

СТРАНА ИГР

В НОМЕРЕ

В РАЗРАБОТКЕ:

Dark Messiah of Might and Magic | Gears of War | Devil Summoner | Dungeon Runners | Dead Island | Star Trek: Legacy | Hero Online | Shadowrun | Final Fantasy III | Alone in the Dark | Thrillville | Pro Evolution Soccer 6 | Wild Summer | El Matador

ОБЗОРЫ:

Animal Crossing: Wild World | Lost in Blue | Syphon Filter: Dark Mirror | The Secrets of Da Vinci | Keepsake | Desperados 2: Coopers Revenge | NBA Ballers Phenom | Mario & Luigi: Partners in Time | Kingdom Hearts 2 | Syphon Filter | Twisted Metal 2

2 ПОСТЕРА

НАКЛЕЙКА

УНИКАЛЬНЫЙ ДИСК



GameLand Magazine



ЖУРНАЛ О ЛУЧШИХ КОМПЬЮТЕРНЫХ И ВИДЕОИГРАХ

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

14#215 | ИЮЛЬ | 2006

Kingdom Hearts 2

обзор

Герои Disney и Square Enix в ролевом суперхите

ХИТ!?

Dark Messiah of Might and Magic

Возвращение в Асхан

Syphon Filter: Dark Mirror

Карманная война с террористами

На DVD:
клиент MMO RPG

«Сфера»

месяц
бесплатной
игры

ТЕМА НОМЕРА

Titan Quest

МИФЫ ДРЕВНЕЙ ГРЕЦИИ

Геракл, Афродита и минотавры – лучшие друзья геймеров.

HEROES OF

MIGHT & MAGIC V

Новая часть тактики по «Героям»!

УВЕ БОЛЛ

Главный злодей игровой индустрии.

Mario & Luigi: Partners in Time

Усатые временные аномалии

Видеоинтервью
с разработчиками
Halo 3
на DVD

Final Fantasy III

Двухэкранный римейк 8-битной классики

ХИТ!?

Gears of War

Тактический шутер для Xbox 360



Купи русский EverQuest II в августе
и получи ботинки бесплатно!*



EVERQUEST II

ПО-РУССКИ

eq2.akella-online.ru



EverQuest II, культовая игра, завоевавшая миллионы поклонников по всему миру, заговорила на твоём родном языке. Теперь у тебя есть возможность по-настоящему погрузиться в огромный сказочный мир, полный опасностей и приключений!

* Подробности на сайте eq2.akella-online.ru Рекомендованная цена 549 рублей



М.Видео

БУДЬ С НАМИ

©2004-2006 Sony Online Entertainment LLC. EverQuest, SOE and the SOE logo are registered trademarks and "Where Adventure Comes Alive" is a trademark of Sony Online Entertainment LLC. All other trademarks are properties of their respective owners. All rights reserved.



СЛОВО РЕДАКТОРА



Всем привет!

Этот номер мы делали в самый разгар чемпионата мира по футболу. Команды России на турнире не было, так что журнал болел за Украину; поначалу это спортсменам из братской республики даже помогало, но затем вся редакция отправилась играть в Kingdom Hearts 2, отвлеклась от трансляции матча, и этим шансом тут же воспользовались итальянцы!

Тема номера – рецензия на масштабную action/RPG в духе Diablo. К ней прилагается любопытный спецматериал о влиянии античной культуры на игровую индустрию. К слову, в следующем выпуске «Страны Игр» вас ждет большой материал о другом «древнегреческом» проекте – боевике God of War 2 для PS2.

Как мы и обещали две недели назад, в этом номере запущены две новые рубрики. Первая посвящена MMO-играм. Ищите в ней свежие новости о лучших MMORPG, а в дальнейшем – и тесты новых вещей, и советы по уже зарекомендовавшим себя проектам. Вторая предназначена для тех геймеров, кто увлекается чтением книг и походами в кинотеатры. Плотный материал посвящен творчеству печально известного режиссера Уве Болла. Если вам казалось, что хуже The House of the Dead и Alone in the Dark ничего быть не может, трепещите – в этом году выходит экранизация Dungeon Siege!

На этом совершенствование «СИ» не завершится – у нас кипит работа над другими дополнительными рубриками. А арт-директор обещает к сентябрю полностью обновить дизайн всего журнала.

Поклонников культуры Страны восходящего солнца в номере ждет пара приятных сюрпризов. О симуляторах электричек Densha de Go вам расскажет наш главный японовец Валерий Корнеев. Художники и дизайнеры игр Страны восходящего солнца и примкнувшей к ней Кореи – тема статьи Натальи Одинцовой. Фанатам PC-игр рекомендую обратить внимание на репортаж о поездке в екатеринбургскую студию Target, к создателям «Магии войны». Наконец, в этом номере мы впервые публикуем сразу четыре авторские колонки. Опросы читателей показали, что рубрика пользуется огромной популярностью. А раз так – отчего же не расширить ее?

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	polosatv@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

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 Аলেখина	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

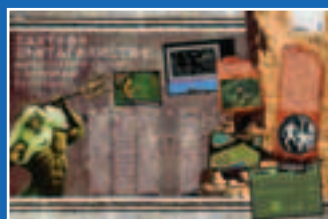
Доступ в Интернет: Компания Zenon N.S.P. <http://www.aha.ru>; Тел.: (495)250-4629
Типография: ОУ «ScanWeb», Korjalankatu 27, 45100, Kouvola, Finland, 246

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.

В НОМЕРЕ



Мифы Древней Греции

Отголоски древнегреческих мифов можно найти во множестве игр, хотя бы и в виде известных чудовищ – вспомнить только Heroes of Might & Magic. Но знаете ли вы, что приключениям Геракла посвящен целый сериал консольных RPG? Да и остальные герои эллинского эпоса удостоились собственных проектов. Читайте наше исследование. /42

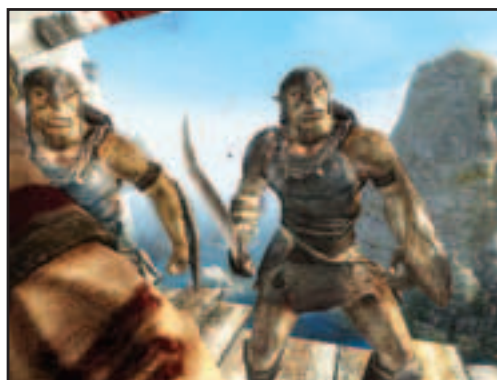


54

GEARS OF WAR

ХИТ

GEARS OF WAR – ОДНА ИЗ САМЫХ КРАСИВЫХ ИГР НА СЕГОДНЯШНИЙ ДЕНЬ. МОГУЧИЙ ДВИЖОК UNREAL ENGINE 3, СКРИНШОТЫ, В ПОДЛИННОСТЬ КОТОРЫХ ТРУДНО ПОВЕРИТЬ, РОСКОШНЫЕ РОЛИКИ И СЛАДКИЕ ОБЕЩАНИЯ ПРЕСС-РЕЛИЗОВ ДЕЙСТВУЮТ НА ИГРОКОВ, КАК УДАВ НА КРОЛИКА. /56



ХИТ

ПОПЫТКИ СДЕЛАТЬ АКЦИОН ВО ВСЕЛЕННОЙ MIGHT & MAGIC НИКОГДА НЕ БЫЛИ УСПЕШНЫМИ. НО СОЗДАТЕЛИ ARX FATALIS НЕ ОТСТУПАЮТ СЯ И В DARK MESSIAH OF MIGHT & MAGIC СОБИРАЮТСЯ НАРУШИТЬ ПОРЧНУЮ ПРАКТИКУ. /50



ОБЗОР

ПЕРВАЯ ЧАСТЬ DESPERADOS БЫЛА НЕПЛОХИМ КЛОНОМ COMMANDOS В ДЕКОРАЦИЯХ ДИКОГО ЗАПАДА, А ИЗ ВТОРОЙ СДЕЛАЛИ ПРАКТИЧЕСКИ ЭКШН ПРО КОВБОЕВ. ЭКСПЕРИМЕНТЫ С ЖАНРОМ СОВСЕМ НЕ ПОШЛИ ИГРЕ НА ПОЛЬЗУ. /117

НОВОСТИ

- GTA не важна для Sony 07
- Марио дал жару 08
- Soul Calibur IV 10
- Подтяжка лица для Лары 10
- Гейтса на пенсию 12

НЕ ПРОПУСТИТЕ

- UPDATE 18
- РЕЛИЗЫ 20
- ХИТ-ПАРАДЫ 22

ТЕМА НОМЕРА

- Titan Quest 34



34

ХИТ?!

- Dark Messiah of Might and Magic 50
- Gears of War 56

РЕПОРТАЖ

- Target: дозорные постапокалипса 62

СПЕЦ

- Мифы Древней Греции 42
- Художники и дизайнеры, часть 1 92
- Осторожно, двери закрываются 130

СЛОВО КОМАНДЫ

- Кросс-обзор Kingdom Hearts 2 98
- Авторская колонка I (И. Ченцов) 100
- Авторская колонка II (А. Купер) 102
- Авторская колонка III (Зонт) 104
- Авторская колонка IV (Врен) 106

ДВИЖОК UNREAL ENGINE 3 – НА СЛУЖБЕ XBOX 360



Художники и дизайнеры, часть 1

В нашем спецматериале мы рассказываем о людях, которые оформляют лучшие игры – придумывают облик их персонажей и целые фантастические миры, рисуют обложки и иллюстрации для журналов. Их работа очень важна.



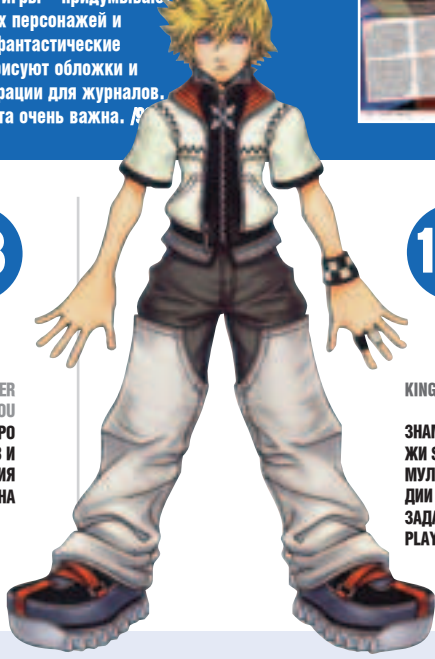
Рубрика «Кросс-культура»

В этом номере мы запускаем новую рубрику, где будет рассказываться о кино, литературе и других видах искусства в контексте их связи с компьютерными и видеоиграми. Пилотный материал – рассказ о замечательном режиссере Уэе Болле, известном своими экранизациями The House of the Dead, Alone in the Dark и BloodRayne. Вам он обязательно понравится. /174



68

DEVIL SUMMONER
KUZUNOHA RAIDOU
ДЕТЕКТИВ ПРО
ДЕМОНОВ И
ГРИГОРИЯ
РАСПУТИНА



124

KINGDOM HEARTS 2
ЗНАМЕНИТЫЕ ПЕРСОНА-
ЖИ SQUARE ENIX И
МУЛЬТФИЛЬМОВ СТУ-
ДИИ ДИСНЕЯ ПОВТОРНО
ЗАДАЮТ ЖАРУ НА
PLAYSTATION 2!

ДЕМО-ТЕСТ

■ Silverfall

В РАЗРАБОТКЕ

■ Shin Megami Tensei: Devil Summoner	68
■ Dungeon Runners	70
■ Dead Island	71
■ Star Trek: Legacy	72
■ Hero Online	73
■ Shadowrun	74
■ Final Fantasy III	76
■ Alone in the Dark	77
■ Lineage 2: Chronicle 5	78
■ Thrillville	79
■ Pro Evolution Soccer 6	80
■ Star Wars: Empire at War – Forces of Corruption	82
■ Wild Summer	82

■ El Matador	83
■ Gun Showdown	84
■ SingStar	84

ГАЛЕРЕЯ

■ Новые скриншоты из интересных игр	86
-------------------------------------	----

ОБЗОР

■ Animal Crossing: Wild World	108
■ Lost in Blue	110
■ Syphon Filter: Dark Mirror	112
■ The Secrets of Da Vinci: The Forbidden Manuscript	114
■ Keepsake	116
■ Desperados 2: Cooper's Revenge	117
■ NBA Ballers: Phenom	118
■ Mario & Luigi: Partners in Time	120
■ Kingdom Hearts 2	124

ДАЙДЖЕСТ

■ Обзор русскоязычных релизов	132
-------------------------------	-----

АРКАДЫ

■ Новости и обзоры игровых автоматов	134
--------------------------------------	-----

КИБЕРСПОРТ

■ Регулярный Чемпионат НПКЛ	136
■ Турнир 10 городов: Красноярск	138
■ Консольный киберспорт	139

ОНЛАЙН

■ MMORPG	140
■ Новости сети	142
■ GTA и Интернет	144
■ Открытые бета-тесты июля	145

ТАКТИКА

■ Коды	148
--------	-----

■ Heroes of Might & Magic V	150
■ Metroid Prime Hunters	158

ЖЕЛЕЗО

■ Новости	162
■ Тест геймпадов	164

РЕТРО

■ Ретро-новости	168
■ Эмулятор PlayStation	179
■ Лучшие игры прошлых лет	170

КРОСС-КУЛЬТУРА

■ Приключения шлокмейстера Болла	174
----------------------------------	-----

ТЕРРИТОРИЯ «СИ»

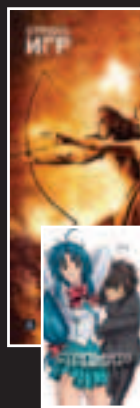
■ Банзай!	180
■ Обратная связь	184
■ Анонс следующего номера	190

КОМПЛЕКТАЦИЯ

Один двухсторонний постер
сторона А: Desperados 2: Cooper's
Revenge
сторона В: Titan Quest

наклейка
Full Metal Panic

один DVD



158

Мы тестируем новейшие
геймпады для PC.

