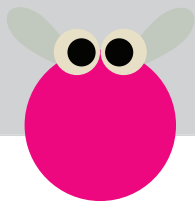
? Каковы, по вашему мнению, главные составляющие успешной игры?

Мое мнение таково: главное для успеха – впечатлить зрителя. Иначе, даже если мы будем рекламировать игру по телевидению, никто не обратит внимания, не запомнит ее. Поэтому я считаю, что привлечь наибо-

лее широкую аудиторию можно, только если ваша игра пробуждает у людей какие-то свои ассоциации. Создать такой образ можно разными способами, но я всегда стараюсь выяснить, могу ли я использовать какие-то новые техники, передовые достижения компьютерной графики, не относящиеся к играм. Другой, вполне очевидный момент: игры надо делать увлекательными и интересными. Сам я считаю нужным анализировать иг-

«Я использовал двухмерную графику, а не трехмерную, потому что хотел, чтобы игрок видел выражения лиц персонажей. В 3D, если бы камера оказалась позади Локо-роко, вы бы не смогли увидеть его лицо».





ры, которые увлекали меня в прошлом, и комбинировать те элементы, что делали их такими интересными, с современными технологиями. Впечатлить игрока и увлечь его – я верю, что если игре удастся сделать и то и другое, она будет успешной.

«Вначале мы хотели, чтобы игра выглядела более реалистично, сделать персонажей бумажными или пластилиновыми, но потом решили остановиться на одноцветных заливках, чтобы не затягивать разработку».

? Какую основную задачу вы ставили перед собой, работая над LocoRoco?

Поскольку в PSP играют по всему миру, я попытался сделать игру максимально простой и понятной для всех, чтобы вы могли получить удовольствие, даже если не понимаете иностранные языки.

? Что вдохновило вас на создание LocoRoco?

В электричке я часто рисую разные картинки в своем PDA. С них все и началось. Большинство персонажей – Чуппа, Ньюкки, Мойя – появились именно в таких поездках. А прототип программы, которая отве-

чает за поведение Локо-роко, я написал давным-давно, еще когда был студентом.

? Какой элемент игры вы придумали раньше – персонажей, пейзаж, способ управления?

Игра основана на моих рисунках. Я рисовал, как Локо-роко залезают друг на друга, борются в пещере, смеются или путешествуют в одиночку. Потом появились наброски, на которых земля была наклонена и Локо-роко катились по ней.

«PSP очень круто выглядит, и я хотел создать игру, которая подходит консоли по дизайну. Еще я хотел показать свою работу друзьям. С помощью PSP это было очень просто, – взял и показал. Если бы я делал игру для PS2, пришлось бы звать их в гости. А так можно хоть в Африку отправиться с PSP и показать местным жителям, что такое видеоигры, если кто не знает».

? Что вам больше всего нравится в игре?

Мне нравится, как себя ведут Локо-роко, когда их много. Хотя эта часть игры не больно-то относит-

ся к собственно игровому процессу, именно она была моим изначальным замыслом. Смотреть, как Локо-роко «строятся», чтобы спеть, или залезают друг на друга, очень весело. Кстати, эти их действия не привязаны к фиксированной анимации (иными словами, воссоздаются в реальном времени. – Прим. Ред.), поэтому наблюдать за ними никогда не надоедает. Еще у нас очень классная музыка. Чтобы создать общее настроение для всей игры, я придумал язык Локо-роко и сам написал слова для песен. Локо-роко постоянно поют, и в хоре то и дело добавляются новые голоса – когда героев становится больше. Кому-то эта деталь может показаться мелочью, но мне кажется, что именно такие мелочи крайне важны.

? Расскажите немного о команде, с которой вы работали.

С тех пор, как я придумал проект, над ним работали люди из самых разных команд.

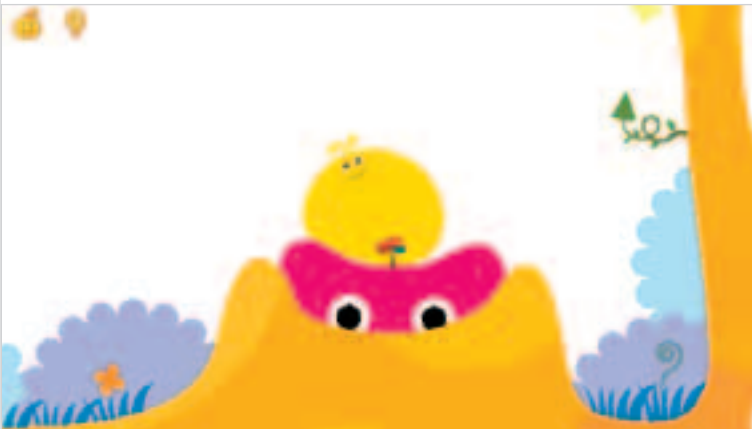
? Хотя графика в игре двухмерная, Локо-роко явно рисуются не спрайтами и не полигонами. А как?

Локо-роко обсчитывается, как реальная физическая модель, и отображается на экране с помощью функции рисования криволинейных поверхностей, поддерживаемой PSP.

«Я хотел создать радостную игру, потому что всяких 3D-шутеров с убийствами сейчас и так слишком много. Я видел, как люди играли в LocoRoco на Tokyo Game Show. Они смеялись и выглядели счастливыми. Меня это так тронуло, что я даже заплакал».

? Что ждет Локо-роко дальше?

У меня есть кое-какие идеи, но пока я еще ничего не решил... ■



ОБЗОР РУССКОЯЗЫЧНЫХ РЕЛИЗОВ ЗА ПОСЛЕДНИЕ ДВЕ НЕДЕЛИ

ДАЙДЖЕСТ



КОНКУРС

Чтобы участвовать в розыгрыше одного из дисков, представленных в «Дайджесте», вам необходимо правильно ответить на два вопроса.

1. Какой народ известен своими пирамидами?

1. Ирокезы
2. Майя
3. Чероки

2. Национальная мужская одежда шотландцев это:

1. Бриджи
2. Килт
3. Джинсы

Ответы присылайте по электронной почте contest@gameland.ru или на почтовый адрес 101000, Москва, Главпочтамт, а/я 652, «Страна Игр» до 1 июня. Не забудьте сделать на конверте пометку «Дайджест, 13/2006» и указать имя, фамилию, свой адрес с почтовым индексом.

Победитель конкурса в номере 09 (210) – Стрелков Юрий (Удмуртия).
Правильные ответы – Б (тонкая листовая сталь) и Б (угол).

AGE OF EMPIRES III



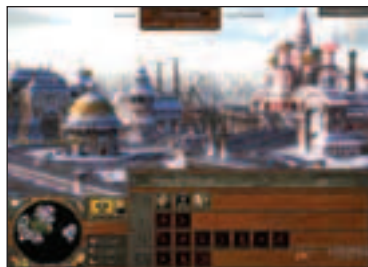
■ ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:	Age of Empires III
■ ПЛАТФОРМА:	PC
■ ЖАНР:	RTS
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Microsoft
■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	«1С»
■ РАЗРАБОТЧИК:	Ensemble Studios
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	До 8

■ ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:	P4 1.7 ГГц, 256 Мбайт RAM, видеокарта 64 Мбайт
-----------------------------------	--

■ ОНЛАЙН:	http://games.1c.ru/aoe3
------------------	---

■ **РЕЗЮМЕ:**

Достойное продолжение одной из величайших серий стратегий в реальном времени.



WARPATH



■ ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:	Warpath
■ ПЛАТФОРМА:	PC
■ ЖАНР:	FPS
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Groove Games
■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	«Акелла»
■ РАЗРАБОТЧИК:	Digital Extremes
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	До 16

■ ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:	P4 1.7 ГГц, 256 Мбайт RAM, видеокарта 128 Мбайт
-----------------------------------	---

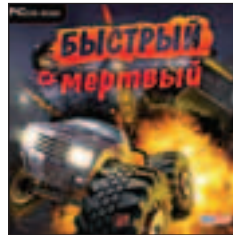
■ ОНЛАЙН:	http://www.akella.com/ru/warpath
------------------	---

■ **РЕЗЮМЕ:**

Второсортный сетевой шутер со средней графикой и скучноватым геймплеем.



БЫСТРЫЙ И МЕРТВЫЙ



■ ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:	Fast Lane Carnage
■ ПЛАТФОРМА:	PC
■ ЖАНР:	action/racing
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Frogster Interactive Pictures
■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	«GFI» / «Руссобит-М»
■ РАЗРАБОТЧИК:	Parallax Factory
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	4

■ ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:	PIII 800 МГц, 256 Мбайт RAM, видеокарта 32 Мбайт
-----------------------------------	--

■ ОНЛАЙН:	http://www.russobit-m.ru/rus/games/fnf
------------------	---

■ **РЕЗЮМЕ:**

Аркадные гонки с неплохим зарядом драйва, слегка неуклюжие, но способные ненадолго увлечь.



Третья «Эпоха Империй» не стала революционной. Да, в игре появились «родные города». Но общие принципы геймплея это не изменило. Тактика, говорите? О ней разработчики и слыхом не слыхивали. Впрочем, в борьбе с местным искусственным, простите, интеллектом она и не требуется. Тем не менее, отличная графика, отменно реализованная физика (скажем спасибо движку Navok) и интересные кампании с неплохим сюжетом вытаскили игру на верхние строчки чартов продаж. О локализации мы сперва и не помышляли, но у «1С», похоже, наладилась отношения с Microsoft, в результате чего целый сонм хитовых проектов получил возможность выйти на русском языке. Приятно отметить, что с переводом и озвучкой в локализации Age of Empires III все в порядке. ■

Неудача с Pariah изрядно подмочила репутацию создателей культовой Unreal Tournament из Digital Extremes. Посмотрев на негативные отзывы игроков, разработчики решили, не мудрствуя лукаво, забыть про сингловые заплывы Pariah и вернуться к родному жанру сетевых FPS в новом проекте Warpath. Завязка такова – на единственной планете системы Калади столкнулись три расы: Коалиция людей, биомеханические монстры Ом и Ковос. Дальше – просто. Выбираем одну из трех рас, два вида оружия (из 8) и вперед, в бой. Игровой процесс не содержит каких бы то ни было откровений, а общая концепция вызывает стойкое чувство дежавю. Ничего удивительного, Warpath – это тот же UT 2004, только классом ниже. И два года спустя. ■

Любому завязанному геймеру, избалованному серьезными проектами и мощными блокбастерами от игровой индустрии, порой просто необходимо расслабиться, поиграть во что-нибудь простенькое, но увлекательное. «Быстрый и Мертвый» – как раз тот самый случай. Аркадные гонки на машинах, увешанных оружием, – что лучше подойдет для этой цели? Главная цель столь же незатейлива: заработать как можно больше денег, участвуя в гонках. На вырученные деньги можно купить новое оружие или апгрейдить машину. Мир, в котором проходит чемпионат, получился весьма мрачным, как и общее оформление проекта. Гоняться по незамысловатым трассам, попутно расстреливая соперников, достаточно весело, хотя с управлением не все гладко. ■

DISCIPLES WORLD



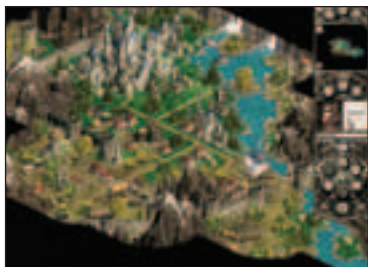
■ ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:	
Disciples World	
■ ПЛАТФОРМА:	PC
■ ЖАНР:	TBS
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Strategy First
■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	«Акелла»
■ РАЗРАБОТЧИК:	Strategy First
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	1

■ ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:	
PIII 500 МГц, 128 Мбайт RAM, видеокарта 16 Мбайт	

■ ОНЛАЙН:	
http://www.akella.com/ru/disciplesworld	

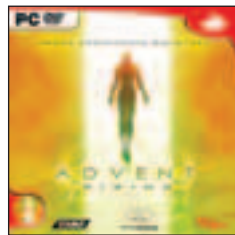
■ РЕЗЮМЕ:

Очередной сборник игр серии Disciples, на этот раз, содержащий абсолютно все проекты.



Компания «Акелла» не устаёт потчевать игроков многочисленными сборниками игр серии Disciples. Пользуясь народной любовью к этим пошаговым стратегиям, цепкий издатель один за другим отправил на полки магазинов два «золотых» издания, локализацию стародревних Sacred Lands и, наконец, завершил эпопею выпуском Disciples World. Фанаты будут в восторге, ведь на одном DVD расположились не только две оригинальные игры, но и все дополнения к ним. Тем же, кто успел купить прежние сборники, просьба не волноваться: ничего нового Disciples World не содержит, хотя, согласитесь, удобнее иметь под рукой набор «5 в 1», нежели долго и мучительно разыскивать отдельные диски. ■

ADVENT RISING



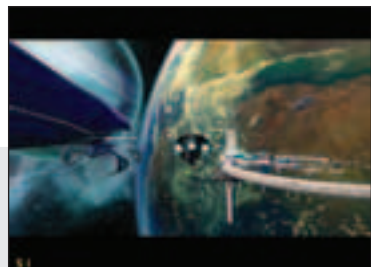
■ ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:	
Advent Rising	
■ ПЛАТФОРМА:	PC
■ ЖАНР:	action/adventure
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Majesco Entertainment
■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	«Бука»
■ РАЗРАБОТЧИК:	GlyphX
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	1

■ ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:	
P4 2 ГГц, 256 Мбайт RAM, видеокарта 128 Мбайт	

■ ОНЛАЙН:	
http://www.buka.ru/cgi-bin/show.pl?id=194	

■ РЕЗЮМЕ:

В борьбе интересного сюжета и слабой графики вкуче с невыразительным геймплеем победил первый. С незначительным преимуществом.



Разрекламированная Advent Rising на поверку оказалась игрой со слабым геймплеем, «кислотной» цветовой гаммой и страшноватой графикой. Проект не спасли ни отличная музыка, ни приличный сюжет, над которым корпел известный писатель-фантаст Орсон Скотт Кард. Красочные диалоги, да иногда занятные видеовставки – вот практически и все, что есть в игре по-настоящему достойного. Это, впрочем, не так уж и мало. На игру вполне можно позволить себе потратить 10-12 часов, с той лишь оговоркой, что не стоит ждать от нее чего-то особенного. К счастью, русская версия прилично озвучена: голоса хорошо подходят персонажам, а актеры не переигрывают, как это обычно случается. ■

ПОХОЖДЕНИЯ БАРДА



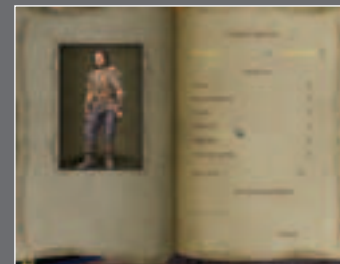
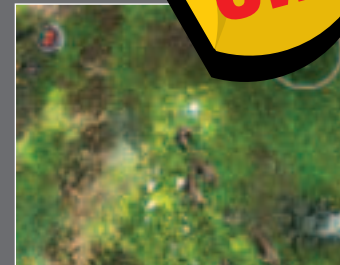
■ ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:	
The Bard's Tale	
■ ПЛАТФОРМА:	PC
■ ЖАНР:	action/RPG
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Vivendi Universal Games
■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	«1С»
■ РАЗРАБОТЧИК:	InXile Entertainment
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	1

■ ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:	
P4 2 ГГц, 512 Мбайт RAM, видеокарта 64 Мбайт	

■ ОНЛАЙН:	
http://games.1c.ru/bardstale	

■ РЕЗЮМЕ:

Прекрасная локализация самой смешной ролевой игры всех времен и народов.



Благородные рыцари и прекрасные принцы на белоснежных скакунах – не только типичные герои сказки или фэнтезийного эпика, но, стараниями разработчиков, набившее оскомину клише ролевого жанра. Сегодня моден другой герой: неповторимый и неподражаемый Бард. Прожженный пройдоха, любитель выпить и вкусно закусить, повеса и ловелас – таков краткий словесный портрет этого субъекта. Игра у ветерана жанра Брайана Фарго получилась под стать главному герою: веселая, юморная, с потрясающими песнями и шутками. Геймплей и графика, правда, подкачали, но здесь они, вопреки обычаю, находятся на подпевках, в то время как Их Величества Сюжет, Сценарий и Диалоги исполняют сольные партии. Большая

редкость, что и говорить. Ждать чего-то хорошего от локализаторов при таком раскладе не приходилось. Сами посудите, задачка не из простых: в игре множество диалогов, шутки с двойным смыслом, пародии и намеки, потрясающая озвучка. К чести умельцев из «Логруса», перевод удался, хотя без огрехов не обошлось. Внутриигровые тексты получились близкими к оригиналу и по-прежнему вызывают приступы безудержного смеха. Но не своей неуклюжестью, как это часто бывает в локализациях, а весьма точным воспроизведением юмора изначальной версии. Чуть слабее, но вполне на уровне оказалась и озвучка (песенки, кстати, оставлены на английском). В целом, на сегодня «Похождения Барда» – одна из лучших локализаций этого года. ■





The House of the Dead 4

Все любят зомби, и Sega тоже. Не случайно первым делом на «железе» нового поколения Lindbergh компания выпустила именно зомби-шутер The House of the Dead 4. С одной стороны, разработчики еще не привыкли к иной платформе и не научились делать графику красоты необычайной, зато уже могут наклепать МНОГО чего-нибудь. Например, МНОГО ЗОМБИ.

Аналитики предсказывали, что первые игровые автоматы нового поколения будут построенны по образу и подобию Xbox 360, однако инженеры Sega выбрали другой путь. В прошлом году они представили публике платформу Lindbergh – желтый ящик, с виду очень похожий на системный блок от PC. Да и начинка напоминает скорее современный компьютер, чем какую-либо приставку. Sega Lindbergh – это Pentium 4 с тактовой частотой в 3 ГГц, один гигабайт «оперативки», видеокарта от Nvidia уровня GeForce 6 с 256 мегабайтами памяти на борту, пиксельные и вершинные шейдеры версии 3.0 и экран с поддержкой стандарта HDTV. Конечно, эта платформа будет использоваться не только в известном зомби-шутере, но и в других аркадных играх нового поколения от Sega. Например, в симуляторе тенниса Virtua Tennis 3, в тактильном единоборстве Psy-Phi или в долгожданном продолжении знаменитого файтинга Virtua Fighter 5. Так что если вы до сих пор думаете, стоит ли выведенного яйца шумиха вокруг видеосигнала высокой четкости, достаточно сходить в аркаду и посмотреть на видеоряд в The House of



- 1 ЗВЕЗДА ЧЕТВЕРТОЙ ЧАСТИ THE HOUSE OF THE DEAD – СЛЮНЯВЫЙ И ЯЗЫКАСТЫЙ БОСС ПЕРВОГО УРОВНЯ. 2 ИГРОВОЙ АВТОМАТ УКРАШЕН ИЗЯЩНЫМИ БАРЕЛЬЕФАМИ ЗОМБИ. РАБОТА НЕИЗВЕСТНОГО МАСТЕРА, ФРАНЦИЯ, СЕМНАДЦАТЫЙ ВЕК.
3 ТАК ВЫГЛЯДИТ КОНТРОЛЛЕР. НА ОБРАТНОЙ СТОРОНЕ ОРУЖИЯ ЕСТЬ КНОПКА ДЛЯ ГРАНАТ. 4 ИНОГДА ЗОМБИ ХВАТАЮТ ПЕРСОНАЖЕЙ ЗА ГРУДКИ – ТОГДА НАДО ЧТО ЕСТЬ СИЛЫ ТРЯСТИ УЗИ ИЗ СТОРОНЫ В СТОРОНУ И НАДЕЯТЬСЯ, ЧТО ПОМОЖЕТ.

Скорее в номер!

Игровой автомат The House of the Dead 4 оказался настолько популярным, что Sega решила превратить его в... аттракцион The House of the Dead 4 Special. Внутри ждут своих жертв два стодюймовых экрана, объемный звук, передвижные кресла с ремнями безопасности, вибрирующие Узи и расширенная версия игры с новыми персонажами и оружием. Автомат стоит внутри огромного затемненного павильона, который в любом центре развлечений видно за версту; кто собирается в Токио в ближайшие год-два – берите на заметку.



ХОЧУ!

Секретная информация: первый автомат The House of the Dead 4 уже приехал в Россию. Сеть аркад «Гейм Зона» начинает поставки игры в Россию, но специалисты компании пока не могут сообщить, в каком именно зале появится долгожданный шутер. Не известно даже, какая из столиц удостоится обновки – Санкт-Петербург или Москва. Мы постоянно донимаем представителей «Гейм Зоны» компании пустопорожними расспросами – как только нам станет известно, куда нагрянет полчище японских зомби, мы сообщим об этом в рамках рубрики «Аркада».

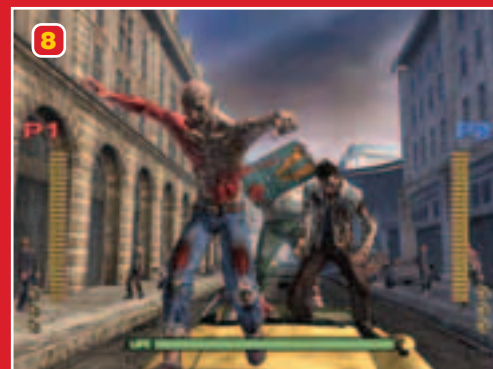


the Dead 4... если бы хоть один автомат стоял в России. Впрочем, надежда не потеряна – подробности выше, во врезке.

Мы насмотрелись на зомби нового поколения в Токио и скажем вот что: качество картинки в игре очень зависит от качества HD-экрана. Нам попадались «убитые» машины, где изображение отливало синевой, автоматы с маленьким и нерезким дисплеем, но встречались и кристально четкие, неприступные бастионы формата HDTV. И тут уж ничего не попишешь: с достойным экраном The House of the Dead 4 – конфетка, а не игра. Внушительный, массивный автомат с широким экраном (соотношение ширины и высоты в нем обычно не 4:3, как на наших скриншотах, а 16:9) сразу привлекает внимание посетителей. Если в одной аркаде стоят и старые шутеры, и The House of the Dead 4, то рядом с машиной для уничтожения зомби тут же собирается толпа – не только игроков, но и зрителей.

Цифра 4 в названии означает (вы догадались!), что до этого Sega и правда выпустила три других игровых автомата серии, причем первый датируется аж 1997 годом. Сюжет The

House of the Dead 4 сценаристы всунули промеж событий второй и третьей части – мы снова следим за приключениями правительственных агентов по борьбе с безумными учеными и безмозглыми подручными. В четвертой серии игроки пользуются не пистолетами или дробовиками, как раньше, а миниатюрными скорострельными Узи, которые незаменимы, если в подворотне встречаешь МНОГО ЗОМБИ. Нежить и впрямь валит невиданными толпами, в финале каждого уровня – живучий и опасный главарь, по традиции названный в честь карты таро, и битва с каждым боссом запоминается лучше, чем обе части фильма «Обитель зла», вместе взятые. Графика в игре, будем открытвенны, не то чтобы поражает воображение, но само количество врагов и четкость картинки делают свое дело: аналогов нет ни на консолях, ни на любом другом автомате. Не смолкают слухи, что Sega будет портировать свои аркадные игры то на Xbox 360, то на PS3, то на обе консоли разом. В любом случае, ждать еще долго. Даже если вы не ходите по аркадам и редко читаете нашу рубрику, The House of the Dead 4 стоит того, чтобы изменить привычке. ■



6 ГЕРОИ THE HOUSE OF THE DEAD 4 – ВЕТЕРАН ДЖЕЙМС ТЕЙЛОР (PLAYER 1) И САЛАГА КЕЙТ ГРИН (PLAYER 2). ДЕВУШКА ПОЛЬЗУЕТСЯ ОБЪЯСНИМОЙ ПОПУЛЯРНОСТЬЮ. 6 РАЗВЕ МОЖНО НЕ ЛЮБИТЬ ЭТИХ ПРЕЛЕСТНЫХ, УМЕЙШИХ СОЗДАНИЙ?
7 ЗОМБИ ВЕДУТ СЕБЯ ПО-ЛЮДСКИ И ОРГАНИЗОВАННО ВЫСТРАИВАЮТСЯ В ОЧЕРЕДЬ ЗА СВЕЖИМ МЯСОМ. 6 ЗОМБИ КАКОЙ ДЕТЕКТИВНЫЙ СЮЖЕТ ОБХОДИТСЯ БЕЗ НИХ?

Регулярный Чемпионат НПКЛ



Ведущий рубрики:
Роман Тарасенко
polosatiy@gameland.ru

Здравствуйте, с вами рубрика «Киберспорт» и ее ведущий Polosatiy. В прошлом номере журнала мы рассказали о старте российского чемпионата по Counter-Strike, проводимого Национальной Профессиональной Киберспортивной Лигой. Сегодня мы подведем итоги первых четырех туров и узнаем мнение самих игроков о соревнованиях. Также читайте в выпуске: результаты тюменских отборочных «Турнира 10 городов».

Два месяца, двенадцать сильнейших команд из шести городов, лучший компьютерный клуб Москвы 4GAME, призовой фонд в размере 80 тысяч долларов (триумфатор каждого матча получает \$1000). Спонсоры мероприятия – компании BenQ и Western Digital (в компьютерах стоят геймерские жесткие диски WD Raptor X). Все это можно сказать о Регулярном Чемпионате НПКЛ. Слово «регулярный» здесь не просто так – бои проводятся в течение всей недели, с перерывами на выходные. Такого в России еще не было. Вспомним, что первый тур (результаты в предыдущей «Стране») запомнился двумя победами в дополнительное время: Virtus.pro над Seven.pro (19:15) и Begrip над RuSh3D (19:16). Но сначала о составах команд:

- **VIRTUS.PRO (МОСКВА):** LEX, HOOCH, HEL1, F_1N, SNOOP;
- **RUSH3D (МОСКВА):** MOSK, PNMEL, SALLY, BRHR, FLATRA;
- **FORZE (МОСКВА):** OVERDRIVE, KOKS, EX, MADDOG, ROMASHKA.
- **ARCTICA (САНКТ-ПЕТЕРБУРГ):** DANT1K, VORTEX, G1RLA, CH1P, MUPS;
- **BEGRIP GAMING (МОСКВА):** XENITRON, DINGO, XEK, REDMAN, BLADE;
- **TRAP (НИЖНИЙ НОВГОРОД):** KALBI4, GRAVER, DDS, TANK, 400KG;
- **MTD (МОСКВА):** NEKKO, MAAD, TIRAN, 1NUTERO, TARLUND;
- **CSKA (КУРСК):** ARNO1D, DRIVE, RIFEK, BARS, ISEEDPEOPLE;



ВЕЧНЫЙ СКИТАЛЕЦ RADO НАШЕЛ СЕБЕ МЕСТО В CLICKMOUSE.



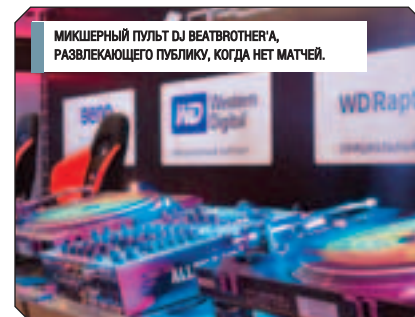
ДЕЙСТВИЯ КАЖДОГО ИГРОКА ТРАНСЛИРИУЮТСЯ НА ЭКРАН.

- **CLICKMOUSE (МОСКВА):** RADO, MEDIC, FOONT, ZLOBA, ROMJKE;
- **SEVEN.PRO (ОРЕЛ):** DANIИK, MITKA, KIO, CRASHER, KINJI;
- **TEAM EMPIRE (МОСКВА):** GANS, HAZARD, DIO, SHADE, WATER;
- **CYBER (ИВАНОВО):** RADON, MONLIHER, KARNAGE, BUTCHER, GOSHISH.

Наиболее сбалансированным составом обладают «Виртуса» – замена Groove'a на HEL1 сказалась на уровне стрельбы чемпионов России только положительно. Не менее боеспособную пятерку выставили и RuSh3D. Остальным участникам, скорее всего, понадобится время, чтобы сыграть. Мы же отметим сборную солянку Trap, представленную двумя бойцами легендарной M19 (KALBI4 и 400kg), у которой есть все шансы на первое место.

2 ТУР (КАРТА DE_NUKE):

- **CSKA – FORZE – 16:4;**
- **VIRTUS.PRO – RUSH3D – 16:3;**
- **BEGRIP – SEVEN.PRO – 16:9;**



МИКШЕРНЫЙ ПУЛЬТ DJ BEATBROTHER'A, РАЗВЛЕКАЮЩЕГО ПУБЛИКУ, КОГДА НЕТ МАТЧЕЙ.

- **MTD – EMPIRE – 16:11;**
- **ARCTICA – CYBER – 16:12;**
- **CLICKMOUSE – TRAP – 16:13.**

Уже второй тур свел двух главных фаворитов состязаний. Несмотря на ожидания болельщиков обеих команд, борьбы не получилось. VP, видимо, пришли в себя после напряженного дебюта с гостями из Орла и «взяли» 13 из 15 раундов за первую сторону (контры), обеспечив себе тем самым задел на будущее. Набор трех оставшихся очков был делом техники.

МЫ ПРЕДСТАВЛЯЕМ ВАШЕМУ ВНИМАНИЮ ИНТЕРВЬЮ С УЧАСТНИКОМ ЧЕМПИОНАТА, GRAVER'ОМ ИЗ КОМАНДЫ TRAP

? Как тебе сама идея регулярного чемпионата?

Graver: Отличная. Для киберспорта даже оригинальная. Насколько я понимаю, это первое LAN-мероприятие такого масштаба, если, конечно, не считать WEG. Есть свои преимущества, участвовать интересно. Ты заранее знаешь соперника и карту и, соответственно, готовишься к чему-то определенному.

? Расскажи о своей новой команде?

Graver: Trap расшифровывается как Team of Real Aggressive Performance. KALBI4 и 400kg после распада x4team искали себе пристанище. Желательно,



команду, имевшую квоту на участие в Чемпионате НПКЛ. Я же, не играв два

месяца, решил снова погрузиться в мир Counter-Strike. В окончательном формировании состава нам помогли два нижегородских игрока Tank и dds. Заодно они нашли и грамотного менеджера, Traveler'a, который нам сильно помогает. На данный момент у всех игроков действующие контракты до 17 сентября. А дальше видно будет.

? Кто пробьется в финал четырех?

Graver: Назову пятерку претендентов: мы, Virtus.pro, Begrip, RuSh3D и ClickMouse. Шансы есть и у Seven.pro, но, мне кажется, они не выйдут в решающую стадию.

Выбор Полосатого

Материнская плата ASUS P5W DH Deluxe

Если вы хотите собрать не просто компьютер, а мощную систему, способную выполнять функции мультимедиа-центра, то вам стоит повнимательней присмотреться к материнской плате P5W DH Deluxe, поддерживающей процессоры Intel Core 2 Extreme и Core 2 Duo, а также технологию ATI CrossFire. Эта плата построена на основе чипсета Intel 975X (южный мост – ICH7R) и имеет память DDR2 800/667 (двухканальный режим) и частоту FSB – 1066/800 МГц.

Разумеется, слово «Deluxe» стоит в названии не просто так – плата напичкана любопытнейшими возможностями, как говорится, по самое «не могу»! Комплектный пульт дистанционного управления DH Remote позволяет, не вставая с дивана, включать и выключать компьютер, переводить его в режим ожидания, а также управлять цифровым домом с помощью функций, предоставляемых P5W DH Deluxe. Само собой, кроме этого, пульт управления дает возможность менять уровень громкости, включать и останавливать воспроизведение фильма или компакт-диска.

Плата оборудована беспроводной точкой доступа WiFi-AP Solo, которая работает даже тогда, когда компьютер находится в спящем режиме. Она позволяет создать беспроводную сеть в режимах точки доступа (AP) или беспроводного клиента. WiFi-AP Solo – встроенная функция, а это значит, что вы сможете сэкономить деньги, не приобретая подобное устройство отдельно.

Не забыты и любители разгона компьютера – в конструкции платы несколько систем охлаждения. Во-первых, пассивное охлаждение критичных компонентов с использованием тепловых трубок и отводом тепла через специальную пластину, покрывающую оборотную сторону платы (технология Stack Cool 2). Во-вторых – на плате используется специальная 8-фазовая технология питания (8-Phase Power design), позволяющая модулю питания работать при температуре на 15 градусов ниже по сравнению с традиционными решениями. Такое понижение не только предоставляет больше возможностей для разгона, но и позволяет уменьшить скорость вентилятора для тихой стабильной работы системы. Также технология 8-Phase Power Design уменьшает колебания входного/выходного напряжения, обеспечивая безопасность процессора и модуля питания и увеличивая срок службы компонентов. ■



КИБЕРСПОРТ-АРЕНА ВО ВСЕЙ КРАСЕ.

Неожиданно блекло выступила ForZe, причем против соперника (CSKA), который слил в первом матче со счетом 2:16. Красивую волевою победу над Trap, проигрывая по ходу встречи 4:9, одержала ClickMouse (также известная как Skt. Islanders).

3 ТУР (КАРТА DE_DUST2):

- MTD – ARCTICA – 16:10;
- TRAP – EMPIRE – 16:11;
- RUSH3D – FORZE – 16:7;
- VIRTUS.PRO – BEGRIP – 16:4;
- SEVEN.PRO – CLICKMOUSE – 16:7;
- CSKA – CYBER – 16:13.

Virtus.pro продолжила демонстрацию своего мастерства, разгромив очередного претен-

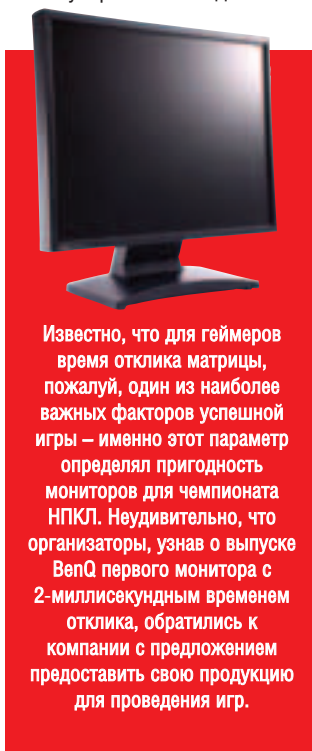
дента на призовую четверку. Первое поражение потерпел единственный представитель Северной столицы, ArcticA. Для питерцев эта битва стала настоящим кошмаром – поведя в счете 9:6, они полностью потеряли инициативу и в дальнейшем «отдали» противнику 10 очков.

4 ТУР (КАРТА DE_TRAIN):

- VIRTUS.PRO – CYBER – 16:3;
- SEVEN.PRO – MTD – 16:6;
- RUSH3D – CLICKMOUSE – 18:18;
- BEGRIP – FORZE – 16:8;
- EMPIRE – CSKA – 16:12;
- TRAP – ARCTICA – 16:4.

Гвоздем четвертого тура стало длительное шоу, устроенное московскими командами

RuSh3D и ClickMouse. После «зеркальной» игры за контрол (оппоненты отстояли по 11 раундов) дополнительное время также завершилось вничью – 18:18. Второй раз подряд очки потеряла ArcticA, уступившая Trap (после первой половины встречи счет был 13:2 не в пользу Санкт-Петербурга). Наконец, «Виртуса» пополнили копилку новой уверенной победой. ■



Известно, что для геймеров время отклика матрицы, пожалуй, один из наиболее важных факторов успешной игры – именно этот параметр определял пригодность мониторов для чемпионата НПКЛ. Неудивительно, что организаторы, узнав о выпуске ViewQ первого монитора с 2-миллисекундным временем отклика, обратились к компании с предложением предоставить свою продукцию для проведения игр.