СПИСОК РЕКЛАМОДАТЕЛЕЙ

2 ОБЛ.	«АКЕЛЛА»	19	«ПОЛЮС»	85,101,105	«РУССОБИТ-М»	171	ЖУРНАЛ MAXI TUNING
4 ОБЛ.	ECS	25,37	SOFT CLUB	83	ЖУРНАЛ GAME DEVELOPER	173	MAIL.RU
3 ОБЛ.	ЖУРНАЛ TOTAL FOOTBALL	29,39,47,49,55,61	«1С»	107,123,147	GAMEPOST	183	NETLAND
5,7,11,13,17,23	«АКЕЛЛА»	33	KINGMAX	145	«РМ-ТЕЛЕКОМ»	189	РЕД. ПОДПИСКА
9	SAMSUNG	75	GAMEPARK	161	«ФУТБОЛЬНЫЙ МЕНЕДЖЕР»	192	«ТЕЛЕМАРКЕТИНГ»
15	«НТ КОМПЬЮТЕР»	81,103	«БУКА»	167	ЖУРНАЛ «РС ИГРЫ»		

ИГРЫ В НОМЕРЕ



PC

Agatha Christie: Murder on the Orient Express	16
Alone in the Dark	77
Dark Messiah of Might and Magic	50
Dead Island	71
Desperados 2: Coopers Revenge	114
Dungeon Runners	70
El Matador	83
Fahrenheit	128
Half-Life 2: Episode Two	18
Halo 2	19
Hero Online	73
Keepsake	116
Lineage 2: Chronicle 5	78
Mafioso	16
Pro Evolution Soccer 6	80
Psychonauts	18
Quake Wars	14
Shadowrun	74
Star Trek: Legacy	72
Star Wars: Empire at War: Forces of Corruption	82
The Secrets of Da Vinci: The Forbidden Manuscript	114
Titan Quest	34
Wild Summer	82
Боги: Дорога в бесконечность	128
День Победы II: Новая война	129
Заговор Темной Башни	129
Снайпер: Дороги войны	129
Шорox	128



Wii

Call of Duty 3	18
----------------	----



PlayStation 2

Call of Duty 3	18
Kingdom Hearts 2	124
NBA Ballers: Phenom	118
Pro Evolution Soccer 6	80
Psychonauts	18
Shin Megami Tensei: Devil Summoner	68
Thrillville	79
Yakuza	18



PlayStation 3

Alone in the Dark	77
Call of Duty 3	18
Cipher Complex	8
Grand Theft Auto IV	19
SingStar	84



Xbox 360

Alone in the Dark	77
Call of Duty 3	18
Cipher Complex	8
Gears of War	56
Grand Theft Auto IV	19
Lumines Live!	19
Pro Evolution Soccer 6	80
Shadowrun	74



Game Boy Advance

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



Xbox

Call of Duty 3	18
Halo 2	19
NBA Ballers: Phenom	118
Psychonauts	18
Thrillville	79



Nintendo DS

Animal Crossing: Wild World	108
Final Fantasy III	76
Lost in Blue	108
Mario & Luigi: Partners in Time	120
New Super Mario Bros	8



PSP

Gun Showdown	84
Syphon Filter: Dark Mirror	112
Thrillville	79



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

Акелла

ЖАНР ГОНКИ



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

ОСОБЕННОСТИ:

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



creat studios

ACTIVISION
Discovery
CHANNEL

AMERICAN СКОРРЕТ 2 FULL THROTTLE



© 2006 Activision Publishing, Inc. Activision is a registered trademark of Activision, Inc. All rights reserved. © 2006 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) 363-4012 E-mail: support@akella.com

Игры с доставкой www.cdgames.ru Оптовая продажа: Москва, (495)363-46-14, nably@cdnavigator.ru
Санкт-Петербург, (812)252-49-46, akella@ntg-box.ru, Ростов-на-Дону, (863)290-78-42, akellastov@aanet.ru

Представитель на Украине: "Мультитрейд" - www.muiltrade.com.ua

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



Акелла

100 МИЛЛИОНОВ PLAYSTATION 3

➔ Кен Кутараги уверен, что новая консоль Sony повторит успех PlayStation 2 и PS one.

Если вы думали, что самые забавные события, связанные с компанией Sony, происходят на разных модных выставках, то вы ошиблись. Веселее всего на регулярных собраниях акционеров, где руководство пытается втолковать людям, почему расходы компании растут, а акции дешевеют. Не стала исключением и недавняя встреча: Говард Стрингер объявил, что в скором будущем Sony достигнет поставленных целей, удвоит валовой доход и сделает всех присутствующих богаче Билла Гейтса. Присутствующие почему-то не верили и задавали провокационные вопросы, вроде: «Почему, когда я купил ваши акции, они стоили 14 тысяч йен, а сейчас стоят лишь 5 тысяч?» — чем немало смущали Говарда.

Но нас, конечно, интересуют не заботы держателей ценных бумаг, а планы Sony относительно PlayStation 3. Планы таковы: новая консоль должна повторить успех своих предшественниц и разойтись в количестве ста миллионов копий. Об этом поведал акционерам не кто-нибудь, а сам Кен Кутараги. Аналитики тем временем предрекают, что поначалу PlayStation 3 будет сильно проигрывать конкурентам из-за чересчур высокой цены и слабого интереса публики к Blu-Ray и HDTV. Но через пару лет, когда новые технологии приживутся, продажи наверняка рванут вверх. А вот дотянут ли они до планки в сто миллионов консолей, покажет время. ■



ВСЕ-ТАКИ ПРИСТАВКА

➔ Суд не признал PlayStation 2 компьютером, что очень разочаровало компанию Sony.

Многолетняя судебная тяжба, в ходе которой компания Sony пыталась доказать суду, что игровая система PlayStation 2 является компьютером, наконец-то завершилась. И завершилась она не в пользу Sony: по мнению суда, приставку к когорте ПК причислить никак нельзя.

Казалось бы, мелочь, но руководство Sony решением вряд ли довольны. Дело в том, что с 2001 по 2004 год на территории Европы взимались пошлины за ввоз игровых консолей, в то время как при поставке компьютеров раскошелиться не требовалось. Именно поэтому Sony и пыталась доказать счетно-вычислительную природу PlayStation 2: в случае победы компания могла бы вернуть 50 миллионов евро, которые выложила за переброску приставки в наш регион. ■



КОРОТКО

ОПЕРАЦИОННАЯ СИСТЕМА WINDOWS

Vista будет оснащена DirectX 10, сообщает The Inquirer. В Windows XP этот пакет отсутствует, так что вывод напрашивается простой, хоть и не очень приятный: кому захочется насладиться самыми свежими и продвинутыми с технической точки зрения играми (Crysis, например), придется потратиться на новую ОС от Microsoft.

СОТРУДНИК КОМПАНИИ MICROSOFT

Мэтт Ли в одном из своих интервью сообщил, что ключевым рынком в войне консолей нового поколения станет вовсе не Япония, а Европа. Мэтт считает Страну восходящего солнца значимым, но не основным для индустрии регионом. Любопытное заявление, особенно если вспомнить, как Microsoft уже полгода безуспешно пытается продать японцам свою приставку.

ПРЕДСТАВИТЕЛИ КОМПАНИИ SONY

уверяют: PlayStation 3 не окажется слабее в техническом плане, чем предполагалось. Заявление было вызвано появившимися на просторах Интернета сообщениями, что Sony не может записать все «железо» в PS3 так, чтобы приставка не перегревалась.

ЧУДОВИЩНОЕ И ЦИНИЧНОЕ

преступление было совершено в июне нынешнего года на территории Гонконга: неизвестные подонки похитили парю белых DS Lite, предназначенных для европейского региона. По словам представителей Nintendo, несмотря на потерю, они сделают все возможное, чтобы геймеры не ощутили нехватки консолей после начала продаж.

MICROSOFT ХОЧЕТ КУСОК «ЯБЛОКА»

Многочисленным аналитикам, знатокам игровой индустрии и просто любителям интересных слухов до сих пор не дает покоя идея портативной игровой системы от Microsoft. Пока все эти люди сочиняют невообразимые байки на тему «как Билл Гейтс убьет PSP», New York Post и Reuters в один голос уверяют, что Microsoft и впрямь готовит нечто карманное, хоть и не приставку: знаменитый Робби Бах со товарищи заняты созданием портативного плеера, который — ни много ни мало — сведет в могилу популярный ныне iPod компании Apple. Впрочем, еще недавно представители корпорации заявляли, что аналогичный iTunes сервис для распространения музыки прекрасно вписался бы в службу Xbox Live. Похоже, компания Билла Гейтса всерьез подумывает вторгнуться на музыкальный рынок, но без официального анонса рассуждения о плеерах и консолях так и остаются слухами. ■

ТРЯСУЩИЙСЯ NEXT-GEN



Прославившаяся своей любовью к судебным искам компания Immersion официально представила технологию вибрации TouchSense специально для консолей нового поколения. Как сообщают представители Immersion, next-gen вибрация обогатилась массой различных эффектов, и список игровых ситуаций, в которых она может пригодиться, заметно расширился.

В Immersion особо отмечают, что TouchSense прекрасно уживается с технологией отслеживания движений геймпада, а значит, соответствует запросам как Nintendo, так и Sony. Интересно было бы послушать, что думают представители второй компании, ведь исчезновение вибрации из геймпада PlayStation 3 в Sony объяснили как раз несовместимостью с работой встроенных гироскопов. ■

DS ХВАТИТ НА ВСЕХ!

Хотя DS Lite победно шествует по планете, в Nintendo не собираются прекращать производство оригинальной DS. Выпуск «больших» двухэкранников продолжится, пока на них будет спрос у геймеров, а он все еще есть. К тому же, оригинальная DS очаровывает представительниц прекрасного пола розовой расцветкой, которой нет у DS Lite. ■

БУДУЩЕЕ – ЭТО CELL

➔ Кен Кутараги рассказал о планах Sony касательно процессора Cell.

Президент Sony, Кен Кутараги, в одном из интервью вновь поведал народу о планах по захвату мирового господства с помощью бытовой техники, напшигованной различными версиями процессора Cell. В то же время Кен отметил, что на пути компьютеризации телевизоров, кофеварок и холодильников Sony наверняка столкнется с трудностями, так как сторонников разумных тостеров пока маловато. Но самое главное в интервью Кутараги – это сообщение о возможном снижении стоимости производства процессора. Уже в 2007 году компания намерена наладить выпуск версий чипа по 65-нанометровой технологии, что должно благотворно сказаться на его стоимости. Учитывая, как испугала основную массу геймеров стоимость PlayStation 3, сердцем которой и станет пресловутый Cell, снижение затрат на производство приставки, а вместе с ним и падение ее стоимости пришлось бы весьма кстати. ■

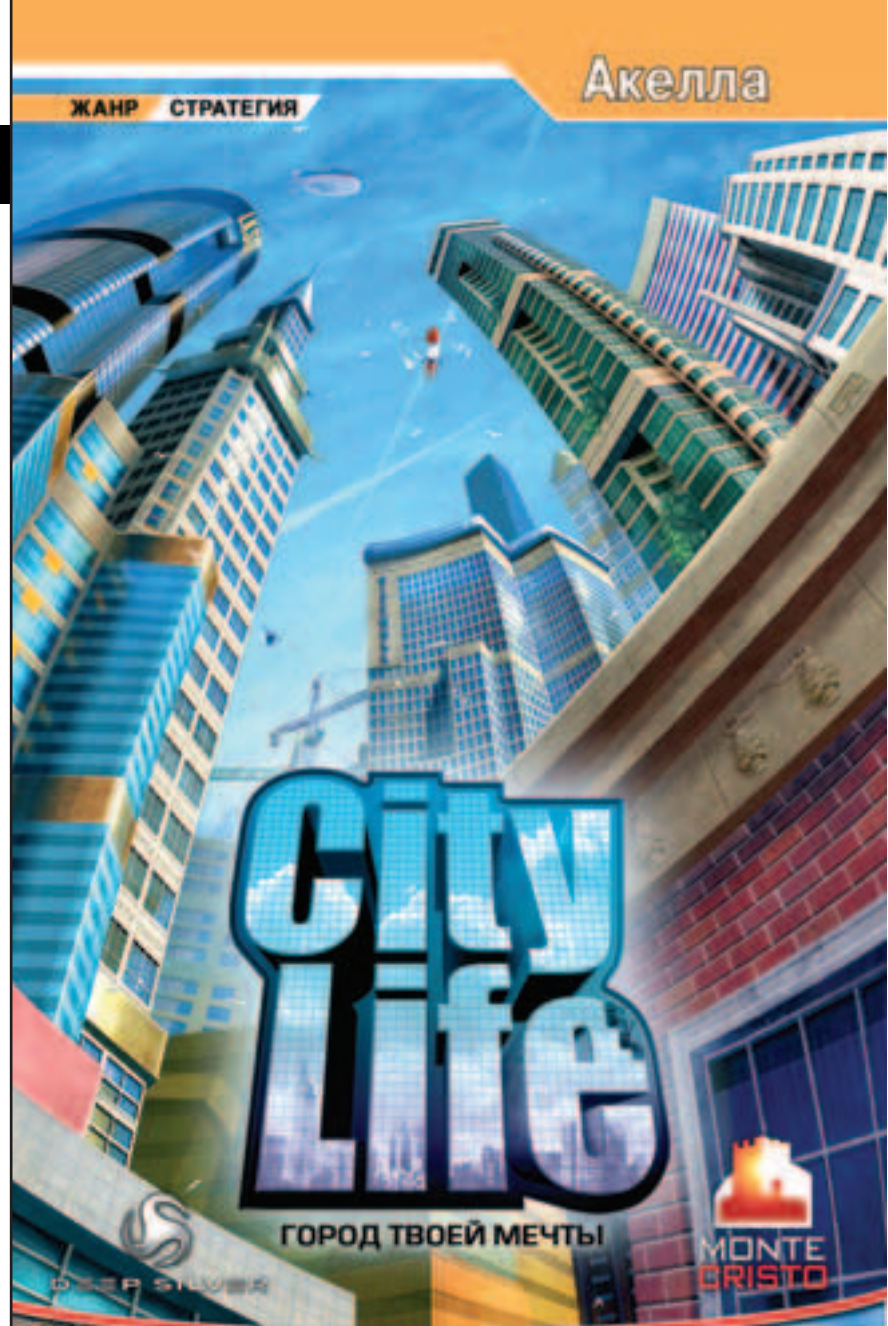


ГТА НЕ ВАЖНА ДЛЯ SONY

➔ Джек Треттон не считает, что Microsoft добилась такого уж большого успеха, уговорив разработчиков выпустить GTA4 сразу на PS3 и X360.

Выступление Sony на минувшей E3 многие аналитики и представители индустрии сочли более чем неудачным: слишком уж публику напугала цена на новую консоль компании. Но создатели PlayStation 3 изо всех сил стараются сохранить хорошую мину при плохой игре: представитель американского отделения Sony, Джек Треттон, сообщает, что в компании результатами выставки вполне удовлетворены. Вдобавок, по словам Джека, Sony, в общем-то, наплевать, что четвертая часть сериала Grand Theft Auto будет выпущена одновременно на PlayStation 3 и Xbox 360. Ранее представительницы знаменитой серии выходили первым делом на PlayStation 2 и лишь спустя несколько месяцев

добирались до Xbox. Отказ от традиции в корпорации Microsoft посчитали большим успехом и одновременно ударом по Sony, но Треттон уверен, что присутствие новой нетленки Rockstar на Xbox 360 ничуть не мешает его компании продать невообразимое количество PS3 и заткнуть за пояс конкурентов. ■



www.akella.com © 2006 Akella
 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.
 Все права защищены. Републикация или иное использование без разрешения запрещено.
 Адрес: 190 000 Санкт-Петербург, ул. Мухоморова, д.37, телефон: 812-222-49-45.
 E-mail: akella@akella.com



CIPHER COMPLEX

➔ Горячие техасские парни из Edge of Reality рассказывают о новом проекте.

Техасская команда разработчиков Edge of Reality, ранее не проявлявшая особого интереса к пальбе и шпионским штучкам, анонсировала новый проект для PlayStation 3 и Xbox 360, и он, не поверите, относится к категории «военных» игр. Cipher Complex расскажет историю американского секретного агента, который должен проникнуть в стан некоего непонятного врага и выяснить, с какого это перепугу ценный американский спутник вдруг сошел с орбиты. Разработчики уже успели наобещать фанатам боевиков с три короба, особо упирая на «новые стили геймплея и способы подачи сюжета». «Концепция и механика Cipher Complex зрели в наших умах долгие годы, и сейчас мы начинаем воплощать мечты в реальность», — сообщают представители Edge of Reality. Сие воплощение должно появиться на прилавках магазинов в 2007 году. ■



ГОВОРИТ КОДЗИ ИГАРАСИ

➔ Продюсер Castlevania о консолях нового поколения и своем очередном проекте.



Продюсер сериала Castlevania Кодзи Игараси поделился с публикой оценкой рынка консолей. По его мнению, новая игровая система Sony все-таки дорогата, а корпорации Microsoft вряд ли что-то светит на рынке Страны восходя-

щего солнца, если только она не уговорит японских разработчиков выпустить для Xbox 360 Final Fantasy, Dragon Quest или Metal Gear.