Турнирная таблица чемпионата НПКЛ после 4 туров:

Команды	В	ВО	Н	П	ПО	Очки
1 место – Virtus.pro	4	1	-	-	-	11
2 место – mtd	3	-	-	1	-	9
3 место – Trap	3	-	-	1	-	9
4 место – Begrip Gaming	2	1	-	1	-	8
5 место – ClickMouse	2	-	1	1	-	7
6 место – Seven.pro	2	-	-	1	1	7
7 место – CSKA	2	-	-	2	-	6
8 место – ArcticA	2	-	-	2	-	6
9 место – Rush3D	1	-	1	1	1	5
10 место – Team EmpirE	1	-	-	3	-	3
11 место – Cyber	-	-	-	4	-	0-
12 место – ForZe	-	-	-	4	-	0

В – выигрыш, ВО – выигрыш в дополнительное время, Н – ничья, П – поражение, ПО – поражение в дополнительное время.

На нашем DVD

Игровой мувик SK Believe. Коллекция демо-записей с ESWC 2006 Sweden, NGL-One League и European Nations Championship 2006, ролики Q4 с Euro Cup и Cov Lan III, риплеи с Everglide Ultimate Race War, WC3L #10 и inCup Spring Season, а также популярный демо-плеер Seismovision 2.27.



Турнир 10 городов: Тюмень

3 июня в тюменском учебно-игровом молодежном центре «Паутина» состоялся второй отборочный этап «Турнира 10 городов». Организатор мероприятия, издательский



KS.PRODIGY ИЗ ОМСКА ОТПРАВЛЯЕТСЯ В МОСКВУ ЗА ГЛАВНЫМ ПРИЗОМ.

Результаты отборочных в Тюмени:

- 1 место – **Николай Иванов** – беспроводной мультимедийный комплект Oklick 880 L и квота на Grand Final;
- 2 место – **Алексей Карпенко** – акустическая система JB-461;
- 3 место – **Андрей Носов** – ИБП IPPON Back Comfo Pro 600.

Следите за новостями турнира в Интернете на сайте <http://www.tur10.ru>.

дом «Гейм Лэнд», а также генеральные партнеры, торговые марки Jetbalance и Oklick, явно не ошиблись, выбрав главной дисциплиной шутер Quake III Arena, – в соревнованиях приняли участие 62 геймера. К слову, на российскую квалификацию к чемпионату мира по Q4 пришло всего пять человек, но об этом в следующей «Стране Игр». А пока вернемся в Тюмень. Среди огромного количества желающих сразиться за путевку на Большой Финал в Москву были гости из далеких Омска и Томска – они же и стали сильнейшими дуэлянтами. Главный приз достался девятнадцатилетнему Николаю Иванову aka KS.Prodigy, одолевшему в решающем матче Алексея «Turk» Карпенко. Третьим финишировал местный Андрей Носов, более известный в киберспортивной тусовке как Screamer. ■



НЕСМОТЯ НА СВОЙ ПОЧТЕННЫЙ ВОЗРАСТ, QUAKE III ARENA И СЕЙЧАС ТАК ЖЕ ПОПУЛЯРНА.



НА ТУРНИРЕ БЫЛО МНОЖЕСТВО КОНКУРСОВ С ПРИЗАМИ ОТ ОКЛИК, ЖЕТБАЛАНС, АСОРП И ИРПОН.



ОНИ ПОПАЛИ ПОД РАЗДАЧУ ПРИЗОВ!

Календарь региональных квалификаций:

- 1 июля – Нижний Новгород;
- 19 августа – Екатеринбург;
- 26 августа – Новосибирск;

- 9 сентября – Ростов-на-Дону;
- 23 сентября – Самара;
- 7 октября – Санкт-Петербург.

Большой Финал состоится в Москве 28 октября этого года.

На этом рубрика «Киберспорт» заканчивается. Присылайте вашу критику и пожелания на электронный адрес polosatv@gameland.ru, я с удовольствием отвечу на все письма. Читайте в следующем номере: репортаж с Dreamhack Sweden и Lan War 2006, а также результаты российских отборочных на Electronic Sports World Cup 2006.

Выбор опытных геймеров

Корпус ASUS VENTO 7700

Если корпус выглядит красиво снаружи, это еще не значит, что он будет красив и удобен внутри. А, между прочим, от грамотной организации внутреннего пространства компьютера будет зависеть то, насколько эффективно он будет охлаждаться и насколько удобно будет производить замену устройств.

Надо сказать, что инженеры, спроектировавшие новый корпус ASUS VENTO 7700, это понимали очень хорошо, для чего предусмотрели возможность установки трех 80 мм вентиляторов – двух на задней панели и одного на передней. Боковое вентиляционное отверстие с воздушной трубкой затягивает воздух, чтобы понизить температуру процессора. VENTO 7700, оснащенный вентиляторами на подшипниках, отлично подходит для работы с новейшими платформами Intel и AMD. ASUS VENTO 7700 дает возможность установки четырех устройств 5.25", четырех устройств 3.5", семи карт расширения, четырех портов USB 2.0 и двух аудио-портов, позволяя одновременно подключать множество оптических приводов, жестких дисков, звуковых карт, сетевых карт и прочих устройств. Надо отдать должное инженерам, которые предусмотрели возможность установки или замены оборудования без мучительного откручивания-закручивания многочисленных винтов. Специальные замки с удобными зажимами и корзина для жестких дисков, расположенная у передней панели, сделают установку устройств необычайно легкой.

А чтобы установленные в корпус оптические приводы, карт-ридеры и другие подобные устройства не только не нарушали общую гладкость линий системного блока ASUS VENTO 7700, но и меньше подвергались воздействию пыли, корпус оборудован специальной крышкой передней панели, главная особенность которой заключается в том, что она открывается не вбок, а вверх, для чего достаточно просто нажать на нее. ■



Консольный киберспорт в России



Несмотря на название статьи, первой ласточкой в этом году оказался совсем не российский турнир World Game Cup (не путайте с World Cyber Games), прошедший в Каннах (Франция) в середине февраля. Защищать честь России в страну высокой моды отправился десант из двух москвичей, Belial'a и Velone'a, которые выступили в двух дисциплинах: SoulCalibur III и Tekken 5. В Теккене нашему игроку удача не улыбнулась, а вот в соревнованиях по «Калибру» отечественный дуэлянт выступил более чем достойно, заняв четвертое место. Вскоре после этого, в последние выходные февраля, уже в Москве состоялся Fighting.ru Winter Invitational – закрытый чемпионат по SoulCalibur III и Guilty Gear XX#Reload. По размаху это мероприятие стало совершенно уникальным для СНГ: отборочные, помимо двух столиц, прошли еще в трех городах (Киев, Минск и Екатеринбург), а спонсорами являлись компании Sony Computer Entertainment и Thrustmaster. Благодаря им призовой фонд составил \$1500, а для консолей это очень неплохо. И если в SoulCalibur москвичам удалось отстоять чемпионский титул (обладателем кубка, приставки PSP и других подарков стал OnYourMark), то вторая номинация завершилась триумфом питерских игроков. Первое, второе и четвертое места заняли Goga, Skywalker и OverKill. Не смогли москвичи взять реванш и на организованной после официальных боев «битве городов». Разгромный счет 5:0 говорит о том, что главной столице предстоит тренироваться еще очень долго. Но не файтингами едиными жив консольный киберспорт. И лучшее тому подтверждение – майский турнир по Pro



ONYOURMARK – ПОБЕДИТЕЛЬ FIGHTING.RU WINTER INVITATIONAL ПО SOULCALIBUR III.

Evolution Soccer 5 от компании Konami и портала Fighting.ru. В борьбе за главный приз, путевку на Большой Финал, который пройдет в октябре в Ирландии, сразились более 70 человек. Известно, что фортуна благосклонна к сильнейшим. Так и здесь – победу одержал JC, один из основных фаворитов, частый победитель регулярных чемпионатов по PES5, устраиваемых сайтом PesWe.com. Помимо поездки в Европу виртуальные футболисты разыграли немало других подарков: среди них были три приставки PSP, доставшиеся призовой

Интервью с Belial'ом

? В феврале ты с Velone'ом побывал на World Game Cup во Франции. Расскажи о поездке?

В целом впечатления потрясающие. Мне кажется, участие в крупном зарубежном турнире – лучшее событие в карьере любого игрока. Если есть возможность, ехать нужно обязательно. Что касается выступления, то Velone был уверен в победе, я ставил перед собой более скромную задачу – место среди 16 лучших по SoulCalibur III. В итоге моего друга поразил невероятный уровень мастерства европейцев в Tekken 5, а мне удалось выступить с фаворитами на равных.



ДАРЬЯ ИЗ ТЕККЕН 5 COMMUNITY – ПОБЕДИТЕЛЬНИЦА КОНКУРСА ОТ E-NINJAS.

тройке. Наш рассказ был бы не полон без упоминания о конкурсе от проекта E-ninjas, в котором тусовка игроков в Tekken, SoulCalibur, Guilty Gear и Street Fighter доказывала... нет, не свое превосходство в драке, а то, что именно «их» дамы самые прекрасные. Фотографии участниц оценивались авторитетным жюри, а комьюнити ждала итоги с не меньшим нетерпением, чем результаты японский чемпионат по файтингам). В итоге с небольшим отрывом победили Теккенщики, а второе место разделили Guilty Gear и SoulCalibur.

Летом на российской киберспортивной арене затишье, и консоли – не исключение. Но после тишины, как правило, приходит буря. 19-20 августа в московском игровом центре 4GAME состоится крупный турнир MFA2006 по Tekken 5, SoulCalibur III, Guilty Gear XX Slash и Street Fighter III: 3s. Помимо одиночных и командных турниров запланированы шоу-матчи, противостояние между городами, различные конкурсы и солидный призовой фонд, предоставленный Sony. War is coming! ■



FREWARE DOWNLOAD

ПРОСМОТР >

NASA World Wind 1.3.5

<http://criopage.chat.ru>

Программа позволяет просматривать сделанные NASA 3D-изображения поверхности Земли и Луны в нужной географической точке. Также доступны статистические данные о землетрясениях, тайфунах, цунами и других природных явлениях.

ОЦЕНКА: ★★★★★
РАЗМЕР: 58,8 Кбайт

Sylpheed 2.2.5

<http://sylpheed.good-day.net>

Универсальный и нетребовательный к ресурсам компьютера почтовый клиент. Поддерживает все стандартные почтовые протоколы POP3, IMAP4 и SMTP, а также экзотический NNTP. Есть встроенная и развитая система спам-фильтров.

ОЦЕНКА: ★★★★★
РАЗМЕР: 4,5 Мбайт

BitTorrent 4.4.1

<http://www.bittorrent.com>

Последняя версия оригинального клиента для самой популярной сегодня файлообменной сети BitTorrent. Владельцам аналоговых модемов пользоваться этим клиентом не стоит – он рассчитан на тех, у кого скоростной доступ в Сеть.

ОЦЕНКА: ★★★★★
РАЗМЕР: 5,5 Мбайт

ВСЕ >

ПЕЩЕРНАЯ ПОЧТА

Новый add-on (т.н. «модуль») Twilight Forge несет онлайнной RPG Dungeons & Dragons Online: Stormreach (<http://www.ddo.com>) полезные перемены – в игре появится внутренняя почта. Пересылать можно не только текстовые сообщения, но и предметы и деньги. Отсылка происходит через специальные магические почтовые ящики и стоит относительно недорого. Из них же можно забрать свою корреспонденцию и посылки. Предусмотрена и защита от нежелательной корреспонденции (спам и т.п.), если отправитель включен в ваш блок-лист, то письмо вернется к нему обратно.

БОИ ЗА XXX-ДОМЕН

Компания ICM Registry (<http://www.icmregistry.com>), так и не сумевшая убедить руководство ICANN в необходимости создания специального домена-отстойника для сетевой порнографии, не намерена сдаваться и уже начала искать поддержку у ведущих деятелей от порнобизнеса. По словам главы ICM Стюарта Лоули, рассчитывая на положительное заключение руководства ICANN, его контора еще год назад закупила все необходимое оборудование и наняла персонал. Теперь, чтобы избежать значительных убытков, ICM остается только идти напролом и заключать предварительные договоры с представителями порноиндустрии, готовы мы застолбить себе место в «зоне красных фонарей». Имея за спиной такую поддержку, ICM надеется все же протолкнуть через ICANN разрешение на эксплуатацию домена .xxx. Если это случится, то в первое время стоимость одного доменного

имени будет составлять не менее \$60, сообщает Internet.ru.

А МЫ ЧИТАЕМ ЧУЖИЕ ДНЕВНИКИ..

Возможно, не все любители сетевых дневников знают, что на Яндексе уже довольно давно работает служба «Поиска по блогам» (<http://blogs.yandex.ru>). На сегодняшний день в ее базе около 700 тысяч русскоязычных дневников и форумов, а в них – примерно 60 миллионов записей. Пополнение этой базы Яндекс проводит самостоятельно, находя блоги и форумы по ссылкам на веб-страницах. Однако опытные блоггеры непременно воспользуются ручной формой для добавления своего дневника в базу – это обеспечит его учет службой «Поиска по блогам». Сбор и обработка новых сообщений из русскоязычных блогов происходит ежедневно, и к концу каждого дня набирается весьма любопытная статистика. Оказывается, пользователи Рунета довольно общительны – за сутки они «выдают на гора» почти 200 тысяч сообщений, которые практически поровну делятся между форумами и блогами. Ну а прямо на заглавной страничке сервиса мы можем узнать самые важные для сетевого графомана вещи – кто сегодня самый популярный блоггер, какой дневниковый сервер (LiveJournal, LiveInternet, Diary.ru, Дамочка.ру и т.д.) востребован больше других и, наконец, узнать «горячую» тему дня.

2K GAMES – СТРАТЕГИЧЕСКИЕ САЙТЫ

Разработчик и издатель 2K Games (<http://www.2kgames.com>) наконец озаботился открытием официальных web-представительств своих строи-

ИНТЕРНЕТ ЗНАЕТ, ЧТО...

...На станциях Московского метро «Театральная», «Охотный ряд» и «Площадь революции» в тестовом режиме заработала сеть Wi-Fi, разработанная компанией «Комстар-ОТС». Запуск услуги в коммерческую эксплуатацию намечен на второе полугодие 2006 года.

...Первоначально Super Nintendo проектировалась совместно с Sony, и новая консоль должна была носить гордое имя «Nintendo PlayStation». Более того, именно этот проект должен был ввести в мир приставок технологию CD-ROM для хранения игровых данных. Но незадолго до завершения работ партнеры разругались, альянс распался, и консоль вышла в свет под именем Super Nintendo, с картриджем вместо CD-ROM'a.

...Представители японской полиции сообщили о поимке 14-летнего подростка, подозреваемого в фишинге, разновидности мошенничества, цель которого – кража личной и конфиденциальной информации пользователей Интернета. Юный фишер добыл идентификационные номера, пароли и другие личные данные 94 человек, главным образом, молодых девушек, после чего принялся шантажировать их, требуя выслать фотографии в обнаженном виде. А источником данных послужил созданный им сайт, замаскированный под ресурс популярной игры. Как признался полиции молодой человек, всю информацию о фишинге он получил в Интернете, в открытых источниках.

...К концу 2007 года обороты онлайнных рекламных площадок сравняются с доходами британской региональной прессы, а в 2008 году Интернет и вовсе вырвется вперед.

...Вдоль всей государственной границы США и Мексики будут уста-

Спецзащита для онлайнных геймеров

Производитель игровых аксессуаров SteelSeries (<http://www.steelseries.com>) и разработчик антивируса для пиринговой сети Kazaa компания BullGuard (<http://www.bullguard.com>) порадовали любителей онлайнных сражений новой системой защиты. В продукт, названный SteelSecurity, входят антивирус, брандмауэр, а также спам-фильтры. Казалось бы, ничего необычного – у каждого грамотного пользователя все эти «примочки» уже стоят на компьютере. Однако в отличие от неигровых защит SteelSecurity имеет специальный game-mode. В него программа переходит, как только пользователь запускает игру. При этом высвобождаются системные ресурсы и канал доступа в Сеть (отключается сканирование дисков на вирусы, загрузка обновлений из Интернета и т.п.), так что любимый Battlefield 2 получает в распоряжение всю мощь компьютера, а не ее часть, оставшуюся от антивируса.

Возникает резонный вопрос, а нужен ли SteelSecurity, ведь все то же самое (отключить сканирование и автообновление) грамотный пользователь может сделать вручную? Ну, в-первых, удобнее, если при старте игры все происходит само собой. Во-вторых, SteelSecurity имеет опцию по сохранению в Интернете игровых установок и конфигурационных файлов, что полезно при переустановке игры. И, в-третьих, SteelSecurity можно будет бесплатно тестировать 3 месяца – вполне достаточный срок, чтобы понять, нужна ли такая защита.



ОЧЕНЬ УДОБНО: STEELSECURITY АВТОМАТИЧЕСКИ РАСПОЗНАЕТ, ЧТО ИГРА ЗАПУЩЕНА, И ОТКЛЮЧАЕТ ВСЮ НЕНУЖНУЮ АКТИВНОСТЬ – СКАНИРОВАНИЕ ДИСКА, ЗАГРУЗКУ ОБНОВЛЕНИЙ И Т.Д.



Мини-игры

Наш выбор

Сегодняшняя подборка игр – это «как бы плагиат». Чтобы ее собрать, мы побывали на 4-х самых раскрученных флэш-порталах (Newgrounds, Miniclip, Addicting Games и Flash-game.Net) и отобрали самые популярные игры июня. Это два шутера, аркада и, само собой, симулятор футбола.

TOON CRISIS

<http://www.addictinggames.com/tooncrisis.html>

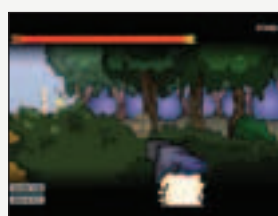
Промо-флэшка от Sony для плееров серии Walkman. Не удивляйтесь долгой загрузке, файл велик, поскольку игра имеет классную озвучку и совершенно фантастическую графику. В остальном – это добротный шутер с глобальной таблицей рекордов и заочным турниром с призами от Sony!



GUN KNIGHT

<http://www.flash-game.net/game/2078/gun-knight.html>

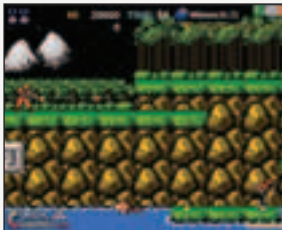
Это «Принц Персии», но шиворот-навыворот. Принцесса, как зомби, следует в замок, а мы, глядя на это безобразие со стороны, пытаемся метким огнем оградить ее от нападающих со всех сторон врагов. При переходе с уровня на уровень и уничтожении боссов оружие апгрейдится.



CONTRA 20TH ANNIVERSARY

<http://www.newgrounds.com/portal/view/316074>

Юбилейная флэшка во славу 20-летия шутера Probotector, хита 1987 года от Konami. По сравнению с прототипом стало больше эффектов, появилась глобальная таблица рекордов (лучшие геймеры проходят игру за 3 минуты!). Управление и уровень сложности гибко настраиваются.



WORLD CUP SOCCER

<http://www.miniclip.com/worldcup-soccer/worldcupsoccer.php>

Похоже, страсти по футболу еще долго будут с нами. По меньшей мере, в виде таких серьезных флэшек, как WCS. Точный состав участников чемпионата (Россия нет...), знакомые имена футболистов, фирменные цвета команд (пусть и из 4-х игроков) – настоящий футбольный симулятор!



ИНТЕРНЕТ ЗНАЕТ, ЧТО...

новлены камеры наблюдения, которые станут транслировать картинку в Интернет в реальном времени. Такой «виртуальный патруль», по мнению губернатора пограничного штата Техас Рика Перри, поможет более бдительно наблюдать за рекой Рио-Гранде, которая протекает вдоль американо-мексиканской границы. Получать картинку смогут шерифы, а также обычные пользователи Интернета, в распоряжении которых окажется бесплатный номер, куда можно будет звонить и сообщать властям о нарушителях.

...Журнал PCWorld опубликовал список худших продуктов, которые были выпущены со времени открытия издания. В пятерке лидеров американский провайдер AOL, проигрыватель RealPlayer, разошедшаяся тиражом 700 тысяч экземпляров программа Synchrony SoftRAM, которая за \$30 всего лишь увеличивала размер файла подкачки Windows, операционная система Windows Millennium, хуже которой была только Windows 2.0, и музыкальные компакт-диски Sony BMG Music, которые после запуска копировали на компьютер программное обеспечение, используемое хакерами для кражи банковских данных пользователей и для получения удаленного доступа к 500 тысячам компьютеров.

...Пытаясь найти управу на двоечников, использующих мобильные телефоны вместо шпаргалок, ряд китайских университетов приобрел маломощные системы радиоэлектронного подавления, настроенные на частоты операторов сотовой связи.

- «Интернет.ру» (<http://www.internet.ru>),
- «Вебпланета» (<http://www.webplanet.ru>),
- KM.ru (<http://www.km.ru>),
- Washington Profile (<http://www.washprofile.org>),
- «Известия Науки» (<http://www.inauka.ru>)

ФАКТ

Ближайшие релизы MMOG: *Savage 2: Tortured Soul* жанр: стратегический FPS, дата: август, сайт: <http://savage2.s2games.com>

Hero Online жанр: fantasy RPG, дата: август, сайт: <http://hero.netgame.com>

FREWARE DOWNLOAD

ПРОСМОТР >

Куб

<http://wzona.com>

Наверное, это самый необычный просмотрщик графических файлов. Поместите куб в любую часть экрана, «наклейте» на его грани любимые фотографии (жены, мужа, детей, домашних животных или автомобиля). Вращайте и любуйтесь...

ОЦЕНКА: ★★★★★
РАЗМЕР: 380 Кбайт

Шарманщик 1.0

<http://www.proself.ru>

Несложная утилита для написания барабанных партий заданием команд, определяющих инструмент и длительность звука. Есть 80 сэмплов и несколько уроков. Предусмотрена игра на клавиатуре, экспорт созданной музыки в Wave-файл.

ОЦЕНКА: ★★★★★
РАЗМЕР: 5892 Кбайт

ВСЕ >

пользовался, многие из нас еще не забыли подобные истории с фиктивными «антивирусами» RazeSpyware, Spy Trooper, BraveSentry, SpySheriff, SamuraiSpy и др. Будьте осторожны!

тально-экономических проектов. Прежде всего, упомянем «городской» симулятор CivCity: Rome – новости, информация об игре и скриншоты теперь находятся по адресу <http://www.2kgames.com/civcityrome>. Следующие в очереди – Stronghold: Legends, продолжение «замкостроительной» серии 2K Games, и новая игра знаменитого цивилизатора Сиды Мейера – Sid Meier's Railroads.

ТРОЯН ДЛЯ ЭРОТОМАНОВ

Вновь не повезло любителям сетевых халювы. Вирусологи из PandaLabs (<http://www.pandasoftware.com>) сообщили об обнаружении DigiKeyGen – очередной шпионской программы. Новый троян завлекает пользователя бесплатным доступом к порносайтам, для чего предлагает скачать и установить «генератор паролей».

Увы, после этой процедуры любитель «клубнички» получает от DigiKeyGen не только неработающие пароли, но и вполне работоспособный вирус и как бы работоспособный антивирус. Затем DigiKeyGen честно извещает пользователя, что теперь его компьютер заражен и предлагает приобрести полную версию антишпионской программы для чистки компьютера всего за... \$49.95. Такого рода шантаж («как бы заразил – получил реальные деньги – как бы вылечил») неоднократно ис-

пользовался, многие из нас еще не забыли подобные истории с фиктивными «антивирусами» RazeSpyware, Spy Trooper, BraveSentry, SpySheriff, SamuraiSpy и др. Будьте осторожны!

ЧЕМПИОНАТ МИРА ПО ФУТБОЛУ В ОНЛАЙНЕ

Нет, речь не идет о банальной трансляции матчей по Интернету, что вела BBC, все намного интереснее. С 9 июня по 9 июля российское отделение Лиги футбольных менеджеров Fantasy Football (<http://www.fantasy-football.ru>) проводит виртуальный Чемпионат Мира по футболу 2006. Принять участие в этом и других соревнованиях, например, Чемпионате России по футболу, очень просто. Достаточно зайти на сайт, зарегистрироваться и набрать свою команду (все – бесплатно). Правила найма достаточно либеральны – необходимо выбрать 11 футболистов из списка игроков. Каждый игрок, представленный в списке, может быть выбран только один раз. Например, в составе команды не может быть двух Роберто Карлосов. Кроме того, можно выбирать только 2-х игроков одной сборной. Если ваша команда сумеет занять какое-либо из призовых мест, то вы получите один из множества призов с символикой Чемпионата Мира 2006, в том числе специальные футбольные мячи с логотипом «Fantasy Football 2006» и нехилый главный приз – \$1000. ■



Address



СИ://САЙТЫ.ОНЛАЙН/214/ ЕВГЕНИЙ МОРОЗОВ--/MOROZIK@CHAT.RU/

ПОИСК ФАЙЛОВ В ИНТЕРНЕТЕ

Большинство из нас совершенно обленились. Если что-то надо отыскать, то, не долго думая, заходим в поисковик (Яндекс, Google, Рамблер...), набираем запрос и... долго-долго разбираемся с кучей ссылок. Что ж, универсальная поисковая машина именно так и работает – находит на сайтах Интернета все, что хоть как-то связано с ключевыми словами.

Совсем другой поиск

Давайте представим, что вы примерно знаете, как называется искомый файл. Например, о нем упоминалось в сообщении на форуме, но ссылка для скачивания не сработала. Что в этом случае делать? Осаждать форумчан просьбами о проверенном адресе или умолять выслать 30-50-100 Мбайт на e-mail?

Конечно же, нет. Всегда стоит попробовать найти нужный файл самостоятельно, ведь он наверняка дожидается нас в каком-либо файловом архиве Интернета. Обычные поисковики, просматривающие HTML-странички, лишь озадачат нас сотнями и тысячами ссылок, большинство которых ведет на форумы или коммерческие файловые архивы с ограниченным (а очень часто – платным или требующим регистрации) доступом. И лишь малая толика – это прямые ссылки на файлы, которые еще надо самостоятельно отыскать среди информационного шума.

Есть ли другой путь?

Да, ведь с самого зарождения Интернета и по нынешний день живут и процветают FTP-сервера, где лежат файлы, и только файлы (драйверы, утилиты, мануалы, музыка, видео и так далее). Поиск «по FTP» лучше всего осуществляется особыми поисковыми машинами, которые очень похожи на обычные поисковики – строка запроса и куцый дизайн с минимумом графики. Однако ищут они только среди файлов, размещенных на FTP, и потому результат выдают отменный – прямая ссылка на искомый файл, которую можно сразу же «скормить» менеджеру закачек.

Лучшие спецагенты

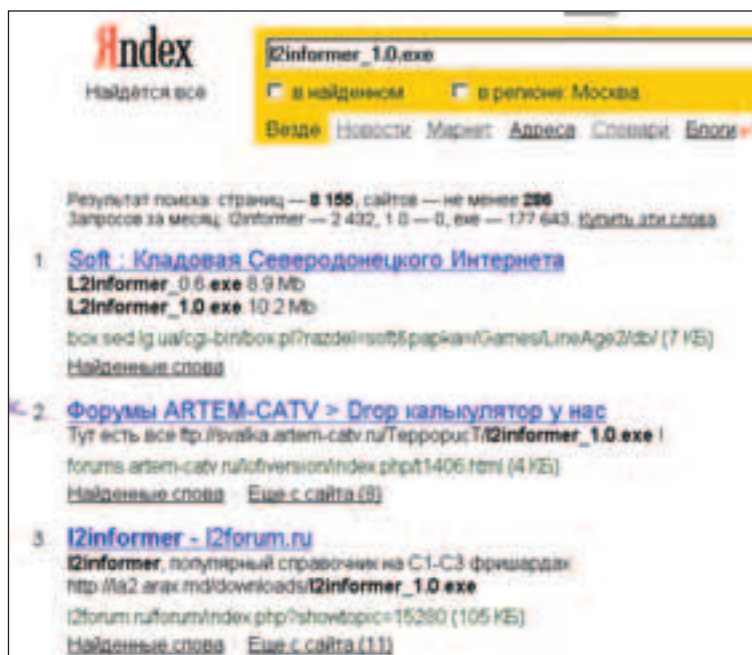
Независимые обозреватели ведут учет специализированных FTP-поисковиков и составляют их рейтинги (по удобству, эффективности поиска и другим параметрам). Если вы за-

лянете на работающий с 1998-го года FTPsearchengines.com (<http://www.ftpsearchengines.com>), то прямо на заглавной странице обнаружите такой мини-рейтинг. Давайте посмотрим, что нам предлагают лучшие из таких служб – те, что получили не менее 4-х звезд.

NAPALM FTP Indexer (<http://search.ftpghost.net/indexer/search.aspx>) проиндексировал почти 1600 FTP-серверов, а это порядка 43 Тбайт информации! Поисковик действительно первый как по количеству файлов в базе, так и по качеству поиска. К составлению запроса тут надо подходить внимательно. Во-первых, стоит ограничиться поиском только по серверам, куда пускают анонимных пользователей (очень удобно – никакой регистрации!). А, во-вторых, есть возможность указать вариант поиска «по любому из слов запроса», как ни удивительно, но у многих конкурентов такой возможности нет. На момент написания этого обзора лишь NAPALM умудрился отыскать l2informer_1.0.exe (первая версия справочника по Lineage II). Из недостатков лидера отметим отсутствие специальных подразделов поиска – музыка, драйверы и т.п.

На отечественном и тоже «четыре-звездном» Filesearching.com или, на русском языке, FileSearch.ru (соответственно, <http://www.filesearching.com> и <http://www.filesearch.ru>) предусмотрены отдельные разделы для поиска драйверов от 180 производителей, видеофайлов, музыки, картинок – вот это по-настоящему удобно. Объем проиндексированного файлового архива тут заметно меньше, всего 7.5 Тбайт (около 8 млн. файлов), и это сказывается на результате: то, что найдет NAPALM, Filesearching.com может и не обнаружить. Не менее хорошо структурирован и FileIndexer.com (<http://www.fileindexer.com>) – музыка, видео, картинки, документация и программы. Проекту всего 2 года, однако, он собрал, наверное, самую большую базу данных – 2500 FTP-серверов или 160 млн. файлов.

Не пропустите русский филиал амбициозного Find File (<http://ru.findfile.net>) – это 1920 FTP-серверов, на которых проиндексировано 59 млн. файлов или 51 Тбайт данных. Несмотря на столь впечатляющие цифры (они намного превосходят те, что

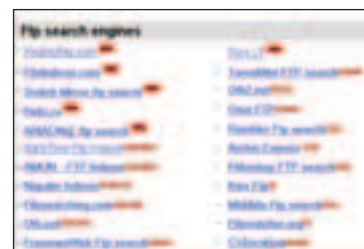


Мы попросили 1 файл, а Яндекс нашел 8 тысяч страниц, при этом большинство ссылок – не адрес файла для скачивания, а адрес форума, где упоминался этот файл...

сообщает о себе лидер NAPALM), пресловутый l2informer_1.0.exe сей поисковик так и не нашел. Но с менее трудными заданиями сервис уверенно справляется. Особняком стоит получивший 4 звезды FreeWareWeb FTP Search (<http://www.freewareweb.com/ftpsearch.shtml>). На первый взгляд, он их не заслужил, ресурс просто пугает – не сайт, а жуткая мешанина из баннеров, платной рекламы и тому подобной гадости. Однако у сервиса есть поразительное качество, искупающее ужасный дизайн, – он замечательно ищет музыкальные композиции. Напоследок упомянем Rambler FTP Search (<http://ftpsearch.rambler.ru>) – специализированный раздел популярного поисковика Рунета. Увы, на рейтинговом сайте он заработал лишь две звезды, возможно, потому, что его база данных охватывает в основном Рунет. Но у сервиса есть и своя изюминка – поиск по шаблону (например, можно в строке поиска указать «*far*.exe» или «*.mpg»). Это помогает, если имя файла точно не известно.

Агенты широкого профиля

Описанные выше сервисы позволяют искать файлы лишь в своей базе



НЕЗАВИСИМЫЙ РЕЙТИНГ FTP-ПОИСКОВИКОВ. ОБРАТИТЕ ВНИМАНИЕ, СПЕЦИАЛИЗИРОВАННЫЙ СЕРВИС РАМБЛЕРА ЗАСЛУЖИЛ ЛИШЬ 2 ЗВЕЗДЫ ИЗ 5.

данных. Это не так уж и удобно. Вспомним, что l2informer_1.0.exe обнаруживает лишь NAPALM, а все другие поисковики его не находят. Есть ли способ поискать редкий файл не в одном, а сразу в нескольких FTP-шных базах данных? Да, существуют специальные поисковые агенты, которые устанавливаются на компьютер и ищут файлы на многих FTP-сервисах за раз. Самый раскрученный и увешанный наградами поисковик – это, безусловно, «шароварный» FTP Wolf (<http://www.trellian.com/fwolf/>), обобщающий данные 26 ведущих FTP-сервисов. Найденные ссылки он не сваливает грудой, а отсортировывает и удаляет повторяющиеся и мертвые адреса. Более того, разработчики уверяют, что FTP Wolf находит даже те файлы, которые не проиндексированы обычными поисковиками



ПОИСК ДРАЙВЕРОВ – САМАЯ ВОСТРЕБОВАННАЯ УСЛУГА, ПОЭТОМУ МНОГИЕ FTP-ПОИСКОВИКИ ЗАВОДЯТ ДЛЯ ЭТОГО ОСОБЫЕ РАЗДЕЛЫ.

(l2informer_1.0.exe утилита нашла). Схожим набором функций обладает и бесплатная «облегченная» версия WebFerret (<http://www.ferret-soft.com>). Платная профессиональная версия этой программы отличается лишь наличием проверки «мертвых» ссылок и возможностью поиска в уже найденных ссылках.

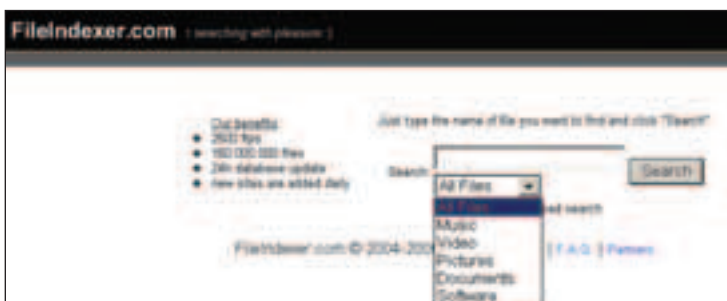
Советы бывалых

Поиск нужного или редкого файла – очень увлекательная задача, на которую можно убить не один вечер. Прежде чем колдовать с вариантами запроса, стоит продумать стратегию поиска.

Для начала, надо понимать, что мы ищем и где, скорее всего, это найдется. Приведем конкретный пример: читатель жалуется, что после установки COD: United Offensive игра вылетает с сообщением об ошибке «...missing

mss32.dll» («...отсутствует файл mss32.dll»). В таком случае вначале обратимся к специализированному DLL-ресурсу (<http://www.dll-files.com>, <http://www.dll-downloads.com>, <http://dll.yaroslavl.ru> и т.п.). Тут вы не только найдете и скачаете файл, но и в некоторых случаях получите инструкцию по его установке.

Теперь предположим, что на специализированном сайте нужная dll'ка не найдена или вы ищете какую-то редкость, вроде необычного эмулятора консоли, музыкальной композиции или уже надоевшего автору обзора l2informer_1.0.exe. Вот в этом случае, когда название файла полностью или частично известно, а на специализированном ресурсе или у разработчика его нет, необходимо обратиться к услугам FTP-поисковиков. И все найдется. ■



Сейчас www.gameland.ru – электронное представительство наших игровых журналов. Мы – команда издательского дома (game)land – планируем превратить его в мощный игровой портал, охватывающий максимальное количество игровых и околоигровых тем, интересных пятимиллионной аудитории российских геймеров. Наша цель – создать крупнейший информационный ресурс и площадку для общения людей, искренне увлеченных играми.

ЕСЛИ ВЫ:

- знаток игр с не менее чем 7-летним геймерским стажем,
- находитесь в возрасте от 22 до 35 лет,
- активны, ответственны, добиваетесь своих целей,
- готовы много учиться,
- умеете руководить людьми,
- умеете писать и редактировать тексты,
- знаете, как администрировать сайты и повышать их посещаемость,
- владеете английским,
- живете или готовы переехать в Москву,
- хотите много зарабатывать...

...и чувствуете в себе силы и желание встать во главе проекта «Игровой портал (game)land» – напишите Олегу Полянскому письмо с темой «Главред сайта» на адрес polyanskiy@gameland.ru.

К ПИСЬМУ ПРИЛОЖИТЕ:

1. Свой план преобразования www.gameland.ru (объем – не более пяти страниц, формат – .rtf).
2. Свое резюме.

Письма принимаются до 1 сентября.

О КОМПАНИИ

СТРАНА ИГР

О ЖУРНАЛЕ

ПОДПИСКА

ИГРЫ

О ЖУРНАЛЕ

ПОДПИСКА

Генеральные па

Jetbalance

Maxi Tuning

Новый журнал о тюнинге и уличных (game)land.

Какова скорость ва Интернет-соединен

- Менее 56кбит
- 128кбит
- 256кбит



Address



СИ://BEGINNER.ОНЛАЙН/214/СЕРГЕЙ_ДОЛИНСКИЙ~/DOLSER@GAMELAND.RU/

УГОЛОК НОВИЧКА

frenkprogamer@mail.ru: *Здравствуй-те! Я хочу играть в онлайн, но я не знаю как? Подскажите, пожалуйста, как это сделать?*

Александр aka frenk.

О: Прежде всего, вам потребуется доступ в Интернет. Из многих вариантов «выхода в сеть», доступных геймеру, – аналоговый модем, выделенная линия, домовая локальная сеть, ADSL, спутниковый канал, радиодоступ, мобильный Интернет и т.д., лишь первые четыре по-настоящему «игровые». «Игровой» в нашем случае означает, что эти виды доступа обеспечивают приемлемую скорость связи и небольшой лаг (не более 300-400 мс). Если ваш доступ «неигровой», то удовольствия от сетевых состязаний вы не получите и сможете поиграть лишь в самые нетребовательные игры, например, по переписке. Для большинства современных игр лучше всего подходят скоростные виды доступа – выделенная линия, домовая локальная сеть или ADSL, их мы и рекомендуем.

Что касается вас, Александр, то поскольку вопрос пришел по электронной почте, предположим, что с «игровым» доступом в Интернет у вас все в порядке. Теперь о том, во что и как поиграть в Сети.

Начнем с наименее затратного варианта. Буквально несколько щелчков мыши потребуются для того, чтобы стать членом онлайн-ового игрового

клуба. Наиболее успешным глобальным предприятием такого рода можно считать Microsoft Gaming Zone (<http://www.zone.com>). Относительно небольшое количество игр, прекрасный дизайн и рейтинговая система сочетаются с небывалым наплывом посетителей (до нескольких сот человек в каждой игре). Однако если вы неплохой шахматист или картежник, то здесь наверняка заскучаете – многие игроки попадают сюда случайно и, начав проигрывать, могут бросить партию и «смотаться». Тем не менее, новичку заглянуть «на Зону» полезно, чтобы составить представление о том, как должен выглядеть и функционировать приличный виртуальный клуб. Все сказанное справедливо и в отношении других западных мега-проектов, например Yahoo! Games (<http://games.yahoo.com>).

Достойные проекты в нашем сегменте Интернета – это «универсальные» клубы «Гамблер – клуб умных игр» (более 6000 игроков, <http://www.gambler.ru>), Vinco Online Games (несколько тысяч игроков, <http://www.vog.ru>), Playnet.ru (около 1400 игроков, <http://www.playnet.ru>). Среди узкоспециализированных проектов с хорошей историей и устоявшимся игровым сообществом выделяются Элитарный Клуб «Марьяж» (<http://www.marriage.ru>) и Интернет Клуб «Марьяж» (<http://www.pref.ru>) – это настоящее царство классического



преферанса. Внимание: здесь приветствуется игра на деньги и платное членство!

Любителям нард порекомендуем работающий в Интернете вот уже 12 лет First Internet Backgammon Server (<http://www.fibs.com>) и более новый GamesGrid (<http://www.gamesgrid.com>). Шахматы – самый популярный вариант клубного развлечения в Сети. Неудивительно, что шахматных онлайн-клубов особенно много. Российские «Шахматы 21» (<http://www.shahmaty21.com>), литовские русскоязычные Chess.Lt (<http://www.chess.lt>), масса международных англоязычных клубов (<http://www.chessclub.com>, <http://www.chessanytime.com>, <http://www.instantchess.com> и так далее). Это тысячи игроков самого разного уровня, включая десятки действующих гроссмейстеров и мастеров спорта. Увы, но в эпоху персональных компьютеров самый популярный вид шахматной партии – это блиц. Лишь короткий хронометраж дает уверенность, что вы играете с живым соперником, а не с его шахматной программой...

Теперь о более затратных вариантах. Если вы купили CD-ROM с игрой, например, Unreal Tournament 2004, Warcraft 3 или Battlefield 2, ищите в

меню режим сетевой игры (не LAN!), а встроенный клиент самостоятельно найдет работающие игровые сервера и покажет их вам. Останется выбрать псевдоним, пароль, возможно, потребуется зарегистрироваться (обычно с помощью секретного кода, найденного в коробке с игрой) и можно начинать играть. Понятно, что предпочтительнее отдавать серверам с наименьшей задержкой (ping'ом) и достаточно населенным.

Если вы любите не одну игру, а несколько и, как новичок, предпочитаете играть с ограниченным кругом знакомых соперников, то установите себе любую из match-making service. Например, Gamespy (<http://www.gamespyarcade.com>, 6.4 Мбайт) или Kali (<http://www.kalinet.net>, 2.7 Мбайт). Скачайте и установите клиентскую часть, запустите ее и вы сможете сразу видеть сервера нескольких сот игр, включая Doom 3, Quake 2-4, UT 2004, Battlefield Vietnam, Counter Strike: Condition Zero и др. Плюс общий и приватный чат, запуск собственных игр, список онлайн-друзей и другие очень удобные опции. ■

P.S. Вопросы оставляйте на форуме «Страны Игр» или присылайте на dolser@gameland.ru.





adidas®

ГЕНЕРАЛЬНЫЙ
СПОНСОР



ВЕСКНАМ+10
IMPOSSIBLE IS NOTHING

adidas.com/football

“ФУТБОЛЬНЫЙ МЕНЕДЖЕР”!

СОЗДАЙ СВОЮ КОМАНДУ ИЗ РЕАЛЬНЫХ ИГРОКОВ И ПРИВЕДИ ЕЕ К ПОБЕДЕ

ТЫ ПОЛУЧАЕШЬ \$135 МИЛЛИОНОВ

на приобретение игроков российской премьер-лиги при
регистрации на сайте www.total-football.ru.

Подробности на сайте www.total-football.ru

**ГЛАВНЫЙ ПРИЗ –
ПОЕЗДКА НА ФИНАЛ ЛИГИ
ЧЕМПИОНОВ 2006/07**

Стартовал Футбольный менеджер посвященный Чемпионату мира 2006
Призы от компании **adidas**. Подробности на adidas.total-football.ru

Автор:
Максим Поздеев
bw@gameland.ru



[PSP] METAL GEAR ACID 2

❶ Секретные карты

Введите перечисленные ниже коды в password-меню.

- Ronaldsiu** – Banana Peel Card.
- Dcy** – Card No. 203 – Decoy Octopus.
- SONOFSULLY** – Card No. 291 – Jack.
- Vrs** – Card No.046 – Strain (только в японской версии игры).
- Cct** – Card No.099 – Gijin-san (только в японской версии игры).
- Konami** – Card No.119 – Reaction Block.
- Viper** – Card No.161 – Viper.
- Mika** – Card No.166 – Mika Slayton.
- Karen** – Card No.170 – Karen Houjou.
- Jehuty** – Card No.172 – Jehuty.
- Xmeight** – Card No.187 – XM8.
- Signt** – Card No.188 – Mr. Sigint.
- ntm** – Natsume Sano Card an Solid Eye Video.
- Hnmt** – Reiko Hinomoto card.
- Mccy** – the Roger McCoy card.
- Snake** – Card No.294 – Solid Snake (MGS4).
- Otacon** – Card No.295 – Otacon (MGS4).
- Ginormousj** – Emma's Parrot Card.
- NEXTGEN** – MGS4 card.
- shintax** – card Gijin-san.
- nojiri** – card Strand.
- mgr** – Ishii Meguru.
- aym** – Kinoshita Ayumi.
- mk2** – Metal Gear MK. II (MGS4) Card.
- thespaniard** – possessed arm card.
- Sgnt** – Card No.188 – SIGINT (только в японской версии игры).
- Hrrr** – Card No.197 – Sea Harrier (только в японской версии игры).
- Dcyctps** – Card No.203 – Decoy Octopus (только в японской версии игры).
- Rgr** – Card No.212 – Roger McCoy (только в японской версии игры).
- Xx** – Card No.281 – Hinomoto Reiko (только в японской версии игры).

Kinoshitaa – Card No.285 – Kinoshita Ayumi (только в японской версии игры).

Shiimeg – Card No.286 – Ishii Meguru (только в японской версии игры).

Nonat – Card No.287 – Sano Natsume (только в японской версии игры).

No Place – Card No.288 – MGS4 (только в японской версии игры).

shrrr – card no197 Sea Harrier (только в американской версии игры).

Gekko – Gekko (только в американской версии игры).

smoking – No Smoking card (только в американской версии игры).

tobidacid – Solid Eye card (только в американской версии игры).

❷ Паритетные карты

Metal Gear RAY – пройдите Campaign mode дважды.

MGS4 – пройдите игру на Easy.

Metal Gear Rex – пройдите игру на Normal.

«E-Z Gun» Card – пройдите 6 levels в Arena Mode на Easy.

«Stealth Camo» Card – пройдите 6 levels in Arena Mode на Normal.

Running Man Card – пройдите 6 levels в Arena Mode на Hard.

«G36C» Card – пройдите 6 levels в Arena Mode на Extreme.



[PC] HEROES OF MIGHT & MAGIC V

Перед использованием необходимо активировать консоль, для чего найдите в папке **profiles** файл **autoexec.cfg**, откройте его в любом текстовом редакторе и допишите в качестве последней строчки **setvar dev_console_password = schwingedes-todes**. Теперь в игре, после нажатия клавиши **ESC**, можно будет вводить приведенные ниже чит-коды.

add_all_spells – дать все заклинания выбранному в данный момент герою.

add_gold # – добавить золото.

add_money # – добавляет указанное число всех ресурсов, а золото добавляет по формуле (указанное чис-

ло) * 1000. То есть, введя код **add_money 100**, можно получить всех ресурсов по сто единиц плюс 100 тыс. золота.

clear_money – убрать все ресурсы.

set_hero_luck_morale X Y – установить выбранные параметры Luck (X) и Morale (Y) для выбранного героя.

add_exp # – добавить # опыта выбранному герою.

show_player_money # – посмотреть количество ресурсов у выбранного игрока.

show_hero_mp – посмотреть данные по Movement Points выбранного героя.

Loose() – проиграть текущую миссию.



[PS2] ROGUE TROOPER

❶ Бонусы

Extreme Ragdoll, Hippy Blood, Low Gravity Ragdoll, Massacre Difficulty – пройдите игру один раз.

Level Select – пройдите один уровень, чтобы получить доступ к выбору уровней в **Cheat Menu**.

❷ Коды для меню Extra

▲, ▲, ▲, **R2**, **R2**, ▲ – Extreme Ragdoll.

L2, ►, ○, ▼, **R1**, **SELECT** – Hippy Blood.

◀, ►, ▲, ▼, **[L3]**, ○ – бесконечное здоровье.

SELECT, **R1**, **L1**, **SELECT**, **[R3]**, **L1** – Infinite Supplies.

○, ○, ○, ○, ▲, ▼ – Low Gravity Ragdoll.



[PC] TYCOON CITY: NEW YORK

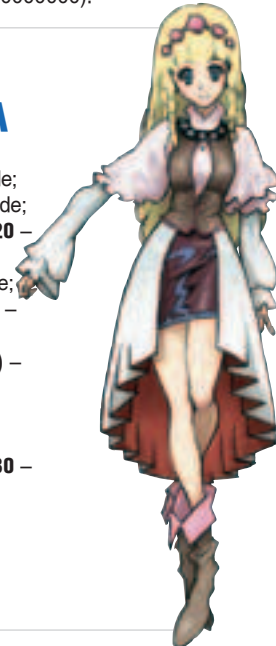
Используйте данные коды прямо во время игры.

CTRL + **ALT** + **U** – 1000 upgrades points.

CTRL + **ALT** + **B** – 100 landmark bonds.

CTRL + **ALT** + **A** – увеличение популяции на 10,000.

CTRL + **ALT** + **C** – на счет добавляется \$1000000 (перестает работать после получения \$10000000).



[PS2] TALES OF LEGENDIA

Полностью пройдите игру (включая **Character Quests**), затем сохранитесь и загрузите полученный таким образом save-файл, чтобы открыть доступ к **Grade Shop**.

Там можно приобретать различные бонусы, которые начнут действовать при повтором прохождении:

Inherit Collector's Book – 5 Grade;

Inherit Enemy Info – 5 Grade;

Inherit Play Time – 5 Grade;

Inherit Recipes – 5 Grade;

Half Experience – 10 Grade;

Max HP Down – 10 Grade;

Combo Maniac – 20 Grade;

Max Items Increase to 20 – 20 Grade;

Double Grade – 30 Grade;

Gain Costumes (Formal) – 50 Grade;

Gain Costumes (Mascot) – 50 Grade;

Inherit Gald – 50 Grade;

Max HP Up – 50 Grade;

Max Items Increase to 30 – 50 Grade;

Double Experience – 100 Grade;

Inherit Gained Eres – 100 Grade.



[PC] RISE OF NATIONS: RISE OF LEGENDS

Во время игры введите следующие коды:

/cheat mana (hero) (+/-) число – добавляет ману выбранному герою;

/cheat resource (who) (what) (+/-) число – добавляет ресурсы;

/cheat safe – добавляет несколько Juggernauts и Air Destroyers;

/cheat explore (normal/explored/all) – изменение конфигурации explore;

/cheat damage (+/-) (число) – меняет уровень повреждений у выбранного юнита или здания;

/cheat finish – завершает строительство здания. Также может быть использовано для юнитов, если здание их производит;

/cheat mapgen – сгенерировать но-

вую карту;

/cheat add (число) (what) – добавляет здание или юнит в то место, куда указывает курсор мыши;

/cheat die – убить выбранный юнит или разрушить здание;

/cheat tech (who) tech (on/off) – исследование технологий;

/cheat reveal – показать всю карту;

/cheat (ally,peace,war) (who) – альянс, мир или война с выбранным игроком;

/cheat victory – победа в миссии.

Примечание

Необходимо вводить имена героев, а также названия юнитов и ресурсов, чтобы подставить их в приведенных кодовых комбинациях вместо слов **hero**, **who** и **what**.



[PSP] EXIT

После прохождения **Situation 1** введите приведенные ниже коды на главном экране. Обратите внимание: главы открываются в хронологическом порядке! То есть, прежде чем открыть 10, необходимо сначала открыть 9, а для получения 9 нужно сначала открыть 8.

[L], [R], ←, →, ○, ⊙, ⊗, ▲ – Situation 8.

▲, ▼, ⊙, ←, ⊗, ▲, ⊙, ▶ – Situation 9.

▶, ▼, ▲, ←, ⊙, ⊗, [R], [L] – Situation 10.



[PSP] TALES OF ETERNIA

Пройдите игру и сохранитесь, чтобы получить доступ к опции **New Game +**. Начните игру, и вы обнаружите, что теперь в Customize Menu появились такие замечательные опции, как **All camp/help skits, All cutscenes и All dialogue**. Заодно в игре можно будет обнаружить новое подземелье, если отправиться к **Orbus Barrier**.



[PC] DESPERADOS 2: COOPER'S REVENGE

Во время игры напечатайте на клавиатуре argo, чтобы получить возможность использовать кодовые горячие клавиши.

CTRL + F3 – Freeze on/off.

CTRL + F4 – God Mode on/off.

SHIFT + F4 – неуязвимость.

CTRL + F4 – больше патронов (можно использовать многократно).

CTRL + F12 – завершить текущую миссию.

SHIFT + F10 – X/Y position of the pointer.



[GBA] TALES OF PHANTASIA

Дополнительный персонаж

После получения **Techbirds** летите в город **Arlee** и зайдите в таверну. В нижнем левом углу здания поговорите с человеком, который расскажет вам о существовании сокрытой в лесах деревни ниндзя. После этого направляйтесь в **Treantwoods** в **Ymir Forest**. Когда попадете туда, перемещайтесь следующим образом: наверх, наверх, наверх, налево, налево, налево, наверх, наверх, наверх – там вы и повстречаете

Судзу (**Suzu**). После сюжетной сцены отправляйтесь на **Euclid Tournament** и победите во всех битвах. Вернитесь обратно в деревню ниндзя. Судзу присоединится к вам.

Разное

Пройдите игру один раз, чтобы получить доступ к **Battle Lv.3 (Maniac) Difficulty, Mini-Game – Let's Go Arche, New Game+ Mode, New Songs in Sound Mode** (только для японской версии игры) и **Pink Options in Title Screen**.



[PS2] SHADOW HEARTS: FROM THE NEW WORLD

Чтобы открыть **Theater Mode** и **New Game +**, пройдите игру один раз.



Если у вас есть вопросы или комментарии по содержанию рубрики, пишите на bw@gameland.ru. И пусть все тайное станет явным.

ДОСТУП ПО ВЫДЕЛЕННОМУ КАНАЛУ
10 Мбит в сек
в г. МОСКВЕ И МОСКОВСКОЙ ОБЛ.

Подключение – от 40 у.е.

Минимальная месячная плата – 5 у.е.

Срок подключения – 14 дней (для Москвы)

Специальные скидки для абонентов в жилых домах

Организация виртуальных частных сетей (VPN)

Круглосуточная техническая поддержка

Аренда оборудования для абонентов – бесплатно

Виртуальный и физический хостинг

Web-серверов – трафик не ограничен

Электронная почта для абонентов – бесплатно

PM Телеком

(095) 333-03-22, 333-04-22 <http://www.rmt.ru> E-mail: info@rmt.ru

INTERNET

виртуозное
исполнение



Автор:
Александр «Кипп» Мельников
ad-r@mail.ru



Heroes of Might and Magic V

Продолжение. Начало в 12 (213) номере.

Продолжаем публикацию советов по Heroes of Might and Magic V, и с этого номера переходим к описанию игровых рас. Для начала рассмотрим первые два замка, доступные в кампании, — людей и демонов. На полях перечислены все умения и уникальные расовые способности для каждого, с нашими комментариями. На диске же вы найдете таблицы с полезной информацией.

Логистика

Важное умение для всех героев. Качать следует через способность «Следопыт» и две уникальных.

- Родная земля (требует способность «Следопыт») — все существа армии получают 1 дополнительную единицу хода, если битва происходит на луговых равнинах. Способность обязательна к изучению. Очень часто рыцарям и паладинам будет не хватать как раз единицы хода, чтобы добежать до цели.
- Поступь смерти (требует способность «Родная земля», «Опытный военачальник») — все существа армии получают 4 дополнительные единицы хода при осаде вражеского замка. Огромный бонус для летающих существ. Грифоны смогут в самом начале боя закрыть лучников или атаковать главный вражеский отряд. Ангелы спокойно долетят до нужной цели. Обязательна для главного героя.

Военное образование

Умение позволяет получить преимущество по основным параметрам в полтора раза. Скрадывает слабый рост параметров Колдовство и Знание. Обе способности нужны для героев, выбравших «Магию света».

- Премированный выпускник (требует способность «Ученый») — герой получает 2 единицы к параметру Знание и 1000 опыта.
- Премированный колдун (требует способность «Премированный выпускник») — герой получа-

ОРДЕН ПОРЯДКА

Рыцари — хороший выбор при затяжной игре. Тактика игры за этот замок основана на обороне и контра-таках. Этому способствует как уникальное умение расы, так и подборка существ.

УНИКАЛЬНОЕ УМЕНИЕ

Главное умение рыцарей — «Контрудар». При его прокачке увеличивает повреждение, наносимое существами игрока при ответном ударе. Также оно позволяет герою тренировать существ низкого уровня до более высокого. Рассмотрим способности, которые дает это умение.

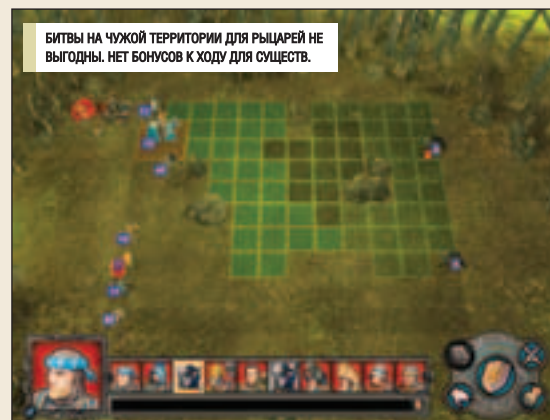
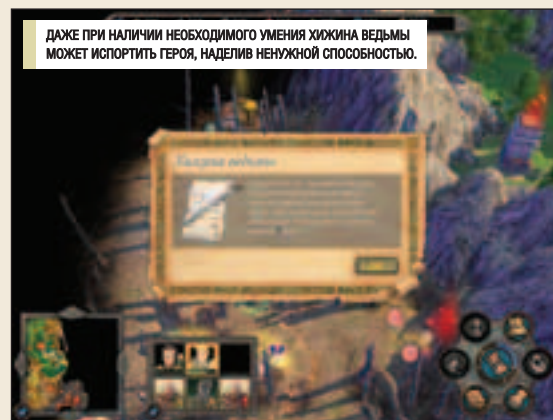
- «Молитва». Не тратит ману, увеличивает мораль и удачу всех существ армии на одну единицу и на 10% — показатель инициативы. Применяется в бою, поэтому тратит ход героя, а время ее действия зависит от уровня героя. Пригодится в начале игры за неимением лучшего варианта. Неплохо сочетается с заклинанием «Массового ускорения» и такими умениями, как «Лидерство» и «Удача». Однако в более поздних сражениях предпочтительнее использовать ее после основного набора усиливающих заклинаний.
- «Надзор» — тоже боевая способность. Не тратит ману, принцип действия таков — герой на один ход «привязывается» к дружественному существу и наносит удар всем вражеским войскам, которые бьют охраняемый отряд (только в ближ-

нем бою, стрелки и магия не учитываются). Следует помнить, что, например, церберы атакуют одну клетку, но бьют сразу по трем. Если охраняемое существо будет целью атаки, умение «Надзор» работает, если же его просто заденут, то нет. Зато эта способность срабатывает даже в том случае, если охраняемое существо контратакуют. Но на начальных уровнях урон героя мал, к тому же первые бои выигрывают стрелки. Правда, если в качестве противника попадают в основном высокоинициативные существа, имеет смысл выдвинуть вперед группу мечников или грифонов и после применения усиливающих заклинаний защитить ее «Надзором». В целом нужна лишь для получения уникальных способностей в общих для всех рас умениях.

- «Опытный военачальник», сокращает расходы на тренировку на 10% (при прокачке скидка увеличивается). Теперь о самой тренировке. Чтобы повышать уровень существ, одного умения мало. Необходимо еще построить специальное строение в Городе — Тренировочную площадку — и здания тех существ, которыми становятся обучаемые рекруты. И не стоит мечтать о тысячах паладинов — стоимость обучения одного крестьянина до кавалериста сравнима со стоимостью одного ангела. Толк от данной возможности есть лишь на огромных картах с обилием ресурсов.

СУЩЕСТВА

- Крестьянин/Ополченец — самая слабая боевая единица армии Порядка. Низкий урон, слабое здоровье и малая скорость передвижения делают их превосходной мишенью для лучников. Воевать ими практически невозможно. Но вообще юнит очень полезный, ведь каждый крестьянин приносит доход в казну в количестве одной монеты в день. Сумма небольшая, но и стоимость крестьянина невысока — всего 20 золотых. При наличии в городе Замка прирост крестьян будет составлять 44 единицы в неделю. Именно они обеспечивают игроку дополнительный приток денег, которых так не хватает на тренировку. Усовершенствовать их не стоит. Увеличение урона и здоровья все равно не позволит с толком применять их в бою из-за невысокой инициативы и дальности хода. Вдобавок после апгрейда крестьяне перестают приносить деньги, взамен получая возможность оглушения врага. Обмен далеко не равноценный.
- Лучник/Арбалетчик — самая боеспособная единица Ордена Порядка в начале игры, главная атакующая сила. Лучники могут стрелять по площади 3 на 3 клетки с половинным уроном. Очень удобно для уничтожения большого количества групп медленных противников. Усовершенствуются до арбалетчиков, теряя при этом одну единицу инициативы. Стоимость арбалетчиков почти в полтора раза выше, и за эти деньги добавляется защита, здоровье, а главное — максимальный урон возрастает в два раза. Атаку по





площади заменяет способность игнорировать броню цели в радиусе трех клеток от себя. Советую не совершенствовать лучников в начале игры – невыгодно по финансовым и тактическим соображениям. Только с появлением серьезных войск ближнего боя у врага арбалетчики оправдывают капиталовложение.

● **Мечник/Латник** – основа армии Ордена Порядка. Данное создание ориентировано исключительно на оборону. Низкая скорость не позволяет быстро пересекать боевое поле, показатель инициативы тоже невысок. Но зато данный тип войск обладает несколькими полезными способностями. Первая – игнорирование половины урона от выстрелов. Вторая – увеличение параметра атаки на единицу за каждый погибший союзный отряд. Третья – шанс оглушить врага ударом щита (противник не контратакует и теряет в инициативе). Перед началом боя можно выделить пару отрядов по одному крестьянину, пустить их на съедение врагу и усилить тем самым атаку мечников. Латники же почти в два раза толще мечников и получают сверх этого способность защищать от стрел (снижать урон в два раза) все дружественные отряды в пределах одной клетки от себя. Усовершенствование лучше проводить как можно раньше. Сильно помогает избегать потерь войска в начале игры.

● **Грифон/Королевский грифон** – очень неплохой юнит как для обороны, так и для нападения. Хорошая защита, крепкое здоровье и неограниченное количество ответных ударов позволяют сдерживать вражеских существ ближнего боя, а способность летать – быстро добираться до лучников и магов и блокировать их. Незаменим при штурмах городов. Усиленные заклинаниями грифоны, осевшие в стане врага, – очень хорошая цель для способности героя «Надзор». А у королевских грифонов

появляется способность «Удар с небес». Отряд улетает с карты и в конце своего хода наносит удар в выбранную клетку с двойным уроном, после чего отлетает на некоторое расстояние от цели, не получая контратаки. Пользоваться этой способностью нужно осторожно. Атака производится не сразу, и цель может сменить позицию, а если вы поставите туда свой отряд, грифоны ударят по нему.

● **Монах/Инквизитор** – второй тип войск армии Ордена Порядка с дистанционной атакой. Средний показатель инициативы компенсируется крепким здоровьем и сильным уроном. При усовершенствовании в полтора раза увеличивается показатель здоровья и на треть – парамет-

ры атаки и защиты. Также появляется возможность использовать защитные заклинания. Если ваш герой увлекся «Магией Тьмы», инквизиторы станут неплохим подспорьем в усилении дружественных отрядов.

● **Рыцарь/Паладин** – данный тип войск хорош при битвах вне стен замка. Повышение урона за каждую пройденную клетку перед атакой позволяет им резко переходить из глухой обороны в нападение. Средние значения инициативы и дальности бега не позволяют ходить первым и добегать в начале боя до войск противника, однако после апгрейда оба показателя увеличиваются. Паладины, помимо отличных боевых качеств, могут лечить союзников. Но для этого они должны подбегать к цели лечения, и всегда выгоднее нанести лишний удар отряду противника, чем вылечить свой.

● **Ангел/Архангел** – самое сильное существо в замке Порядка. У ангелов, как и у архангелов, достаточно средние характеристики для существ последнего уровня, но они обладают парой весомых преимуществ. Так, у них совпадает показатель минимального и максимального урона, и поэтому они невосприимчивы к заклинаниям «Проклятья» и «Благословения». Способность летать позволяет использовать их как в защите, так и в нападении. Но самое главное – способность архангелов один раз за бой воскрешать некоторое количество существ одного отряда в зависимости от количества архангелов. Именно за это крылатые посланники так любимы игроками.

ет 2 единицы к параметру Колдовство и 1000 монет.

Управление машинами

Бесполезное умение для рыцарей.

■ Скорострельная баллиста (требует способность «Управление баллистой», «Надзор») – позволяет стрелять баллисте трижды.

Магия света

Очень полезное умение. Особенно эффективно вместе с «Военным образованием» или при наличии артефактов, увеличивающих параметры Знания и Колдовства.

У Ордена Порядка нет существ с боевыми заклинаниями, но наличие у героя этой магии позволяет не тратить на Инквизиторов. Качать стоит только с родными способностями.

■ Ангел-Хранитель (требует способность «Мастер благословений») – после гибели всей армии воскрешает самый сильный отряд один раз за бой.

■ Таинства света (требует способность «Ангел-Хранитель», «Молитва») – для колдунов, состоящих в армии героя, стоимость заклинаний уменьшается вдвое.



Магия тьмы

С одной стороны – неплохой выбор. Ослабив армию противника, можно эффективнее действовать от обороны. Однако в «Магии света» есть возможность снимать как вредные заклинания со своей армии, так и полезные – с чужой, а тьма этим похвастаться не может.

■ Падший рыцарь (требует способность «Хозяин проклятий») – увеличивает на 5 единиц параметр Колдовства при применении заклинаний «Магии тьмы», но уменьшает на 1 пункт мораль войска. Хороший выбор за наименьшим «Военного образования» и Артефактов к колдовству.

■ Ослабляющий удар (требует способность «Падший рыцарь», «Аура скорости») – добавляет к умению «Знак проклятого» эффект «Ослабления».

Магия хаоса

Неприменима рыцарями по причине низких параметров Колдовства и Знания.

■ Огненная ярость (требует способность «Владыка пламени», «Опытный военачальник») – добавляет к повреждению всем войскам в армии 10% урона огнем.

Магия призыва

Ненужное умение. Применять эффективно заклинания вызова из-за низкого значения Колдовства не выйдет, а заклинание «Клон» можно получить, имея другое умение.

■ Равновесие стихий (требует способность «Повелитель существ», «Опытный военачальник») – при вызове элементарей противником, на стороне героя появляется какое-то количество элементарей противоположной стихии.

Чародейство

Эффективно при наличии Магии света или тьмы.

■ Тайное превосходство (требует способность «Тайные знания», «Молитва») – добавляет 2 единицы к параметру «Колдовство» и временно 100 маны.

Нападение

Выгодно как в быстрой игре с упором на лучни-

ГОРОД

Более всего рыцарский город, как и в третьей части, нуждается в камне, дереве и деньгах. Немного каждого драгоценного ресурса потребуется на строительство домика монахов и довольно приличное количество кристаллов на домик рыцарей, но основная неприятность – нехватка золота на низких уровнях сложности и дерева с камнем на высоких. Ресурсная башня в городе теперь приносит не дерево с камнем, а кристаллы, необходимые для покупки ангелов. Тренировочные залы требуют 9 уровень города, но строить их сразу не стоит. Пригодятся они только неделе на третьей-четвертой. В первую очередь необходимо отстроить домики лучников, крестьян и мечников. Домик мечников строится только после кузницы. С помощью лучников и мечников отбивайте у монстров сундуки с деньгами и ресурсы, отстройте Столицу и Замок. Постройте магическую башню первого уровня, чтобы герою было не что потратить ману. Крестьян в бой не берите, пусть сидят в замке и зарабатывают деньги.

Следующий этап застройки – домики высокоуровневых существ. Главное – построить монастырь и домик рыцарей. Ангелы эффективны только после усовершенствования, а на это нужно очень много денег. Дальше строим тренировочные залы и пристройку для уменьшения стоимости тренировки существ на 40%. После этого составляем 20-30 латников, а всех остальных мечников постепенно переедываем в монахов. Можно не сразу совершенствовать монастырь, т.к. это требует значительных затрат, а монахи вполне боеспособны и без улучшения до инквизиторов. Проще увеличивать их количество за счет тренировки мечников. Домик для найма арбалетчиков стоит совершенствовать, если вы чувствуете, что бои будут в основном проходить на вашей половине поля. На дальних дистанциях навес-



ной залп лучников намного эффективнее, чем прицельный выстрел арбалетчиков. Можно сэкономить как на домике, так и на самих войсках. При игре на низком уровне сложности можно построить тренировочный зал на второй неделе и переделать всех крестьян в лучников. Этот ход возможен только при большом количестве начальных ресурсов. После установки патча 1.1 появился режим сложности «Рекрут», когда игроки стартуют с огромным запасом денег и ресурсов. В этом случае можно убить противника банальным перевесом в численности стрелков. В любом другом случае крестьян лучше не трогать. Помните, что конюшни сильно увеличивают ход героя в течение недели. Если вам не дали «Логистику» в начале, то стоит построить конюшни на первый день второй или третьей недели, заблаговременно передислоцировав героя поближе к городу. Такой маневр позволит быстрее обогнать различные внешние источники дохода. Основное преимущество города рыцарей – низкие затраты драгоценных ресурсов и невысокие требова-

ния к уровню города для постройки «монстророжалок». В связи с этим делайте упор на завоевании золотых шахт и «домиков» существ.

ГЕРОИ

Основной параметр героев рыцарского замка – Защита, второстепенный – Атака. Знание и Колдовство практически не растут, и для эффективного применения большинства магических заклинаний необходимо отвоёвывать артефакты, увеличивающие магические параметры, или посещать соответствующие домики.

● **Мив** – специализация «Бегущий как ветер» усиливает заклинание «Ускорение» на 1% за каждый уровень героя. Начинает с умениями «Нападение» и «Лидерство». До патча обладал еще способностью «Тактика». В целом, неплохой герой для долгой игры, поскольку толк от специализации героя появляется лишь на уровне 20-25, и то лишь при наличии «Магии света» и способности «Мастер благословений». К тому же без артефактов и посещения домиков, повышающих параметр Колдовства, заклинание будет действовать очень недолго, а маны у рыцарских героев не так уж и много. Зато при должной прокачке Мив способен увеличивать инициативу армии почти в два раза. Однако если у врага найдется «Массовое замедление», то все преимущество будет мгновенно рассеяно.

● **Айрис** – специализация «Дрессировщик грифонов» дает по единице к защите и нападению грифонов за каждые два уровня героя, начиная с первого, и наделяет обычных грифонов способностью «Удар с небес». Начинает с умением «Удача» и способностью «Сопротивление магии». С одной стороны, ему никогда не станет доступной главная способность рыцарей «Неумолимая сила», так как он начинает с лишней способностью. Этот герой поз-





волит сэкономить на улучшении грифонов, но делать ставку только на них неразумно. «Удача» не влияет на повреждение от «Удара с небес», а само умение не очень полезно для рыцарей.