Что касается новой части Castlevania, Portrait of Ruin для Nintendo DS, то в ней, вполне вероятно, будет многопользовательский режим. Кодзи пока не спешит с окончательными заявлениями (работа над мультиплеером еще не началась), но замыслы дополнительных миссий для прохождения вдвоем у него есть.

Также Игараси-сан признал, что идея рисования рун на тактильном экране, которая использовалась в Castlevania: Dawn of Sorrow, была не слишком удачной (и это воистину так!). Видимо, в Portrait of Ruin нас избавят от необходимости в спешке чертить на экране сложные геометрические фигуры. ■

МАРИО ДАЛ ЖАРУ

➔ New Super Mario Bros. удачно стартовала в Японии и заодно улучшила продажи DS Lite.

Компания Nintendo снова на личном примере показывает конкурентам, что вовсе не могучее «железо», а игры делают консоли популярными. На этот раз демонстрация мощи «Большой N» пришлось на 25 мая, когда в японские магазины завезли первую партию картриджей New Super Mario Bros. для Nintendo DS. Всенародная любовь к усатому водопроводчику проявилась со страшной силой: японцы незамедлительно осадили торговые точки и за две недели расхватили 1.2 миллиона

копий игры. В придачу к ним за тот же период с прилавков бесследно исчезли 420 тысяч экземпляров DS Lite, что дало Nintendo очередной повод показать пару неприличных жестов в сторону Sony и ее PlayStation Portable. Американский запуск New Super Mario Bros., который пришлось на 15 мая, хоть и не был столь сногшибательным, но все равно заслуживает эпитета «успешный»: обитатели Северной Америки за первый месяц купили нового Марио пятьсот тысяч раз. ■



КОРОТКО

ПРОЕКТ FIELD OPS от студии Digital Reality не выйдет в ноябре нынешнего года, как планировалось ранее. Разработчики решили взять дополнительное время на полировку сетевой части, и теперь игре стоит ждать не раньше первого квартала 2007 года.

MICROSOFT ВЫПУСТИЛА очередной апдейт для Xbox 360, позволяющий запустить на этой приставке ряд игр для Xbox. В числе счастливых, сумевших «подружиться» с X360, оказались Silent Hill 4: The Room, Star Wars: Battlefront, Doom 3, Dreamfall: The Longest Journey и еще семнадцать проектов.

БРАУЗЕР OPERA DS поступит в продажу на территории Японии 24 июля нынешнего года, сообщает компания Nintendo. Дата выпуска европейской версии программы пока не объявлена. Но по неофициальным каналам разнеслась весть, что Opera DS поступит в наш регион до конца нынешнего года.

IGNITION ИЗДАСТ на территории Европы игру Blade Dancer: Lineage of Light для консоли PlayStation Portable. Эта RPG с поединками в реальном времени поступит в продажу осенью.

СНОВА О СКОРОСТИ

Все знают, что на свете вечны лишь две вещи: ненависть Джека Томпсона к видеоиграм и сериал Need for Speed. И если о первом сегодня ни слова, то второй вновь подтвердил свою бессмертность: издательство Electronic Arts анонсировало игру под названием Need for Speed: Carbon, которая – ха-ха! – должна перевернуть с ног на голову весь виртуально-гоночный мир. Разрабатывается очередной шедевр в версиях для Xbox 360, PlayStation 3, Wii, PlayStation 2, Xbox, GameCube, Nintendo DS, Game Boy Advance, PlayStation Portable и PC. С волнением ждем варианты для мобильных телефонов, микроволновых печей, утюгов, холодильников и вязаных домашних тапочек. Явление мультиплатформенных гонок народу пройдет в ноябре нынешнего года. ■



ДЕРИСЬ ИЛИ ЗАТКНИСЬ!

Всенародно обожаемый герр Болл окончательно потерял связь с реальностью. Скандально известный режиссер предлагает тем подонкам и негодям, что критикуют его гениальные фильмы, сойтись с ним в бескомпромиссном бою на ринге. Без шуток: Уве призывает критиков побороться. Более того, фрагменты поединков создатель фильмов Alone in the Dark и BloodRayne намерен использовать в своем новом шедевре по мотивам игры Postal. Нам в связи с этим очень хочется знать ответы на два вопроса. Первый: а что будет, если Уве Боллу, попросту говоря, набьют морду? Второй: свободен ли в ближайшее время чемпион мира по боксу в супертяжелом весе Николай Валуев? Впрочем, выставить против Болла Николая, даже если тот писал разгромные рецензии на фильмы немца (весьма сомнительно, да), никак не получится. Благодарный режиссер согласен драться только со здоровым мужчиной в весовой категории от 63 до 86 килограммов. То есть, девочки, легковесы и супертяжи отдыхают. Помимо гнусных писак, добрый дядюшка Уве не прочь поколотить и двух коллег по киноцеху: на смертный бой вызываются режиссер Квентин Тарантино и Роджер Эйвери, которого мы должны благодарить за сценарий фильма Silent Hill. Чем так насолили Боллу эти два товарища, пресс-служба компании Boll-KG благозвучно умалчивает. ■





YP-F2

представьте... новая форма музыки

Рок. Рэп. Кантри. Джаз. Какую бы музыку Вы ни слушали, с новым Samsung YP-F2 Вы всегда на пике моды. Этот компактный MP3-плеер выглядит как изящное украшение. Где бы Вы ни оказались, любимая музыка всегда с Вами. С YP-F2 это так легко представить.

mp3.samsung.ru



НЕРЕАЛЬНО ДЕШЕВО

➔ Midway наметила выпустить сборник игр серии Unreal по бюджетной цене.

Компания Midway заключила с Epic «нереальное» соглашение, получив права на распространение ряда проектов популярной серии шутеров Unreal. Воспользоваться открывшимися перспективами издательство собирается уже нынешней осенью: именно тогда в продажу поступит сборник Unreal Anthology. В антологию войдут Unreal (включая дополнение Return to Na Pali), Unreal II: The Awakening, Unreal Tournament (Game of the Year Edition) и Unreal Tournament 2004 (Editors Choice Edition). Все эти

иконы жанра будут продаваться в Штатах по весьма скромной и, можно даже сказать, оптовой цене:

\$29.95 за все сразу. Коллекционерам и любителям бородатых игр наверняка понравится. ■

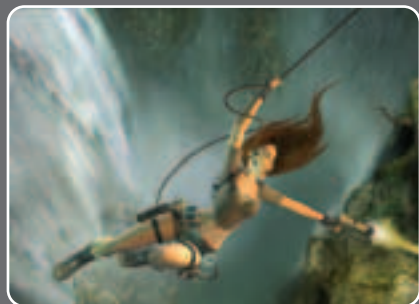


ПОДТЯЖКА ЛИЦА ДЛЯ ЛАРЫ

➔ Издательство Eidos намерено выпустить обновленную версию самой первой части сериала Tomb Raider.

К десятилетней годовщине существования Лары Крофт издательство Eidos собирается выпустить римейк самой первой Tomb Raider. Лара образца 1996 года положила начало сериалу, представитель-

ницы которого к данному моменту разошлись тиражом в 30 миллионов копий. Теперь же она будет отреставрирована и выпущена под названием Tomb Raider: 10th Anniversary Edition. Разработкой игры займется студия Crystal Dynamics – та самая, что возродила приключения Лары, разработав Tomb Raider: Legend. Юбилейное издание выйдет в версиях как для персональных компьютеров, так и для консолей Sony PlayStation 2 и PlayStation Portable. Подробности не сообщаются, неизвестна пока и дата релиза. Но представляющий Eidos Ларри Спаркс уверяет, что обновленная Tomb Raider придется по душе и старым фанатам, и людям, которые по какому-то недоразумению до сих пор не влюбились в расхитительницу гробниц. ■



ФЕНИКС РАЙТ УШЕЛ В ОТСТАВКУ?

➔ Сарсом готовит продолжение Phoenix Wright с новым героем в главной роли.

По информации японского сайта IT Media, компания Sarcom готовит очередное продолжение сериала Gyakuten Saiban (Phoenix Wright) для Nintendo DS, причем на этот раз за права невинных вступит новый главный герой – начинающий адвокат по имени Хосукэ Одороки. Игровая вселенная останется прежней: во время прохождения геймеры встречаются и знакомых персонажей. Подробностей пока немного, но сообщается, что в новой Gyakuten Saiban будет изменен метод работы со стилусом. Релиз игры должен состояться в нынешнем году, но точная дата еще не объявлена. Рассчитывать ли на англоязычную версию детища Sarcom – тоже неясно. Впрочем, если учесть феноменальный успех Phoenix Wright: Ace Attorney, надежда у нас есть. ■



КОРОТКО

ПРЕЗИДЕНТ КОМПАНИИ NINTENDO

Сатору Ивата выразил несогласие с принятой в игровой индустрии ценовой политикой. По мнению главы «Большой N», каждый проект следует оценивать индивидуально, а его цена должна зависеть от качества. Также, считает Ивата-сан, необходимо отказаться от политики снижения цен на старые игры, чтобы любовь геймеров к экономии не вредила спросу на новые тайтлы и, соответственно, росту тиражей.

ПРЕДСТАВИТЕЛИ BETHESDA

под пытками и буквально за несколько дней до выхода игры Pirates of the Caribbean: The Legend of Jack Sparrow сознались, что великий и совсем не ужасный Джонни Депп подарил-таки игре свой голос. Озвучил он, само собой, слегка свихнувшегося капитана Джека Воробья, роль которого исполнял в фильмах серии «Пираты Карибского моря».

ТЭЦУЯ МИДЗУГУТИ ИЗ Q ENTERTAINMENT

сообщил, что в компании задумываются о выпуске новой части пазла Lumines на консоли PlayStation 3. Разработчики хотели бы видеть свое творение именно мультиплатформенным, и специальная версия игры для новой консоли Sony удачно вписывается в их планы.

SEGA ПООБЕЩАЛА,

что Virtua Fighter 5 выйдет 12 июля. Речь идет только о Японии и аркадных автоматах. На других платформах (не говоря уже о Европе) этот файтинг появится гораздо позже.

GAMEARTS ГОТОВИТ

шутер под названием Project Sylph эксклюзивно для Xbox 360.

SOUL CALIBUR IV

Дайсукэ Утияма из компании Namco Bandai, известный, прежде всего, работой над играми сериала Dragon Ball Z, проболтался, что четвертая часть файтинга Soul Calibur не за горами. Буквально Утияма-сан сказал следующее: «Мне приятно видеть, как команды разработчиков Tekken и Soul Calibur трудятся над сериалом Dragon Ball Z, но сейчас все они немного заняты: создают Tekken 6 и Soul Calibur IV». О шестой части Tekken мы уже слышали раньше, а вот четвертое воплощение Soul Calibur упомянуто в сочетании с фразой «находится в разработке» впервые. К сожалению, никаких подробностей Утияма-сан не сообщил; даже платформы, для которых будет выпущена игра, он назвать отказался. ■



МЕЧТЫ ШОПЕНА

Компания Namco Bandai задумала создать игру, главная роль в которой отводится знаменитому композитору Шопену. Проект под названием Chopin no Yume (или, если угодно, Trusty Bell: Chopin's Dream) разрабатывается для консоли Xbox 360. Действие игры развернется в мире фантазий композитора. Замечтавшись, Шопен попадет в выдуманный мир, где повстречает девицу с почти славянским именем Polka, у которой сложились весьма непростые отношения с магическими кристаллами. С этого знакомства и завяжется история Trusty Bell, которая в лучших традициях RPG от Namco Bandai будет насыщена приключениями и сражениями. Особая роль будет отведена звуковому сопровождению и музыке. Для записи музыкальных партий приглашен русский пианист Станислав Бунин, озвучивать одного из персонажей игры будет японский актер Лео Моримото, а композитором игры станет Мотои Сакураба, снимающий уважение и любовь геймеров после работы над играми серии Tales of. К сожалению, о выпуске Trusty Bell: Chopin's Dream за пределами Страны восходящего солнца пока ничего не слышно. ■



ПРАВИЛА ТЕХНИКИ БЕЗОПАСНОСТИ



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

Оружие



ДРОБОВИК Один выстрел. Один выстрел. Один выстрел.



ОГНЕПОЖИТЕЛИ Не выходи, туши пожары, отключай собак.



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



ОУХМЕЛ Обернуть во все стороны до появления кричащей птицы.



СНАЙПЕРСКАЯ ВИНТОВКА Стреляет маленькими пулями. Если ты стреляешь не в сторону птицы.



КОКТЕЙЛЬ МОЛОТОВА Не разбрасывай на террористов и людей с нестабильной психикой.



КОСАКИ ДЛЯ НОСТЕЙ Нужно быть готовым к любой неадекватности!



PIU Может вызвать раздражение кожи, слезоточивую реакцию и зуд.



МОЛТОШКА Безопасней, но смертельно, протыкает оружие.

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



НЕ бейте! Не стреляйте в добрых людей.



НЕ стреляй в ПТУ в ушах.



ДАЖЕ террористам нравится Молоток.



Помогает отличать террористов от людей с нестабильной психикой.

Зомби! ЧТО ЗА ЧЕРТ?

Как опознать зомби



ЗОМБИ



Как 'жаленить' зомби



ИСПОЛЬЗУЙ flare



ИСПОЛЬЗУЙ доброту



ИСПОЛЬЗУЙ оружие Молоток



НЕ ЗОМБИ



НЕ используй молоток



НЕ давай зомби цветы



НЕ используй зомби

Белочки!



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

Показатели

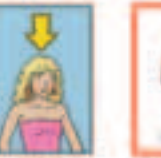
Полезная информация о жителях отображается над головами.



испорченный человек



плохой человек



поговорить



нажать

Указания

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



НЕ спрашивать террориста



НЕ спрашивать злого жителя



СПРАШИВАЙ обычных жителей



СПРАШИВАЙ животных жителей

ГЕЙТСА НА ПЕНСИЮ!

➔ Билл Гейтс намерен отдалиться от полноценного управления корпорацией Microsoft.

Главный объект колких комментариев со стороны журналистов, пишущих о корпорации Microsoft, один из богатейших людей планеты и просто гений Билл Гейтс хочет передать бразды правления компанией коллегам и заняться другими, не менее важными делами. Об этом сам Билл поведал публике на одной из пресс-конференций в первой половине июня. По его словам, в ближайшие два года он продолжит работу и поможет преемнику управлять компанией-гигантом. Также Гейтс отметил, что лидерство Microsoft никогда не было таким неоспоримым, как сейчас, и «белая полоса» в жизни корпорации продлится еще долго. Из уважения к великому человеку мы не будем тыкать пальцем в игровую систему Xbox 360, которая, несмотря на все старания «неоспоримого лидера», благополучно провалилась в Японии. ■



КОРОТКО

КОНАМИ ВСЕРЬЕЗ

взялась за укрепление позиций на рынке игр для мобильных телефонов, для чего и приобрела компанию Blue Label Interactive, ранее успешную поработав с такими гигантами индустрии, как Electronic Arts, Sony Pictures Mobile и Disney Mobile Studios.

КОРПОРАЦИЯ MICROSOFT

сообщает, что в нынешнем году мероприятие X06 состоится в испанском городе Барселона. Проходить оно будет в период с 27 по 28 сентября – спустя несколько дней после ежегодной японской Tokyo Game Show. На X06 Microsoft собирается рассказать о новых проектах для Xbox 360, Xbox Live и Windows.

РАССУЖДАЯ О направлениях развития музыкальных игр компании RedOctane, президент Кай Хванг сообщил, что в next-gen разработках не исключены многопользовательские режимы и дополнительно скачиваемое содержимое. Вполне вероятно, речь идет не только об играх серии Guitar Hero, но и о новых «героических» проектах: сейчас RedOctane подумывает о том, что неплохо бы начать делать игры о музыкальных инструментах помимо гитар.