● **Аксель** – специализация «Капитан рыцарей» с ростом уровня дает дополнительный урон при атаке с разбега рыцарям и паладинам, также повышается урон при использовании способности «Надзор». Начинает с умением «Нападение» и способностью «Надзор». Герой рассчитан на долгую игру, его можно прокачивать вторым основным героем, когда паладины уже доступны в городе. В начале его специализация будет бесполезной.

● **Дугал** – специализация «Командир лучников» дает по единице к параметру защиты и атаки лучникам и арбалетчикам за каждые два уровня героя, начиная с первого. Начинает с умением «Нападение» и способностью «Стрельба» в нем. Этот герой выгоден как для быстрой игры, рассчитанной на ранний бой, так и для долгих баталий. Его начальная армия состоит только из лучников, которых ему дают 25 штук. Если в первый же ход построить домик лучников и купить еще одного героя с лучниками, то начальные бои с существами ближнего боя будут намного проще, так как 40-45 стрелков способны на многое. К тому же у героя изначально есть тележка с боеприпасами, что позволяет стрелять без ограничений. Великолепный герой для тактики «раша», когда в кратчайшие сроки строится тренировочный зал, и крестьяне переделываются в лучников.

● **Эллайна** – специализация «Любимец народа» дает по единице к параметру защиты и атаки крестьянам и ополченцам каждые два уровня героя, начиная с первого, а также позволяет получать дополнительную монету с каждого крестьянина и опол-

ченца. Начинает с умением «Лидерство» и способностью «Сбор войск». Эту героиню надо нанимать обязательно. Достаточно просто посадить ее в замок, и крестьяне станут в два раза прибыльнее. Начальная способность также повышает рост существ первых трех уровней, и дает неплохое преимущество в дебюте. К тому же Эллайна начинает с 90 крестьянами и приносит по 200 дополнительных монет в казну каждый день. Так что советую при старте игры выбрать героя с боевым потенциалом, но каждую неделю проверять таверну на наличие Эллайны и покупать ее при первой же возможности. Постарайтесь набрать ей пару-тройку уровней, прокачайте Лидерство и получите способность «Управление поместьями». Тогда она станет настоящей «золотой жилой».

● **Ласло** – специализация «Командир латников» дает по единице к параметру защиты и атаки мечникам и латникам каждые два уровня героя, начиная с первого. Начинает с умением «Защита» и способностью «Стойкость». Сам по себе неплох,

но имеет те же минусы, что и другие герои, привязанные к одному типу войск. Латники и мечники, как основа армии, никуда не годятся. Они хороши лишь для обороны стрелковых отрядов от дистанционных атак врага. Впоследствии мечники тренируются в монахов, и делать на них ставку глупо. К тому же герой начинает всего лишь с 8-10 мечниками, которые из-за низких параметров хода не способны эффективно отбивать начальные ресурсы.

● **Витторрио** – специализация «Осадный инженер» дает по единице к параметру атаки баллисты за каждые два уровня героя, а шанс катапульты поразить цель увеличивается на 2% за каждый уровень героя. Начинает с умением «Управление машинами» и способностью «Управление баллистой». Бесполезный герой, как в начале, так и в конце игры. Единственный плюс от его покупки в начале как второго героя – бесплатная баллиста. Но наносимый ей урон зависит от Атаки героя, поэтому на первых уровнях толку не будет, даже стреляй она трижды. А потом ее будет слишком легко разрушить заклинаниями или атаками по площади. Один из худших героев замка.

● **Рутгер** – специализация «Землепроходец» дает по 1% за каждые два уровня героя к дальности перемещения героя. Начинает с умением «Логистика» и способностью «Следопыт». Наряду с Дугалом является лучшим героем замка для затяжной игры. В начале партии быстрее прочих изучает территорию, а с ростом уровня сумеет не только с легкостью догонять вражеских героев, но и уходить от них без боя. Начиная с этим героем, постарайтесь отстроить конюшни как можно раньше. Это поспособствует скорейшему освоению близлежащих территорий. Однако этот герой не очень полезен на маленьких картах, где времени на развитие практически нет.



ков, так и в затяжной при больших армиях. Эффективно вместе с умением «Лидерство».

■ Ускорение (требует способность «Ослабляющий удар», «Стоять насмерть») – позволяет колдовать заклинание «Ускорение» без затраты маны.

■ Карающий удар (требует способность «Опытный военачальник») – добавляет к урону отряда по 5% за каждый положительный пункт морали.

Оборона

Данное умение следует применять лишь с базовыми способностями, но оно значительно эффективнее, чем «Нападение».

■ Глухая оборона (требует способность «Стойкость») – добавляет 60% к защите при использовании приказа «Защита».

■ Стоять насмерть (требует способность «Глухая оборона», «Аура скорости») – при гибели отряда есть шанс, что выживет одно существо с 1 пунктом здоровья.

Удача

Малозффективное умение для Ордена, так как не дает особо полезных способностей.

■ Покровительство Аши (требует способность «Находчивость») – позволяет выкапывать Грааль, находясь не точно над ним.

■ Трофеи (требует способность «Покровительство Аши», «Премированный колдун») – за каждую битву герой будет получать немного золота и ресурсов.

Лидерство

Очень важное умение для рыцарей. Хорошо сочетается с умением «Нападение».

■ Воодушевление (требует способность «Надзор») – боевое умение, позволяющее одному отряду сходить немного раньше.

■ Аура скорости (требует способность «Воодушевление», «Молитва») – увеличивает на 1 пункт радиус перемещения войск.

Логистика

Обязательно к получению всем героям. Помимо пользы от самого умения, уникальные способности повысят эффективность армии в разы.

- Быстрое открытие врат (требует способность «Следопыт») – вдвое уменьшает затраты инициативы на применение способности «Открытие врат».
- Внезапная Атака (требует способность «Быстрое открытие врат», «Пожиратель душ») – записывает заклинание «Телепорт» в книгу героя. Ход тут же переходит к перенесенному отряду.

Военное образование

Отличное умение для долгой и очень долгой игры, позволяющее получить преимущество по параметрам героя в полтора раза.

- Хранитель тайн (требует способность «Ученый») – добавляет 2 единицы к параметру Колдовство.
- Темное откровение (требует способность «Хранитель тайн») – повышает уровень героя.

Управление машинами

Бесполезное умение в большинстве случаев. Исключением являются быстрые игры с упором на баллисту и палатку или долгие игры с огромным количеством штурмов замков.

- Серный дождь (требует способность «Управле-

ДЕМОНЫ

Демоны – отличный выбор для коротких игр. Основная тактика боя за этот замок – нападение. Этому способствует как невероятно быстрый рост параметра Атака у героев, так и их уникальное умение.

УНИКАЛЬНОЕ УМЕНИЕ

А именно – «Открытие врат». Оно позволяет существам армии демонов вызывать на поле боя подкрепление в виде аналогичного отряда в количестве, зависящем от прокачки умения и наличия дополнительных способностей. Начальный уровень умения наделяет этой способностью бесов и демонов, продвинутый – церберов и суккубов, искусный – кошмаров и пещерных владык, магистр – дьяволов.

Если применить на существо заклинание «Клон», сдублированное создание тоже сможет использовать «Открытие врат». Таким образом, мы получаем одну, две или даже больше дополнительных групп монстров, которые не умрут от первого тычка, как сами клоны (работает только в непропатченной версии). Самая главная способность демонов, «Зов Ургаша», позволит получить подкрепление мгновенно, но чтобы завладеть ей, придется прокачать героя до 31-33 уровня и брать только нужные умения и способности.

- «Адский огонь» – наделяет существ 30%-ным шансом нанести дополнительное повреждение огнем. Тратит ману. Неплохо работает с улучшенными суккубами. Все дело в том, что хотя в описании умения сказано, что сила повреждения зависит от количества существ в отряде, на практике такой зависимости нет. И 2 суккуба наносят такое же повреждение огнем, как 22, к тому же бонус распространяется и на рикошеты от выстрелов. Стоит пользоваться этим, копируя и вызывая существ данного типа. Для такого фокуса понадобится очень большое коли-

чество маны, но для того есть черти, а также нижеописанная способность.

- «Пожиратель душ» – позволяет пожирать трупы, восстанавливая за счет них ману героя. Размер прибавки зависит от количества и уровня существ в убитом отряде. Не спешите закончить бой, иногда выгоднее подождать и пропустить несколько ходов и применить героем «Пожирателя душ», чем быстро расправиться с врагами и остаться без маны. Помните, что если встать на трупы другими существами, тела пропадают и появляются лишь несколько ходов спустя.
- «Знак проклятого» – чем-то напоминает «Надзор» рыцарей, но целью является не дружественный, а вражеский отряд. Всякий раз, когда цель производит действие, отличное от перемещения (атака, контратака, применение заклинания), герой наносит удар по ней. Полезно против вражеских войск с высоким показателем инициативы, лучников или высокоуровневых магов.

СУЩЕСТВА

- Бесы/Черти – самый слабый монстр в армии демонов, однако очень полезный во время боя с героями противника. Основным преимуществом бесов является высокая инициатива и способность сжигать ману вражеского героя. Да и урон у них повыше, чем у других существ первого уровня. Совершенствовать их стоит на раннем этапе. В начале хода каждые 4 беса сжигают, а черти – воруют единицу маны у героя противника. Если использовать «Открытие врат», новоприбывший отряд бесов сделает то же самое. Если количество маны у вражеского героя велико, можно клонировать главный отряд и его копией тоже применить умение «Открытие врат». Такой метод очень хорош для борь-

бы с магами, особенно при быстрой игре.

- Демоны/Огненные демоны – хилый и медленный монстр, главным преимуществом которого является высокий прирост и низкая стоимость. Применим исключительно в обороне суккубов, однако наличие у героя способности «Внезапная атака» меняет ситуацию. Перенос демонов впритык к отряду лучников врага – неприятный сюрприз. У улучшенных демонов, помимо повышенных боевых параметров, появляется способность взрываться. Она наносит урон огнем всем существам (включая дружественных) в соседних клетках. На начальном этапе игры выгодно применять «Открытие врат» в стан врага, а на высоких уровнях пользоваться «Внезапной атакой».

- Адские гончие/Церберы – один из самых полезных юнитов в замке Демонов. Высокая инициатива и скорость, отличные боевые характеристики делают из отряда таких монстров серьезную силу. Есть и отрицательные стороны. Первая – низкий прирост для монстров третьего уровня. Вторая – хилое здоровье. Если с первым минусом ничего не поделаешь, то второй исправляется усовершенствованием псов до церберов. Они атакуют без ответного удара и наносят повреждения трем целям одновременно. Но не стоит сразу посылать отряд к врагу и пытаться нанести максимальный урон. Помните, что параметр «Защита» у демонов страдает, и в конечном итоге все обернется потерей церберов. В первый ход обязательно применяйте «Открытие врат», так как скорость вызова напрямую зависит от инициативы существ. Лишние собаки не помешают.

- Суккубы/Демонессы – единственный стреляющий монстр в армии демонов. Достаточно крепкое здоровье и хорошие боевые показатели даже у суккубов позволяют использовать



ВОЗМОЖНОСТЬ ДЕЛИТЬ ОТРЯДЫ ЕСТЬ НЕ ТОЛЬКО НА ГЛОБАЛЬНОЙ КАРТЕ, НО И ПЕРЕД БОЕМ В РЕЖИМЕ ТАКТИКИ.



ЗАЩИТИВ ЛУЧНИКОВ ОТРЯДАМИ ПО ОДНОМУ ПРИЗВАННОМУ МОНСТРУ В КАЖДОМ, МОЖНО БЕЗНАКАЗАННО РАССТРЕЛИВАТЬ ВРАГОВ.



их как главную атакующую силу в начале игры. К тому же они отвечают на атаки лучников противника. После усовершенствования показатель здоровья возрастает в полтора раза, а дальние атаки получают эффект рикошета и наносят повреждение четырем целям за раз. Урон уменьшается с каждым рикошетом вдвое, однако каждый из ударов может нанести дополнительный урон огнем, который зависит только от уровня героя. При большом запасе маны имеет смысл делить суккубов на маленькие группы и делать ставку на именно огненный урон.

● **Адские жеребцы/Кошмары** – главный недостаток этого существа – слабое здоровье, но это окупается за счет невероятно высокой инициативы. Способен запугать жертву, после чего та теряет всю инициативу и убегает на максимально далекое от Кошмара расстояние. После усовершенствования немного увеличивается запас здоровья, и в полтора раза вырастают параметры защиты и атаки. Также получает способность «Аура страха», которая в радиусе трех клеток от существа понижает мораль вражеских отрядов на 3 единицы. Неплохо применять способность «Открытие врат» в скоплении войск неприятеля и сбивать ход у существ с низким и средним показателем инициативы.

● **Пещерные демоны/пещерные владыки** – при высоких показателях здоровья, защиты и атаки обладают невысокой инициативой и скоростью. Используют заклинания «Огненный шар» и, после апгрейда, «Метеоритный дождь». Но учтите, что зависимость повреждения от количества существ в группе нелинейна, а вычисляется по хитрой формуле. Так, 10 существ нанесут лишь в два раза меньше урона заклинанием, чем 50. Оптимальное количество юнитов в каждом отряде для применения магии – 2, 4, 6, 10. Старайтесь

делить существ, способных колдовать, на как можно большее число равных отрядов. Главным ограничителем служит поле боя и здравый смысл.

● **Дьяволы/Архидьяволы** – как и все существа в армии демонов, имеют низкий показатель здоровья в сравнении с другими существами такого же уровня. Зато умеют телепортироваться в пределах своего радиуса передвижения, что позволяет им преодолевать стены вражеского замка и другие «неровности» боевого поля. После апгрейда могут возрождать погибших в бою пещерных демонов в количестве двух штук за одного архидьявола. Однако количество призванных существ не будет превышать количество убитых лордов.

ГОРОД

Главной головной болью для игроков за демонов станет добыча серы и ртути. Сера нужна практически с самого начала. Без нее невозможно усовершенствовать ни собак, ни демонов, ни суккубов. Так что первым делом отстраивайте рынок и

башню ресурсов. Затем ищите шахты и кучки серы, разбросанные по карте. При отсутствии свободных ресурсов или нехватке армии для их добычи, сконцентрируйте свое внимание на постройке Замка и Столицы. Деньги хоть и не являются основным приоритетом демонов, но без достаточного золотого запаса скупать войска будет проблематично и лучше побеспокоиться об этом заранее. Преградой на пути отстройки станет здание жертвоприношению существ в обмен на опыт. Для его постройки необходима все та же сера, кристаллы и драгоценные камни. Постарайтесь приберечь эти ресурсы в количестве 5 штук, иначе прирост существ серьезно снизится. Также следует уделить внимание домикам прироста, которые тоже требуют серы. Начиная с суккубов, постройка домиков прироста станет сущим разорением. Потребуются все ресурсы, начиная от дерева с камнем и заканчивая кристаллами с драгоценными камушками. Будьте готовы к тому, что первые две недели придется всеми правдами и неправдами драться за шахты. Еще в городе необходимо возвести здание, увеличивающее призыв существ через «Открытие врат» на 5%. Прибавка небольшая, но в хозяйстве все сгодится. А во время осады вашего замка армия противника получит -2 к показателю Удачи. При долгой игре развитие города следует в первую очередь направить на производство ресурсов, а жилища монстров отстраивать только до собак. Улучшать бесов и церберов необходимо, а вот демоны подождут, так как в начале практически бесполезны в битве с нейтральными монстрами. Так же можно построить магическую башню первого или даже второго уровня. Это зависит от уровня сложности игры и размеров карты.



ние катапульты») – добавляет третий выстрел катапульты.

■ **Сотрясатель земли** (требует способность «Серный дождь») – разрушает стены, наносит повреждение всем войскам внутри замка, оглушая их.

Магия света

Неплохой выбор для усиления довольно хилых существ армии демонов. Заговodka в том, что при получении этого умения придется отказываться или от «Чародейства» или от «Волшебного образования» или от «Зова Ургаша».

■ **Защита от огня** (требует способность «Мастер магии защиты») – понижает урон от магии огня на 50%.

Магия тьмы

Сама по себе отлично подходит для данного замка. Второй плюс – необходимость данного умения для получения «Зова Ургаша». Отрицательным моментом можно считать бесполезность уникальных способностей, которые тоже необходимы для «Зова ургаша».

■ **Восполнение тьмы** (требует способность «Хозяин разума», «Ослабляющий удар») – возвращает герою ману, потраченную на отраженное заклинание.

■ **Ослабляющий удар** (требует способность «Знак проклятого») – добавляет умению «Знак проклятого» эффект ослабления.

Разрушительная магия

Малополезна из-за низкого параметра «Колдовство» у героев Инферно.

■ **Иссушающее пламя** (требует способность «Адский огонь», «Владыка пламени») – увеличивает эффект «Адского огня» на 50%.

■ **Взрыв маны** (требует способность «Адский огонь», «Тайное открытие») – повреждает вражеских существ, творящих заклинания.

Магия призыва

Эффективна только вместе с умениями «Военное образование» и «Чародейство». Причем основной упор необходимо сделать на способности, увеличивающие параметр «Колдовство».

- **Воины огня** (требует способность «Повелитель существ») — дает заклинание «Призыв элементарей» и призывает только огненных элементарей, причем на 40% больше чем обычно.
- **Равновесие стихий** (требует способность «Воины огня», «Сотрясатель земли») — при вызове элементарей противником, на стороне героя появляется какое-то количество элементарей противоположной стихии.

Чародейство

Эффективно как для героев с воинскими умениями с Магией света или тьмы, так и героев с Магией призыва и Хаоса, но с обязательным Военным образованием.

- **Взрывающиеся трупы** (требует способность «Пожиратель душ») — при применении умения «Пожиратель душ» трупы имеют шанс взорваться и нанести повреждение всем рядом стоящим существам.
- **Тайное откровение** (требует способность «Равновесие стихий», «Взрывающиеся трупы») — добавляет +2 к параметру Колдовство и записывает новое заклинание в книгу героя.

Нападение

Необходим для получения «Зова Ургаша», но в целом малополезен, так как атака демонов и без него высокая.

- **Дьявольский Удар** (требует способность «Боевое безумие», «Знак проклятого») — дает 40% шанс двойного урона умения «Знак проклятого».
- **Ускорение** (требует способность «Дьявольский удар») — позволяет использовать заклинание «Ускорение» без затрат маны.



ГЕРОИ

Основной параметр героев Инферно — Атака, второстепенный — Знание. Низкий показатель Защиты нужно компенсировать артефактами и домиками (арены дают на выбор +2 к защите или атаке). Низкий параметр Колдовства можно компенсировать скоростью произнесения заклятий.

- **Джезбет** — специализация «Искушение» дает по единице к защите и атаке суккубов и демонесс за каждые два уровня героя, начиная с первого. Начинает с умением «Чародейство» и способностью «Мудрость». Герой рассчитан на долгую игру. Наличие «Чародейства» в стартовых умениях подразумевает, что придется качать «Магию Света» или «Магию Тьмы». При наличии необходимых способностей скорость применения заклинаний будет раза в три выше, чем обычно. Привязка героя к существу обычно негативно сказывается на его полезности, однако в этом случае можно сделать исключение. Суккубы — одно из самых сильных существ замка, и в затяжных играх герой получит солидное преимущество. В быстрых партиях герой бесполезен, так как суккубы требуют большого количества ресурсов.

- **Нимус** — специализация «Привратник» дает 1% за уровень героя к количеству призываемых существ с помощью умения «Открытие врат». Начинает с умением «Удача» и способностью «Сопrotивление магии». Герой, сочетающий в себе блестя-

щую специализацию с отвратительным набором начальных умений. Все дело в том, что «Сопrotивление магии» сводит на нет возможность получения «Зова Ургаша». Герой хорош для долгих и очень долгих игр, поскольку на высоких уровнях сможет призывать примерно в полтора раза больше существ. За счет этого в течение полутора ходов герой способен увеличить свою армию примерно в 2 раза. Ему необходимо умение «Оборона», иначе за первые два раунда он может лишиться солидной части армии, так и не дождавшись подкрепления.

- **Марбас** — специализация «Разрушитель заклинаний», дающая

5% сопротивления магии и 1% сверху за каждый уровень героя. Начинает с умением «Оборона» и способностью «Отражение». Отличный выбор для игры против магических замков (Некрополь, Подземелье). На высоких уровнях повреждения от магических атак будут серьезно снижены. Умение «Оборона» снизит потери существ в начале игры, а за счет высокого параметра атаки герой сможет наносить существенный урон противнику. Данный герой одинаково хорош как в начале игры, так и в ее конце, а для битв против магов лучшей кандидатуры не найти.





● **Ниброс** – специализация «Избранник хаоса» увеличивает удачу всех войск на 1 пункт и запрещает вражескому герою использовать способность «Тактика». Начинает с умением «Нападение» и способностью «Тактика». Способность не меняет свой эффект в зависимости от роста уровня героя. Идеален для быстрых игр на маленьких картах, но как главный герой на средние и долгие игры совершенно бесполезен.

● **Грок** – специализация «Скорострел» увеличивает на 5% радиус передвижения героя и по 1% дополнительно за каждые 4 уровня. Начинает с умением «Логистика» и способностью «Следопыт». Идеальный ге-

рой для долгих и очень долгих игр на больших картах. Способен быстро занимать шахты в начале и маневрировать при большом количестве замков в конце. Можно обманывать противника, избирая более длинные маршруты и обгоняя его по дороге в собственные замки. Также хорош как запасной герой на больших картах для подвоза войск и руководства второй армией.

● **Аластор** – специализация «Похинитель разума» придает заклинанию «Рассеянность» дополнительные свойства, позволяя снижать ману цели на 1 пункт за каждый уровень героя. Начинает с умением «Чародейство» и способностью «Воспол-

нение маны» в нем. Отличный выбор для игры против замков с большим количеством лучников и существ, обладающих способностью колдовать (Орден порядка, эльфы, маги). Для этого героя обязательна к изучению «Магия тьмы» и способность «Хозяин разума». Также этот герой способен получить «Зов Ургаша». Если герой выбран как главный, то магическую башню нужно строить на начальном этапе. Без магии герой теряет большую часть своих преимуществ, получаемых от умения «Чародейство».

● **Далеб** – специализация «Сделанный из стали» добавляет выстрелу баллисты дополнительный эффект заклинания «Огненный шар». Сила заклинания увеличивается на 1 пункт за каждые 4 уровня героя. Начинает с умением «Управление машинами» второго уровня. При первом взгляде герой кажется сильным, но, как показывает практика, повреждение не столь существенно даже при двойном выстреле баллисты, да и разрушить ее легко.

● **Грол** – специализация «Хозяин гончих» дает по единице к параметру защиты и атаки адским гончим и церберам за каждые два уровня героя, начиная с первого. Начинает с умением «Магия разрушения» второго уровня. Хорош для быстрой игры, поскольку собаки весьма сильны и доступны почти с самого начала. В длительной игре «Магия разрушения» портит всю картину развития, а собаки перестают быть решающим фактором в битве. ■



Оборона

Очень важное умение героев, рассчитанных на силу войска.

- **Огненное возмездие** (требует специализацию «Адский огонь», «Уклонение») – дает возможность дополнительного урона огня на контратаках.
- **Глухая оборона** (требует специализацию «Огненное возмездие») – добавляет 60% к защите при использовании приказа «Оборона».

Удача

Одно из лучших умений для героев Инферно из-за способности «Широкие ворота». Позволяет призывать огромное количество существ.

- **Широкие ворота** (требует способность «Солдатская удача») – 15-30% шанс призвать удвоенное число существ.
- **Смертельное невезение** (требует способность «Восполнение тьмы», «Широкие ворота») – снижает на 1 показатель удачи противника.

Лидерство

В целом, хоть и полезное умение, уникальная способность только одна.

- **Мастер врат** (требует способность «Сбор войск») – подкрепления приходит на 20% больше.

ФИЗИКИ ПРОТИВ ЛИРИКОВ

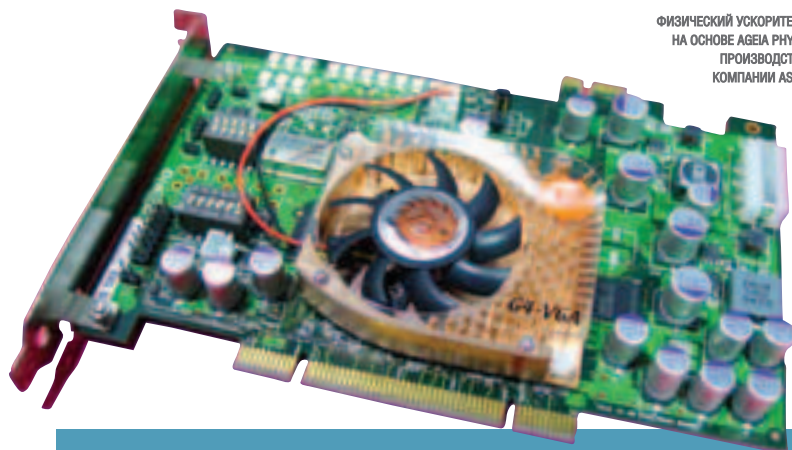
В современном мире игра без «реалистичной физики» и шагу не ступит. Возможность крушить любые игровые объекты не оставит равнодушными ни игроков, ни производителей соответствующих плат.

За кусок рыночного пирога с компанией Ageia, единолично выпускающей специализированную плату PhysX с установленным PPU (Physics Processing Unit) для расчета игровой физики, решили побороться два таких крупных «игрока», как NVIDIA и ATI.

Последняя, к примеру, утверждает, что нам не придется приобретать дополнительную плату от «стороннего» производителя Ageia. Чтобы считать физику, достаточно будет приобрести и установить три видеокарты уровня не ниже Radeon X1600 (а лучше – X1900). Вы правильно прочитали – приобрести придется три видеокарты! Две будут работать в режиме Crossfire, а третья займется сугубо физическими расчетами. Как утверждает ATI, ее ускоритель будет в четыре раза мощнее, чем PhysX от Ageia.

Решение от NVIDIA более простое – использование двух карт в режиме SLI и Quad SLI, которые, как только это реализуется на уровне драйверов, смогут одновременно считать физику.

Впрочем, от новой «войны технологий», мы с вами только выиграем – глядишь, и реалистичная физика в игре станет само собой разумеющимся атрибутом, а виртуальных врагов мы похороним под обломками рушащихся зданий. ■



ФИЗИЧЕСКИЙ УСКОРИТЕЛЬ
НА ОСНОВЕ AGEIA PHYSX
ПРОИЗВОДСТВА
КОМПАНИИ ASUS

ЖЕСТКИЕ ДИСКИ НА ТВЕРДОЙ ПАМЯТИ: FLASH-ПАМЯТЬ ВМЕСТО HDD

Компания PQI, известный производитель флэш-карт, представила на Computex новомодные накопители в формате 2.5-дюймового жесткого диска, в которых вместо механических конструкций используется флэш-память. Объем новых «дисков» весьма неплох – 64 Гбайт, а при их форм-факторе они прекрасно подойдут для установки в ноутбук. К сожалению, цена пока побеждает все их безусловные достоинства (бесшумные, почти не греются, потребляют гораздо меньше энергии, не боятся ударов, вибрации и лучше работают при различных температурах). Позволить себе подобное устройство могут лишь те, кому «до зарезу» нужны такие рабочие характеристики, или просто очень богатые любители хайтека. Стоимость 64-гигабайтной модели в разы превышает цену самых дорогих и емких традиционных 2.5-дюймовых жестких дисков. Однако, как показывает развитие современной электроники, цена как ограничительный фактор – лишь временная преграда. ■



ГИБРИДНЫЕ ДИСКИ КАК ПЕРЕХОДНОЕ ЗВЕНО

Менее дорогой заменой флэш-драйвам являются так называемые «гибридные жесткие диски», которые на Computex 2006 представила компания Seagate. В них используются одновременно и флэш-память (выступающая в роли гигантского кэша), и традиционные механические технологии. Представленная модель Momentus 5400 PSD обладает объемом 160 Гбайт «жесткой» и 256 Мбайт флэш-памяти. Использование буферной памяти такого большого объема позволяет значительно снизить как уровень энергопотребления, так и шумы при работе носителя. Кроме этого, в Momentus 5400 PSD используется технология перпендикулярной записи, при помощи которой достигается более высокая плотность и скорость чтения/записи данных.

Представленный диск будет полностью совместим с Windows Vista, об этом свидетельствует маркировка «ReadyDrive», официально принятая Microsoft для обозначения совместимых с Windows Vista носителей.

В новой ОС будут использоваться все преимущества гибридных жестких дисков, что должно повлиять как на скорость загрузки системы, так и на выполнение отдельных приложений.

На Computex 2006 пока был показан лишь предпродажный вариант Momentus 5400 PSD, и сроки поступления его на прилавки пока не сообщаются. ■



ВНЕШНИЕ РЕКОРДЕРЫ ОТ LG

Компания LG Electronics выпустила в продажу два внешних универсальных DVD-рекордера GSA-2166D и GSA-5169D. Обе модели являются логичным развитием серии LG Super Multi и поддерживают чтение и запись всех форматов CD, DVD-R/-RW, DVD +R/+RW, а также формата DVD-RAM, который позволяет делать до 100 000 циклов перезаписи. Приводы также способны работать с двухслойными DVD (Double layer, поддерживаются как DVD DL +R, так и DVD DL -R режимы.), позволяющими записать на один носитель 8.5 Гбайт информации.

Основные же отличия этих двух моделей заключаются в поддержке и реализации различных технологий и направленности на разных конечных потребителей. Так, модель GSA-2166D обладает поддержкой технологии LightScribe, суть которой заключается в нанесении текста или изображения непосредственно на поверхность носителя (который должен иметь специальное покрытие).

Модель GSA-5169D интересна тем, что дает возможность быстрого и простого переноса и сохранения аналоговой информации (видео, аудио) в цифровой формат без использования других посредников по «захвату». Для этого в данном устройстве предусмотрено наличие аналоговых входов AV и S-video, к которым непосредственно можно подключить аналоговые устройства (видеомагнитофон, видеокамеру и т. д.). Наличие же функции «One Touch» позволяет записать данные на носитель нажатием одной кнопки. ■



ЖК-ТЕЛЕВИЗОР, ГОТОВЫЙ К FULL-HD

Фирма BenQ анонсирует первую представленную в России модель широкоэкранный ЖК-телевизора DV 3750, честно поддерживающего HD-разрешение в 1920x1080 пикселей (видеосигнал стандарта True-HDTV 1080i). Уровень контрастности – 800:1, угол обзора составляет 176 градусов.

Модель оснащена фирменной технологией Senseye, подстраивающей параметры картинки под текущее освещение, и системами SRS TruSurround XT technology и Virtual Dolby Surround Prologic II, которые позволяют получать объемное звучание, используя всего 2 динамика. Функционал новинки весьма богат. Судите сами: помимо нескольких вариантов предустановок параметров изображения, звука и цветовой температуры, можно так же точно настроить цвета, отрегулировав их независимо по четырем компонентам. ■



ЖК-МОНИТОР С ТВ-ТЮНЕРОМ

Для тех же, кто привык смотреть видео на обычном экране, но при этом не хотел бы далеко уходить от компьютера, компания Samsung выпустила гибрид – широкоэкранный 19-дюймовый SyncMaster 940MG-R с разрешением 1440x900 пикселей (WXGA+). Благодаря встроенному ТВ-тюнеру, он совмещает в себе функции монитора и телевизора.

Новинка оборудована входами D-Sub, DVI-D (с поддержкой HDCP), SCART, компонентным, композитным и S-Video видеовходами, а также аудиовходами.

Разумеется, от встроенного тюнера было бы мало толку, если бы этот монитор-телевизор не обладал бы такими «телевизионными» функциями, как PIP («картинка в картинке») и PBP (разделение экрана по вертикали), что позволяет, например, в одной половине экрана играть в крутую аркаду, а в другой – смотреть боевик. Так сказать, не отрываясь от «теле». Заявленная яркость экрана 940MG-R составляет 450 кд/м², контрастность – 700:1, углы обзора по вертикали и горизонтали – 160 градусов. Время отклика матрицы – 8 мс (GTG). ■



ВИДЕООЧКИ

Чтобы посмотреть широкоформатное видео в дороге, обычно приходится напрягать глаза, пытаясь хоть что-то разглядеть на крошечном дисплее какого-нибудь плеера (типа iPod или Creative Zen Video:M). В такие минуты особенно остро хочется оказаться перед телевизором с широкой диагональю, не так ли?.. Ну что ж, будь по-вашему!

Компания ezGear выпустила в продажу специальные очки ezVision Video iWear, которые формируют изображение, эквивалентное тому, что возникает при просмотре фильма с 50-дюймового экрана на расстоянии примерно 4 м.

При смехотворном весе в 69 г такие очки не натрут мозолей даже при просмотре всех трех серий «Властелина колец» подряд, благо прилагается специальная насадка-подставка на нос. Кроме того, в комплекте ценю в \$400 вместе с очками идут RCA-разъем, разъем для iPod и литиево-ионная батарея, от которой очки смогут работать в течение 8 часов. Осталось найти такой же живучий видеоплеер, и – в путь! ■



НОВИНКА В СЕРИИ FE

Серия ноутбуков Sony VAIO FE11 – это обновление стильной, портативной и мощной модели ноутбука, предназначенного для домашнего пользования. К основным техническим характеристикам серии относятся двухъядерный процессор Intel Core Duo, чипсет Mobile Intel 945PM Express и главное – мощная графическая система на основе NVIDIA GeForce Go7400 128 Мбайт с поддержкой технологии TurboCache и WXGA (1280x800) дисплей с технологией X-black. Суть этой технологии заключается в том, что в таком дисплее используются две мощные лампы подсветки, а на поверхность экрана нанесено специальное противотрагательное покрытие, уменьшающее светорассеяние.

По совокупности возможностей моделей этой серии их можно характеризовать как тонкую, легкую и мощную рабочую станцию, предназначенную для профессиональной работы с любыми современными приложениями. В то же время, благодаря предустановленной Microsoft Windows XP Media Center Edition 2005, аппарат может использоваться как мощный мультимедийный центр, позволяющий просматривать фильмы, играть в игры, прослушивать музыку и работать с фото- и видеоматериалом. Разумеется, для комфортной работы потребуются большие объемы диска, поэтому ноутбуки серии FE оснащены вместительными жесткими дисками (100 Гбайт для модели FE11MR и 160 Гбайт для старшей модели FE11SR).

Словом, ноутбуки Sony FE – не что иное, как имиджевый представитель универсальных моделей для дома и бизнеса, этакий комплект «под ключ». ■

Тестирование жестких дисков

Разумеется, для большинства современных игр наличие в компьютере мощной видеокарты, быстрых процессора и оперативной памяти критически важно. Но если это все будет работать в одной упряжке с медленным жестким диском, то преимущества дорогих комплектующих сложно будет оценить – вы будете томительно долго ожидать загрузки игры или очередного уровня, что может здорово подпортить впечатление. Поэтому нам особенно было интересно сравнить диски, использующие новую технологию перпендикулярной записи, с дисками, использующими более привычную – продольную.

Благодарности

Редакция выражает благодарность за предоставленное на тестирование оборудование компании НИКС Компьютерный Супермаркет (т.(495)974-3333, <http://www.nix.ru>).

Список тестируемого оборудования

- Seagate ST3250620AS
- Seagate ST3250820AS
- Samsung HD300LJ
- Samsung SP2004C
- Maxtor 6V300FO
- Hitachi HDT722525DLA380
- Western Digital 3200KS

ПРОБЛЕМА НЕХВАТКИ МЕСТА

Вы, наверное, обратили внимание на то, как стремительно «разбухают» современные игры – 3-4 Гбайт стало средней величиной для какого-нибудь FPS.

А если захочется установить несколько подобных игр и, кроме этого, хранить на «винте» десяток-другой копий DVD-фильмов (чтобы каждый раз не лезть за ними на полку)? При таких темпах, казалось бы, бездонный 200-гигабайтный диск быстро заполняется под завязку, и приходится становиться скуперджем, экономя свободное место. И если у владельцев настольных компьютеров есть возможность купить и установить еще один диск большого объема, то владельцам ноутбуков такой финт зачастую недоступен.

Надо сказать, что проблема с увеличением объема HDD волнует не только рядовых пользователей, но и производителей железа, у которых свои трудности. Они бы и рады выпустить устройства побольше, но существующие технологии записи данных

на поверхность жесткого диска не позволяют бесконечно повышать их объем. Не вдаваясь в подробности, скажем, что выход из этого тупика лежал на поверхности – нужно было «все-навсего» ориентировать магнитные домены не вдоль, то есть, по ходу движения головки, а перпендикулярно! Техническая же реализация этого способа записи позволила производителям начать создавать диски действительно больших объемов (например, 750-гигабайтный диск от Seagate). Однако не все готовы выложить за винчестер солидные \$500-600, когда оптимальный ценовой диапазон, на наш взгляд, лежит где-то между 80 и 150 долларами.

ЧТО И ЗАЧЕМ МЫ ТЕСТИРОВАЛИ

На данный момент диски с технологией перпендикулярной записи только-только стали появляться, и нам было любопытно узнать, как они отличаются по производительности от своих собратьев с продольной. Для этого было решено протестировать семь современных

и емких (250-350 Гбайт), но недорогих моделей жестких дисков с ценой до \$140. Все они имеют интерфейс Serial-ATA II и скорость вращения шпинделя 7200 об/мин. В первую очередь нас интересует скорость чтения/записи, но кроме этого, перед нами стоит задача определить, есть ли прирост производительности диска при использовании новой технологии перпендикулярной записи или же при увеличении размера кэша диска.

МЕТОДИКА ТЕСТИРОВАНИЯ

Тестирование жестких дисков проводилось в два этапа. Первый этап заключался в измерении с помощью тестовых утилит SiSoft Sandra 2007 Pro и HD-speed основных характеристик диска – скорости произвольного доступа к данным (Random Access Time), среднего времени позиционирования головки при ее отклонении на полную амплитуду хода (Full Stroke Access Time) и скорости чтения/записи. Второй этап уже был реальным тестом, призванным продемонстрировать нам

производительность диска в реальных условиях, для чего с помощью секундомера было измерено время, требующееся для загрузки двух таких «тяжелых» игр, как Doom 3 и Half-Life 2. При этом отдельно замерялось время загрузки самой игры (с момента запуска до появления игрового меню) и время загрузки первого уровня. На каждый диск была установлена ОС Windows XP и обе игры, причем каждая из них запускалась для тестирования после перезагрузки компьютера. Последнее условие было необходимо для получения «сходящихся» результатов, так как только после перезагрузки можно было получить стабильные цифры, в то время как при повторном запуске (без перезапуска системы) результат непредсказуемо менялся.

ШУМЫ? КАКИЕ ШУМЫ?

Уровень шума всех жестких дисков был настолько незначительным (по личным ощущениям), что специально рассматривать этот параметр показалось бессмысленным – даже приложив ухо к жесткому диску, уда-

Тестовый стенд

Материнская плата: ASUS A8N-SLI Deluxe
Процессор: AMD Athlon 64 4000+
Кулер: GlacialTech Igloo 7300
Видеокарта: Radeon X850 XT PE 256M
Память: Corsair XMS Xpert (1 Gbyte)
БП: FSP Group Inc. FSP550-60PLN

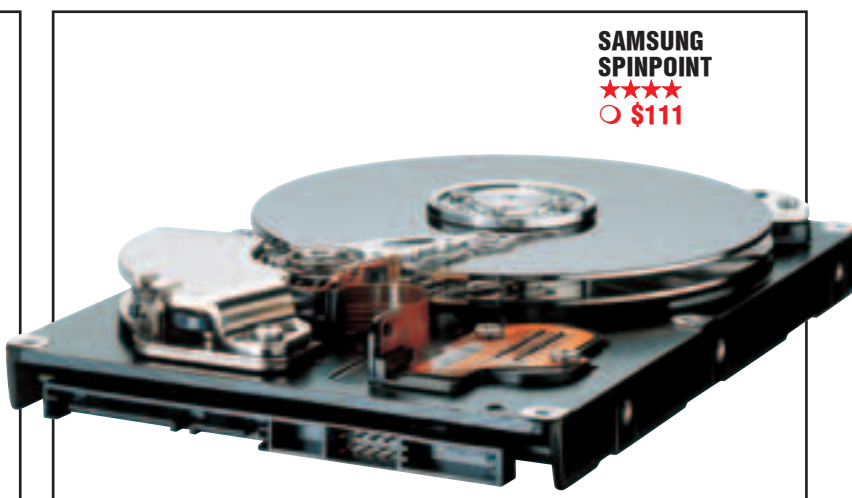
Технические характеристики

	Seagate ST3250620AS	Seagate ST3250820AS	Samsung HD300LJ	Samsung SP2004C	Maxtor 6V300FO	Hitachi HDT722525DLA380	Western Digital WD3200KS
Объем накопителя (Гбайт)	250	250	300	200	300	250	320
Объем кэша (Мбайт)	16	8	8	8	16	8	16
Скорость вращения шпинделя (об/мин)	7200	7200	7200	7200	7200	7200	7200
Интерфейс	SATA II	SATA II	SATA II	SATA II	SATA II	SATA II	SATA II
Средняя цена (руб)	2900	2600	3000	2300	2600	3000	3500
Средняя цена за 1 Гбайт (руб)	11.6	10.4	10	11.5	8.7	12	10.9



★ ★ ★ 2005 ★ ★ ★
СТРАНА ИГР
ВЫБОР РЕДАКЦИИ

SEAGATE BARRACUDA 7200.10
★★★★★
○ \$107.4



SAMSUNG SPINPOINT
★★★★★
○ \$111

лось слышать только шум кулера.

SEAGATE BARRACUDA 7200.10

Начнем наш обзор с двух дисков новейшей серии Barracuda 7200.10: Seagate ST3250620AS и Seagate ST3250820AS. Одинаковые по объему (250 Гбайт), они имеют лишь одно отличие – у ST3250620AS объем кэша равен 16 Мбайт, а у ST3250820AS – всего 8 Мбайт. Обе модели основаны на технологиях перпендикулярной записи и поддерживают технологию NCQ. Результаты тестирования были несколько неожиданными: диск с меньшим объемом кэша показал лучшую производительность. Пусть отрыв и мал, но, учитывая разницу в цене (ST3250620AS – 2900 руб. и ST3250820AS – 2600 руб.), более дешевая модель может быть чуть более выгод-

ной покупкой, по крайней мере, для домашнего или игрового компьютера.

SAMSUNG SPINPOINT

Как и в случае с Seagate, для тестирования были выбраны две модели жестких дисков – Samsung HD300LJ (новая серия SpinPoint T133S) и Samsung SP2004C (серия SpinPoint P120S). Первая модель использует новую перпендикулярную запись, а вторая – традиционную продольную. Надо добавить, что оба этих диска поддерживают технологию NCQ и оснащены довольно стандартным для Samsung'овских дисков набором «фич»: SilentSeek (уменьшение шума за счет плавного перемещения головки), NoiseGuard (улучшенный двигатель на малозумных гидродинамических подшипниках и новое покрытие пластин) и ImracGuard (технология, предотвращающая соударе-

ние головки и поверхности диска при транспортировке). Данные диски позиционируются производителем как недорогое решение для мощных мультимедийных систем, RAID-массивов и серверов начального уровня. Во время тестирования Samsung SP2004C возникли проблемы, вызванные аппаратной несовместимостью, о чем подробнее можно прочитать во врезке. Тем не менее, учитывая результаты тестирования дисков Seagate (которые, благодаря перпендикулярной записи, оказались самыми скоростными), можно предположить, что Samsung SP2004C, скорее всего, имеет более низкую скорость чтения/записи, чем Samsung HD300LJ.

HITACHI DESKSTAR

Диск с труднопроизносимым названием HDT722525DLA380 принад-

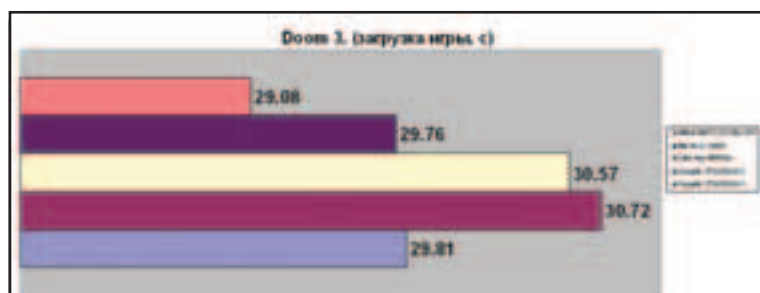
лежит к серии Deskstar T7K250, выпущенной в середине 2005 года. Во время тестов он показал самые неоднозначные результаты. Если при загрузке Doom 3 он оказался самым быстрым, то при загрузке Half-Life – показал самый худший результат. Еще одна любопытная особенность – это был единственный (среди тестируемых) диск, у которого скорость чтения/записи малых блоков была ощутимо выше, чем больших. Надо сказать, что обычно бывает строго наоборот. Средняя скорость доступа у него заметно ниже, чем у Seagate и Maxtor, а наиболее высокая цена за 1 Гбайт (12 руб.) делает этот диск одним из самых неудачных.

MAXTOR DIAMOND MAX 10

Серию DiamondMax 10, к которой относится этот жесткий диск, нельзя назвать новой, но, несмотря на это,

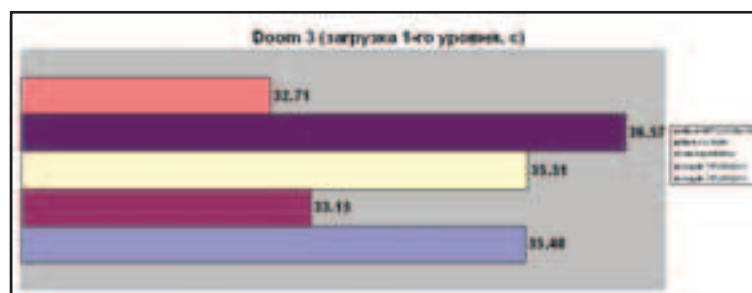
Особенности интерфейса SATA II

Интерфейс SATA II имеет ряд преимуществ, по сравнению со своим предшественником. Благодаря технологии NCQ (Native Command Queue) скорость передачи данных достигает 300 Мбайт/с. В двух словах – NCQ оптимизирует очередность выполнения запросов, благодаря чему головки винчестера совершают минимальный набор движений, тем самым экономя время, обычно затрачиваемое на их неупорядоченное позиционирование.



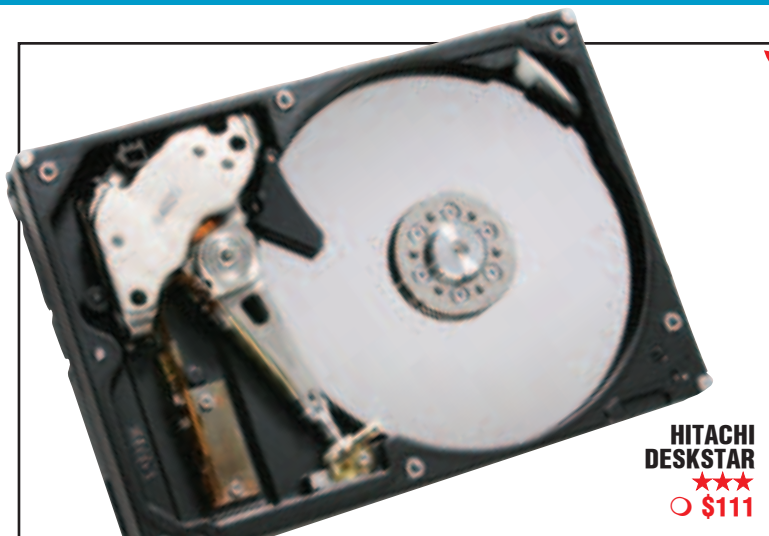
Загрузка Doom 3, секунды

Диск от Hitachi оказался самым шустрим, а диск от Seagate с кэшем на 16Мбайт оказался быстрее своего менее емкого собрата.



Загрузка 1-го уровня Doom 3, секунды

Диск от Hitachi по-прежнему лидирует, а диски от Seagate вдруг поменялись местами.



**HITACHI
DESKSTAR**
★★★★
○ \$111



**MAXTOR
DIAMONDMAX 10**
★★★★★
○ \$96.3

Maxtor 6V300F0 показал неплохой результат и готовность соперничать даже с новинками, использующими перпендикулярную запись. Сам жесткий диск оснащен двигателем на гидродинамических подшипниках и изготовлен по хорошо зарекомендовавшей себя технологии RoHS Compliant Version. Эта технология интересна в первую очередь тем, что поддерживает директиву ЕС о производстве устройств, безопасных для экологии. В частности, директива RoHS ограничивает использование в производстве свинца, ртути, шестивалентного хрома, кадмия, полибромистого бифенила и полибромистого дифенилэфира. Так что когда срок жизни устройства подойдет к концу, его можно смело использовать в качестве подставки для бабушкиного фикуса. Средняя скорость чтения и записи для этого диска оказалась средней во всех отношениях. Он отстает от Seagate'ов, но опережает

остальных претендентов на первое место.

WESTERN DIGITAL 3200KS

Этот накопитель относится к новой серии дисков WD Caviar SE16 и, по словам производителя, предназначен для работы в высокоскоростных, мультимедийных и игровых системах. Он, как теперь принято, оснащен гидродинамическим подшипником и набором фирменных «фич» – Data Lifeguard, представляющим собой «вшитый» в накопитель набор программных средств для защиты данных от ударов и воздействий окружающей среды, и системой Shock Guard, обеспечивающей защиту жестких дисков от повреждений при сильных ударах и вибрациях. По заявлению производителя, диски, оснащенные этой системой, обладают самой лучшей в отрасли защитой от механических повреждений. Во время тестирования этого диска также возникли

проблемы, вызванные аппаратной несовместимостью, о чем можно прочитать подробнее во врезке. Производитель дает 3 года гарантии на этот жесткий диск, но, учитывая возможность аппаратной несовместимости (как произошло в нашем случае), это не утешает, поскольку вполне работоспособный диск может не заработать именно на вашем компьютере, однако это не будет являться основанием для замены. Поэтому, как и в случае с Samsung SP2004C, остается уповать на демократичную политику магазина в этом вопросе.

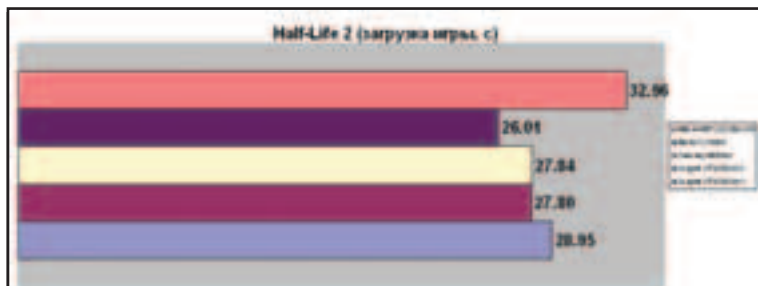
Выводы

В результате тестирования все диски показали довольно близкие и, в общем, неплохие результаты. Каждый из протестированных дисков имеет право на существование в вашем ПК. В таком случае вывод напрашивается сам собой – «если вы не видите разницы, зачем

платить больше?». Итак, в номинации «самый экономный выбор» лидирует Maxtor 6V300F0 со стоимостью 8.7 рублей за гигабайт, а замыкает рейтинг Hitachi HDT722525DLA380 (12 руб/Гбайт). Тестирование двух Seagate'ов показало, что для игрового компьютера увеличение кэша жесткого диска не дает прироста в производительности. Поэтому, если ваш выбор падет на продукцию этой фирмы, можно смело сэкономить 300 рублей (приблизительно 10% от стоимости) и приобрести более дешевый Seagate ST3250820AS. С другой стороны, те же диски фирмы Seagate выявили преимущества перпендикулярной записи. Как видно из диаграмм, их скорость оставляет позади всех конкурентов. Так что, если вам нужен скоростной диск в ущерб вашему финансовому положению, то именно Seagate подойдет лучше всего. ■

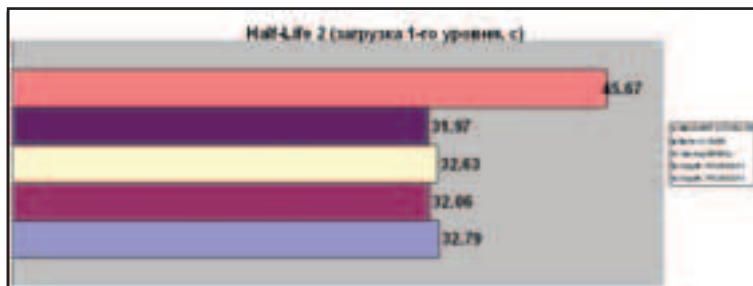
Интерфейс

Хотелось бы напомнить, что понятие «пропускная способность интерфейса» не равна реальной скорости передачи данных для конкретного устройства. Интерфейс – это горлышко песочных часов, определяющее максимально возможную скорость передачи данных. Обычно она все же меньше.



Загрузка Half-Life 2, секунды

Диск от Hitachi неожиданно оказался в аутсайдерах, а Maxtor выбился в лидеры.



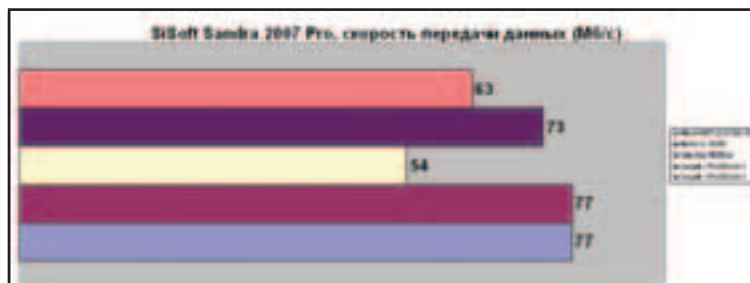
Загрузка первого уровня Half-Life 2, секунды

Диск от Hitachi отстал еще сильнее, а все остальные диски показали практически идентичные результаты.



Новизна и скорость

Как показали тесты, Seagate'овские новинки не настолько уж обгоняют прошлогодние модели, чтобы без особой необходимости тратить «не лишние» \$10 или терять 50 Гигабайт свободного места. Но выбор, как всегда, за вами.



Скорость передачи данных, Мб/с

Самым медленным неожиданно оказался диск от Samsung'a, а оба диска от Seagate показали предсказуемо одинаковые результаты.

О СИСТЕМНЫХ ТЕСТАХ

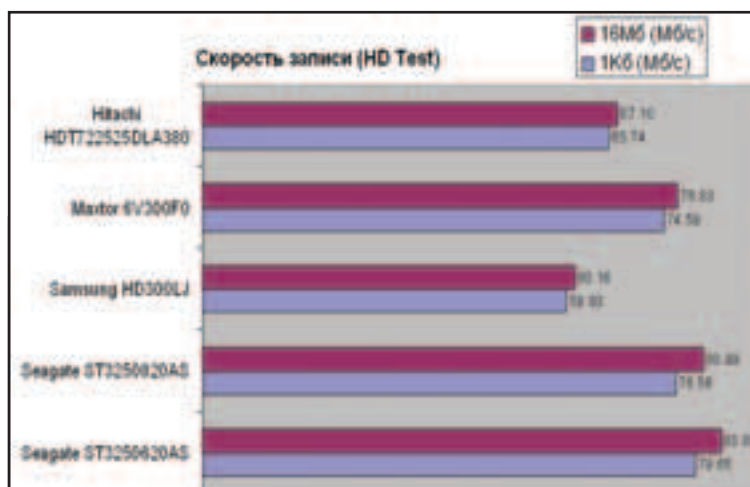
К сожалению, это тестирование прошло не так гладко, как хотелось бы. Проблемы, возникшие с моделями Samsung SP2004C и Western Digital 3200KS, заключались в том, что:

- а) тестовые программы отказывались с ними работать и вешали систему (в некоторых случаях компьютер выключался).
- б) диски не удалось отформатировать из-под Windows XP ни средствами самой операционной системы, ни утилитами сторонних производителей. В конце концов их все же получилось отформатировать из-под DOS'a. После этого жесткие диски заработали. Правда, плохо и недолго – спустя два часа диски вернулись в свое первоначальное состояние, и все манипуляции с форматированием пришлось проводить вновь. Различные «танцы с бубнами» вокруг этих винчестеров проходили в течение трех дней, но ни один из них не дал положительного и стабильного результата.

Предположив, что нам достались бракованные модели, мы их обменяли на новые, но результат получили прежний. Более того, когда техническая служба магазина НИКС проверила диски, которые мы вернули, выяснилось, что они полностью работоспособны.

Единственный логичный вывод, который можно из этого сделать, – аппаратная несовместимость электронной начинки диска с электронной материнской платы.

Такая вот «расплата» за современные технологии.



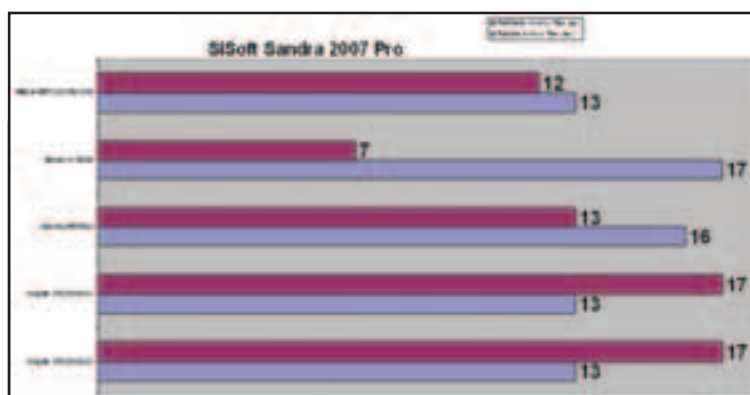
Скорость записи данных, Мб/с

Большой кэш - это, конечно, хорошо, но новые технологии все же лучше, о чем свидетельствует отставание Maxtor'овского диска (кэш 16 Мб) от нового Seagate'овского (кэш 8 Мб).



Скорость чтения данных, Мб/с

Любопытный результат – диск от Samsung одинаково медленно читает как большие, так и малые блоки данных.



Скорость доступа к данным, миллисекунды

Как нами и ожидалось, диски от Seagate идут ноздря-в-ноздрю.

Джойстик Logitech Force 3D Pro

Компания Logitech, славящаяся своими удобными клавиатурами, «мышьями» и игровыми манипуляторами, выпустила новый джойстик Logitech Force 3D Pro. От своего предшественника (который был без приставки «про») он отличается как значительно переработанным дизайном, так и возросшим числом кнопок. Теперь их – 12, и каждую можно запрограммировать по своему усмотрению.

Комплектация

Джойстик с обратной связью, документация пользователя, блок питания, компакт-диск с программным обеспечением, ограниченная гарантия сроком на 2 года.

Параметры

Число осей: четыре (отклонение рукоятки по двум осям, регулировка газа, поворот рукоятки)
Число кнопок: 12 плюс кнопка обзора
Обратная связь: есть
Интерфейс: USB
Совместимость: Windows, Mac OS

ШРОКОЕ ОСНОВАНИЕ ОБЕСПЕЧИВАЕТ ДЖОЙСТИКУ ХОРОШУЮ УСТОЙЧИВОСТЬ

Начнем с дизайна. Во-первых, изменилась форма основания – оно стало значительно шире за счет сильно выступающих по углам ножек. Во-вторых, форма ручки стала еще более анатомически правильной (хотя и годится исключительно для правой руки), что, в общем-то, недостаток), благодаря чему кисть располагается удобно и во время длительной игры совершенно не устает. В-третьих, хочется отметить измененную форму рычажка акселерометра, который «съехал» ближе к основанию, чтобы не мешать шести новым кнопкам. Все кнопки имеют подписи (указан их номер), так что вам не придется гадать, где какая. Кроме того, кнопки, расположенные на основании, достаточно широки, чтобы вместить небольшую дополнительную подпись, которую можно сделать любым маркером (правда, продержится она недолго, но для запоминания хватит). Корпус джойстика сделан из пластмассы, поэтому, несмотря на внушительные размеры, он весьма лег-

кий. От скольжения и опрокидывания во время игры его предохраняет увеличенное основание. В комплекте с джойстиком идет блок питания (характерно для всех моделей игровых манипуляторов с обратной отдачей) и диск с драйверами и новой версией программы Logitech Profiler, которая после установки производит поиск подключенных к компьютеру манипуляторов и подходящих для них игр. К сожалению, в автоматическом режиме программа находится далеко не все проекты (особенно новые). Например, при установке на мой компьютер она спокойно определила «Ил-2 Штурмовик: Забытые сражения». Зато Logitech Profiler позволяет вручную запрограммировать каждую кнопку и давать названия выполняемым командам, тем самым настраивая джойстик под пользователя. Заранее подготовленные профили можно загружать с сайта Wingman Team. После первого знакомства, в большей степени – визуального, пора переходить к проверке джойстика в реальных игровых условиях, для чего будем использовать авиасимулятор «Ил-2 Штурмовик: Забытые сражения». Если учесть сложность управления самолетом, которая в современных играх уже приблизилась к профессиональным симуляторам, то от джойстика, в первую очередь, требуется точность и плавность управления. К сожалению, джойстик Logitech Force 3D Pro не отличается ни большими углами отклонения по оси X, ни солидным углом поворота рукоятки (twist), которая в авиасимуляторах обычно отвечает за руль направления. В игре это приводит к тому, что маневрирование виртуального самолета становится достаточно резким, а полет – нестабильным. Еще из-за такого небольшого хода рукоятки (вследствие чего датчики реагируют на малейшие

движения руки) становится совершенно невозможно использовать обзорный мини-джойстик – любая попытка одновременно лететь и осматриваться по сторонам в поисках противника приводит к заваливанию самолета в ту или иную сторону. Оказалось, что проще использовать для обзора мышку. На мой взгляд, обзор можно было бы сделать более гладким, если вместо мини-джойстика установить небольшой трекбол. Впрочем, все познается в сравнении – новые датчики поворота, если их сравнивать с установленными в предыдущую модель, стали значительно лучше и точнее. И, потратив некоторое время на привыкание к особенностям джойстика, можно вполне успешно управлять самолетом. Обратная отдача джойстика значительно повышает реализм игры. Ее любопытная особенность у данного экземпляра заключалась в том, что без запущенного предварительно Logitech Profiler она была еле заметна, но стоило включить Profiler, как ее сила существенно возросла. Впрочем, на мой вкус, она все равно была не слишком велика (особенно если сравнивать с отдачей рулей для автогонок, например – Momo Racing той же Logitech). Но это – вопрос личных предпочтений, ибо далеко не всем игрокам понравится, что джойстик буквально вырывается из рук (как штурвал настоящего самолета). Сила обратной отдачи у Logitech Force 3D Pro вполне достаточна, чтобы ощутить происходящее с самолетом (например, вовремя отследить заваливание в штопор и другие проблемы и оперативно откликнуться на них). Те же, кому излишне активное поведение джойстика вовсе не нравится, могут спокойно отключить функцию. ■

Благодарности

Редакция выражает благодарность за предоставленное на тестирование оборудование российскому представителю компании Logitech.

Выводы

К единственному серьезному недостатку джойстика Logitech Force 3D Pro можно отнести его предназначение исключительно для правой руки. Ибо только они смогут оценить продуманную анатомическую форму рукоятки. Также остается сожалеть о небольших углах поворота (twist) и отклонения рукоятки по оси X, что пагубно сказывается на точности управления самолетом. Сильными сторонами джойстика являются хорошо проработанная обратная связь, информативность которой значительно повышает реализм игры, и большое количество дополнительных кнопок, что позволяет практически забыть о клавиатуре на время игры. Logitech Force 3D Pro понравится как тем, кто подбирает замену старому манипулятору без отдачи, так и тем, кто впервые покупает джойстик.



КНОПКИ РАСПОЛОЖЕНЫ ИМЕННО ТАМ, ГДЕ ОЖИДАЕШЬ ИХ ОБНАРУЖИТЬ, ИГРАЯ ВСЛЕДУЮ

РАСПРОДАНО ВСЕ?

Играй
просто!
GamePost

В ИНТЕРНЕТ-МАГАЗИНЕ **ТАКОГО
НЕ БЫВАЕТ**



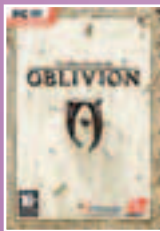
World of Warcraft
(UK Version)

\$59.99



Guild Wars:
Factions (EURO)

\$69.99



Elder Scrolls IV
Oblivion (PC DVD) EURO

\$79.99

- * Быстрый и удобный поиск по сайту
- * Профессиональные консультации продавцов
- * Доставка в день заказа



Тел.: (495) 780-8825
Факс.: (495) 780-8824

www.gamepost.ru



FALLOUT 3:

ВОЗРОЖДЕННЫЙ ИЗ ПЕПЛА

9 декабря 2003 года мир облетела весть, которая многих почему-то потрясла: студия Black Isle закрыта, долгожданный Fallout 3 отменен. Обозлившиеся фанаты забрасывали Interplay нецензурными письмами с требованием отменить решение, но это было уже не во власти некогда именитого издательства. Целый ворох обстоятельств, где не последнее место занимает бездарное управление, намного раньше определил неизбежное.

ЧЕМ ВЫШЕ ВЗЛЕТЕЛ, ТЕМ БОЛЬШЕ ПАДАТЬ

В 1983 году Брайан Фраго (Brian Fargo) основал компанию Interplay. Бесчисленное количество освоенных игровых платформ, продажа собственных игр в более чем пятидесяти странах. За двадцать лет своего существования она сумела обогатить мир такими хитами, как Descent, MDK, Battle Chess. Но особенно велик ее вклад в жанр ролевых игр. Кто же не знает Bard's Tale, Stonekeep, Baldur's Gate, Planescape: Torment, Icewind Dale и конечно же Fallout. Interplay шагала по пути ко всеобщему признанию твердой поступью. Еще совсем недавно никто и помыслить не мог, что на теле могучего исполина разовьется смертельная язва. Но в нашем бренном мире ничто не вечно.

Игры от поздней Interplay никогда хорошо не продавались. Редкие исключения, вроде сериала Baldur's Gate, преодолевшего миллионную отметку, погоды не делали. Обласканный критикой Planescape: Torment и культовый дуэт Fallout принесли достаточно скромную выручку. Не лучшая судьба постигла Icewind Dale и бесконечные однотипные игры по мотивам Star Trek. Разбрасывая в разные стороны миллионы долларов, Interplay очнулась и начала внимательно считать деньги слишком поздно.

Первой мудрой «крысой» оказалась BioWare. Обвинив Interplay в невыплате отчислений и продаже без разрешения прав на распространение своих игр, канадцы отправились обниматься с Atari (2001 год). С хитовой Neverwinter Nights под мышкой. Брошенное издательство пыталось отстаивать права в суде, но в итоге только ухудшило собственное положение. Вслед за лицензией на ролевую систему Dungeons & Dragons оно лишилось права выпускать игры под торговой маркой Baldur's Gate для платформы PC. Взамен выкупив до 2008 года возможность издавать продукцию с таким названием для консолей. В это самое время Black Isle корпела над проектом с кодовым названием «Jefferson», традиционно названным по имени одного из американских президентов. На самом деле это была Baldur's Gate 3: Black Hound. Законченный на три четверти потенциальный хит (были готовы движок, сюжет, диалоги, персонажи...) пришлось заморозить из-за неувязок с лицензией, а команду перебросили на «Van Buren». Чуть позднее фанаты проведали, что это и есть заветный Fallout 3. Однако денег у Interplay не прибавилось. Даже отменив TORN, Stonekeep 2 и продав Shiny, она



НОВЫЙ ТИП
МОНСТРОВ –
КАННИБАЛ.



Автор:
Андрей Первый
andreyt@mail.ru



ТЮРЕННАЯ РОБА
ОТДАЛЕННО
НАПОМИНАЕТ
КОСТЮМ ЖИТЕЛЯ
УБЕЖИЩА.



9 декабря двери студии навсегда закрылись. Interplay уволила всех сотрудников, оставив лишь двоих.

толком не поправила дела и решила быстро выпустить несколько игр, чтобы подзаработать. Так родились Icewind Dale 2 (2002) и Lionheart: Legacy of the Crusader (2003). Обе вполне предсказуемо провалились, обернувшись лишь убытками.

В 2002м году акции Interplay падают до самой низкой отметки, из-за чего электронная биржа NASDAQ исключает их с торгов. Этот же год стал последним для Брайана Фарго (Brian Fargo). Он покидает компанию и через год открывает новую – InXile Entertainment. Плодом ее трудов стала прошлогодняя Bard's Tale.

В апреле 2003 года уволился глава Black Isle Фергус Уркхарт (Fergus Urquhart), создавший собственную студию – Obsidian Entertainment (Star Wars: Knights of the Old Republic 2, Neverwinter Nights 2). Вслед за ним туда перебежал Крис Авеллон (Chris Avellone) – главный дизайнер Planescape: Torment и Fallout 3.

Interplay делает последнюю ставку на свое второе подразделение Digital Mayhem, выпустившую в 2001 году хитовую Baldur's Gate: Dark

Alliance. Вполне справедливо решив, что консольная игра принесет больше денег, издательство анонсирует Baldur's Gate: Dark Alliance 2 и Fallout: Brotherhood of Steel. Для их скорейшего выхода постоянно отвлекаются основные силы Black Isle. В первую очередь несколько художников. Из-за этого анонс Fallout 3 переносится с осени на Рождество – предполагаемую дату выхода BGDA 2.

7 ноября Джошуа Сойер (J.E. Sawyer) – ведущий дизайнер Icewind Dale 2, Baldur's Gate 3 (позднее ведущий дизайнер Fallout 3), устав от вечных задержек зарплаты и неопределенности руководства Interplay, объявил, что покидает Black Isle. Фанаты окончательно приуныли, и не напрасно. Всего через месяц – 9 декабря – двери студии навсегда закрылись. Interplay уволила всех сотрудников, оставив лишь двоих. Это позволило ей утверждать, что Black Isle все еще на плаву, однако тонущей компании мало кто поверил.





«КОГТИ СМЕРТИ», КАК И В FALLOUT TACTICS, БЫЛИ РОГАТЫМИ.

ЗАЩИТНЫЙ КОСТЮМ, ПОДОБНО ТРОЛЛЕЙБУСУ, ПРИСОЕДИНЕН ТРУБКАМИ ЖИЗНЕОБЕСПЕЧЕНИЯ К РЕЛЬСУ.

Fallout 3 закончили на две трети. Движок почти доделан, написаны все диалоги, завершён дизайн локаций, нарисовано больше половины карт. На крики поклонников никто не обратил внимания, — проект отменили. Окончательно решив, что от банкротства спасет лишь консольный рынок, менеджеры компании решили побыстрее выпустить Baldur's Gate: Dark Alliance 2 и Fallout: Brotherhood of Steel. А затем немедленно приступить к разработке Fallout: Brotherhood of Steel 2. К тому времени на банковском счету оставалось меньше миллиона долларов. Надо сказать, что BGDA 2 получила неплохие сборы и благосклонные отзывы критики, что, впрочем, уже не спасло Interplay от банкротства. Разорению здорово способствовал провал F: BoS. Спустя некоторое время закрылся официальный сервер, а затем стало известно о выселении Interplay из собственного офиса. Отныне она существовала лишь на бумаге. Interplay одна из немногих смогла шагнуть в новый век. Пережив Microprose, Sierra и свою старую конкуренткуSSI, она пала жертвой неумной финансовой политики, противоречивых скоропалительных решений и неспособности конкурировать с более молодыми и энергичными издательствами.