РУГАТЬ НЕ БУДУТ



Европейскому отделению Sony удалось избежать неприятностей после начала рекламной кампании консоли PlayStation Portable в Великобритании, хотя бдительные англичане успели подать 45 жалоб. Скандал разрешился из-за четырех рекламных плакатов, которые в завуалированной форме нахваливали такие функции PSP, как просмотр фотографий и видео, игры и брожение по Всемирной Паутине. Кому-то вдруг показалось, что подобные призывы на автобусах и стенах домов развратят детишек, а одному автору жалобы просто не понравилось, что плакат с рекламой консоли висит неподалеку от церкви. И все же компетентные эксперты, следящие за корректностью рекламы, сочли плакаты вполне безобидными и разрешили использовать их и впредь. Стоит отметить, что рекламный отдел Sony уже не раз оказывался в центре больших и маленьких скандалов. Не так давно британцев возмутила промо-акция PSP, благодаря которой в лондонской подземке появились «склоняющие к суициду» надписи «разбегись и прыгай отсюда», а американцам пришлось не по душе неожиданное засилье на стенах рисунков-граффити, изображавших детей с PSP. ■

REBELLION РАСШИРЯЕТСЯ

➔ Работавшая над ранними частями сериала Tomb Raider студия Core Designs сменила владельца.

Британская компания Rebellion, руководству которой не дают покоя мечты о лаврах ведущих европейских разработчиков, перекупила у издательства SCI команду и физические активы знаменитой студии Core Designs. «Физические активы» упоминаются не случайно: дело в том, что все права на разработки Core Designs и само это название останутся за принадлежащим SCI издательством Eidos. Также сообщается, что команда Core (ко-

торая вскоре сменит имя) продолжит работу над неназванным новым проектом для той же Eidos. Как говорят представители Rebellion, сотрудничество с создателями сериала Tomb Raider укрепит позиции компании на рынке. Сейчас Rebellion, ранее выпустившая в свет такие проекты, как Sniper Elite и Rogue Trooper, взяла курс на новое поколение консолей, и бывшие сотрудники Core ей в этом деле помогут. ■

BITS STUDIOS УХОДИТ

➔ Разработчикам Constantine окончательно надоели видеоигры.

Британская студия Bits докладывает, что ее финансовые дела обстоят не просто плохо, а прямо-таки из рук вон. Убытки в размере пары миллионов британских фунтов вынуждают разработчиков сменить профиль. Обжегшись на видеоиграх по лицензиям, Bits намерена связать свою судьбу с онлайн-рынком азарт-

ных игр. Впрочем, студия, подарившая миру сомнительного качества «шедевры» – Constantine и Die Hard: Vendetta, так и не занялась проектами для консолей нового поколения. Возможно, высокая стоимость разработки для современных систем также повлияла на решение о побеге из игровой индустрии. ■



TAKE-TWO ПЛОХО



Если руководство Take-Two ожидало, что после благополучного завершения скандала с GTA: San Andreas и «горячим кофе» ее беды закончились, то эти чаяния не сбылись: цена акций издательства ухнула вниз сразу на 18 с небольшим процентов после недавней публикации отчета за второй финансовый квартал. Напомним, что Take-Two зафиксировала убытки в размере 50 миллионов долларов, превзошедшие самые мрачные прогнозы. Представляющий Take-Two Пол Эйбелер с изрядной долей сомнения в голосе сообщил, что издательство выберется из кризиса ближе к концу текущего финансового года. Аналитики не столь оптимистичны: рынок нынче штормит, и несладко приходится всем без исключения. Хотя у Take-Two все равно дела наладятся: стоит слепить на скорую руку еще пару портов римейков сиквелов (или сиквелов римейков портов, кому какая разница?) GTA, и денежки тут же хлынут в казну бурным потоком. ■

ОПЕРАЦИЯ ★ ФЛЭШПОИНТ ★ ARMED ASSAULT

«Операция "Флэшпоинт" 2» — доказательство явной эволюции в жанре военных симуляторов. О настолько грандиозной зрелищности боевых действий раньше нельзя было и мечтать. Свобода передвижения на двухстах квадратных километрах виртуального пространства подкрепляется внушительным числом единиц самой разнообразной военной техники. А интерес к происходящему на поле боя — высоким искусственным интеллектом компьютерных оппонентов и реалистичной симуляцией боевых действий.

ОСОБЕННОСТИ ИГРЫ:

- Современный графический движок и прекрасная анимация
- Широкий выбор оружия и средства передвижения
- Уникальный искусственный интеллект виртуальных врагов
- Динамическая подгрузка уровней, позволяющая загружать огромные территории и огромное множество объектов на них
- Многопользовательский режим: поддержка более 60-ти игроков (или компьютерных ботов) с возможностью подключиться к игре в любой момент
- Кооперативная игра, а также ранее нигде не встречавшиеся режимы игры
- Наличие и поддержка инструментария для создания пользовательских дополнений, встроенный редактор сценариев
- Динамичное изменение погоды и времени суток (в игре реализованы приливы, изменение вида звездного неба)
- Миссии кампании основаны на реальных событиях, происходящих в мире



**Bohemia
Interactive**



М. Суров

ВУАС ОМНА

Российская продукция в магазинах фирм "ОООС", "М. Видео" и "ВидеоЛинкс"

© 2006 "Акелла" © 2006 Bohemia Interactive. All rights reserved.
"Bohemia Interactive" is a registered trademark and "Armed Assault" is a trademark of Bohemia Interactive™.
Все права защищены. Полное название предприятия: Тех. поддержка: (495) 363-4612. E-mail: support@akella.com
Игры с доставкой: www.odstav.ru. Остальная продукция: Москва, (495) 363-46-14, info@odstav.ru
Санкт-Петербург, (812) 252-49-66, akella@plurixbox.ru. Ростов-на-Дону, (863) 250-78-42, akellarostov@yandex.ru
Представитель на Украине: "МультиТрейд" - www.multiptrade.com.ua
Феликс ООО "Пойнт Навигатор" в Санкт-Петербурге (дистрибуторское подразделение
исполнения "Акелла"). Санкт-Петербург, ул. Маршала Говорова, д.37, телефакс (812) 252-49-65.



Акелла



НЕ ЭКСКЛЮЗИВНЫЙ ХОККЕЙ

➔ Национальная Хоккейная Лига выдала лицензии на производство спортивных симуляторов и Electronic Arts, и 2K Sports.

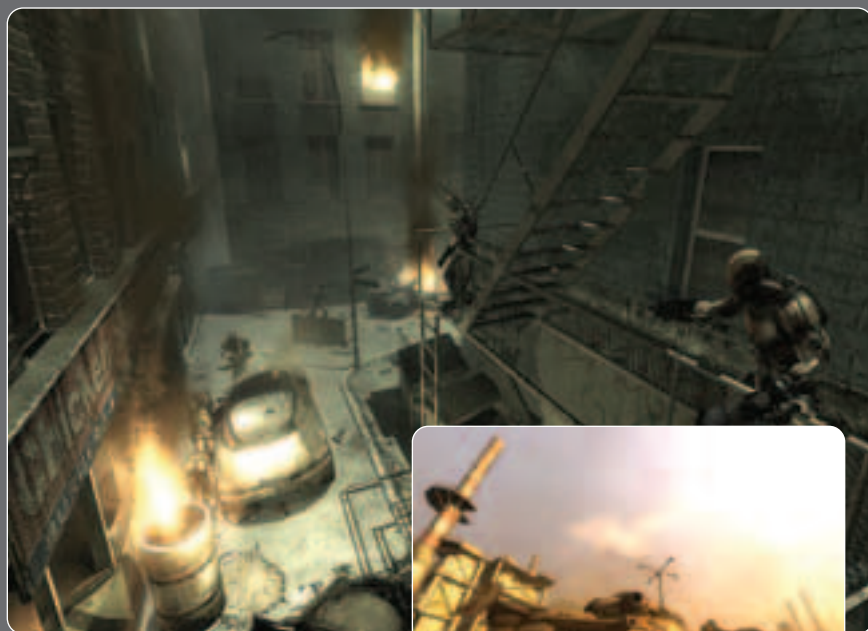
Зловещие планы издательства Electronic Arts подмять под себя рынок лицензированных спортивных симуляторов с треском провалились: американская Национальная Хоккейная Лига (NHL) подписала многолетние соглашения как с самой EA, так и с ее конкурентами из 2K Sports, что дает обеим компаниям право на выпуск новых симуляторов хоккея с использованием имен реальных игроков и названий команд. EA изо всех сил стремилась получить эксклюзивные права везде, где только можно, и даже смогла отбить у 2K Sports самую вкусную часть спортивного рынка – лицензии на создание симуляторов американского футбола под брендом NFL. «Хоккейную» лицензию ждала та же участь, но NHL благоразумно решила, что две игры про мужиков с клюшкой гораздо лучше и прибыльнее, чем одна. ■

QUAKE WARS ДЛЯ КОРЕЙЦЕВ

➔ Издательство Activision основало собственное подразделение в Южной Корее.

В последнее время многие крупные западные издательства взяли моду проникать на новые для себя восточные рынки. Большинство предпочитает перенаселенный Китай с сумасшедшим ростом поголовья геймеров, кто-то подумывает пробраться в Индию, а вот издательство Activision решило укрепить позиции в Южной Корее. Для этого компания приобрела

CSR Entertainment – фирму, которая ранее занималась распространением игр Activision в регионе. Теперь Activision сможет поставлять помещаным на онлайн-компьютерных играх корейцам свои продукты напрямую. Руководство издательства уже предвкушает невероятную популярность шутера Enemy Territory: Quake Wars. ■



ACTIVISION®

КОРОТКО

САМАЯ ПОПУЛЯРНАЯ игра в Японии – Valkyrie Profile 2: Silmeria. За неделю игра разошлась в количестве 280 с лишним тысяч экземпляров.

ИГРА ПО МОТИВАМ Peter Jackson's King Kong стала любимой у 4.5 миллионов геймеров.

SQUARE ENIX решила закрыть сетевой сервер игры Dirge of Cerberus: Final Fantasy VII. Теперь в этот боевик можно играть только в оффлайне.

ESRB ЗАКРУЧИВАЕТ ГАЙКИ

Выдающая рейтинги играм организация ESRB ужесточает меры борьбы с нечистоплотными издателями, которые утаивают от цензоров особо «сочные» фрагменты проектов. Отныне тем неведомым товарищам, которые «забудут» известить ESRB о пикантных деталях, придется заплатить штраф в размере одного миллиона долларов. Не надо быть гением, чтобы догадаться: причиной столь решительного шага стала печальная история Grand Theft Auto: San Andreas. Издательство Take-Two не показало сотрудникам ESRB скрываемые мини-игры эротического содержания. Как только об их наличии проведали широкие массы, разразился небывалый скандал, отголоски которого слышны до сих пор. Причем досталось не только самой Take-Two, но и ESRB, чья способность адекватно оценивать проекты была поставлена под сомнение. ■

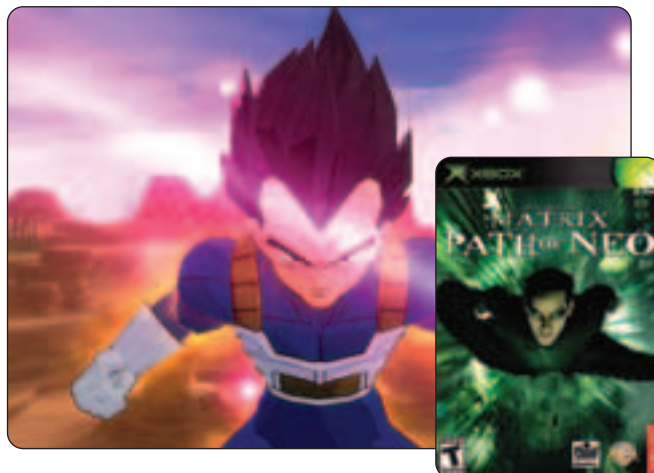
ATARI ПРОДОЛЖАЕТ ТОНУТЬ

➔ Убытки компании превзошли все ожидания.



Издательство Atari продолжает снабжать нас грустными новостями о своем финансовом положении. Последний отчет компании показал, что убытки за четвертый квартал, а также за весь минувший финансовый год, оказались гораздо выше предполагаемых. Руководство Atari приписывает неудачи общему состоянию рынка из-за перехода на консоли нового поколения, да проклинает тот час, когда компания уценила ряд собственных игр. К тому же, не оправдали надежд The Matrix: Path of Neo и Marc Ecko's Getting Up: Contents Under Pressure – они продавались хуже, чем ожидалось.

Компания ищет пути выхода из затяжного кризиса и возлагает особые надежды на систему цифровой дистрибуции, о которой будет подробно рассказано до конца лета. Среди готовящихся к выпуску проектов Atari значатся Alone in the Dark (PS3, Xbox 360), Dragon Ball Z: Budokai Tenkaichi 2 (PS2, Wii), Dungeons & Dragons: Tactics (PSP), Earthworm Jim (PSP), HOT PXL (PSP), Neverwinter Nights 2 (PC) и Test Drive Unlimited (Xbox 360, PC, PS2, PSP). Также отрицательные результаты финансового года показала и Infogrames – компания, которой принадлежит Atari. Ее американское отделение оказалось столь убыточным, что прибыль от европейского и азиатского отделов не смогла перекрыть потери. ■





(495) 9701930
WWW.NT.RU

Только с 1 по 31 июля



Два ядра.
Делай больше.

Когда мощности одного процессора становится мало, нужно принимать кардинальные меры!



Пришло время купить компьютер на базе двухъядерного процессора нового поколения Intel® Pentium® D

Компьютер AgeNT на базе процессора Intel® Pentium® D

Процессор	Intel® Pentium® D 960 (1000 MHz)	CD-ROM	Привод DVD/RW
MB	845EP Socket 775	FDD	FDD 35
Платы	DDR4MB DDR2 SDRAM (двухканальный режим)	Звук	8-канальный
Видео	MA88 GeForce 7500GT	Корпус	Mid Tower ATX
HDD	200 GB Serial ATA	Дополнительно	Монтаж и чистка карт памяти

Игровая клавиатура IDEAZON в подарок!

Данный продукт Вы можете приобрести в магазинах Федеральной сети компьютерных центров POLARIS в Москве, Санкт-Петербурге, Белгороде, Воронеже, Екатеринбурге, Казани, Краснодаре, Липецке, Любереках, Нижнем Новгороде, Ростове-на-Дону, Самаре, Серпухове, Смоленске, Талте (Камаровская область) и Тольятти.

8-800-2000-757
звонок бесплатный



Обозначения Intel, Intel logo, Intel Inside, Intel Inside logo, Pentium и Pentium Inside являются товарными знаками, а также другими (существующими или будущими) правами на интеллектуальную собственность корпорации Intel или ее подразделением на территории США и других стран.

POLARIS
ФЕДЕРАЛЬНАЯ СЕТЬ КОМПЬЮТЕРНЫХ ЦЕНТРОВ

800-7555557
www.polaris.ru

КОРОТКО

НА ПРОСТОРАХ СЕТИ ОТКРЫЛСЯ официальный сайт выставки электронных развлечений «ИгроМир 2006». По адресу www.igromir-expo.ru будущие посетители и участники найдут подробную информацию о мероприятии. «ИгроМир 2006» откроет свои двери в ноябре нынешнего года.