АПОКАЛИПСИС ВЧЕРА

Мы никогда не увидим «Van Buren». И все же давайте на мгновение представим, что игра еще в разработке. Какой бы она стала? Действие сюжета развернулось на западе США — у окрестностей города Денвер. Большой каньон и знаменитая дамба Гувера — немногие из местных достопримечательностей. Наш герой просыпается в очень популярном у нынешних разработчиков месте — тюрьме. Он не помнит, почему его перевели в эту колонию, в чем обвиняют. Внезапно раздается взрыв — путь на свободу открыт. Выбравшись через дыру в стене, бедага попадает в лапы наемного убийцы. Кто зловерный подрывник? Кто желает смерти будущего «избранного»? Он попал в заточенье невинной жертвой или действительно совершил какие-то преступления? Удается ли спастись от полицейских роботов, всюду разыскивающих беглеца? Все эти вопросы останутся без ответа. Но раскроем секрет: главным негодяем оказывался суперкомпьютер военного космического спутника. Машина решила заново возродить человеческую расу, избавившись от обладателей брако-

Блудный Сойер

Главный дизайнер игры Джошуа Сойер (J.E. Sawyer), покинув Interplay, отправился под крыло Midway, где ему поручили работу над action/RPG Gauntlet: Seven Sorrows. В одной команде с ним находился знаменитый «папа» Doom и Daikatana — Джон Ромеро (John Romero). Что пошло не так — нам не ведомо. Однако через несколько месяцев Ромеро ушел из Midway, а вслед за ним и Сойер. Путь Джошуа лежал к порогу Obsidian Entertainment в объятия Фергуса Урххарта и прочих старых друзей. Там он и работал над Neverwinter Nights 2. Совсем недавно главный дизайнер этой игры перебежал в BioWare. Джошуа Сойер занял его место. Хорошая ли это новость? Узнаем осенью.





ТРАНСПОРТНЫХ
СРЕДСТВ ДОЛЖНО
БЫЛО СТАТЬ
НАМНОГО БОЛЬШЕ.



ванных генов. Людей отлавливали с помощью специальных роботов и вкалывали стерилизующий вирус. Одной из жертв и оказывался герой. Ему предстояло отыскать бывших сокамерников, вернуть их обратно в застенки, обмануть железных тюремщиков и предотвратить бомбардировку из космоса. Или объединиться со злобным AI и помочь уничтожить человечество. Пути добра и зла прописаны одинаково детально, а мир живет собственной жизнью и постоянно подбрасывает новые приключения. Уничтожим в одном из городов банду, поможем восстановить производство, а немного позднее вернемся, чтобы увидеть, что изменилось. Жизнь стала лучше, в поселение заглядывают торговые караваны, но... это принесло новые несчастья. Конечно, придется их преодолеть. Из старых организаций встретим Brotherhood of Steel. Время ее не пощадило, устои веры паладинов пошатнулись. В наших силах укрепить братство или окончательно его уничтожить. Игровой мир меньше Fallout 2, но куда больше первого. Придется истоптать не одну пару ботинок по дорогам Юты и Колорадо. Но лучше всего завести себе персональный автомобиль. На выбор быстрая легковушка с маленьким ба-

гажником и неторопливый грузовик, но с большим кузовом. Поговаривали и о мотоцикле. Особым шиком станет починка железной дороги с последующей прогулкой на роскошном локомотиве. Движок полностью трехмерный. Все уровни и персонажи выполнены из полигонов, камеру разрешается вращать и приближать-удалять. Конечно, скриншоты, особенно по нынешним меркам, не впечатляют. Но в то время это смотрелось достойно. К тому же не стоит забывать, что они сняты даже не с альфа-версии (а многие эффекты, как следует из комментариев бывших разработчиков, отключены; например, тени). Значительно больше возможностей для изменения внешнего вида персонажа. При генерации выбираем прическу, растительность на лице, цвет кожи и волос, телосложение. А вот портретов нет. Диалоги появлялись в особом окне, но «говорящие головы», скорее всего, оставили бы. Дав добро, Interplay потребовала непременно сделать многопользовательский режим и бои в реальном времени. Конечно, походовые сражения тоже не забыли. Получилось что-то вроде Arcanum, где можно переключаться между дву-

мя вариантами: Diablo с паузой или полноценная тактика.

Авторам очень не нравилось, что в предыдущих сериях патроны буквально росли на деревьях. Отныне мы аккуратно считаем каждую пулю и чаще пользуемся оружием ближнего боя. Хотя иногда не грех и разгуляться, ведь сбылась давняя мечта многих: взять в каждую руку по пистолету! И отдельно от брони шла защита для головы. Те, кто брезгает бейсбольной битой или пулеметом (неужели такие существуют?), приглашаются на курсы всевозможных единоборств. К их услугам множество ударов и объединение их в мощные комбо. Есть даже разнообразные стойки, из которых мы начинаем сражение. А самые продвинутые каратисты спокойно обезоруживают противника.

Управление спутниками (четыре мужских персонажа и четыре женских) почти не поменялось. Иногда командовать напрямую позволяет развитый навык дипломатии, в остальное время доступны лишь тактические приказы (каких врагов убивать первыми, защищаться или прикрывать протагониста...). Навыки друзей росли по заданной авторами схеме, опыта они получали столько же.

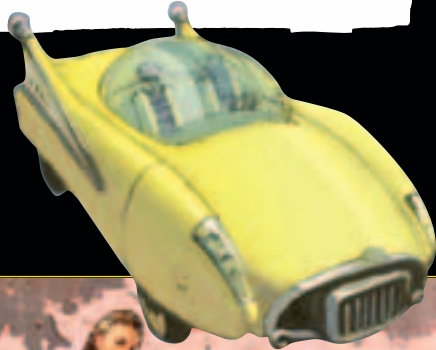




РАЗРАБОТЧИКИ НИКОГДА НЕ СКРЫВАЛИ, ЧТО ВОДОХВЛЯЛИСЬ ФИЛЬМОМ «БЕЗУМНЫЙ МАКС 2».

Многостаночник

Дэмиэн Фолетто (Damien Foletto) – еще один дизайнер Fallout 3 – дожил до закрытия Black Isle. Вскоре он получил предложение от Electronic Arts – стать одним из дизайнеров Lord of the Ring: Battle for Middle-Earth. Поработав над ней полгода, Фолетто уволился. И позднее объяснял свое решение неприемлемыми условиями труда (все мы помним о скандалах со сверхурочными). Примерно в это время к нему обратилась Silver Style, пригласив принять участие в разработке Fall: Last Days of Gaia. Переезжать в Германию Фолетто отказался, зато помог немцам советами и даже написал несколько глав дизайн-дока. История умалчивает, были ли его наработки использованы. Сейчас Дэмиэн трудится на благо Raven Software в статусе дизайнера. Последняя его работа – X-Men Legends 2: Rise of the Apocalypse.



СРАЗУ ДВА ЗНАКОМЫХ ЯВЛЕНИЯ: РЕТРО-СТИЛЬ И ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ПЕРЕФРАЗИРОВАННЫХ ЦИТАТ.

Fallout 3 даже не привезли на E3 2006, ведь пока что просто нечего показывать.

Умений четырнадцать. «Small Weapons», «Big Weapons» и «Energy Weapons» объединили в одно. Так же сливались «Doctor» и «First Aid». А вот «Speech», напротив, разделили на «убеждение» и «обман» (последний заодно позволяет маскироваться). «Outdoorsman» доработали. Он помогает тактически расставить персонажей перед началом случайного боя в пустыне и даже снимать со зверей шкуру. Особое развитие получила наука. Встав на путь познания, мы научимся не только, как раньше, ремонтировать технику, но и создавать собственные вещи. Да-да, наркотики, медикаменты, амуницию, имплантаты, любые доспехи отныне разрешают собирать своими руками. Даже совершенствовать оружие (например, приделать оптический прицел или обойму побольше). Надо лишь найти специальные лаборатории и запастись ингредиентами (некоторые из них поднимем с вражеских трупов). Маститые самоделкины соорудят особых соратников – роботов. Увы, все это осталось на бумаге. Быть может, какие-то идеи использует Bethesda (они не отрицают подобной возможности), но вероятнее они останутся пылиться на задворках истории ролевых игр.

БЫЛОЕ И ДУМЫ

Закрывшись, Interplay сохранила внушительный багаж из нескольких торговых марок, самой ценной из которых оказалась серия Fallout. Интерес к покупке проявляла основанная создателями первой части Troika Games, да не смогла договориться. Даже Фергус Уркхарт сетовал, что с удовольствием бы приобрел лицензию, но цена слишком велика для начинающей студии. Зато у Bethesda и стоящей за ней жирной ZeniMax Media нет недостатка в средствах. В 2005 году они торжественно объявили о заключенной сделке. Interplay оставляет за собой право выпускать MMORPG, а Bethesda делает Fallout 3 и два продолжения.

Новость восприняли неоднозначно. У Morrowind столько же противников, сколько поклонников. А выход Oblivion не только не примирил эти два лагеря, но, напротив, усилил раскол. Одни считают, что Bethesda никогда не справится с игрой такого уровня и превратит ее в глупый шутер.

Другие, что только Bethesda потянет столь масштабное продолжение.

Стоит запастись терпением: игра выйдет, скорее всего, через два-три года. Совсем недавно создана вторая внутренняя команда и начаты работы над первичным дизайном. Fallout 3 даже не привезли на E3 2006, ведь просто нечего показывать.

На большинство вопросов авторы отвечают: «рано комментировать». Но известно, что они оглядываются на свой предыдущий опыт: масштабный игровой мир с видом от первого лица. Именно так, перспектива изменится, ведь изометрические RPG Bethesda никогда не выпускала и не собирается. Движок возьмут от TES 4: Oblivion, поэтому за красоты не стоит беспокоиться.

О содержании с определенностью скажем лишь одно: все рассчитано на рейтинг «Mature». Не уверены, будут ли использовать наработки Black Isle (вероятнее всего – нет). Не уверены, привлекут ли кого-то из бывших сотрудников почившей студии. Но сюжет свяжут с предыдущими сериями.

Вот и все, что на сегодня известно о воскресшей Fallout 3. Пройдет время, и мы еще получим помпезные анонсы, подробные интервью, сногшибательные скриншоты, массу критики со стороны фанатов вселенной Fallout и громкие обещания авторов. Как бы то ни было, даже самые завзятые скептики не откажутся от возможности еще раз прогуляться по выжженной радиацией пустыне, спуститься в убежища, сразиться с крысами-переростками и облачиться в Super Power Armor MK IX. Fallout давно стала культом, особенно в нашей стране. Поэтому игру мы все равно купим. Какой бы она ни стала. ■



ДРУГАЯ ВИЗИТНАЯ КАРТОЧКА СЕРИАЛА – ДЕПРЕССИВНЫЕ ПЕЙЗАЖИ РАЗРУШЕННОЙ АТОМНОЙ ВОЙНОЙ ЗЕМЛИ.



WWW.MAXI-TUNING.RU

MAXI tuning

RUSSIAN EDITION



ОН
ТОЛЬКО ЧТО ПРОЧЕЛ
MAXI tuning

В продаже с 7 июля



РЕТРО-НОВОСТИ

Мы начинаем на постоянной основе рассказывать вам о лучших играх и важнейших событиях прошлых лет. В «Ретро-новостях» мы публикуем самые любопытные заметки, позаимствованные из старых номеров «СИ». Наш журнал издается с 1996 года, что позволяет охватить целое десятилетие в жизни игровой индустрии! «Ретро-обзоры» расскажут о лучших проектах минувших дней и их наследниках. А раздел «Эмуляция» поможет запустить эти игры на современных платформах.



13 (46)

Июль 1999 года

...Японская корпорация Sega Enterprises объявила о скором начале работы новой глобальной игровой службы Dreamcast HEAT. На ее становление планируется потратить более 160 млн. долларов – сумму беспрецедентную для индустрии. Первой игрой, адаптированной для этой службы, станет особая версия популярной RPG Baldur's Gate, разработкой которой сегодня занимается американское подразделение Sega. Также Sega намерена выпустить в продажу в этом году два довольно интересных аксессуара для Dreamcast – микрофон и видеокамеру.



13 (190)

Июль 2005 года

...Президент компании Sony Кен Кутараги сообщил, что их заводы в Японии и Китае не справляются с производством PSP и не успевают за спросом. Поэтому скорого появления консоли в Европе ожидать не приходится.

...Власти японского города Канагава приняли решение ограничить продажи Grand Theft Auto 3 на территории своего округа. Подобное решение было вынесено на том основании, что игра слишком жестока и безжалостна. Также было отмечено, что, в отличие от аналогичных фильмов, эта игра заставляет людей принимать непосредственное участие в происходящем на экране, тем самым побуждая их к подобным действиям в реальности.



13 (142)

Июль 2003 года

...Кен Кутараги сообщил, что розничная цена на PSP будет относительно невысокой. Аналитики предсказывают, что PSP поступит в продажу по цене, которая вряд ли будет ниже \$160 и вряд ли выше \$225.

...Поляки из CD Projekt Red Studio продемонстрировали миру первую информацию о фэнтезийной ролевой игре The Witcher, создаваемой по мотивам произведений Анджея Сапковского («Ведьмак»).

...Сарсом и компания Gaga Communications сообщили о том, что съемки фильма по мотивам Devil May Cry начнутся в 2005 году. Ориентировочный бюджет – \$40 млн. Обе компании надеются на то, что стилистически лента будет выдержана в том же ключе, что и первоисточник. Gaga Communications займется также и проектом по мотивам Onimusha. Получена лицензия и на фильм, основанный на вселенной Tekken.

...Компания Sony сообщила, что в скором времени добавит в PSP поддержку чтения электронных книг, журналов и комиксов, которые можно будет загрузить в консоль через Сеть. Также было объявлено о подписании договора с порностудией, по которому Sony будет выпускать UMD с соответствующим видеоматериалом.

...Двухэкранная консоль от Sony пала от рук хакеров. Всего лишь через полгода после запуска новой карманной платформы хакерам удалось взломать защиту и записать игры для приставки на флэш-карточки. Сейчас в Сети можно отыскать сайты, на которых продаются карточки объемом в 512 Мбайт и 1 Гбайт с записанными на них играми.



13 (94)

Июль 2001 года

...По мнению аналитиков из Merrill Lynch, общий объем продаж GameCube составит около 35-40 млн. приставок на конец 2005 года. Напоминаем, что их же прогнозы относительно PlayStation 2 пока сбываются.

...Что касается онлайн-стратегии Microsoft, то точно так же, как и в случае с Sega и Sony, компания не будет в полной мере готова к эксплуатации своей онлайн-службы к запуску приставки – Microsoft Gaming Zone будет готова к принятию Xbox во втором квартале 2002 года, как раз к выходу эксклюзивного для Xbox шутера Unreal Championship (на PC игра выйдет несколько позже). Microsoft полагает, что поддерживать современные игрища – это архаизм и делает ставку на broadband, несмотря на то, что доступ к «толстым сетям» есть далеко не у всех даже в США, не говоря уже о Европе или России. Впрочем, в Xbox будет встроен как модем на 56k, так и сетевой адаптер, так что выбор, в конечном счете, все равно за пользователем.

ЭМУЛЯЦИЯ

Chankast Alpha 0.25: Sega Dreamcast на PC



Автор:
Александр Дунаев
euro-apple@mail.ru



Как запустить Soul Calibur или Shenmue на PC? Мы задались этим вопросом и провели масштабное тестирование лучшего эмулятора консоли Sega Dreamcast.

Сегодня мы будем тестировать лучший эмулятор игровой приставки Dreamcast – Chankast Alpha 0.25. Для работы нам понадобятся сама программа (скачать ее можно на сайте разработчика, <http://www.chanka.org>), образы BIOS и Flash-памяти приставки (найти их можно на сайтах, посвященных эмуляции DC, хотя особо отчаянные могут сделать их самостоятельно). Дамп BIOS'a должен иметь имя dc_bios.bin, Flash'a – dc_flash.bin. Учтите, что эмулятор умеет работать только с самодельными копиями игр, так как диски формата GD-ROM, используемые в приставке Dreamcast, на PC не читаются. Также может потребоваться программа автозагрузки дисков, не снабженных кодом SelfBoot. Рекомендую использовать Utopia Dreamcast CD Loader или bin2boot. Наконец, процессор PC в обязательном порядке должен поддерживать технологию SSE.

Теперь все готово для запуска эмулятора. Переходим к настройке. При первом запуске открывается окно выбора и настройки плагинов (к нему можно вернуться в любой момент, выбрав в меню пункт Plugins/Configure...). Плагин CD-ROM рекомендую оставить по умолчанию, плагином управления лучше выбрать «Input Interface by ElSemi». В «Периферии» второй строчкой выбираем «VMS with LCD» в первом и втором портах. Жмем ОК и автоматически переходим к настройке управления. Выбираем контроллер, настраиваем и нажимаем «Save». В верхнем меню выбираем «Options/Configure drive». Выбираем дисковод, в котором у вас стоит игровой диск (образ). Нажимаем ОК.

Сейчас нам нужно отформатировать виртуальные карты памяти (если вы хотите сохраняться в иг-

ре). Запускаем приставку, выбрав в меню эмулятора пункт Run/Start. Появляются заставка Dreamcast и окно выбора системного времени. Последнее нас не очень волнует, так как не сохранится до следующего запуска. Если английский язык вас не устраивает, его всегда можно поменять в настройках приставки (Settings/Language). Идем обратно в главное меню, выбираем File. На экране вы видите неотформатированные карты памяти. Выбираете карту, появляется окно, там нам нужен пункт «Delete all (Memory reset)», нажимаем «Yes», заменяем картинку и цвет, опять нажимаем «Yes». После форматирования на карте памяти появляется 200 блоков. Так проделываем со всеми имеющимися картами памяти. Работать с ними можно с помощью программы VMS Browser (VmsBrowser/Launch). Есть возможность импорта/экспорта сохранений и детального просмотра информации о них.

Ну что же, теперь можно протестировать работоспособность Chankast. Сразу скажу: на сто процентов эмулируются только демки, а коммерческие игры либо запускаются с маленьким FPS, что делает их совершенно неиграбельными, либо частично или полностью не работают. Поэтому я отобрал самые известные игры и проверил их.

Для запуска диска, если все настроено правильно и в BIOS включена автозагрузка, можно просто нажать Run/Start. Если игра в принципе эмулируется, после заставки Dreamcast, как и в оригинальной приставке, появляется логотип компании Sega и начинается чтение данных. Впрочем, часть мною проверенных дисков выдавала черный экран безо всяких признаков работоспособности на

эмуляторе. Например, не удалось запустить Skies of Arcadia и Worms: Armageddon.

С другими дисками все чуть лучше – во второй части Shenmue вполне нормально можно просмотреть начальную заставку, и даже немного поиграть. Частота FPS доходила вполне до приемлемых 38 кадров! В Sonic Adventure 2 играть можно только в самом начале, а после съезда с горки (если управлять Соником) эмуляция останавливается. Играя за противоположную сторону, есть возможность продержаться подольше (по крайней мере, первую миссию пройти можно свободно).

Для запуска игр на дисках без SelfBoot нужно использовать специальный диск (Utopia Dreamcast CD Loader), либо программу bin2boot. Пользоваться обеими очень просто, поэтому на них подробно не останавливаюсь. Bin2boot работает по принципу Drag&Drop (просто переместите образ в формате BIN мышью в окно программы).

Теперь можно подвести итоги. Полноценно играть сейчас невозможно. То есть, многие диски получится запустить, дойти до меню или даже до реального геймплея (возможно, даже с 20-30 FPS). Конечно, все они рано или поздно зависнут, но сам факт запуска той же Shenmue на PC поднимет настроение любому настоящему фанату консоли от Sega. Вот только надеяться на то, что уже сейчас вы сможете еще раз пройти вашу любимую игру, но на компьютере, не имеет смысла. Будем ждать выхода новых версий эмулятора, и может быть, через пару лет эмуляция Dreamcast дойдет до более продвинутого состояния. ■



Crazy Taxi

Платформа:	DC, PS2, GC, PC
Жанр:	racing
Разработчик:	Sega
Издатель:	Sega
Дата выхода:	2000



Эти сумасшедшие гонки – очень показательная игра в библиотеке Dreamcast. Идеальный порт с аркадных автоматов пришелся ко двору в начале 2000 года – ничего подобного другие приставки предложить не могли. В Crazy Taxi герою вручают автомобиль и отправляют кататься по городу в поисках пассажиров. Неумолимый таймер отмеряет время, оставшееся до Game Over, и приходится здорово попотеть, чтобы отсрочить момент истины. Требуется не просто быстро подбрасывать пассажиров до пункта их назначения, но и оперативно находить новых желающих прокатиться. И так, пока не выдохнетесь. Продержавшихся долго ждет почетное место в таблице лучших таксистов. Городов в игре всего два, но они достаточно велики, чтобы игрок заплутал на их улочках. К счастью, как

только к вам запрыгивает пассажир, он тут же начинает показывать дорогу (над трассой появляется большая зеленая стрелочка), что сильно облегчает работу. Все это происходит под заводную музыку от Offspring и Bad Religion (естественно, с вокалом). Внешне игра была одной из лучших в свое время, хотя, конечно, сильно уступает последним гонкам для PS2 или Xbox. В версию для Dreamcast были также добавлены мини-игры – например, в одной из них нужно как можно дальше прыгать с трамплина, в другой – сбивать автомобилем кегли для боулинга. Но главным оставался все же аркадный режим. Одна игровая сессия в нем может занимать всего-то пять или десять минут, но какие это минуты! После заезда в Crazy Taxi плохое настроение мгновенно исчезает, и возника-

ет ощущение, будто весь день только и делал, что развлекался. Повторить сеанс можно тут же, можно – на следующий день. По вкусу. «Пройти» игру в традиционном смысле не требуется. Аркадная сущность Crazy Taxi поначалу вознесла проект на вершины хит-парадов. Версии для Dreamcast все издания наперебой ставили 9 баллов из десяти. Однако последовавший несколькими годами позже порт на PS2 и GC оценивался уже в 7-8, а на PC – в 5 из 10! Не повезло и продолжениям. Crazy Taxi 2 получил в среднем 8 баллов, Crazy Taxi 3: High Roller – и вовсе 6.5. Crazy Taxi: Catch a Ride на GBA завершила падение сериала с оценкой в 4.5 балла. Что же произошло? Все очень просто. Игровой процесс в Crazy Taxi принципиально не поддавался каким-то усовершенствованиям. Единственное, что

можно было добавлять, это мини-игры. Конечно, это касается многих жанров, например – классических гонок. Но там вполне достаточно увеличивать количество машин и добавлять новые трассы, чтобы у геймеров появилось желание купить игру. Трагедия Crazy Taxi заключается в том, что игрокам было абсолютно наплевать на новые города, автомобили и личности таксистов. Ведь они ничего не добавляли к удовольствию, которое можно было получить и с помощью самой первой части. Поэтому продолжения остались не у дел. Что касается портов, то они вышли на более мощных, чем Dreamcast, платформах и попросту разочаровали требовательных к графике геймеров. Наконец, в 2001 году появился Grand Theft Auto III – автомобильный боевик, который давал ровно то же, что и Crazy Taxi, и еще вагон других развлечений в придачу. ■



Зеленая стрелочка указывает, куда нужно поворачивать на данном конкретном перекрестке. Имитирует советы пассажира.



Главная задача таксиста – быстро находить новых клиентов, а затем оперативно отвозить их куда нужно.

Один из городов в Crazy Taxi смоделирован по образу и подобию Сан-Франциско.

Fallout 2

Платформа:	PC
Жанр:	RPG
Разработчик:	Black Isle
Издатель:	Interplay
Дата выхода:	1998



Так уж получилось, что мир компьютерных RPG закончился для меня на Fallout 2. И дело не только в том, что после нее жанр надолго погрузился в спячку. Просто в этой игре я нашел все то, чем только могут привлекать геймеров RPG на PC, и не обнаружил дурацких недостатков, которые оттолкнули бы человека, привыкшего к RPG для консолей. Понятно, что Fallout 2 – игра несамостоятельная, и настоящую революцию совершила первая часть, но есть хороший повод рассказать именно о второй. Ведь сейчас фирма «1С» впервые выпустила официальную локализованную версию. И она, по нашим сведениям, отлично продается!

За что я люблю Fallout 2? Разработчики не ограничились тем, что бросили геймера в огромный мир с кучей квестов, NPC, локаций и монстров, как зачастую бывает в компьютерных RPG.

В игре идеально соблюден баланс между свободой действия и качественным сюжетом. Здесь можно «просто жить», но геймер никогда не чувствует себя заброшенным и забытым сценаристами; да и сам всегда хорошо помнит о главной цели своего героя – поиске чудо-устройства GECK (Garden of Eden Creation Kit). Сможет ли наивный дикарь найти ключи от рая для своих соплеменников, и каким он окажется – вопрос открытый.

Как и в случае с первой частью, постапокалиптический мир оказался идеальным местом для злободневных и не очень шуток. В духе лучших образчиков социальной фантастики игра ставит вопросы о том, как будет устроена жизнь людей на радиоактивных обломках современной цивилизации. Она абсолютно неполиткорректна – здесь можно продавать друзей в рабство, участвовать в съемках порно-

фильмов, соблазнять девушек и грабить могилы. Fallout 2 – одна из тех RPG, где по-настоящему можно отыгрывать роль злодея или хорошего парня. У каждого из вариантов есть свои плюсы и минусы; а кроме показателя «репутация», существует множество нейтральных характеристик, вроде «жиголо» или «гробокопатель».

Отдельных аплодисментов заслуживает система боя. Мой коллега Александр Трифонов считает, что правильная игра должна быть пошаговой. По отношению к RPG я с ним полностью согласен. И в этом смысле Fallout 2 куда ближе к приставочным RPG, чем к своим собратьям на PC, где без реального времени в последние годы почему-то не обойтись. Самая похожая игра последних лет – Breath of Fire: Dragon Quarter на PlayStation 2. В отличие от первой части, в Fallout 2 можно более-менее

осмысленно руководить напарниками (впрочем, полного контроля над ними как не было, так и нет), хотя партию героев в традиционном смысле слова все равно собрать не получится.

Очень радует богатый набор способностей, оружия, инструментов, предметов – Fallout 2 можно проходить раз за разом и постоянно находить для себя что-то новое.

О будущем сериала мы рассказываем в этом же номере в спецматериале «Fallout 3», сам же хочу напомнить лишний раз о позорище под названием Fallout: Brotherhood of Steel для PS2 и Xbox. Умирающая Interplay решила, что Diablo-клон в мире Fallout может пополнить ее скудные финансовые резервы. Очень жаль, что Fallout не решились (или не смогли) выпустить на консолях «как есть» – игра, скажем так, соответствует приставочным «стандартам качества». ■



Двухмерная графика с изометрической перспективой – идеальный вариант для RPG в духе Fallout.



Мутации у растений и животных не смущают людей. Нормальных-то не осталось, а кушать надо.



После ядерной войны на Земле остались дикари, мутанты, бандиты и еще немного нормальных людей.



Студия Treasure: Мастера аркадных боевиков

Автор:
Stormreaver
stormreaver@front.ru



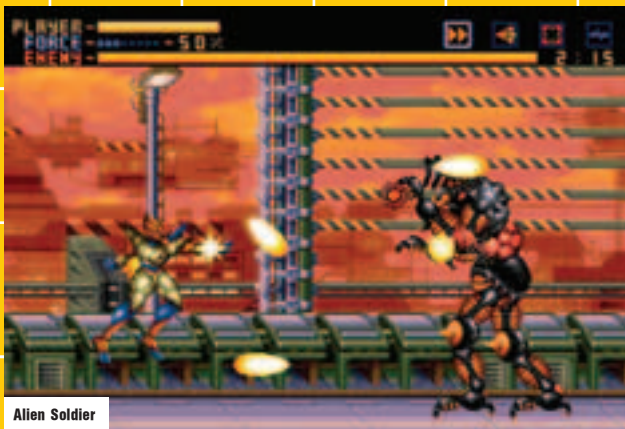
В сегодняшней игровой индустрии, в эпоху повального воровства идей у конкурентов, бесконечных самоповторов и порою откровенной халтуры, все еще остаются разработчики, которые делают ставку на собственные оригинальные идеи и мастерски их воплощают. При этом они практически не пытаются штамповать сиквелы на основе своих прежних наработок. Каждый такой продукт эксклюзивен. Их игры могут не продаваться миллионными тиражами, но всегда получают высокие оценки в прессе и заслуженное уважение в среде поклонников. К числу таких команд относится Treasure – маленькая, но гордая компания, произведения которой олицетворяют собой самую суть японских видеоигр.

ВЫХОДЦЫ ИЗ KONAMI

Изначально Treasure (тогда еще не носившая это имя) была одной из внутренних студий Konami. И именно она приложила руку к разработке немалой части шедевров этого издательства во второй половине 80-х – начале 90-х годов. Известно, что студия за это время успела поучаствовать в работе над такими именитыми проектами и сериалами, как Contra, Castlevania, Tiny Toon Adventures, Aliens, Axelay, Bucky O'Hare, Rocket Knight Adventures, The Simpsons и Gradius. Каждый раз после открытия нового игрового «Клондайка» Konami понимала, что массы жаждут продолжения банкета и запускала конвейер сиквелопроизводства. 19 июня 1992 года у команды разработчиков лопнуло терпение и отношения с Konami были разорваны. На выходе ребята получили вывеску Treasure.

Почти всю свою историю Treasure производила незамысловатые в плане геймплея, но оригинальные в плане концепции и чертовски аддитивные аркадные боевики, лейтмотивом которых могла бы быть классическая фраза «все гениальное просто». Причем первая половина этой истории почти неразрывно связана с компанией Sega. Первыми пробами пера стали две игры для Mega Drive – McDonald's Treasure Land и Gunstar Heroes. Первая была неплохой игрой сама по себе, но все же вошла в историю как еще одна игра по лицензии. Зато Gunstar Heroes, в какой-то степени являвшаяся наследником Contra, и сформировала облик типичной игры от Treasure: ураганный геймплей, яркая анимешная графика, море стрельбы, но никакой крови – даже внешний вид главных героев и большей части противников намекал на явную несерьезность происходящего. И все это подкреплялось, каким-никаким, но сюжетом. Весьма оригинальной была и система оружия, несколько похожая на применявшуюся ранее в Contra Force: существовало четыре варианта боеприпасов, которые можно было комбинировать друг с другом с целью получения более мощных видов вооружения. Два года спустя Gunstar Heroes вышла и на Game Gear.

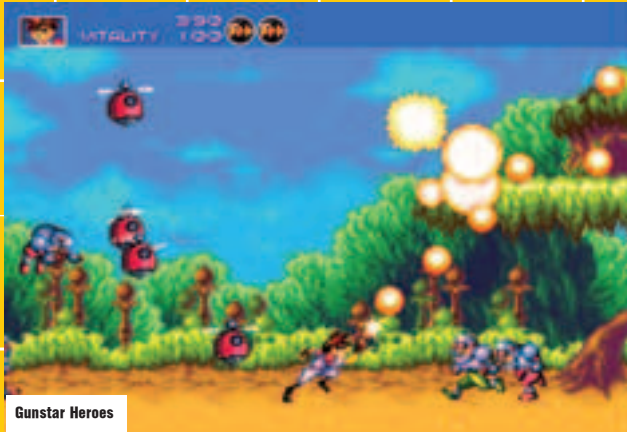
В 1994 году на свет появились Yu Yu Hakusho: Makyo Toitsusen и Dynamite Headdy. Первая игра, не вышедшая за пределы Японии, была файтингом по мотивам популярного в те годы аниме,



Alien Soldier



Dynamite Headdy



Gunstar Heroes



Mischief Makers



Mischief Makers

концептуально очень близким к вышедшим на Mega Drive и SNES играм серии Dragon Ball Z. Dynamite Headdy, упрощенная версия которого также выходила на Game Gear, был ярким бесшабашным платформером про «головастого» (в буквальном смысле) приключенца. Его не умеющая сидеть на положенном месте голова обладала удивительной способностью к трансформации в бомбы, пылесос, молот и прочие инструменты. Все они помогали герою передвигаться по уровням и отбиваться от злонамеренных супостатов, захвативших его родную страну.

Alien Soldier (1995) – персональный фаворит автора статьи. Во многом игра походила на Gunstar Heroes, использовала подобную систему вооружения, только видов оружия было шесть, и герой одновременно мог нести четыре. Длинные уровни канули в Лету – все 25 этапов игры либо были небольшой пробежкой на пути к боссу, либо кроме него там вообще ничего не наблюдалось. Собственно, на подобных поединках по большей части геймплей и строился. Достижениями можно назвать замечательный психоделический саундтрек и непохожесть каждого из боссов на своих собратьев (к слову, каждый из них, как и в Gunstar Heroes имел свое имя, а один босс из GS, 7th Force, появился и здесь, только в несколько другом облике). Из смешного можно отметить наличие уровней сложности Supereasy и Superhard при отсутствии Normal. Также Alien Soldier обладал сюжетом, лихо закрученным вокруг террористической группировки Scarlet, члены которой могли паразитировать на людях. Жаль только, что интересная завязка истории с размытыми границами между «добром» и «злом» (что было в те годы редкостью для «простых» игр и почти небывалой ситуацией для игровых рынков Европы и США) так и не получила должного развития в ходе самой игры, а жаль...

ДЕТИ ПОДЗЕМЬЯ

В том же году Treasure попробовала свои силы в ролевом жанре. Так на свет появился весьма нетипичный для этой студии проект, Light Crusader. По всем признакам эта action/RPG куда ближе к западным ролевым играм, нежели к своим японским собратьям – Landstalker или Beyond Oasis. Типичная для CRPG (но не ставшая от этого менее интересной) история в средневековом антураже, достаточно реалистичный по сравнению с JRPG дизайн персонажей, геймплей, схожий с оным у вышедшего годом позже Diablo (но куда более насыщенный, разнообразный и «умный»). Последнему также способствовали очень непростые головоломки, подсказки к решению которых нередко вообще отсутствовали. А в целом Light Crusader, несмотря на довольно скромную (5-6 часов) продолжительность, отличался фирменным Treasure'вским качеством и стал в итоге одной из лучших ролевых игр для Mega Drive. И последней игрой студии для этой консоли. Далее, в 1996 году, уже на Saturn, появился боевик Guardian Heroes. «СИ» уже писала о GH в рамках этой рубрики, но все же повторюсь. Игра представляла собой очень интересную и необычную помесь beat'em up'a и двухмерного файтинга, одобренную ролевыми элементами. На вашей стороне практически постоянно сражался как минимум один управляемый компьютером напарник, а количество врагов было несколько увеличено по сравнению с обычными играми этого жанра. Число супостатов, впрочем, компенсировалось мощью ваших спецприемов. Благоприятному впечатлению также способствовали занимательный сюжет и анимешные ролики.

Год спустя Treasure впервые попробовала себя на не-сеговской платформе, выпустив Mischief Makers (Yuke Yuke! Trouble Makers в Японии) для Nintendo 64. Несмотря на то, что к тому времени наступил век трехмерных платформеров, Treasure, ничуть не стесняясь, выдает классную двухмерную игру с совершенно абсурдным сюжетом – как раз в своем стиле. Незамысловатая на первый взгляд игра на самом деле имела довольно сложную механику: для продвижения по уровням зеленоволосая героиня должна была использовать подъемные и вращающиеся механизмы, а ее руки обладали способностью хватать и кидать что угодно, в том числе врагов и летящие в нее снаряды. Особого резонанса игра не получила хотя бы потому, что публика жаждала трехмерных красот, здесь же полигональная графика являлась лишь изредка и была не более чем декоративным элементом.