ВСЕ БОЛЬШЕ ИГР ОБЗАВОДЯТСЯ собственными русскоязычными сайтами, и Hitman: Blood Money не стала исключением (http://ndgames.ru/hitman_bloodmoney). По оформлению сайт не уступает англоязычному, а вот по скорости выкладывания обновлений запаздывает.

«1С» ПОКОРЯЕТ ЕВРОПУ

Фирма «1С» собирается открыть в июле свое первое отделение на территории Великобритании и в течение ближайших пяти лет утвердиться на западном рынке. Возглавлять 1С UK будет Питер Кинг, который ранее трудился во благо издательства Activision, а значит, опыта ему не занимать. Мистер Кинг уже успел поведать публике о том, как он рад новому назначению и что «1С» предложит европейской публике огромное количество игр. В завершение своей речи Питер выразил надежду на то, что он станет таким Жозе Моуриньо от игровой индустрии. Для тех, кто не в курсе, поясняем: Моуриньо – тренер английского футбольного клуба «Челси», купленного по случаю одним небезызвестным российским олигархом. Представляющий «1С» Николай Барышников сообщил, что главной целью британского офиса компании станет укрепление отношений с партнерами в Западной Европе. ■

ГАНГСТЕРЫ АТАКУЮТ

➔ «Акелла» и Frontline договорились об издании в России стратегии Mafioso.

Стараниями компании «Акелла» в нынешнем году российские магазины разживутся локализованной версией игры Mafioso от польской Frontline Studios. Как прозрачно намекает нам название, этот стратегический проект воспроизводит борьбу криминальных группировок. Любителям совершать виртуальные преступления на выбор будут представлены шесть

мафиозных кланов: итальянская «Коза Ностра», китайские Триады, японская Якудза, карибский клан Вуду, мексиканский картель и российские братки. Вне зависимости от предпочтений геймеров, главная цель одна: разобраться с конкурентами, подмять под себя служителей закона и оказаться в итоге на вершине бандинского Олимпа. ■



БОЛЬШЕ КВЕСТОВ ДЛЯ НАРОДА

➔ В России будут выпущены локализованные версии Aura 2 и Agatha Christie: Murder on the Orient Express.

Компании «Акелла» и The Adventure Company заключили соглашение, благодаря которому копия локализованных в России квестов пополнится еще двумя играми: Aura 2 и «Агата Кристи: Убийство в Восточном Экспрессе». В Aura 2 нам предстоит влезть в шкуру ученика клана Хранителей. По роду деятельности ему положено охранять легендарные священные кольца от злодеев и хулиганов. Ради древних артефактов герой отправится в путешествие по трем об-

ширным мирам, битком набитым приключениями и загадками. «Агата Кристи: Убийство в Восточном Экспрессе» переинцивирует классическую детективную историю. Игрок управляет вовсе не великим сыщиком Эркюлем Пуаро, а девицей по имени Антуанетта – новым персонажем, введенным в игру разработчиками. Выход Aura 2 запланирован на осень нынешнего года, а «Убийство в Восточном Экспрессе» появится чуть позже – зимой. ■



EVERQUEST II – ТЕПЕРЬ ПО-РУССКИ!

➔ Компания «Акелла» приглашает на бета-тестирование русскоязычной Everquest II.

Полным ходом идет открытое бета-тестирование русскоязычного сервера Everquest II. Первыми доступ к игре получили подписчики русской Planetside, причем для входа в EQII им достаточно использовать свои Planetside'овские логин и пароль. Остальным желающим поучаствовать в открытом тестировании предлагается зарегистрироваться по адресу, указанному на официальном сайте Everquest II (<http://eq2.akella-online.ru>): ответ придет автоматически в течение 24 часов после подачи заявки. На основном форуме Everquest II (<http://forums.akella-online.ru>) регулярно публикуются ссылки, по которым можно скачать русскоязычный дистрибутив игры или же обновления для англоязычного клиента. ■



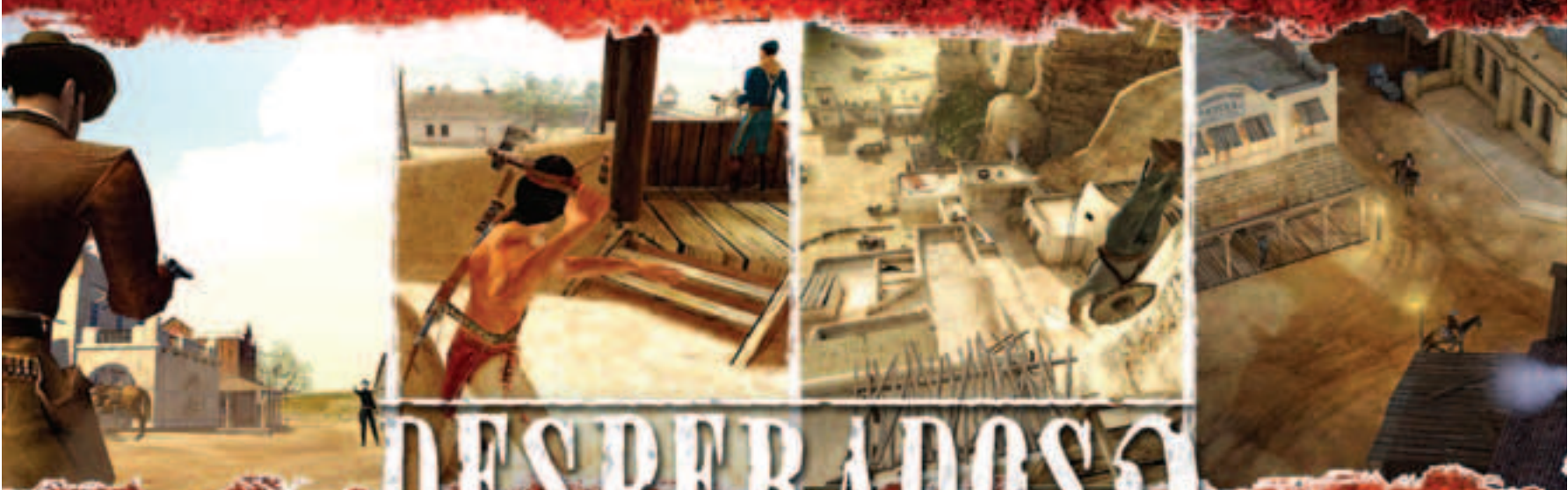
ПРЯМАЯ ТЕЛЕФОННАЯ ЛИНИЯ С РЕДАКЦИЕЙ

В пятницу, 30 июня, наш журнал провел эксперимент. С 12 до 17 часов по Москве мы отвечали на звонки наших читателей. Всего удалось пообщаться примерно с сотней человек. Желающих, впрочем, было куда больше – телефон звонил, не умолкая. Большая часть звонков была не из Москвы, около десяти – с Украины. Многие просьбы читателей повторялись – всем очень хотелось увидеть в «СИ» спецматериал по Final Fantasy (сделаем к релизу двенадцатой части в Европе), рубрику Widescreen (мы усиленно над этим думаем), вернуть две наклейки, постеры и сделать двухслойный DVD (аналогично). Любопытно, что около 20 процентов человек хотели поговорить об аниме, а не играх. Неинтересных вопросов (вроде «когда выйдет GTA4?») практически не было, и все остались очень довольны. Эксперимент непременно продолжим, следите за объявлениями! ■

Акелла

ЖАНР СТРАТЕГИЯ

ВЫ УВИДИТЕ ДИКИЙ ЗАПАД В СОВЕРШЕННО НОВОМ СВЕТЕ



DESPERADOS 2

COOPER'S REVENGE



www.desperados2.com



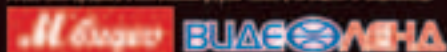
www.atari.com



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.



Розничная продажа в магазинах фирмы «СОЮЗ», «И. Векон» и «ВидеоМедиа»



Тех. поддержка: (495) 363-4612 E-mail: support@akella.com. Игры с доставкой: www.cdgames.ru. Отгрузка: Москва, (495) 363-46-14, nataly@cdnavigator.ru. Санкт-Петербург, (812) 252-49-65, akella@mgbox.ru, Ростов-на-Дону, (863) 290-78-42, akellarostov@aaanet.ru. Представитель на Украине — «МультиТрейд» — www.multitrade.com.ua. Филiaal ООО «Полет Навигатор» в Санкт-Петербурге (дистрибуторское подразделение компании «Акелла»), Санкт-Петербург, ул. Маршала Говорова, д.37, тел/факс: (812) 252-49-65.

© 2006 Atari Europe SASU. Developed by Spellbound. Нелегальное копирование преследуется.



Акелла



Появились первые данные о Grand Theft Auto IV. Игра выйдет на PlayStation 3 и Xbox 360 в конце следующего года.

Psychonauts

Тим Шафер крайне зол

Все, что вы прочтаете ниже, было опубликовано на официальном сайте компании Double Fine, разработчиков игры Psychonauts:

«Великолепная Psychonauts на Xbox 360 – круче в мире ничего быть не может, не правда ли? Все знают, что у меня есть консоль Xbox 360, и я ее люблю. Люблю так сильно, что хотел бы провести всю жизнь, играя на ней. Мы с женой даже решили назвать первенца Geometry Wars. Единственное, что улучшит мою Xbox 360, – это возможность запустить разработанную нами самими Psychonauts.

Подумав об этом, я позвонил хорошим людям из Microsoft и сказал:

– Привет, друзья! Как обстоят дела с эмуляцией игр для Xbox на Xbox 360? Запустится ли на вашей новой приставке великолепная Psychonauts?

– Поверь, над этим работают наши лучшие люди, – ответили мне они.

– Вы знаете, если вам нужна помощь, мы пришлем наших инженеров, чтобы они все запрограммировали. Или они расскажут вам, как работает наш движок, что позволило бы сыграть в Xbox-версию Psychonauts на Xbox 360 уже через несколько часов!

«Лучшие люди...» – вот все, что они ответили. И теперь, когда Microsoft выпустила очередное обновление для своего эмулятора, я очень опечален, потому что там нет Psychonauts. Поэтому я хочу, чтобы вы оказали мне две услуги.

Первая: введите в строке поиска по картинкам в Google фразу «Best XBOX Game of all Time». Видите первый скриншот? Разумеется, это Psychonauts (если вдруг нет, ваш Google сломался). Вот вам неопровержимое математическое доказательство, что следующей игрой, работающей на эмуляторе от Microsoft, должна стать именно Psychonauts.

Второе: я хочу, чтобы вы отправили по адресу backcomp@microsoft.com душещипательное письмо, вроде: «Я девятилетний мальчик, лежу в больнице, умираю от туберкулеза и последнее мое желание в этой жизни – поиграть в Psychonauts на Xbox 360». Только постарайтесь придумать собственную причину смерти».

Кажется, Тим Шафер крайне огорчен, что его детище до сих пор не поддерживается Xbox 360. Гневное послание нашло отклик в сердцах представителей Microsoft. По словам одного из сотрудников, работающих над обратной совместимостью Xbox 360, адаптация Psychonauts идет полным ходом. Правда, он не уточнил, когда именно выйдет апдейт для запуска игры на консоли нового поколения. ■



Halo 2

«Нет» кроссплатформенному мультиплееру

Bungie не скучит на новости о компьютерной версии шутера Halo 2.

Представители студии сообщили, что многопользовательский режим игры будет поддерживать до 16 участников одновременно, причем играть с теми любителями Halo 2, что предпочитают компьютерам Xbox или Xbox 360, не получится по двум причинам. Во-первых, отсутствие кроссплатформенного сетевого режима позволит реализовать в Halo 2 эксклюзивные «фишки», вроде редактора карт. Во-вторых, консольная и компьютерная версии заточены под совершенно разные системы управления, а значит, свести на одном поле брани игрока с мышью да клавиатурой и игрока с геймпадом будет весьма сложно.

Разрабатывается Halo 2 специально для операционной системы Windows Vista, точная дата поступления в продажу пока не объявлена. ■



Grand Theft Auto 4

Движок и создатели новой GTA

На популярном сайте IMDB, который специализируется в основном на фильмах, но не забывает и об игровой индустрии, появились первые данные о разработчиках четвертой части сериала Grand Theft Auto. Так, сообщается, что над сюжетом игры совместно трудятся президент Rockstar Дэн Хаузер и сценарист Джеймс Уоррэл, ранее приложивший руку как к предыдущим GTA, так и к кровавому экшну Manhunt.

Сценарист GTA III и Vice City Ласло Джонс (еще он озвучивал Liberty City Stories и San Andreas) также приобщился к созданию GTA IV. Вместе с ним в почетном списке оказался и Нэвид Консэри – частый гость во многих проектах Rockstar.

Стоит отметить, что IMDB легких путей не ищет и не всегда публикует

проверенные сведения, так что приведенным выше данным не стоит безоговорочно верить.

Точно так же следует воспринимать и еще один слухок относительно GTA IV. Поговаривают, что игра задействует движок Rockstar Advanced Game Engine (сокращенно – RAGE) – тот самый, что уже использовался в игре Table Tennis. Вполне похоже на правду, хоть официального подтверждения пока нет. В предыдущих частях GTA применялся «мотор» Renderware разработки студии Criterion, и после того как EA купила последнюю, Rockstar приходится делиться прибылью с каждой проданной игрой. Так что решение перевести GTA на собственный движок выглядит вполне обоснованным. Напомним, что выход Grand Theft Auto 4 в версиях для PlayStation 3 и Xbox 360 намечен на конец следующего года. ■

Lumines Live

Что почем у Мидзугути

Судя по заявлениям Тэцуи Мидзугути, владельцы Xbox 360 рано радовались, когда услышали о выходе пазла Lumines Live для этой игровой системы. Слова мэтра «каждый режим будет иметь свою цену» заставляют предположить, что для комфортной игры в тетрисоподобный шедевр владельцам консоли Microsoft придется исправно выплачивать разработчикам пусть небольшую, но мзду. Впрочем, пока система платежей Lumines Live не раскрывается, так что с надеждой на лучшее расставаться рано.

А вот за что точно заставят раскошелиться, так это за дополнительные музыкальные треки. Оставив игровой процесс в почти первозданном виде, новая Lumines будет потакать музыкальным вкусам геймеров с помощью богатого выбора доступных мелодий – увы, не бесплатно. Базовая же комплектация обойдется желающим в 15 долларов. ■

Yakuza

Голоса японских мафиози

Американское и европейское отделения компании Sega совместно объявили имена актеров, которые озвучат персонажей игры Yakuza, известной в Японии под названием Ryu ga Gotoku. Босс якудза, Симано, заговорит голосом Майкла Мэдсена (Reservoir Dogs, Sin City), его подчиненный по имени Нисики – Майкла Розенбаума (Smallville), а Элиза Душку (Buffy the Vampire Slayer, Bring It On) исполнит роль девицы Юми. Также к озвучке привлечены Рэйчел Лей Кук и главный джедай всея галактики, Марк Хэмилл. ■



Call of Duty 3

Есть ли шутеры на Wii

Версия Call of Duty 3 для консоли Wii уступит по качеству графики вариантам для PlayStation 3 и Xbox 360 – сообщил публике продюсер игры Сэм Ноуриани. Чтобы владельцы новой консоли Nintendo не чувствовали себя обделенными, разработчики сосредоточатся на управлении, которое станет настоящей изюминкой игрового процесса, благодаря уникальным возможностям контроллера Wii. Совершенствованием взаимодействия геймпада и CoD3 Activision и займется в те месяцы, что остались до запуска Wii и появления игры на прилавках. ■

Half-Life 2: Episode Two

Спойлеры и слухи

Valve выступила с опровержением слухов о втором эпизоде сериала Half-Life 2. Дата выхода игры не изменится: релиз второго эпизода придется на праздничный период нынешнего года. Также у нас появилась информация о сюжете второго эпизода. Честно предупреждаем: если вы не любите узнавать соль интриги заранее, от дальнейшего чтения лучше воздержаться. Итак: девица Аликс вовсе не собирается помирать. Во втором эпизоде она вновь присоединится к Гордону Фримену. ■



Полюс
Компьютеры

Развлекайтесь.

online

Благодаря поддержке двухъядерной технологии компьютер "Передовик" на базе процессора Intel® Pentium® D является идеальным выбором для полного погружения в мир мультимедиа.