МЕЖ СВЕТОМ И ТЬМОЙ

В том же году на Saturn вышла Silhouette Mirage, а год спустя она была издана Working Designs на PlayStation. Идеи, заложенные в SM, были использованы Treasure в ее последующих проектах. Геймплей типичного для компании двухмерного боевика, названного по имени главной героини, зигзилс на двойственности (светлая Silhouette и темная Mirage) ее физической оболочки. Одним из этих элементов (темным) неизменно обладали и враги, из чего следовала их уязвимость по отношению к его антиподу. Загвоздка была в том, что смена атрибута требовала некоторых затрат энергии, а боссы порой тоже обладали и светлой и темной сторонами. Стоит также отметить, что Silhouette Mirage была нелинейной и имела несколько концовок.



Mischief Makers



Radiant Silvergun

1998 год ознаменовался выходом на Saturn одной из лучших игр Treasure за всю историю существования – Radiant Silvergun. Казалось бы – что нового можно внести в древнейший жанр видеоигр? Наши герои не стали изобретать колеса, а просто даровали кораблю, которым вы управляли в игре, сразу три вида оружия (условно говоря: оранжевый, зеленый и синий), способные вести огонь по разным траекториям, и «повесили» каждый из них на одну из трех кнопок геймпада. При нажатии нескольких кнопок сразу активизируется лазерный прицел. Для каждого из трех видов вооружений накапливается уровень. Из той же Silhouette Mirage была заимствована слабость боссов к одному из трех видов энергии, в то время как на рядовых врагов действовал любой. Ко всему этому прилагался интересный сюжет про войны XXVI века, иллюстрированный порой уморительными анимешными роликками. И так уж случилось, что RS стал последним эксклюзивом Treasure для сеговских платформ...

В 1999 году на Nintendo 64 выходит Bakuretsu Muteki Bangaioh. Кажется, что прогресс и придание трехмерности всему, что только можно, не взял над Treasure верх. Опять двухмерный шутер с весьма примитивной графикой (в этом плане игра недалеко ушла от той же Sub Terra с Мегадрайва) и не больно-то большими спрайтами. В то же время BMB можно назвать самой brutальной игрой Treasure: значительную часть уровней можно разносить практически полностью, а сила оружия главного героя зависит от количества врагов, находящихся на экране. Собственно, все. Примитивная, но угарная резня в фирменном Treasure'вском стиле. Версия для N64 вышла только в Японии, но улучшенная версия игры под именем Bangai-O вышла на Западе, на Dreamcast.

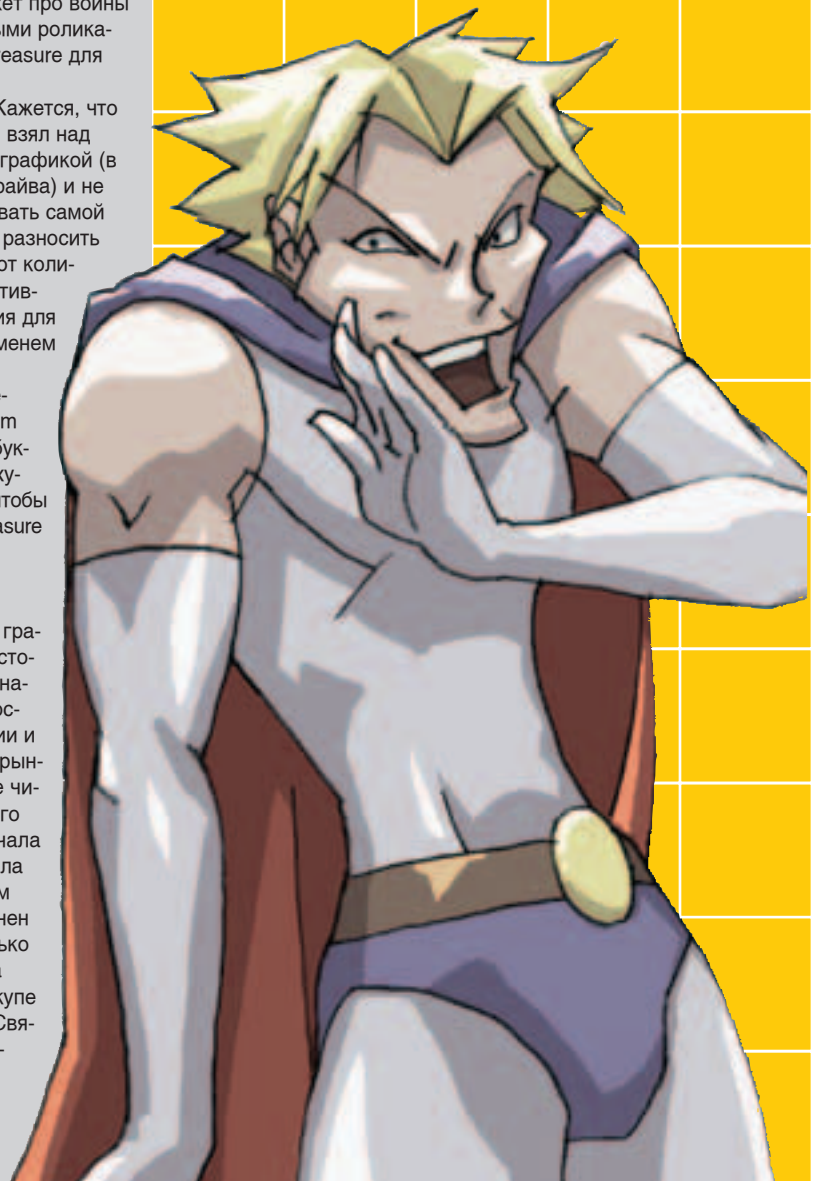
В том же году на PlayStation появляется (так и не вышедший в результате на Западе по классической причине «не поймут») beat'em up – Rakugaki Showtime, нарисованный в карандашном стиле. В буквальном смысле. Причем этот самый карандаш, ведомый рукой художника, как в Comix Zone, время от времени появлялся затем, чтобы нарисовать вам новые неприятности. К слову, эксперименты Treasure с подобного рода графикой еще не закончились...

ПРЕСТУПЛЕНИЕ И НАКАЗАНИЕ

Смешно, но факт: первая трехмерная игра Treasure (не в плане графики, а в плане геймплея) вышла лишь в 2000 году, когда мир стоял на ушах по причине выхода PlayStation 2. Игра с названием, навевающим мысли о Федоре Михайловиче, Sin and Punishment, очастливила своим появлением обладателей Nintendo 64 в Японии и консоли iQue в Китае (iQue – аналог N64 для внутрикитайского рынка). Смешно то, что практически все озвученные диалоги в игре читаются на английском. SaP – это рельсовый шутер в духе старого доброго Space Harrier, в котором (о, чудо!) аналоговая ручка начала использоваться для ведения прицела по экрану. Кроме того, была введена возможность стрейфа и использования меча в ближнем бою (как в Shinobi для PS2). Часть уровней главный герой-бисенен должен проходить, будучи в недрах гигантского робота. Несколько топорную (ну еще бы!) трехмерную графику в игре и роликах на движке скрашивал отменный дизайн и грамотная постановка вкупе с качественной озвучкой. Сегодня игра является своего рода «Святым Граалем» для коллекционеров, а ее сиквел, возможно, появится на Nintendo Wii.

Также в 2000 году на PlayStation 2, совместно с GameArts, был выпущен Silpheed: The Lost Planet – несколько разочаровавший scrolling shooter. Впрочем, это можно объяснить тем, что

Sin & Punishment является своего рода «Святым Граалем» для коллекционеров, а ее сиквел, возможно, появится на Nintendo Wii.



С 27 ИЮНЯ
КАЖДЫЙ ВТОРНИК

20:00



УНИКАЛЬНЫЙ ТЕЛЕВИЗИОННЫЙ ПРОЕКТ

ДРУГАЯ ЖИЗНЬ



КАК ИЗМЕНИТЬ
СЕБЯ ЗА 4 НЕДЕЛИ

Хочешь стать героиней программы? Звони: 8 (495) 7837300



Alien Soldier



Gunstar Heroes



Mischief Makers



Radiant Silvergun

Последним подарком Treasure для находившейся на последнем издыхании Dreamcast стала замечательная Ikaruga, являющаяся неофициальным продолжением Radiant Silvergun.

Treasure еще толком не освоила железо PS2, и это был ее пробный проект. В 2001 году Treasure возвращается к своим экспериментальным графическим технологиям, и на свет появляется Freak Out (Stretch Panic в Европе) – самая, пожалуй, безумная игра компании. Ну а как можно еще обозвать историю девочки Линды с демоническим шарфом (!!!), стремящуюся избавиться от демонов 12 своих старших сестер? Миры игры заселены существами Bonita Zako, вооруженными Большими Силиконовыми Сись... ну, в общем, грудями. Не иначе как в Treasure решили приняться за лежавшие без дела галлюциногенные грибы. Все это было проиллюстрировано совершенно марзматиными роликами на таком же движке. Вроде бы трехмерная игра, похоже на cel-shading («мультикшное» затенение, пример – Worms 3D), только изображение порой довольно своеобразно заштриховано, имитируя тем самым помехи. FO из тех игр, которые трудно описывать словами. Это порождение безумных умов Treasure, достойное того, чтобы увидеть его вживую. Только поймут его немногие.

Последним подарком Treasure для находившейся на последнем издыхании Dreamcast стала замечательная Ikaruga, являющаяся, можно сказать, своеобразным продолжением Radiant Silvergun и достойная стоять с ним в одном ряду. Концептуально Ikaruga была схожа с Silhouette Mirage – корабль и все враги обладали «черным» или «белым» атрибутом и имели слабость к противоположному элементу. Причем, поглощая снаряды «дружественного» цвета, можно было заряжать супероружие, дабы использовать его потом при стычках с боссами. Первоначально Ikaruga вышла в 2001 году на игровых автоматах Naomi, в 2002-ом была портирована на Dreamcast (где удивительно неплохо проданась), а еще спустя год вышла на GameCube.

В НАШИ ДНИ...

Среди Treasure'вских разработок, вышедших в последние годы, можно выделить великолепный боевик Astro Boy: Omega Factor, выпущенный совместно

с Hitmaker для платформы GBA. В то же время, PS2-инкарнация AB, к которой Treasure руку не прилагала, получилась крайне посредственной. В 2003 году Treasure по заказу Nintendo разработывала для Gamecube Wario World, а год спустя Konami, памятуя о былых заслугах компании-разработчика в жанре scrolling shooter'ов, поручила Treasure вытаскивать из старого чулана Gradius. Gradius V для PS2 вышел все таким же горизонтальным шутером, но в современной графической оболочке. Тем не менее, заказы, хоть и были, несомненно, качественными играми, все же не дотягивали до оригинальных проектов компании.

А в 2004 году (неслыханный случай!) Treasure взялась за сиквелопроизводство, вероятно, понимая, что негоже ее шедеврам пылиться в анналах истории, когда все конкуренты штампуют продолжения куда более слабых продуктов. Нельзя сказать, что это было неправильным шагом, он был, скорее, нетипичным для этой студии. Сначала на GBA выходит Advance Guardian Heroes, а год спустя (ну наконец-то!) на свет появляется полноценный сиквел Gunstar Heroes – Gunstar Super Heroes. Все вернулось на круги своя, и альянс Treasure и Sega – пусть компания уже совсем не та, что раньше – произвел именно те игры (о них вы наверняка читали в «СИ»), которых так не хватало заполненной халтурными проектами платформе GBA.

Одной из последних разработок Treasure является Bleach DS: Souten ni Kakeru Unmei, файтинг по одноименному аниме, выпущенный (в январе этого года), как ясно из названия, для Nintendo DS. Возможно, проекту не суждено выйти на Западе, однако фанаты Bleach будут держать пальцы крестиком до последнего, ведь игра того стоит. Журналы Edge и Famitsu поставили игре 7/10 и 31/40 соответственно. Также представители компании высказывались о своем желании разработывать проекты для Nintendo Revolution. Возможно, именно такое сочетание способно явить нам новые, оригинальные на грани безумия, игры? Поживем – увидим. ■

Попробуйте подписаться в редакции, позвоните нам.

(это удобнее, чем принято думать



SYNC



Лучшие цифровые камеры



Хакер



Хакер Спец



Железо



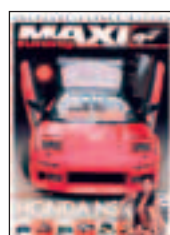
Страна Игр



PC Игры



Мобильные компьютеры



Maxi Tuning



Total DVD



DVD Эксперт



Total Football



Onboard



Mountain Bike Action



Хулиган



Свой бизнес

- ★ Для подписчиков в Москве курьерская доставка **БЕСПЛАТНО** в день выхода журнала
- ★ Дешевле, чем в розницу
- ★ Гарантия доставки и замены в случае потери
- ★ Специальные предложения для подписчиков
- ★ Первый номер подписки высылается по звонку вместе с заполненной квитанцией для оплаты

8-495-780-88-29 (для Москвы)

8-800-200-3-999 (для России)

ВСЕ ЗВОНКИ БЕСПЛАТНЫЕ

Мы работаем с 9 до 18 по рабочим дням

Выпуск подготовил:
Игорь Сонин
zontique@gameland.ru



Крестовый поход Хроно



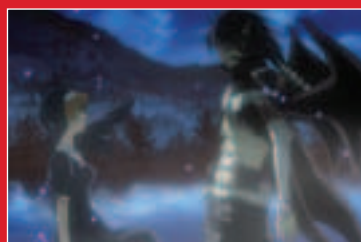
■ Аниме: Крестовый поход Хроно (Chrono Crusade) ■ Режиссер: Ю Ко, 2003 ■ Студия: Gonzo ■ Издатель: MC Entertainment ■ Наш рейтинг: ★★★★★

Ошибка! Стыдно признаться, но дружный коллектив рубрики «Банзай!» опростоволосился. Не так возмутительно, чтобы быть привязанным к позорному столбу «Обратной связи» и побитым камнями, но все равно неприятно. В номере 10(211) мы ошибочно написали, что японское название аниме «Крестовый поход Хроно» (Chrono Crusade) лишилось буквы «о» из-за назревавшего конфликта со Square Enix. Версия убедительная, правдоподобная и общепринятая, но, к сожалению, неверная. Работая над этим материалом, ваш покорный раскопал подлинную историю появления названия, рассказанную со слов создателя манги Дайске Мориямы. Он поступил как настоящий японец: написал название на родном языке («Куроно курсейдо») и потом «перевел» на английский, выкинув букву «о» в слове Chrono с мыслью, что, американцы так, наверное, не говорят. Морияма-сан оформил логотип, показал его редакторам и корректорам, отправил в печать первую главу... и только потом узнал о вопиющей ошибке на обложке.

Не очень-то и хотелось, подумал мангака. Подумаешь, опечатка в логотипе. Американский, а вслед за ним и русский издатель ее исправили: соответствующие названия пишутся с вполне понятной отсылкой к имени греческого бога времени. Случай невероятный, но далеко не единственный. Даже икона аниме-фэндома, дедушка Хаяо Миядзак, в ранних своих лентах валял дурака и допускал вопиющие грамматические ошибки в словах, записанных латиницей (например, «Caligostlo» вместо «Cagliostro»). Потрясающую японскую неграмотность можно найти во многих аниме, стоит только внимательно присмотреться к вывескам и заголовкам в газетах. Манга Death Note закончилась словами «This story is end», а в последних сериях One Piece японцам не дается даже простое имя Фрэнки, его склоняют на все лады джаллиша: то ERANKY, то FRNKY – подобных примеров море. Описанная нелепая случайность, конечно, не портит аниме «Крестовый поход Хроно», но еще капитан Врунгель говорил: как вы яхту на-



ЦВЕТ ВОЛОС РОЗЕТТЫ ВРЕМЕНАМИ МЕНЯЕТСЯ С ЖЕЛТОГО НА ОРАНЖЕВЫЙ И ОБРАТНО.



ТЕМА НЕ РАСКРЫТА

Давно известно, что японцы с восторгом относятся к христианству. Их привлекает эстетика религии: мощные, основательные каменные церкви, полутемные молельни, витражи, кресты, ритуальная одежда. В аниме часто можно встретить служителей веры, но, как правило, в фильмах с названиями вроде «Битва похотливых монашек» или «Господь против зомби». К настоящей религии это имеет довольно пространное отношение, а то и вовсе никакого. Наиболее достоверный персонаж это, пожалуй, Анжела из One Pound Gospel – боксерской манги Румико Такахаси, создательницы «Ранмы 1/2» и «Инуяши». Анжела – настоящая монахиня, которая живет при храме и помогает начинающему спортсмену справиться с личными проблемами. Следует также заметить, что One Pound Gospel считается одной из самых неудачных работ Румико Такахаси и никак не связана с картинкой справа.



► Японская сборная по футболу, быть может, выступит на чемпионате мира и не лучшим образом (а может, и лучшим – на момент сдачи материала известно только о поражении команды в матче с Австралией). Зато японцев поддерживает футбольная легенда, доблестный рисованный капитан Цубаса из одноименного сериала, снятого в середине восьмидесятых. В форме национальной сборной он красуется в рекламе официального напитка сборной – тоника Nuda от компании Kirin. Удивительно, как японцы вообще смогли в этом аниме-сезоне обойтись без сериала про футбол.

АНИМЕ-БОНУСЫ ДЛЯ ЧИТАТЕЛЕЙ «БАНЗАЙ!». СТАТЬИ В ЖУРНАЛЕ – ТОЛЬКО ЧАСТЬ НАШЕЙ РУБРИКИ!



На DVD к этому номеру журнала вы найдете клип The Last Chapter, смонтированный из сцен аниме «Крестовый поход Хроно» на музыку от Within Temptation; клип The Wonders At Your Feet, где на музыку группы Dark Tranquillity наложены кадры из манги Berserk; опенинг второго сезона телесериала Tsubasa Chronicle (песню исполняет Кинья Котани); музыкальный клип на песню Heaven группы Janne Da Arc.



зовете, так она и поплывет. На студии Gonzo взялись экранизировать мангу про монашку с пистолетом, добросовестно отработали полтора десятка серий, догнали изданные тома и сочинили альтернативную, местами глуповатую, концовку. Дайске Морияма, может, и пропустил букву в названии своего произведения (это ему теперь будут напоминать до смерти), но фантазии мангаке не занимать. Действие «Крестового похода Хроно» отправлено в США, в двадцатые годы прошлого века, когда после Первой мировой войны Америка купалась в роскоши. Люди погрязли в пороках, тщетных развлечениях и вредных фантазиях. На защиту нравственности и морали встает Магдаленский орден – отряд вооруженных монашек-спецназовцев. Ревностным верующим от такого аниме лучше держаться подальше: «Крестовый поход Хроно» хоть и использует христианскую атрибутику и терминологию, но настолько вольно, что порой кажется, замени святую воду на квантовый пульсатор – и сериал только выиграет. Словом, монашки из девушек только по форме. Вместо обучения богословию они проходят строевую подготовку, сдают на права и учатся попадать в цель со ста метров из патентованных пистолетов святой церкви. Наша героиня – шестнадцатилетняя Розетта Кристофер, эдакий Эдвард Элрик в юбке. Талантли-

БАТОН «ОСОБЫЙ» – ЛУЧШИЙ ИСТОЧНИК СИЛ ДЛЯ КАЖДОГО ДЕМОНА.



► Рой Ли, продюсер голливудских римейков двух «Звонков», подрядился на творческую переработку еще доброго десятка азиатских фильмов. Стахановскими темпами он хватает все, что плохо лежит. Теперь Рой объединился с Нилом Моритцем, продюсером таких гениальных лент, как «Форсаж», «Двойной форсаж» и «Тройной форсаж: токийский дрейфт». Вместе они получили права на создание американской версии, кто бы мог подумать, «Королевской битвы» – одного из самых противоречивых и громких японских фильмов последнего десятилетия (на основе которого позже была даже создана одноименная манга в пятнадцати томах). Что было бы, если б на острове оказались не японские, а американские школьники? Ответ – в 2008 году. Если, конечно, вы захотите его услышать.



SUPER ShortNews Turbo EDITION

► Как известно, именно японцы ввели в обиход мирового фэндома словечко «мейд-кафе». Так называются кофейни, где посетителям обслуживают дивной красоты девушки (спустившиеся с небес ангельницы?), переодетые в форму горничных позапрошлого века. Но этими заведениями на Акихабаре никого не удивишь. Страна восходящего солнца продолжает развиваться: в Токио открывается закусочная Moe Burger (в вольном переводе – «кавайный гамбургер»), где симпатичные девушки в той же знаменитой форме предложат посетителям нарядные бургеры, изящные сэндвичи и обворожительный кофе. И это еще не предел фантазий. Например, в кафе Swallowtail работают только юноши, изображающие вежливых и предупредительных дворецких, а заведение 80+1 знаменито подчеркнуто деловыми официантками, одетыми в строгие, почти мужские костюмы.



вая, задиристая и темпераментная девушка недолго продержалась бы в настоящем монастыре – а Магдаленскому ордену как раз такие и нужны. С демонами молитвой не сладишь – зато поможет дерзкий нрав, меткий глаз и верная рука. В паре с Розеттой работает красноглазый парнишка Хроно. Его детская внешность и скромный характер обманчивы: на самом деле в обличье застенчивого юноши скрывается опытный и древний демон, перешедший на сторону людей. Хроно потерял свою силу и заключил с Розеттой тайный контракт. Теперь он может черпать энергию из запаса жизненных сил девушки, сокращая отпущенный ей век. На шею Розетта всегда носит часы – воспользовавшись их силой, она выпускает Хроно на волю ценой нескольких лет собственной жизни. Чуть позже к компании присоединятся Стелла Харвенхейт, странствующая охотница на демонов, и Азмария Хендрик, двенадцатилетняя крошка-целительница. В начальных эпизодах сериала веселые монашки играют первую скрипку: от серии к серии герои дурачатся, одной левой разбираясь с недалекими чертями. Около пятнадцатой серии сюжет делает крутой поворот из комедии в драму, а сценаристы уже не считают зазорным насмерть убить кого-нибудь из главных героев. Или сразу двоих. Или троих. Словом, кого угодно,



кого не зовут Азмария. Можно по-разному относиться к двум сторонам «Крестового похода Хроно»: кому-то нравятся легкомысленные вступительные серии, другие рыдают над драматичным финалом, третьи недоумевают, куда делась оригинальная задумка создателя и откуда в аниме столько расхождений с мангой.

В любом случае, аниматоры со студии Gonzo свою зарплату отработали. В своем традиционном стиле они мешают двухмерную анимацию с трехмерными эффектами, которые иногда смотрятся на шесть баллов из пяти, а иногда выглядят неуместно и «выпадают» из общей картины. Пожаловаться не на что, халтура в глаза не бросается, дизайн персонажей «сглажен» для телесериала (что частенько бывает в аниме), а если в «Крестовом походе Хроно» нет диковинных откровений и откровенных диковин – что ж с того? Это всего лишь телесериал. Не стоит требовать от него слишком многого. Девочки в кадре симпатичные, смеются заливисто, одеваются свободно. Оператор не стесняется делать акцент на экстравагантных панталонах Розетты, которые то и дело выглядывают из-под юбки. Таким мог бы стать «Хеллсинг», если бы из молодежной вампирской мистики он вдруг превратился в детскую фантастическую комедию. Нет причин не любить «Крестовый поход», но и потеряет от него голову далеко не каждый. ■

Внимание! Конкурс!

«Страна Игр» совместно с MC Entertainment разыгрывает два первых диска с аниме «Крестовый поход Хроно». Чтобы попасть в число соискателей приза, просто пришлите в редакцию журнала ответ на приведенный вопрос. **Не забудьте указать свои имя, фамилию и обратный адрес с индексом.** Если вы пользуетесь обычной почтой, обязательно сделайте на конверте пометку «Банзай!». Спешите! В жеребьевке примут участие только те письма, которые придут к нам до 1 августа.

Вопрос:

Сначала Дайске Морияма хотел, чтобы действие его манги происходило...

1. На Диком Западе.
2. На Ближнем Востоке.
3. На Крайнем Севере.

Наш адрес: 101000, Москва, Главпочтамт, а/я 652, «Страна Игр», «Банзай!» (ответ лучше отправлять не в конверте, а на почтовой карточке). E-mail: banzai@gameland.ru



Очередной Победитель!

Две майки с изображениями героев аниме получает Инна Маркелова из Татарстана. Больше всего друг на друга похожи сериалы *Love Getchu* и *Ah! Megami-sama*.



► В России была создана и опубликована первая игра «в стиле аниме», да не простая, а одновременно для PC и мобильных телефонов. Интерактивный квест-ужастик «Книга мертвых: потерянные души» построен по канонам японского игропрома: внизу экрана появляется текст, сверху – картинка, а игрок перебирает сюжетные нити для трагической истории молодой английской четы. Графика хоть и выполнена нашими художниками, но выдерживает стиль, только, в отличие от японских игр, эротики и шуток здесь маловато – все больше обнаженка и мистика.



Эльфийская песнь

■ Режиссер: Мамору Камбе, 2004 ■ Наш рейтинг: ★★★★★ ■ Регион: Россия



Не похвалить «Эльфийскую песнь» — все равно что поставить четыре звездочки «Хеллсингу». Журналист, сделавший это, останется честен перед собой, но обречет рубрику на десятки гневных писем от фанатов. Однако, будем откровенны: составленная из штампов, чрезмерно жестокая и слишком кawaii одновременно, эта история девушки-мутанта с раздвоением личности — один из самых переоцененных сериалов в истории аниме. «Эльфийская песнь» добилась невероятной популярности (что характерно, только за пределами Японии) — но какой ценой? Ценой фонтана-

ми бьющей кровищи, бессмысленного насилия, голых теток на экране, натужного сюжета и дешевой гаремной мелодрамы. Сериал популярен так же, как популярна криминальная хроника в новостях. Извините, как переключить на телеканал «Культура»?



Elemental Gelade

■ Режиссер: Сигеру Уеда, 2005 ■ Наш рейтинг: ★★★★★ ■ Регион: США



Elemental Gelade (он же Elemental Gerad в Японии) — аниме, овеянное легендами. На вечную славу его обрекли не какие-то объективные достоинства, а имя одного из персонажей. Куда там Air Geag с девушкой по имени Симка — не тот уровень. В Elemental Gelade есть героиня по имени Сиська (или, в более благородном варианте, Cisca). Ясное дело, любое ее упоминание мгновенно рушит возведенный авторами пафос... впрочем, было бы что рушить. Топорно анимированная и неприятно поставленная история юного воздушного пирата, скопированного с Эдварда Элрика, и целой оравы волшебных

девочек, превращающихся в мистическое оружие, вызовет интерес разве что у поклонников талантливого композитора-многостаночника Юки Кадзиуры или у самых нетребовательных любителей аниме для мальчиков.



Shinigami no Ballad

■ Режиссер: Томоми Мотидзуки, 2006 ■ Наш рейтинг: ★★★★★ ■ Регион: Япония



В начале года телеканал WOWOW пошел на смелый эксперимент: компания решила транслировать аниме, снятое не по манге, а по литературным нетленкам. Пробой пера стал дубль Nambin по Taiki da Noboru Sora по книге Цумугу Хасимото и Shinigami no Ballad на основе рассказов Кейсуге Хасагавы. В обоих сериалах всего по шесть серий, а в DVD-издании «Баллады», соответственно, три диска — по два эпизода на каждом. К коллекционному изданию прилагается книга, с которой все началось, — лиричная история о странствиях девочки-духа Момо и ее спутника, летающего черного кота Даниэля. Серии почти не свя-

заны между собой, и каждая утверждает простую мысль: жить — хорошо, умирать — плохо, но безвременно ушедшие оставляют свой след в сердцах живущих. Безусловно, любители неторопливых и слезливых романтических мелодрам найдут здесь что-то для себя.



интернет-центр
NetLand

Самая правильная атмосфера в городе!

- Более 100 PIII и PIV
- Выделенный оптический канал Интернет 10 Мбит/сек
- Огромная коллекция самых популярных игр всех стилей и направлений
- Игровые приставки, подключенные к гигантским проекционным телевизорам
- Лучшие в России компьютерные турниры и чемпионаты
- Штаб SMS-игры BOTFIGHTERS
- Дискотеки, вечеринки, шоу-программы
- Бильярд, футбол
- Кафе

и многое другое...

**Круглосуточно
понеделник
до 22.00**

г.Москва, Театральный проезд, дом 5
м.Лубянка, Кузнецкий мост,
Центральный Детский мир, 4 этаж
вход со стороны гост. "Савой"
тел. 105-00-21, 781-09-23
www.net-land.ru

ОБРАТНАЯ СВЯЗЬ

ПОЛУЧИТЕ, РАСПИШИТЕСЬ

Три месяца бесплатной подписки получает Настюха за праведный гнев и настойчивую борьбу за равенство полов.

ХОТИТЕ ПОПАСТЬ НА ЖЕЛТУЮ ПЛАШКУ?

Чтобы ваше письмо выбрали письмом номера, не нужно просить нас поставить его на желтую плашку и рассказывать о том, как вы расстроитесь, если мы этого не сделаем. Нет уж. Шантаж не пройдет. Практика показывает: на плашку чаще всего попадают письма, авторы которых и не думали о подобной чести.

ПИСЬМО НОМЕРА



**НАСТЮХА,
РЕСП. КОМИ, Г. ПЕЧОРА**

Здравствуй, странники!

Наверное, я почти единственная, кто будет говорить вам не о моей безумной любви... любви к вам и вашему журналу! А о том, что мне в нем не нравится. Конечно, некоторые симпатии я к «Стране Игр» испытываю. The Sims 2, и все такое... Это на самом деле то, без чего я не представляю своей жизни! Но, но, но... На мой взгляд,

слишком уж много внимания вы уделяете интересам парней! Не кажется ли вам, что в журнале слишком много фотографий полураздетых девушек? Возможно, единственное достоинство этих игр – они, красотки? Простите, конечно, но это абсолютно неинтересно, по крайней мере, мне. Или в этом мире совсем нет клевых игр для клевых девочек? Посмотришь на этих компьютерных барби, и покупать ничего не хочется! Мне (и, я уверена, многим другим тоже) интереснее узнать суть игры,

посмотреть лучшие кадры, а не то, что показываете вы.

Так что задумайтесь там над этим, но только без обид! Кстати, вам, наверное, хочется узнать, как я могу рассуждать о «СИ», если она мне не очень нравится? Просто моя лучшая подруга обожает ваш журнал и покупает каждый его номер. Кстати, Настюшка, привет!

Р. С.: Константин «Wren» Говорун, постригитесь, пожалуйста, а то (не в обиду будет сказано) вы выглядите как девочка!

Р. Р. С.: Даниил Куклев, победитель, попавший на золотую плашку в 210 номере! Я к тебе обращаюсь! Вот ты говоришь, что нельзя критиковать игры? Ха-ха-ха! А сам критикуешь людей! Ладно. Пусть каждый останется при своем мнении. Пусть общество станет разорванной цепью. Но найдется какой-нибудь смельчак, который не побоится и выскажет свое мнение. А знаешь, что ему скажет общество? Нет! Общество скажет: «Вы слабое звено! Прощайте!» Ты этого хочешь? Р. Р. С.: Уважаемая редакция, все равно, что бы я ни говорила... Спасибо вам за то, что есть вы и «Страна Игр».

ПИШИТЕ ПИСЬМА: strana@gameland.ru || 101000 Москва, Главпочтамт, а/я 652, «Страна Игр», «Обратная Связь»

КТО-ТО ЗАЖРАЛСЯ

Привет, «Страна»!

Я вот тут прочитал в одиннадцатом номере, что для того, чтобы попасть на желтую плашку, надо написать что-нибудь про E3 и MGS4. Сказано – сделано. Меня несколько удивили колонки Корнеева и Сонины. Мол, PS3 не стоит тех денег, что за нее просят, а MGS4 – упадок сериала, чуть ли не разочарование года. Пардон, мы еще не знаем точно, что из себя будет представлять новая консоль от Sony (скрестим пальцы в надежде на бесплатный онлайн-сервис) и



какой будет стартовая линейка игр, так что подобные суждения, на мой взгляд, преждевременны. И про новое творение Кодзимы. Неужели Зонт и правда думает, что Хидео – эдакий деревенский простачок, который решил: «А не раскрыть ли мне сюжет нового MGS на E3 2006?» Уверен, у него еще есть пара козырей в рукаве. А эта странная фраза: «Так пропала главная тема всех MGS, «битва идеологий». Не понимаю, почему Сонин сделал такой вывод. Хочется верить, конечно, что это будет действительно последний MGS, а Кодзима наконец сделает что-нибудь новенькое, но это не значит, что четвертая часть окажется плохой,

неправильной, потеряет свою атмосферу или окажется «нудятиной». В общем, напоследок хочется процитировать «Ширли-мырли»:

- По-моему, вы слишком много кушать.
- В каком смысле?
- В смысле зажрались.

cicero,
cicero@k66.ru

ЗОНТ // Не согласен. Я с энтузиазмом воспринял добрую половину игр с E3. За примерами далеко ходить не надо: смотрите материал про Lost Planet в этом номере. Проблема PS3 не в

FAQ

Вопросы, которые вы задаете нам чаще всего, – отвечаем в очередной раз!

? Подскажите, пожалуйста, когда выйдет «Готика 3»?

Оригинальную немецкую версию игры разработчики выпустят в сентябре, версии на других языках будут готовы «чуть позже, в зависимости от страны». Надеемся, что и российская локализация поступит в продажу до конца года.

? Скажите, сколько стоит журнал «Фамицу» в переводе на рубли?

Один номер еженедельника «Фамицу» стоит 450 иен (примерно 100 рублей). Выходящий ежемесячно Famitsu Wave DVD (журнал с DVD) продается по 1100 иен (260 рублей). Наконец, один выпуск Famitsu PS2, который рассказывает только об играх для PS2, обойдется в 590 иен (140 рублей).

? Я хорошо рисую. Хочу стать иллюстратором в «СИ»! Это возможно?

Мы живем в мире, где все возможно. Присылайте свои работы на почтовый адрес редакции или на электронный адрес, указанные в выходных данных журнала. Если вы нам подходите – вам общат.

Возможно, вы заметили, что в последнем обновлении дизайна рубрики появилась возможность вставлять в текст картинки, чем активно пользуются авторы писем в этом номере. Разовьем тему: теперь вы можете присылать нам рисунки, комиксы, фанарт, чертежи, графики и диаграммы. Все это запросто может попасть на страницы «ОС» и, между нами говоря, мы очень любим письма с красивыми рисунками. Только т-с, никому не говорите.

ВЕДУЩИЙ РУБРИКИ

ИГОРЬ СОНИН

ЗОНТ // Мы люди подневольные. Выходит бывало игра, смотришь в почтовый ящик, а там уже письмо от разработчиков: смотрите, мол, какие у нас замечательные картинки есть! Поставьте их в журнал! А как посмотришь, что прислали, стыдно становится – разбой, разврат и голые бабы. А что делать? Сами мы только комиксы к авторским колонкам рисуем. Много вы там «компьютерных барби» видели? То-то же! Мы – за высокую мораль, нравственность и целомудрие. P.S.: «Банзай!» про хентай будет этой осенью.

ВРЕН // В этом мире всем хочется жить хорошо. Для этого людям, как ни странно, нужны деньги. Разработчики игр зарабатывают их на геймерах, большая часть которых – мальчишки. Отсюда и такие картинки в играх и, соответственно, журнале. Кстати, встречаются и исключения. Например, те же The Sims. А еще Nintendogs. Помните номер, где мы шесть полос посвятили этой замечательной игре? Там ни одной компьютерной барби нет. Насчет девочки: если я сделаю себе короткую стрижку, буду выглядеть очень смешно. Коллеги, которые видели меня года два назад, вам это с радостью подтвердят.

НАТАЛЬЯ ОДИНЦОВА // Вряд ли парни-геймеры откажутся играть в Onimusha: Dawn of Dreams, Genji, или, скажем, Final Fantasy XIII. А ведь мы усердно публикуем портреты красавцев-героев вместо того, чтобы поставить лишний скриншот! К чему замалчивать, как выглядят персонажи? Кстати, один из материалов этого номера посвящен как раз особенностям игровой графики.

цене или в отсутствии игр. Просто Microsoft не дает обещаний, но старается ради геймеров. И напротив, политика Sony вызывает только недоумение. Зачем было рассказывать сказки про весенний запуск приставки, когда все уже поняли, что компания не успеет? Почему на E3 не было почти ни одной нормальной игры? Почему графика в играх для PS3 оказалась такой же, как на Xbox 360? Почему из дизайна PS3 исчезают все новые и новые детали? Sony замахнулась на рубль, а ударила на копейку. То же и с Кодзимой. Своими прошлыми играми он поднял планку качества в заоблачные выси – так, что теперь сам до нее дотянуться не может. И, заметьте, я не утверждал, что MGS4 – упадок сериала. Я посмотрел трейлер и напи-

сал, что думаю. Готов объяснить свою позицию в подробностях, но на это уйдет не одна страница. Давайте все-такиждемся выхода игры.

ПИСЬМО НИ О ЧЕМ



Здравствуй, «СИ». Множество раз порывался написать я тебе, но всякий раз передумывал. Причиной являлась вторичность моей идеи. Все, о чем я хотел поговорить, уже было написано, все мнения уже высказывались. Я не хотел писать о том, что десятки раз обсуждалось на форумах, в письмах, колонках. Но другие читатели, видимо, думают иначе.

Шаблонные письма заполнили редакцию. Атакующих много, но все они делятся всего на несколько категорий. Неполный список тем: всех доставшие истории о пиратской продукции, ее продавцах и покупателях; любимые игры (было бы интересно, если бы помимо Final Fantasy и MGS, говорили бы о чем-то менее популярном); критика «СИ» (конструктивная и эмоциональная); похвала «СИ»; и так далее. Иногда приходят различные стишки и рассказы – забавные, но зачастую не несущие какой-либо смысловой нагрузки. Новых тем для обсуждения я не видел столько номеров, что и не сосчитать. Где идеи? Фактически, «СИ» помогает читателям – в каждом номере подсказывают темы для раздумья и призывают писать больше и интереснее. Однако все это проходит мимо ушей (хм, мимо глаз). Редко, но приходят иногда интересные письма, – к сожалению, их мало. Совсем забыл о цели моего письма. To all: дорогие друзья, давайте мое письмо будет последним письмом ни о чем; я не верю, чтобы среди десятков тысяч читателей «СИ» не было никого, кто бы мог придумать что-нибудь оригинальное, давайте подарим нашему любимому журналу лучшую «Обратную связь» из всех, чтоб конкуренты грызли локти от зависти!

P.S.: Хотите, чтобы ваше письмо попало в журнал? Я знаю способ. Обругайте «СИ» как можно более изощренно, а в конце письма напишите, что, мол, вы мое письмо не напечатаете, а если и напечатаете, то половину вырежете, и все, – скорее всего, вы в журнале.

P. P. S.: Начиная со второго абзаца, первая буква

? Подскажите, пожалуйста, как именно подключить к монитору Xbox 360 через VGA-box?

VGA-box не нужен. Нужен специальный кабель, который называется Xbox 360 VGA HDAV Cable и продается в большинстве магазинов, торгующих аксессуарами для Xbox 360. Этот кабель одной стороной подключается к консоли, другой – к монитору. Никакие дополнительные устройства вам не понадобятся.

? Будет ли возможность подключать PS3 к монитору, как Xbox 360?

Сложно сказать. Вопрос упирается в желания Sony: если компания выпустит VGA-кабель, то и возможность будет. А если не выпустит, то напрямую приставку можно будет подключить только к сверхсовременным LCD-мониторам, совмещенным с телевизорами. Так или иначе, обходной путь всегда можно будет найти. После запуска узнаем наверняка.

? Собираетесь ли вы в будущем комплектовать журнал Blu-ray диском?

Не раньше, чем 90% читателей обзаведутся соответствующими приводами. А привод Blu-ray, напомним, сейчас стоит порядка тысячи долларов. Хотя, говорят PS3 будет стоить гораздо дешевле...

Станьте автором «СИ»!



Вы хорошо разбираетесь в играх? Умеете складывать слова в предложения?

Зарабатывайте на своем увлечении!

Гонорары – до \$12 за тысячу знаков.

Имеются вакансии:

- авторы рецензий и превью
- спецкорреспонденты
- авторы в раздел тактики

Нужны специалисты по:

- спортивным играм
- автосимуляторам
- RPG
- стратегиям
- сетевым играм

Резюме ждем по адресу wren@gameland.ru

Иллюстрация: арт-группа LAMP



в предложении – буква названия игры. Угадайте одну из моих любимых игр.

Brain-Killer2006,
Brain-Killer2006@yandex.ru

ЗОНТ // Мы угадали. А вы, дорогие читатели?

В ЗАЩИТУ SONY

Здравствуй! Посмотрел я вчера новый номер вашего журнала, почитал о новой консоли от Nintendo, и пришла мне в голову мысль о том, что в сущности «Большая N» не предлагает ничего столь уж инновационного. Ведь все игры, показанные в Лос-Анджелесе для Wii, – это обычные

платформеры, шутеры, гонки, спортивные недоигры, единственной инновацией которых является способ управления ими. Но прикрути к обычному 2D-платформеру поддержку стилуса, и он не перестанет быть обычным двухмерным платформером, таким же, как 15 лет назад, без каких-то реальных изменений в игровом процессе (это я про Kirby: Power Paintbrush). То же самое и с новыми Metroid, Mario, Zelda. На мой взгляд, по-настоящему оригинальным может быть лишь проект, привносящий что-то новое в геймплей и дизайн, а не просто предлагающий новый способ управления старыми игровыми концепциями. Если осознать это и не поддаваться всеобщему восторгу касательно новой приставки Сатору Иваты, то станет ясно, что самые оригинальные проекты можно будет увидеть на консоли от Sony. Ведь в нынешнем поколении приставок именно на PS2 можно поиграть в самые необычные и оригинальные игры – Shadow of the Colossus, ICO, Rez, Fantavision, Okami и другие. Пока на приставках Sony будут появляться творения Фумито Уеды и Кендзи Кайдо, Кейты Такахаси, Тецуи Мидзугути и студии Clover, именно PlayStation останутся самыми инновационными консолями в плане игр. Я уверен, что во время TGS'06 будет анонсирована не одна и не две оригинальные игры, как от независимых разработчиков, так и от самой Sony. И тогда станет очевидно, что PS3 будет приставкой для настоящих геймеров, а Wii – игрушкой для неискушенных казуалов.

Сергей Ряписов,
gil0@rambler.ru

ЗОНТ // Вы указываете на достоинства PlayStation 2 (которые, в общем, никто не оспаривает) и из этого делаете сомнительный вывод о качестве игр для PlayStation 3. А ведь Sony уже показала все, что могла. И если самым ярким впечатлением выставки для многих стал «гигантский вражеский краб» из Genji 2, значит дело плохо. Ваша логика понятна, но не подкреплена играми-доказательствами. Посмотрим, что будет на TGS.

ВРЕН // Все правильно, но я уверен, что упомянутые разработчики (кроме штатных

ОШИБКА!

«Страна Игр», номер 11(212), страница 3



НА САМОМ ДЕЛЕ

Илья Вайнер, ведущий рубрики «Дайджест», не сдал рубрику к дедлайну. Нам пришлось срочно править план номера и заменять «Дайджест» на подвернувшийся под руку спецрепортаж. От этого мы очень расстроились и начали искать наемного убийцу. Теперь холодный труп Вайнера-младшего со сломанной шеей лежит в колодце. Рубрика, конечно, никуда не денется, но отнеситесь с пониманием: вышла заминка. Да и с трупом что-то делать надо...

КТО ВИНОВАТ

Илья Вайнер



Думаете, что нашли ошибку в «СИ»? Сообщите об этом на почтовый адрес errors@gameland.ru. Не забудьте указать номер предательской страницы и номер журнала.

сотрудников Sony) готовят игры и для Nintendo Wii. Большая их часть это официально подтвердила.

СТРЕЛБА ИЗ ФОТОРУЖЬЯ

Здравствуй, дорогая «Страна Игр». После прос-

SMS

ОТВЕТ

Напишите свой вопрос на номер:

+7 (495) 514-7321

Услуга бесплатная, вы оплачиваете только работу вашего оператора.

Что такое «оффлайн»?

Противоположность «онлайн». «Онлайн» означает «на линии», то есть «через Сеть». И наоборот, «оффлайн» используется для указания на то, что доступ к Сети в этом случае не нужен.

Подскажите, пожалуйста, как произносится Wii.

Англичане произносят как слово «We» (отсюда шутка: в России приставка должна называться «Nintendo Мы»). Ре-

дакция «СИ» говорит по-русски и произносит Wii как первые два звука в слове «Виктор».

Когда выйдет Suikoden V в Европе? Устал ждать!

Европейское отделение Konami обещает выпустить игру осенью.

Хочу сделать красные штучки около глаз как у Рено и ходить с ними! Думаете, будет смешно?

Думаем, будет.

Есть приобретаешь PSP в Китае, велик ли шанс купить «некачественную» консоль?

Не больше, чем в России. Что в Китае, что к нам PSP везут с одних и тех же заводов-производителей Sony. Поэтому и вероятность брака одна и та же.

Я слышал, что CPU у Xbox 360 с 2007 года будут делать по 65-нм технологии. Так что же, будет обновление консоли как PS2 slim?

Вряд ли. Внутри белой коробки будет стоять другой процессор, вот и все. Нам, игрокам, от этого не будет ни жарко ни холодно.

Прочитал в Интернете, что PS3 будет стоить 25 тыс. рублей. Не верится... Дешево!

Официальная европейская цена приставки – 599 евро или, соответственно, 20500 рублей. Нам тоже не верится, но по прямо противоположной причине.

БЛАГОДАРИМ ЗА ПИСЬМА!

ЕСЛИ ВАШЕ ПИСЬМО НЕ ПОПАЛО НА СТРАНИЦЫ ЖУРНАЛА, ЭТО НЕ ЗНАЧИТ, ЧТО МЫ ЕГО НЕ ПРОЧИТАЛИ. НА РАБОЧЕМ СТОЛЕ ОСТАЛИСЬ ПИСЬМА ОТ

Алексея Безнурова (дайте же и другим попасть в журнал!), Алекса Изи, Мусы Арчакова, Андрея Пучкова, Максима Шабалина, Роксаны Васильевой, Евгения Губа, Дмитрия Кузнецова, Радомира Купфера, Спартака Арутюняна а также сетян с никами Mysterio, UNIN, Dark, GreyP, Silens и многих других. Пишите нам, мы вас читаем.

мотра двух телепрограмм про папарацци у меня в голове появилась гениальная мысль. Идея в том, чтобы сделать игру на основе жизни простого папарацци. Я, конечно, понимаю что вы бы мне сказали «пойди и сделай, раз такой умный». Я не силен в создании игр, так что передайте это каким-нибудь крутым разработчикам! Игра должна напоминать GTA, где ты бы гонялся за звездами и пикантными снимками по всему городу (Лос-Анджелесу). Также должна быть развита боевая система, чтобы отбиваться от охраны застенчивых звезд и от конкурентов из других журналов. Еще должны быть погони, гонки и всякие приключения на машинах, которые только можно придумать (например, оторваться от разъяренного мужа Бритни Спирс, который хочет вытрясти из тебя душу за то, что ты заснял его на толчке в общественном туалете). Задания в игре будут присылаться по пейджеру или телефону (например: быстрее направляйся в аэропорт и сделай снимки Киану Ривза раньше остальных). Цель игры – стать самым известным папарацци или самым скандальным папарацци. Может получится неплохой stealth/action.

Алексей Фандеев,
fandeev.lesha@mail.ru

ЗОНТ // Это должен быть приквел Dead Rising, и в конце все знаменитости превращались бы в зомби.

ВРЕН // А мне нравится идея закупить права у звезд (например, у девочек из группы Тату) на их реальные фотографии в обнаженном виде и использовать в игре. Жаль только, что рейтинг Adult ей в итоге присвоят. Но мне все равно продадут.

ИНАЯ РЕАЛЬНОСТЬ

Здравствуйтесь, получатели моего письма. На одной из пар в институте мне пришла в голову идея, о которой я хочу вам поведать. Учитывая современные технологии, она мне кажется технически несложной, но при воплощении в жизнь она стала бы бесценна. Замысел таков: на поле (к примеру, для гольфа) или в каком-нибудь здании по периметру ставятся датчи-



ки, которые фиксируют и передают в консоль данные о движении двух объектов (объекты указаны на схеме восклицательными знаками). Это пистолет и шлем. Данные обрабатываются приставкой, и готовое изображение передается на мини-мониторы, расположенные на лобовом стекле шлема. Таким образом, передвигаясь по полю на своих двоих и видя на экранчиках перед глазами совершенно другое изображение (вместо поля – локация Resident Evil 3, например), игрок испытал бы доселе невиданные ощущения непосредственности, причастности и опасности. Конечно, создание такого устройства было бы недешевым, но желающих попробовать себя в роли истребителя зомби было бы не меньше, чем желающих покататься на американских горках.

da ya sam,
svints@mail.ru

ЗОНТ // Есть один недостаток, который мгновенно разрушит эффект присутствия: в вымышленном мире вы не сможете ни к чему прикоснуться. Наверняка первое, что захочет сделать человек в мире Resident Evil 3, – это осторожно выглянуть из-за угла. Вместо этого он провалится «внутри» несуществующего здания. Я не хочу даже начинать перечислять остальные трудности, с которыми столкнутся создатели этого аттракциона. Безусловно, виртуальная реальность – технология завтрашнего дня. Другое дело что первые опыты с любой новой технологией всегда оставляют желать лучшего.

ВРЕН // Надо использовать технологию для футбольного симулятора. Нацепить на противников скины членов сборной Бразилии и наслаждаться!

Что за приставка такая – Virtual Boy?

Консоль от Nintendo, запущенная в 1995 году. Прибор монтировался на столе и выводил двухцветное, истинно трехмерное изображение (как Metal Gear Acid 2 с очками), которое мог увидеть каждый, прильнувший к специальным окулярам. Приставка с грохотом провалилась в США и Японии и была заброшена уже на следующий год.

Как подключить PSP к компьютеру?

В верхней части PSP есть разъем формата mini-USB. Соединяете его с компьютером посредством USB-кабеля, выбираете в меню приставки пункт Settings/USB Connection (Настройки/Соединение USB), и все работает.

А зачем PSP нужен ИК-порт? Он же ничего не передает.

Компания собиралась поддерживать его в последующих версиях прошивки. Ждем.

Можно ли читать книги на PSP с прошивкой 2.5 и выше, если да, то как?

В официальных прошивках от Sony нет встроенной «читалки». Но народным умельцам все по плечу! На нашем диске вы найдете специальную программу, которая конвертирует txt-файлы в картинки формата JPG. Это не очень удобно (нужна карточка памяти большого объема), но вполне доступно.

Очень хочу игру Bleach для

DS! Можно ли как-нибудь заказать ее из Японии?

Можно, конечно. Наш любимый магазин Lik-sang.com пришлет ее вам за \$49.90.

Вы заметили, что у телефонной трубки Данте нет провода? Довольно странно для такой старой модели.

Но Данте же КРУТОЙ. Ему можно.

На Xbox вышли уже, по моему, все лучшие FPS

Станьте членом нашей команды!

Мы предлагаем постоянную работу в самом успешном игровом журнале России.

Оплата – выше средней по индустрии!

Большие перспективы – в нашем издательском доме 17 журналов!

Теплая, дружеская атмосфера!



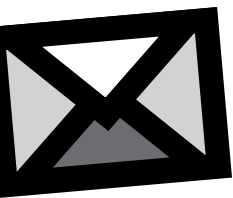
«Делайте журнал вместе с нами!»

Имеются вакансии редакторов и ведущих рубрик.

Нас интересуют люди:

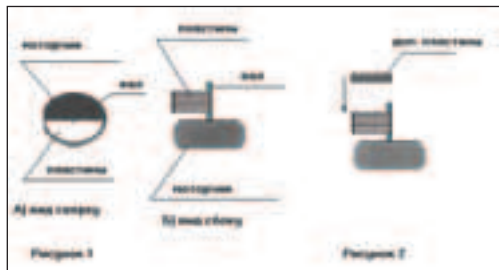
- С опытом работы в игровых изданиях
- С опытом редакторской работы
- Разбирающиеся в компьютерных и видеоиграх

Резюме ждем по адресу wren@gameland.ru



ОБРАТНАЯ СВЯЗЬ

Не проходите мимо! Дискуссия продолжается на онлайн-форуме «СИ». Ждем вас на <http://forum.gameland.ru>



КАК СВЕСТИ ЕГО С УМА

Привет! Наверное, сейчас главная тема всех писем это прошедшая Е3 и война консолей. Я же хочу поделиться идеей, которая неожиданно пришла мне в голову и была с легкостью реализована. Суть вот в чем: многие из тех, кто проводит время с геймпадом в руках, привыкают к вибрации. Вернее, к силе вибрации. Конечно, в некоторых играх отдача сильнее, чем в других, но это все равно привычно. Моя идея абсолютно проста, и осуществить ее сможет любой, кто хоть раз разобрал джойпад и потом смог собрать его обратно.

Все очень просто. Практически у каждого из нас есть пара (а то и больше) поломанных контроллеров – под кроватью, на балконе или в коробке из-под обуви на нижней полке шкафа. Так вот:

1) Раскручиваем старый геймпад (не важно, от PS или PS2, они сделаны по одному стандарту), находим внутри два моторчика с прикрепленными на валиках пластинами. Снимем пластины. Сделать это несложно и руками, но можно поддеть их отверткой.

2) Разбираем рабочий джойпад и добавляем к уже имеющимся на моторчиках пластинам столько пластин, сколько поместится. Лично я увеличивал количество пластин почти вдвое. После такой операции джойстик начинает вибрировать мягче, но значительно сильнее, что весьма преобразует качество вибрации. Каждый может подбирать количество пластин сам, на свой вкус.

Мне кажется, это заинтересует многих. И тогда не только мой джойстик будет сходить с ума.

Лукас Кейн,
skree@land.ru

ЗОНТ // Признаться, один раз я разобрал джойпад... но не смог собрать его обратно. Так что отправляю идею кулибиным среди читателей. Если вибрация перестала вас удовлетворять, попробуйте вернуть былые ощущения этим оригинальным методом.

ВЕРНИСЬ, БХАЙ-БХАЙ!

Доброго времени суток. Я стараюсь постоянно покупать ваш журнал. Он, в отличие от многих других, представляет собой целый кладезь информации для искушенных и неискушенных геймеров. У вас можно найти информацию на целую гору тем. Для хардкорщиков есть киберспорт, для любителей японской культуры – аниме и игры из Страны восходящего солнца. Думаю, благодаря вам тысячи российских подростков приобщились к культуре Японии. Но когда вас спрашивают, почему вы выдвигаете японскую культуру, вы отвечаете, мол, восточная культура для европейского человека не изучена. Парирую: не одной Японией славен Восток. Почему у вас нет рубрики про Китай или, скажем, про Тайланд? Ничуть не хуже, по моему мнению. Помнится, в одном из первоапрельских номеров вы писали про культуру Индии. Может, сделаете что-нибудь подобное?

Lefant,
ellefant@atkn.net

ЗОНТ // Дело в том, что Япония – это рай для геймера. А в Китае и Таиланде (например) дела с видеоиграми, интерактивными развлечениями и анимацией обстоят гораздо хуже. Но мы помним о других восточных странах и планируем рассказывать об их культуре в рамках «Банзая!». **ВРЕН //** Моя голубая мечта – организовать поездку корреспондентов «СИ» на компьютерно-игровые выставки в Южной Корее и Китае. Вот тогда то можно будет обо всем и рассказать! ■

SMS

БИТВА

Присылайте свой выбор на телефон:

Услуга бесплатная. Вы оплачиваете только работу своего оператора.

+7 (495) 514-7321

Возможно, вы заметили, что в журнале теперь нет рубрики про игры для мобильных телефонов. В связи с чем вопрос: стоит ли нам вернуть ее или лучше отдать две полосы под что-то иное?

Судьба журнала зависит от вас.

Выскажите свое мнение! В сообщении должны быть слова «SMS-битва» и ваш выбор: вернуть «Мобилки» или похоронить «Мобилки»



Подведение итогов – в номере 16(217).

Принц Персии уложил Ларочку на лопаточки. За перса проголосовало 46 человек, за англичанку – 36.



современности. Возник вопрос: а почему на нем нет F.E.A.R. и Quake 4?

Потому что их выпустили для Xbox 360. Вернее, «выпустили» только Quake 4, а F.E.A.R. выходит в начале следующего года.

Вам не кажется, что в будущем игры для Xbox 360 будут выходить на четырех и более дисках? Поскольку обычные DVD морально устареют, и игры на них влезать не будут.

Нет, не кажется. Посмотрите на демо-версию Lost Planet: при выдающейся графике она занимает всего 300 мегабайт. Все зависит от разработчика: кто умеет эффективно использовать размер на диске, у того игра уместится, а кто не умеет, тому и Blu-ray будет мало.

Как на Xbox 360 запускать игры от Xbox?

Достаточно вставить диск с игрой от первой Xbox в привод, и приставка сама все за вас сделает.

Уважаемая «СИ»! Объясните, пожалуйста, чем отличается DVD+R от DVD-R и DVD+RW от DVD-RW?

Исторически «минусовые» DVD были первым форматом, предложенным Pioneer. Позже Sony и Philips запустили альтернативный DVD+R/DVD+RW. С пользовательской точки зрения форматы ничем не отличаются, и большинство владельцев DVD-приводов даже не подозревают о существовании разных видов

дисков. Если в двух словах, тот DVD-R/DVD-RW – это устаревший, но надежный формат, созданный для лучшей совместимости с древними приводами, а DVD+R/DVD+RW – новый, улучшенный формат, который может не поддерживаться устройствами, появившимися на заре эпохи DVD.

Правда ли, что в России консоли теряют свою популярность? На PS one играли все, а PS2 многие вообще не видели.

Нет, неправда. На самом деле рынок консольных игр небыстро, но стабильно растет. И потом, как можно сравнивать приставки разных поколений? Так вы в 2010 году будете сетовать, что «на PS2 играли почти все, а PS3 многие вообще не видели».

Скажите, где будет Silent Hill: Origins?

Приквел к сериалу Silent Hill выйдет только на PSP в следующем году.

Ответьте, пожалуйста, бу-

дет ли игра Dreamfall: The Longest Journey выпущена на русском языке?

Будет. Игра сейчас на озвучании; локализация от «Нового диска» и Lazy Games появится в продаже осенью этого года.

Брат мне сказал, что видел Gran Turismo 4 для PC. Такое возможно?

Нет. Известный факт: все игры сериала Gran Turismo выходили и будут выходить только на PlayStation.

ЗАКАЗ ЖУРНАЛА В РЕДАКЦИИ

КАК ОФОРМИТЬ ЗАКАЗ?

1. Заполнить купон и квитанцию
2. Перечислить стоимость подписки через Сбербанк
3. Обязательно прислать в редакцию копию оплаченной квитанции с четко заполненным купоном любым из перечисленных способов:

- по электронной почте: subscribe@glc.ru;
- по факсу: 8.495.780.88.24
- по адресу: 119992, Москва, ул. Тимура Фрунзе, д. 11, стр. 44-45, ООО «Гейм Лэнд», отдел подписки.

ВНИМАНИЕ:

Подписка оформляется в день обработки купона и квитанции.

- купоны, отправленные по факсу или электронной почте, обрабатываются в течение 5 рабочих дней.

- купоны, отправленные почтой на адрес редакции обрабатываются в течение 20 дней.

Рекомендуем использовать электронную почту или факс.

Подписка производится с номера, выходящего через один календарный месяц после оплаты. Например, если вы производите оплату в сентябре, то подписку можете оформить с ноября.

По всем вопросам, связанным с подпиской, звоните по бесплатным телефонам:

8-495-780-88-29 (для москвичей) и 8-800-200-3-999

(для регионов и абонентов МТС, Билайн, Мегафон).

Все вопросы по подписке можно присылать на адрес: info@glc.ru

Подарки новым подписчикам

Торопитесь! Первые 30 счастливых получают наборы от NIVEA.

Успокаивающий гель для умывания NIVEA for Men для чувствительной кожи

Успокаивающий бальзам после бритья для чувствительной кожи NIVEA For Men

Гель для бритья для чувствительной кожи NIVEA For Men



Стоимость заказа:

Страна Игр + DVD:

1740р – за 6 месяцев

3360р – за 12 месяцев

ПОДПИСКА ДЛЯ ЮРИДИЧЕСКИХ ЛИЦ

www.interpochta.ru

Москва: ООО "Интер-Почта", тел.: 500-00-60

Для получения счета на оплату подписки нужно прислать заявку с названием журнала, периодом подписки, банковскими реквизитами, юридическим и почтовым адресом, телефоном и фамилией ответственного лица за подписку.

ПОДПИСНОЙ КУПОН

Прошу оформить подписку на журнал Страна Игр+DVD

на месяцев
начиная с _____ 200_ г.

Доставлять журнал по почте на домашний адрес

Доставлять журнал курьером на адрес офиса (по г. Москве)

Подробнее о курьерской доставке читайте ниже*

(отметьте квадрат выбранного варианта подписки)

Ф.И.О. _____

дата рожд. . . г.

АДРЕС ДОСТАВКИ:

индекс _____

область/край _____

город _____

улица _____

дом _____ корпус _____

квартира/офис _____

телефон (_____) _____

e-mail _____

сумма оплаты _____

* Курьерская доставка осуществляется только по Москве на адрес офиса. Для оформления доставки курьером укажите адрес и название фирмы в подписном купоне.

Извещение

ИНН 7729410015	ООО «Гейм Лэнд»
ЗАО ММБ	
р/с № 40702810700010298407	
к/с № 30101810300000000545	
БИК 044525545	КПП - 772901001
Платательщик _____	
Адрес (с индексом) _____	
Назначение платежа	Сумма
Оплата журнала « Страна Игр + DVD »	
с _____ 200_ г.	
Ф.И.О. _____	
Подпись платателя _____	

Кассир _____

Квитанция

ИНН 7729410015	ООО «Гейм Лэнд»
ЗАО ММБ	
р/с № 40702810700010298407	
к/с № 30101810300000000545	
БИК 044525545	КПП - 772901001
Платательщик _____	
Адрес (с индексом) _____	
Назначение платежа	Сумма
Оплата журнала « Страна Игр + DVD »	
с _____ 200_ г.	
Ф.И.О. _____	
Подпись платателя _____	

Кассир _____

в продаже с 19-го июля

В СЛЕДУЮЩЕМ НОМЕРЕ



Брайан Салливан когда-то работал над Age of Empires и видимо, с тех пор сохранил страсть к медным щитам и шлемам с конскими хвостами. Впрочем, античная тема всегда пользовалась популярностью у разработчиков. Мы исследуем влияние древнегреческих мифов на игровую индустрию, а заодно рассматриваем наиболее свежий проект данной тематики, Titan Quest – одну из самых обещающих action/RPG этого года.

KEEPSAKE

Что же случилось в магической академии? Ищем ответ вместе с героиней этой adventure.



PRO EVOLUTION SOCCER 6

Шестая часть прославленного футбольного симулятора – на консолях нового поколения.



LINEAGE 2 – CHRONICLE 5: OATH OF BLOOD

Пятое дополнение к популярной MMORPG принесет множество новшеств.



THE SECRETS OF DA VINCI: THE FORBIDDEN MANUSCRIPT

Мистический квест, действие которого происходит в эпоху Возрождения.





Редакция оставляет за собой право без предупреждения изменить содержание следующего номера.

DARK MESSIAH OF MIGHT OF MAGIC

Второй после Heroes of Might and Magic V козырь Ubisoft в деле возрождения некогда популярной вселенной. По традиции, обе игры хоть и разных жанров, но связаны сюжетно.



GEARS OF WAR

Этот боевик о роботах занял центральное место на пресс-конференции Microsoft перед E3. Корпорация делает на него ставку в грядущей войне Xbox 360 с PlayStation 3. Не зря, наверное.



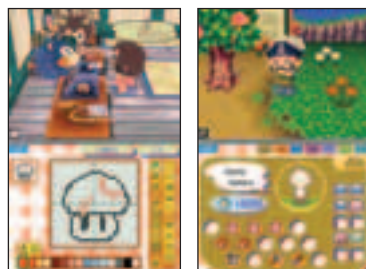
SHADOWRUN

Сетевой FPS в знаменитом киберпанковском мире готовит для нас Microsoft.



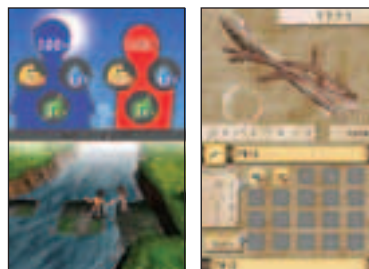
ANIMAL CROSSING WILD WORLD

За что четыре миллиона геймеров выбрали эту игру? Ответ ищите в нашей рецензии.



LOST IN BLUE

Мальчик и девочка попали на необитаемый остров. Их задача – выжить!



SYPHON FILTER: DARK MIRROR

Новая часть знаменитого шутера вышла на PSP. Достояна ли она имени Siphon Filter?



В УНИКАЛЬНОЙ ТЕЛЕВИЗИОННОЙ ПРОГРАММЕ

РЕБЁНОК РОБОТ

ГОТОВЫ ЛИ ЗВЕЗДЫ
СТАТЬ РОДИТЕЛЯМИ?



С 14 ИЮНЯ
КАЖДУЮ СРЕДУ

20:00



Хочешь стать героем программы? Звони: 8 (495) 7837300

СУПЕРЖУРНАЛ О ФУТБОЛЕ

ФУТБОЛ КАК СТРАСТЬ

TOTAL Football №6 Июль 2006

www.totalfootball.ru

ФИНАЛ ЧМ-2006 ЖАЖДА ПОБЕДЫ УВИДЕТЬ БЕРЛИН И УМЕРЕТЬ

РОНАЛДО: Я ЗАСТАВЛЮ ВСЕХ ЗАТКНУТЬСЯ

РОНАЛДО - АРГЕНТИНСКИ - КРАСОТА И НИКАКИХ ПОНТОВ

ФУТБОЛЬНАЯ РАЗВЕДКА ЛУЧШИХ КЛУБОВ БЫВШЕГО СССР

ТОТТИ КРЕСПО ДАВИДС БЕКХЭМ МАРАДОНА СОРИН РУНИ



На DVD-диске:
Лучшие голы десятилетия
английской Премьер-лиги

В ИЮЛЬСКОМ НОМЕРЕ:

ЗВЕЗДА

Роналдо просит всех заткнуться

ТЕМА НОМЕРА

90 потрясающих фактов из истории ЧМ

АРГЕНТИНА АТАКУЕТ

Двадцать лет в мечтах о победе

ЗВЕЗДА

Почему уходит Зидан?

ФУТБОЛЬНЫЙ МЕНЕДЖЕР

Главный приз – поездка на финал
Лиги чемпионов!

А ТАКЖЕ В НОМЕРЕ:

Коллина, Колыванов, Квинси, Бесков, Танасьевич и другие.



Во Власти Качества

Идеальное изображение



LG
www.lg.ru



TECHNOTRADE

(495) 970-13-83
www.technotrade.ru

МОСКВА: Аксион (495) 784-72-24; Архис (495) 980-54-07; Белый Ветер ЦИФРОВОЙ (495) 730-30-30; Дилейн (495) 969-22-22; Илайн (495) 941-61-61; Компания Мир (495) 780-00-00; М Видео (495) 777-77-75; НеоТорг (495) 363-36-25; Никс (495) 216-70-01; Олди (495) 284-02-38; Радиокомплект-компьютер (495) 953-81-78; Сетевая Лаборатория (495) 784-64-90; СтартМастер (495) 967-15-15; Ф-Центр (495) 105-64-47; Destech Computers (495) 970-00-07; NT-Computer (495) 970-19-30; Polans (495) 755-55-57; ULTRA Electronics (495) 775-75-66 USN-Computers (495) 221-72-68; **БАРНАУЛ:** Компания Майлл (3852) 24-45-57; К-Трейд (3852) 66-69-00; **БЛАГОВЕЩЕНСК:** GStm (4162) 37-56-56; **ВЛАДИВОСТОК:** DNS (4232) 30-04-54; **ВОЛЖСКИЙ:** Кибер (8443) 31-35-60; **ЕКАТЕРИНБУРГ:** Белый Ветер (343) 377-65-18; **ИРКУТСК:** Компек-Компьютерс (3952) 25-83-38; **КАЗАНЬ:** Алгоритм (8432) 73-77-32; **КИРОВ:** ТехПром (8332) 35-13-26; **КРАСНОДАР:** Владос (8612) 10-10-01; Окей Компьютер (8612) 15-11-44; **КРАСНОЯРСК:** Аверс (3912) 560-561; Компания Старком (3912) 62-33-99; **НИЖНИЙ НОВГОРОД:** ЮСТ (8312) 78-55-78; **НОВОСИБИРСК:** Дладема (3832) 35-62-73; Зет НСК (3832) 12-51-42; Компания Готти (3832) 11-00-12; Ливел (3832) 20-06-45; **ОМСК:** Бизнес Техника (3812) 23-33-77; Инсист (3832) 53-16-17; **ПЕРМЬ:** ГАСКОМ (3422) 36-37-75; Матрица (3422) 108-108; **ПЕНЗА:** Формоза (8412) 54-40-42; **РОСТОВ-НА-ДОНУ:** Zenit (8632) 72-66-50; Технополис (8632) 90-31-11; UniTrade (8632) 97-30-14; **САРАНСК:** ООО «Навигатор» (8342) 32-82-82; Тест (8342) 24-05-91; **САРАТОВ:** АТТО (8452) 44-41-11; КомпьюМаркет (8452) 26-13-14; **САМАРА:** Акрус (8462) 70-08-11; ГЕОС (8462) 70-65-65; Прагма (8462) 70-17-01; **ТОЛЬЯТТИ:** Оливко (8482) 25-00-00; Прагма (8482) 70-17-01; **ТОМСК:** Интакт (3822) 56-00-56; **ТЮМЕНЬ:** Арсенал (3452) 46-47-74; **УЛАН-УДЭ:** Снежный Барс (3012) 43-00-00; Фриком (3012) 55-19-18; **УЛЬЯНОВСК:** ООО «Раздолье» (8422) 41-28-82; **УФА:** Класас (3472) 91-21-12; **ЧЕЛЯБИНСК:** Дайвер (3512) 34-46-93; Найфл (3512) 61-22-91; Никс-ЭВМ (3512) 32-63-50;

RISE OF NATIONS

RISE OF LEGENDS



СТРАНА
NTP



Microsoft

СТРАНА
NTP



TOM CLANCY'S

SPLINTER CELL

DOUBLE AGENT



СТРАНА ИГР || 18 | 214 || ИЮЛЬ || 2006

Bioshock || **Lost Planet** || **Tom Clancy's Splinter Cell: Double Agent** || **Dead Rising** || **Fallout 3** || **Loco Roco** || **Worms: Open Warfare** || **Metal Gear Acid 2** || **Rise of Nations: Rise of Legends** || **Sacred 2**