(812) 703-10-50

(812) 325-25-05

сетевая интеграция, ноутбуки,
рабочие станции и периферия

intel
Pentium® D
inside™

Два ядра.
Делай больше.



ATLANTIS QUEST



ROGUE GALAXY



XYANIDE



Как пользоваться списком релизов?

В этом разделе мы публикуем официальные даты поступления в продажу игр для PC 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



16.07	WWII Combat: Iwo Jima	Atari	США
18.07	Warpath	Groove Games	США
20.07	Atlantis Quest	Got Game	США
* 21.07	Jaws Unleashed	Majesco	Европа
24.07	Backyard Baseball 2007	Atari	США
25.07	Barnyard	THQ	США
* 28.07	CivCity: Rome	2K Games	Европа
* 28.07	Civilization IV: Warlords	2K Games	Европа
28.07	The Ant Bully	Midway	Европа
28.07	Time to Ride II	DreamCatcher	США
28.07	World Tour Golf	Oxygen	Европа
* 01.08	Dungeon Siege II: Broken World	Take 2	США
* 01.08	Mage Knight Apocalypse	Namco Bandai	США
* 11.08	DarkStar One	Ubisoft	Европа
11.08	Pony LUV	Activision	США
12.08	Iron Acres: Heroes of WWII	Take 2	США

PlayStation 2



18.07	Backyard Baseball 2007	Atari	США
18.07	D1 Grand Prix	Yuke's	США
18.07	NCAA Football 07	Electronic Arts	США
21.07	World Super Police	Jaleco	Европа
25.07	Barnyard	THQ	США
28.07	And 1 Streetball	Ubisoft	Европа
28.07	Earache Extreme Metal Racing	Metro3D	Европа
28.07	The Ant Bully	Midway	Европа
04.08	Army Men: Major Malfunction	Global Star	Европа
04.08	Ford vs. Chevy	2K Games	Европа
04.08	Hummer Badlands	2K Games	Европа
04.08	Monster House	THQ	Европа
04.08	SingStar Anthems	SCEE	Европа
04.08	World Tour Golf	Oxygen	Европа
* 06.08	Rogue Galaxy	SCEE	Европа

GameCube



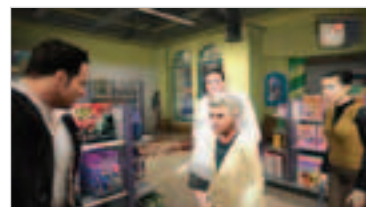
* 21.07	Super Monkey Ball Adventure	Sega	Европа
24.07	The Ant Bully	Midway	США
25.07	Barnyard	THQ	США
04.08	Monster House	THQ	Европа
08.08	Backyard Baseball 2007	Atari	США

Xbox



16.07	WWII Combat: Iwo Jima	Atari	США
18.07	NCAA Football 07	Electronic Arts	США
18.07	Warpath	Groove Games	США
18.07	Xyanide	Playlogic	США
25.07	Fuel	DreamCatcher	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.



Хбоx 360

18.07	NCAA Football 07	Electronic Arts	США
* 08.08	Dead Rising	Capcom	США

GBA

25.07	Barnyard	THQ	США
25.07	Battle B-Daman	Atlus	США
* 25.07	Summon Night: Swordcraft Story	Atlus	США
28.07	GT Racers	Liquid Games	Европа
28.07	Sky Dancers	Crave	Европа
28.07	The Ant Bully	Midway	Европа
* 28.07	Tokyo Xtreme Racer Advance	Crave	Европа
28.07	Tringo	Crave	Европа
04.08	Monster House	THQ	Европа
* 08.08	Super Robot Taisen Original Generation	Atlus	США
08.08	The Cheetah Girls	Buena Vista	США
09.08	Games Explosion!	THQ	США
15.08	The Suite Life of Zack & Cody:Tiphon Trouble	Buena Vista	США

DS

21.07	Puyo Pop Fever	Ignition	Европа
* 25.07	Contact	Atlus	США
* 31.07	Dynasty Warriors	Koei	Европа
01.08	Hardcore Pool	UFO	США
04.08	Monster House	THQ	Европа
* 11.08	Age of Empires: The Age of Kings	Majesco	Европа
* 15.08	Deep Labyrinth	Atlus	США
* 15.08	Harvest Moon DS	Nintendo	США
15.08	The Suite Life of Zack & Cody:Tiphon Trouble	Buena Vista	США

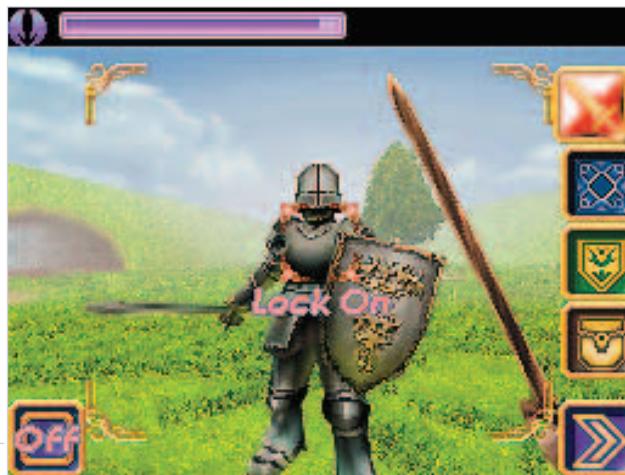
PSP

* 18.07	Blade Dancer: Lineage of Light	Nippon Ichi	США
18.07	NCAA Football 07	Electronic Arts	США
18.07	Stacked with Daniel Negreanu	Myelin Media	США
* 18.07	Valkyrie Profile: Lenneth	Square Enix	США
21.07	Capcom Classics Collection Remixed	Capcom	Европа
21.07	Carol Volderman's Sudoku	Empire	Европа
* 21.07	Def Jam Fight for NY: The Takeover	Electronic Arts	Европа
* 21.07	Field Commander	Sony Online	Европа
21.07	Miami Vice: The Game	Davilex	Европа
* 25.07	Tekken: Dark Resurrection	Namco	США
28.07	Earache Extreme Metal Racing	Metro3D	Европа
* 28.07	Juiced: Eliminator	THQ	Европа
* 28.07	Syphon Filter: Dark Mirror	SCEE	Европа
04.08	World Tour Golf	Oxygen	Европа

DEAD RISING



DEEP LABYRINTH



FIELD COMMANDER



Изменения в хит-парадах – наш комментарий

Чемпионат мира по футболу привлек к себе внимание миллионов телезрителей, среди которых оказалось немало число и игроков: так, практически во всех хит-парадах соответствующую игру можно наблюдать неподалеку от топа. Одни японцы здесь соригинальничали, предпочтя громкой лицензии Electronic Arts десятую часть Winning Eleven -

поддерживают, видать, отечественного производителя. Что касается прочих игр по лицензии, то у нас до сих пор лидирует «Ледниковый период 2» – хоть «Лесная братва» и продолжает свое победное шествие по экранам кинотеатров, игра по ее мотивам успешно продается пока лишь в Британии. Но ничего – еще немного, и неудачливую белку в рос-

сийских хит-парадах сменит гиперактивная белка. Куда ж без нее? В целом же в чартах царит сравнительная стабильность: по новинке-другой в каждой десятке. В карманах англичан теперь водятся симпатичные локо-роко и новая пятнистая порода нинтендособак, а у японцев – целый мир дигимонов. И лишь наши игроки продолжают настойчиво ску-

пать посредственный Medieval. По крайней мере, чарт джевелов не разочаровывает – хиты сплошь и рядом. В чарте же Vox-версий – о боже! – появилась еще одна инкарнация The Sims 2. На сей раз – каталог предметов для симов. С Горбушки, кстати, совершенно неожиданно исчезла Лара Крофт, лидер прошлого нашего хит-парада. Куда ты, Лара? Вернись!

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 Titan Quest
- 9 Half-Life 2: Episode One
- 10 Dungeons & Dragons Online: Stormreach

КОНСОЛИ



- | | | |
|----|-----------------------------|------------------------------|
| 1 | Kingdom Hearts 2 | PS2 |
| 2 | Loco Roco | PSP |
| 3 | Exit | PSP |
| 4 | Metal Gear Ac!d 2 | PSP |
| 5 | Syphon Filter Dark Mirror | PSP |
| 6 | Tales of Legendia | PS2 |
| 7 | Onimusha: Dawn of Dreams | PS2 |
| 8 | Animal Crossing: Wild World | DS |
| 9 | Black | PS2 |
| 10 | Tomb Raider: Legend | PS2, GC, Xbox, PSP, Xbox 360 |

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.

Европейские хит-парады – самые популярные платформы

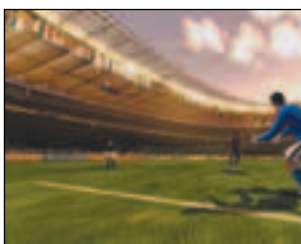


PC



- | | | |
|----|------------------------------------|-----------------|
| 1 | Rise & Fall: Civilizations at War | Midway |
| 2 | Half-Life 2: Episode One | Electronic Arts |
| 3 | World of Warcraft | Vivendi |
| 4 | The Sims 2: Open for Business | Electronic Arts |
| 5 | The Sims 2 | Electronic Arts |
| 6 | Football Manager 2006 | Sega |
| 7 | Championship Manager 2006 | Eidos |
| 8 | International Cricket Captain 2006 | Empire |
| 9 | Guild Wars | NCSOFT |
| 10 | Hitman: Blood Money | Eidos |

PS2



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

Комментарии:

Данные о продажах игр в Великобритании предоставлены ELSIPA (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 Tekken 5
- 4 God of War
- 5 Gran Turismo 4
- 6 Grand Theft Auto: San Andreas
- 7 Killzone
- 8 Black
- 9 Tomb Raider: Legend
- 10 Final Fantasy X

PC (Box)



- 1 The Sims 2: Бизнес
- 2 FIFA World Cup 2006
- 3 Condemned: Criminal Origins
- 4 The Sims 2: Каталог – Для дома и семьи
- 5 Ледниковый период 2: Глобальное потепление
- 6 Heroes of Might & Magic V
- 7 The Sims 2: Ночная жизнь
- 8 World of Warcraft
- 9 Act of War: Государственная измена
- 10 Властелин Колец: Битва за Средиземье 2

PC (Jewel)



- 1 Half-Life 2: Episode One
- 2 Heroes of Might & Magic V (DVD)
- 3 Hitman: Blood Money
- 4 The Elder Scrolls IV: Oblivion
- 5 Heroes of Might & Magic V (CD)
- 6 Fahrenheit
- 7 Тайна да Винчи: Потерянный манускрипт
- 8 Шорох
- 9 Fallout 2
- 10 Sniper Elite

PSP



- 1 Pursuit Force
- 2 Medieval: Resurrection
- 3 FIFA World Cup 2006
- 4 Daxter
- 5 WFC: FIA World Rally Championship
- 6 Ridge Racer
- 7 Grand Theft Auto: Liberty City Stories
- 8 Worms: Open Warfare
- 9 The Sims 2
- 10 James Bond 007: From Russia With Love

Хит-парады предоставлены сетью магазинов «Союз».



ГОРБУШКА



PS2



- 1 Ледниковый период 2: Глобальное потепление
- 2 Pro Evolution Soccer 5
- 3 Tekken 5
- 4 FIFA World Cup 2006
- 5 Black
- 6 Resident Evil 4
- 7 Silent Hill Collection
- 8 Grand Theft Auto: San Andreas
- 9 Driver: Parallel Lines
- 10 God of War

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

ЖАНР СТРАТЕГИЯ

Акелла

WAR
ON
TERRORDIGITAL
REALITY

На заре третьего тысячелетия мирная жизнь окончательно стала пережитком прошлого. Подпольные террористические организации сплотившись вокруг единого центра, чтобы нанести сокрушительные удары по всему миру. Их намерения остаются таинной. Дьявольская точность, с которой планируются теракты, уступает разве что их жестокости. В декабре 2006 года был организован особый отряд по борьбе с терроризмом, но первая же его миссия - кооперация Кимберлика - стала оглушительным провалом...

ОСОБЕННОСТИ ИГРЫ:

- 30 миссий, объединенных в 3 различные кампании
- 60 юнитов, обладающих индивидуальными особенностями
- Местами боевых действий становятся легко узнаваемые уголки мира
- Наличие многопользовательского режима с поддержкой до 8 игроков



www.akella.com

© 2006 "Monte Cristo", © 2006 "Digital Reality"

Все права защищены.

Нелегальное копирование преследуется.

Игры с доставкой: www.sobraty.ru

Дистрибуция: Москва, (495) 352-48-14, info@td@gameland.ru

Санкт-Петербург, (812) 232-48-65, akella@akella.ru

Рязань-Фонд, (491290-78-42), akella@td@gameland.ru

E-mail: support@akella.com

Предоставлено на русском: "Мулленгем" - www.mullengem.com.ua

Финанс ООО "Понд Навигатор" в Санкт-Петербурге дистрибуторские подразделения

компания "Акелла", Санкт-Петербург, ул. Маршала Говорова, д.37, телефон: (812) 352-48-68.



Акелла

Европейские хит-парады



GC



1	Chibi Robo!	Nintendo
2	Pokemon XD: Gale of Darkness	Nintendo
3	FIFA World Cup Germany 2006	Electronic Arts
4	Mario Party 7	Nintendo
5	Mario Smash Football	Nintendo
6	Sonic Riders	Sega
7	Ice Age 2: The Meltdown	Vivendi
8	Over the Hedge	Activision
9	Need for Speed: Most Wanted	Electronic Arts
10	Battalion Wars	Nintendo

Xbox



1	FIFA World Cup Germany 2006	EA
2	Hitman: Blood Money	Eidos
3	Sensible Soccer 2006	Codemasters
4	Full Spectrum Warrior: Ten Hammers	THQ
5	Urban Chaos: Riot Response	Eidos
6	Championship Manager 2006	Eidos
7	Tomb Raider: Legend	Eidos
8	The Da Vinci Code	Take-Two
9	Driver: Parallel Lines	Atari
10	Tom Clancy's Ghost Recon: Advanced Warfighter	Ubisoft

Xbox 360



1	Moto GP 06	THQ
2	Dynasty Warriors 5: Empires	Koei
3	Hitman: Blood Money	Eidos
4	Table Tennis	Take-Two
5	FIFA World Cup Germany 2006	Electronic Arts
6	Tomb Raider: Legend	Eidos
7	Burnout Revenge	Electronic Arts
8	The Elder Scrolls IV: Oblivion	2K Games
9	Call of Duty 2	Activision
10	Tom Clancy's Ghost Recon: Advanced Warfighter	Ubisoft

Nintendo DS



1	Dr. Kawashima's Brain Training	Nintendo
2	Nintendogs: Dalmatian & Friends	Nintendo
3	Animal Crossing: Wild World	Nintendo
4	Metroid Prime: Hunters	Nintendo
5	Over the Hedge	Activision
6	Mario Kart DS	Nintendo
7	Tetris DS	Nintendo
8	Sonic Rush	Sega
9	Super Monkey Ball: Touch & Roll	Sega
10	Nintendogs: Lab & Friends	Nintendo

PSP



1	FIFA World Cup Germany 2006	EA
2	Tomb Raider: Legend	Eidos
3	Pro Evolution Soccer 5	Konami
4	Daxter	SCEE
5	Loco Roco	SCEE
6	Grand Theft Auto: Liberty City Stories	Take-Two
7	Football Manager Handheld	Sega
8	Midway Arcade Treasures: Extended Play	Midway
9	Lemmings	SCEE
10	Monster Hunter Freedom	Capcom

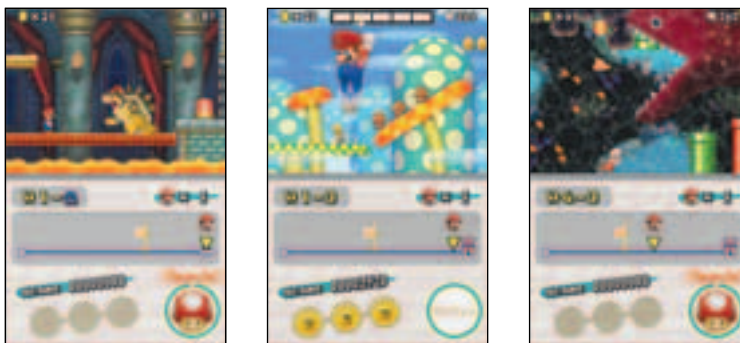
Комментарии:

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	World Soccer Winning Eleven 10	Konami	PS2
4	Digimon Story	Namco Bandai	DS
5	Kahashima Ryuuta Kyouju no Nouo Kitaeru Otona DS Training	Nintendo	DS
6	Animal Crossing: Wild World	Nintendo	DS
7	Eigo ga Nigate na Otona no DS Training: Eigo Zuke	Nintendo	DS
8	Tetris DS	Nintendo	DS
9	Hisshou Pachislot Kouryoku Series Vol. 5: CR Shinseiki Evangelion	D3	PS2
10	Doko Demo Issho: Let's Gakkou	Sony	PSP



НОВАЯ ИГРА ДЛЯ PSP ПОЛНОСТЬЮ НА РУССКОМ ЯЗЫКЕ!

ПОЛИЦИЯ МАЙАМИ ОТДЕЛ НРАВОВ

ВИДЕОИГРА



- ★ Под южным солнцем некогда скучать! Стремительные погони и рискованные перестрелки в новом боевике для PSP!
- ★ Солнечное побережье Майами, мечта миллионов, рай для тех, у кого карманы полны зеленых банкнот. Но лоск, роскошь и безмятежность — лишь внешняя сторона медали...
- ★ Игра создана по одноименному фильму Майкла Манна с Колином Фаррелом и Джейми Фоксом в главных ролях - в кинотеатрах в августе 2006 г!
- ★ По отдельности — герои, вместе — команда! Двое неразлучных полицейских выпутываются из любых неприятностей. А в фирменном сетевом режиме «без проводов» двое игроков могут вместе бороться с наркомафией!



АВГУСТ 2006



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

Все лучшее – летом!

Мало-помалу спадает выставочный Е3-ажиотаж и хиреет ручеек спецматериалов. «ВидеоФакты» вернулись к первоначальному размеру, а консольные видеопревью смущаясь потеснились, пропуская на диск видеопревью по играм для персональных компьютеров. Есть радостная весть для всех читателей шпионских талантов Солида Снейка и белокурого Райдена: игрофильм по Metal Gear 2: Sons of Liberty снова с нами! А вмес-

те с ним – еще несколько приятных сюрпризов. Наконец-то мы можем поделиться с вами подробностями третьей части всемирно популярного боевика Halo (ни в коем случае не пропустите интервью с разработчиками!), да и видеоспецрепортаж с прошедшей выставки пока не кончился. В общем, хотите верить, хотите нет, но пока вся индустрия предаётся летней спячке, диски «Страны Игр» заскучать не дадут!



НА ВИДЕОЧАСТИ ➔



РОВНО

6

ВИДЕО-ОБЗОРОВ

ОКОЛО

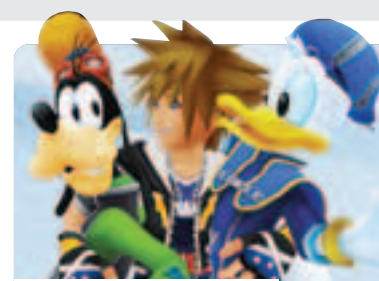
7

МИНУТ ИНТЕРВЬЮ ПО HALO 3

РОВНО

9

ИГР В «ВИДЕОФАКТАХ»



ОБРАТИТЕ ВНИМАНИЕ!
Kingdom Hearts II

ВИДЕООБЗОР

ИГРОФИЛЬМ

Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty

После долгого перерыва мы возобновляем показ игрофильма по второй части всеми любимого шпионского сериала. Напоминаем, что в предыдущей серии Райден попал в плен, Ольга Гурлюкович оказалась тем самым ниндзя, а Солид Снейк играет исключительно по своим правилам. Как же выпутается Райден? Сможет ли он остановить Солидуса? До конца осталось всего ничего, а напряженность все нарастает...



ПОЛНЫЙ СПИСОК

Special

Е3: спецрепортаж, часть 4
Интервью с разработчиками Halo 3

Видеообзоры:

Kingdom Hearts II (PS2)
Titan Quest (PC)
Elite Beat Agents (DS)
Keepsake (PC)
Desperados 2: Cooper's Revenge (PC)
Shadow Hearts:
From the New World (PS2)

Видеопревью:

Joint Task Force
Supreme Commander

Трейлеры:

Need For Speed: Carbon
Chromehounds
Battlefield 2142
Fatal Inertia

Банзай!

Школьные Войны (трейлер)
Стальная Тревога (трейлер)
Naruto - Way Away
Nakashima Mika - Glamorous Sky

ВидеоФакты:

Dungeon Siege 2: Broken World (PC)
Guitar Hero II (PS2)
Magical Vacation 5
(Magical Starsign) (DS)
MechAssault: Phantom War (DS)
Dragon's Lair HD (PC)
Need For Speed: Carbon
(PC, Xbox 360, PS3)
Disciples 3: Renaissance (PC)
NCAA Football 07 (Xbox 360)
Madden NFL 07 (Xbox 360)

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, видеообзоры 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.
- **Видеообзоры** – 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...



ИНТЕРВЬЮ С СОЗДАТЕЛЯМИ **HALO 3**

Семиминутное видеоинтервью с создателями третьей части Halo – эпохального шутера и, практически, символа приставки Xbox. Halo 3 ознаменовала собой смену поколений домашних консолей, отныне диктовать моду будет Xbox 360. Что же нас ждет? Ведь единственное, что пока мы видели, – это коротенький ролик. Разработчики наконец-то готовы поделиться с нами подробной информацией. Не пропустите!

Лучший материал
видеочасти

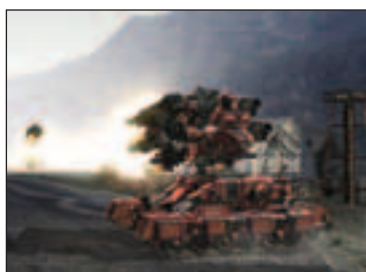


ЛУЧШИЕ ВИДЕОРОЛИКИ



Need For Speed: Carbon
(трейлер)

Новый Need for Speed обещает, что мы сможем собрать собственную команду стритрейсеров и лично показать всем в округе, кто тут самый навороченный и быстрый. Вот только геймплея, к сожалению, пока не видно...



Chromehounds
(трейлер)

Зрелищных городских боёв на гигантских роботах много никогда не бывает! О Chromehounds мы рассказывали уже не раз, а разработчики все штампуют новые трейлеры. И, между прочим, трейлеры прелестные!



Battlefield 2142
(трейлер, геймплей)

Вы знаете, как выглядят войны будущего? Боевые роботы соперничают с танками, в небе кружат величественные линкоры, и только пехота, все такая же чахлая и все такая же незаменимая, способна переломить ход сражения.



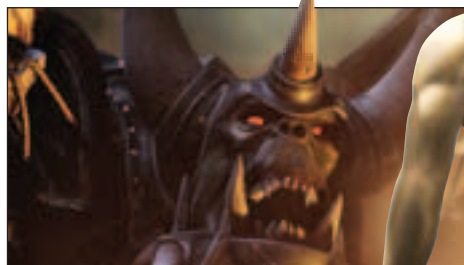
Fatal Inertia
(трейлер)

Новый трейлер потенциального хита для PlayStation 3. Жестокие футуристические гонки, в которых все средства хороши, и безумные скорости – похоже, нас ожидает достойный приемник незабвенной F-Zero!

ВИДЕОСПЕЦ!

E3: спецрепортаж, часть 4

Как и обещали в прошлых номерах, мы продолжаем нашу серию спецрепортажей с Electronic Entertainment Expo 2006. На этот раз – расскажем о самых интересных онлайн-проектах представленных на выставке, а также покажем интервью с разработчиками видеоигр Sonic the Hedgehog и Yakuza (Ryu ga Gotoku).



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.

Kingdom Hearts 2 (PS2)



Клауд Страйф, Сефирот, Джек Воробей, Микки Маус и Дональд Дак в игре от Square Enix? Именно так!

Shadow Hearts: From the New World (КЛИП) (PS2)



16-летний владелец детективного агентства, жестокие убийства, оккультизм и... юмор?

Titan Quest (PC)



Соскучились по Diablo? Есть повод испытать новую мышку на прочность в Древней Греции! Клик-клик...

Desperados 2 (КЛИП) (PC)



Переход двухмерных игр в 3D всегда труден... Как с ним справились командос с Дикого Запада?

Osu! Tatakae! Ouendan (Elite Beat Agents) - (КЛИП) (DS)



Клип-обзор отличной музыкальной игры. Слова тут излишни – это нужно видеть! А еще лучше – сыграть!

Keepsake (КЛИП) (PC)



О том, чему учат в Академии Волшебства, вы можете прочитать в журнале, а наш диск расскажет, как этому учат.

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.

- Dungeon Siege 2: Broken World (PC)
- Guitar Hero II (PS2)
- Magical Vacation 5 (Magical Starsign) (DS)
- MechAssault: Phantom War (DS)
- Dragon's Lair HD (PC)
- Need For Speed: Carbon (PC, Xbox 360, PS3)
- Disciples 3: Renaissance (PC)
- NCAA Football 07 (Xbox 360)
- Madden NFL 07 (Xbox 360)

Disciples 3: Renaissance



Guitar Hero II



Madden NFL 07



ВИДЕОПРЕВЬЮ

Joint Task Force



По мнению разработчиков, самые опасные места на планете – Ближний Восток, Балканы и Центральная Азия. Нам туда!

Supreme Commander



Total Annihilation... Соскучились? Тогда немедленно смотрите видеопревью игры Supreme Commander!

БАНЗАЙ!

Naruto – Way Away



Отличный клип по аниме Naruto, смонтированный на песню Way Away группы Yellowcard – для вас!

Школьные Войны



Газированная вода Pepsi и чипсы Peingles – лучший способ подготовиться к российским «Школьным войнам».

ALIEN 2 SHOOTER 2

- Продолжение популярнейшего фантастического боевика, выполненное на качественно новом уровне.
- Бешеный драйв и массированное кровопролитие, хорошо знакомые по оригинальному Alien Shooter, в сочетании с сюжетной кампанией и ролевыми элементами.
- Мрачная, подавляющая атмосфера заброшенной военной базы, где происходит действие игры, и вездесущая тьма, скрывающая стаи "чужаков" - отличная проверка на прочность нервов и быстроту реакции.
- Новые средства борьбы с пришельцами: управляемая техника, роботы-истребители, стационарные орудия и многое другое.

Официальный сайт:
<http://www.alienshooter2.ru/>



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

Мы продолжаем радовать вас самыми качественными демо-версиями, модами и видеороликами – все интересное, что только случилось в игровом мире за последние две недели, вы всегда найдете на дисках «Страны Игр». Раздел демо-версий в этот раз представляет игру X-Men. Все фанаты Шторм, Росомахи и профессора Ксавье могут попробовать «официальную игру кинофильма» на зуб и

принять решение о покупке. Энтузиастам модов и дополнений рекомендуем обратить внимание на свеженький US Intervention, превращающий старый-добрый Battlefield 2 в операцию «Буря в пустыне». Как всегда не советуем пропускать раздел Widescreen, в котором вас заждались тизер третьего «Человека-Паука» и два отрывка из фильма «Помутнение» с Киану Ривзом. И это, конечно, еще далеко не все!



Александр «Ха-Ха» Устинов

НА PC-ЧАСТИ ➔



РОВНО
1
ДЕМО-ВЕРСИЯ

ДОПОЛНЕНИЯ
БОЛЕЕ ЧЕМ К
10
ИГРАМ

ЦЕЛЫХ
2
ОТРЫВКА ИЗ
«ПОМУТНЕНИЯ»



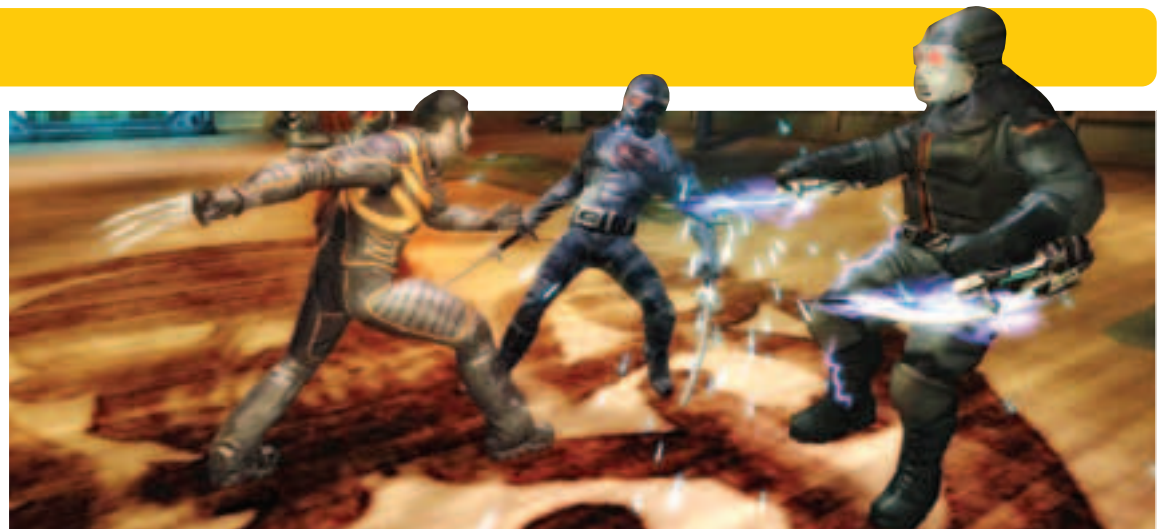
ОБРАТИТЕ ВНИМАНИЕ!
Клиент игры «Сфера»
Месяц – бесплатно!

ИМО-КЛИЕНТ

ДЕМО-ВЕРСИЯ

X-Men: The Official Game

Сюжет X-Men: The Official Game вырос из знаменитого кинофильма, а точнее – из последних двух частей «Людей-Икс». Эта огромная демо-версия позволит геймеру почувствовать себя непобедимым героем (выбирайте сами, кого из мутантов вы хотите представлять) в одной из трех доступных миссий. Первый уровень начинается с небольшого сражения Росомахи на одном из этажей Статуи Свободы. Безостановочные сражения с бесконечными толпами врагов, акробатические трюки, взрывы и заставки в стиле комиксов – вот что такое X-Men: The Official Game!



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-версия:

X-Men: The Official Game

Дополнения для:

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 IV: Oblivion
The Lord of the Rings: The Battle for Middle-Earth II
The Sims 2 (Nightlife, University)
Unreal Tournament 2004
Warhammer 40000: Dawn of War - Winter Assault
Warcraft III: The Frozen Throne

Патчи для:

Механоиды 2:
Война кланов (1.2.23)
Bet on Soldier:
Blood Sport (1.3)
SpellForce 2:
Shadow Wars (1.02)
TOCA Race Driver 3 (1.1)
Tom Clancy's Rainbow Six:
Lockdown (1.01)

Warcraft III:
Reign of Chaos (1.20e)
Warcraft III:
The Frozen Throne (1.20e)

Widescreen:

Человек-Паук 3
Помутнение
Спасатель
Девушка из воды

Видеоролики:

Hot PXL
Pirates of the Caribbean:
The Legend of Jack Sparrow
Pirates of the Caribbean Online
God of War 2
Glory of the Roman Empire
Company of Heroes
Xenosaga Episode III: Also Sprach Zarathustra
NBA Live 07
NHL 07
Shaiya: Light and Darkness
Over G Fighters
David Douillet Judo

Бонусы:

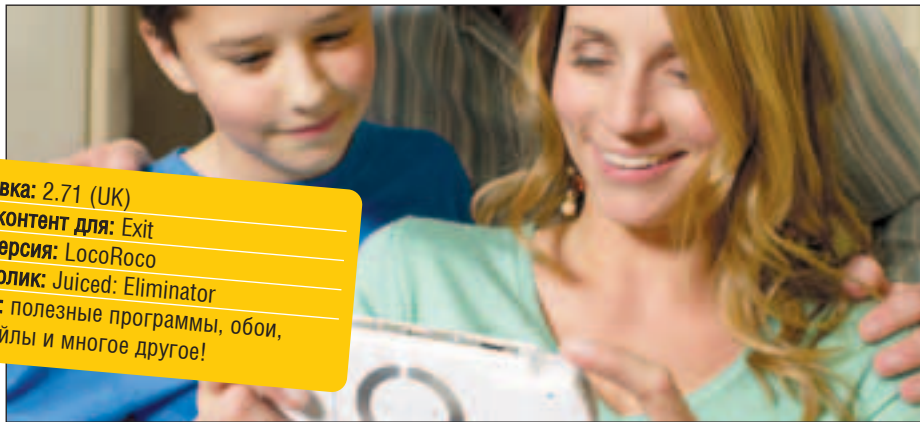
Старые номера «СИ»
Скины для плеера WinAmp
Рубрика «Юмор»
Рубрика Fighting Video

Галерея:

Обои для рабочего стола,
арт и скриншоты к играм

Редакция оставляет за собой право без предупреждения изменить содержание диска

PSP-Zone: Джентльменский набор владельца



Прошивка: 2.71 (UK)
Бонус-контент для: Exit
Демо-версия: LocoRoco
Видеоролик: Juiced: Eliminator
А также: полезные программы, обои, save-файлы 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!

ВНИМАНИЕ !



КЛИЕНТ ИГРЫ «СФЕРА»
Месяц бесплатной игры!

Вашему вниманию представляется клиентская часть игры «Сфера» и ключ, позволяющий пребывать в виртуальном мире целый месяц. Напомним: «Сфера» – это первая отечественная MMORPG, объединяющая тысячи поклонников жанра. Это возможность окунуться в мир магии, поучаствовать в захватывающих сражениях, и конечно – найти множество новых друзей!

В игровом мире у каждого есть занятие по вкусу – достаточно выбрать одну из специализаций. Выполняя игровые задания и миссии, вступая в схватки с монстрами и другими игроками, штурмуя замки, используя оружие и магию, вы сможете войти в элиту виртуальной вселенной!

WIDESCREEEN

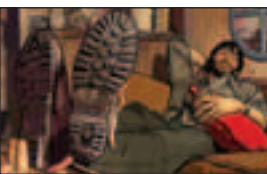
Человек-паук 3

Свеженький тизер о новых приключениях Человека-паука Питера Паркера. Обязательно посмотрите – поймете, почему весь мир так ждет премьеры весной будущего года.



Помутнение

Два отрывка из грядущей экранизации одноименного романа Филипа К. Дика, выделяющейся на фоне прочих фильмов необычным «мультипликационным» стилем.



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 12(213), страница 31

Дополнения для Exit, Fired Up! и Wipe-Out выкладывать не планировалось. Тут злую шутку с редактором сыграла привычка использовать шаблоны, а также вопиющая невнимательность и рассеянность, что и привело к появлению «призрачных» бонусов. Бессовестный редактор лишен диска с Guilty Gear XX Slash на неопределенный срок.



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.

ДОПОЛНЕНИЯ

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.

Battlefield 2



Слава легендарного Desert Combat не дает покоя модостроителям. В настоящее время для Battlefield 2 создается несколько аналогичных модификаций, и одну из них, US Intervention, можно попробовать уже сейчас. Подобно знаменитому предшественнику, US Intervention создан по мотивам первой войны с Ираком, более известной под названием «Буря в Пустыне». Проводилась операция в 1991



году, целью было освобождение Кувейта от оккупировавших его территорию иракских войск. Несмотря на то, что пока доступна лишь первая версия модификации, создатели US Intervention уже сейчас предлагают большую часть использовавшейся в то время американской и иракской техники. Также первая бета мода содержит новые карты, созданные по мотивам реальных сражений.

Call of Duty 2



С наступлением лета сообщество Call of Duty 2 заметно оживилось. Еще немного, и поклонники этой замечательной игры будут выдавать столько же карт, сколько их выходит для Unreal Tournament 2004. В этот раз мы вам предлагаем восемь штук. Большинство работ для Call of Duty 2 представляют собой городские кварталы (mp_Anzio и mp_Brunville, mp_Depot и



mp_Draguignan). Для любителей снайперских перестрелок предназначена карта mp_EST Wots Da Matmata 1.1, где противники разделены широким рвом. Весьма необычно сделана mp_Coal Mine v2: игроки здесь воюют внутри огромной шахты. Напоследок предлагается карта mp_Hold The Line V2, где немецкие и советские войска воюют за переправу.

Counter-Strike: Source



Поклонники Counter-Strike: Source вряд ли могут пожаловаться на отсутствие интереса картоделов к их любимой игре. Вот и в этот раз мы предлагаем целый набор полей для битв. Как всегда, доминируют карты, созданные для режима Demolition. На de_Fuel необходимо защитить от нападков террористов нефтеперерабатывающий комплекс. На другой de_Golf объектом нападения выбрано



здание гольф-клуба. Третья работа, de_Iradu, представляет собой хотя и небольшой, но все же городской квартал! Очень необычно смотрится карта ag_Battleships 3: каждая из команд получает по паруснику, из трюмов которого и ведется огонь — преимущественно из снайперских винтовок. Замыкает подборку карта cs_Arena, к режиму Counter-Strike не имеющая отношения.

GTA: San Andreas



Нынешняя подборка для GTA: San Andreas традиционно состоит из двух десятков машин. Большая часть из представленных авто относится к современному автопрому, хотя попадаются и раритеты. Например, Trabant 601S, забавная машинка, этаким Запорожец для жителей бывшей ГДР. Любители грузовиков наверняка оценят мусоровоз Scania T164 Trashmaster. А для тех, кто предпочитает спортивные



машины, мы подготовили отличную подборку суперкаров: Dodge Viper RT-10 SIN-X, Ferrari F50, Porsche Carrera GT и Renault Clio Sport V6. Безусловно, наиболее интересна аппаратом в этот раз стал комбайн New Holland TX 34 Combine Harvester. На подобные машины редко обращают внимание, тем более отраднo, что привезшемуся «стандартному комбайну» нашлась столь шикарная замена.

Unreal Tournament 2004



В данной подборке мы подготовили для вас десяток очень неплохих карт. Особенно много в этот раз работ, относящихся к режиму Capture The Flag. А именно, ровно четыре штуки: ctf_Catatic, ctf_Cavern2k4, ctf_Forest Crypt и ctf_Stargate Oblivion Revamped. Особенно советуем обратить внимание на последнюю (она создана по мотивам «Звездных врат», а также



ctf_Forest Crypt — она вполне сгодится и для Deathmatch. Впрочем, для этого режима карт хоть отбавляй: dm_1on1_Fury, dm_Basoto, dm_Entropic, dm_Revelation и dm_TCMP-Taboo. Напоследок мы предлагаем весьма необычную работу — ons_V3WintersHollow. Генераторов тут не ищите, зато есть техника, причем передвигаться на ней приходится по горным тропам.

rFactor



И снова rFactor, и снова вашему вниманию предлагаются две модификации. Тема гонок на Porsche 911 стала среди модостроителей популярной; вот и в этой мы подготовили очередной чемпионат на этих замечательных машинах. На сей раз вас ждет Asia Carrera Cup Challenge, где соревнуются гонщики из стран Юго-Восточной Азии. Машины ничем не отличаются от евро-



пейских, так что накал борьбы несколько не изменился. Второй мод, Proto-Racer Championship v1.1, предназначен для тех, кто любит гонки на спортпрототипах. Создатель модификации предлагает различные классы машин. Можно устраивать гонки на свой вкус и цвет, но наибольший интерес вызывают представители самого мощного класса, они же и лучше всего проработаны.

Half-Life 2



Одиночные кампании для Half-Life 2 превратились из редкости в рядовое событие, и это не может не радовать. Вот и в этот раз на нашем диске нашлось место моду-кампании, Mistake of Pythagoras v1.0c. Согласно сценарию, на City 17 неожиданно начали падать огромные цифры. Как показали дальнейшие события, это было прологом к полномасштабному вторжению некоей

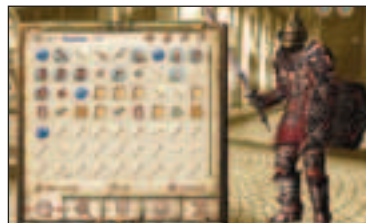


силы из иного измерения. Перед лицом новой опасности люди и Комбайны объединились, так что часть миссий придется пройти плечом к плечу с бывшими противниками. Mistake of Pythagoras v1.0c буквально кишит совершенно необычными вещами! Например, на одном из уровней нужно спускаться по висящим в воздухе бочкам и ящикам, как в каком-нибудь платформере.

The Elder Scrolls IV: Oblivion



Как вы могли заметить, на прошлом диске в нашей мод-обойме появилась новая игра – The Elder Scrolls IV: Oblivion. Старичку Morrowind пора на покой: хотя к нему еще делаются плагины, интерес сообщества уже прикован к Oblivion. И если в прошлый раз было всего две работы, то теперь их уже добрый десяток. В подборке нашлось место и привычным до-



мам, и куче нового вооружения, и доспехам. Среди оружейных плагинов стоит отметить Fantasy Set v3.0, который добавляет в игру комплект тяжелых доспехов и мощный меч. Любители новых рас не обойдены вниманием: наш диск плотно заселен обезьяноподобными Tang Mo Race и сказочными Icthylean Race, способными безо всяких проблем дышать под водой.

ПАТЧИ

свежие «заплатки» для PC-игр

Bet on Soldier: Blood Sport (1.3)

Внушительных размеров обновление! Добавлена поддержка технологии AGEIA PhysX, а для любителей сетевой игры припасен режим Team Deathmatch.

Механоиды 2: Война кланов (1.2.23 CD)

Основные изменения касаются тех квестов, которые после патча 1.1.17 стали работать некорректно. Такая вот несуразица: патч для патча.



СОФТ

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

eXtreme Movie Manager 5.2.7

Действительно удобная программа для содержания домашней фильмотеки. Отлично подобраны графы описания фильмов, имеется возможность пополнения всей справочной информации с указанных вами сайтов. Поддерживаются самые популярные видеоформаты. в комплекте есть даже встроенный проигрыватель! Интерфейс красив, удобен и, главное, понятен.



WinAudit 2.14

Небольшая программа, позволяющая просканировать систему и вывести полный отчет о программном обеспечении и работе всех основных устройств компьютера. Достаточно нажать кнопку «Старт», чтобы мгновенно получить подробную сводку об установленном софте и состоянии оборудования. Интуитивный интерфейс на русском языке.



Power & Speed!!!

Global Technical Support
<http://www.kingmax.com/support/support.htm>

Серии нового поколения **DDR2**

Mars

DDR2 800/667 Long-DIMM

Venus

DDR2 667/533 SO-DIMM

DDR2 533/400

~ World's Smallest Flash Drive ~

Super Stick

Ёмкость до 2GB

Подарок: мобильный шнурок на руку

KINGMAX®
Yours forever

Tel: +886-3-5515289 / Fax: +886-3-5558058
 Sale contact: allison.wu@kingmaxdigi.com.tw
<http://www.kingmax.com>

Distributor:
 marlion marlion marlion marlion marlion

KingMax Approved

■ ПЛАТФОРМА:	PC
■ ЖАНР:	action/RPG
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	THQ
■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	«Бука»
■ РАЗРАБОТЧИК:	Iron Lore
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	до 6
■ ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:	PC

■ ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:

P4 1.8 ГГц, 512 Мбайт RAM,
видеокарта 64 Мбайт

■ ОНЛАЙН:

<http://www.titanquestgame.com/>



Titan

Творческое переосмысление классики,
оно же Клон Обыкновенный.

«Что вы, как можно! Мы не делаем клон Diablo!» – клятвенно уверяли публику разработчики из Iron Lore в каждом своем интервью. «Наоборот, мы стараемся отойти от надоевших стереотипов!» Публика же пожимала плечами и недоумевала – почему эти парни так яростно отрицают очевидное? Может, они не любят знаменитую «мышеубийцу»?

Правда, чем ближе подходила дата релиза, тем реже звучали такие заявления. А когда Titan Quest наконец вышла в свет, оказалось, что это довольно аккуратно срисованная копия Diablo. Разработчики стеснительно промолчали, а игроки.... игроки радостно выстроились в очередь к прилавку. Ведь что может быть лучше проверенной временем классики?

ПРИ БЛИЖАЙШЕМ РАССМОТРЕНИИ

Если смотреть на Titan Quest из-за плеча играющего, то действительно, сходство с бывшим хитом Blizzard просто стопроцентное. Крошечный чело-



СНЕЖНЫЕ ЛЮДИ И РАДЫ БЫ СБРОСИТЬ ГЕРОЯ В ПРОПАСТЬ, ДА ТОЛЬКО ДВИЖОК НЕ ПОЗВОЛЯЕТ.

СТОИТ Сойти с дороги,
КАК СТАЛКИВАЕШЬСЯ С
ДЕСЯТКОМ ДРУГИМ
МИНОТАВРОВ ИЛИ
САТИРОВ.

Автор:
Владимир Иванов
glaymore@gameland.ru



Quest

КАКАЯ ЖЕ ЕГИПЕТСКАЯ
ГРОБНИЦА БЕЗ МУМИЙ?



ДАВНО ХОТЕЛОСЬ
ПОИГРАТЬ ЗА
НАСТОЯЩЕГО АНТИЧНОГО
ГЕРОЯ!

вечек в изометрической проекции все так же бегает по статичным полям, лесам и горам, регулярно спускаясь в темные подземелья. Все так же на него на каждом шагу набрасываются полчища чудовищ, а он героически расшвыривает их при помощи оружия, магии и левой кнопки мыши. Из тушек поверженных монстров исправно сыплется золото, очки опыта и (собственно, ради чего и играем!) разнообразнейшие магические предметы. Классика есть классика, и неважно, что человечек, монстры и подземелья теперь стали полностью трехмерными.

Но если сесть за игру самому, то через несколько минут станет ясно, что перед нами не простая «дьябла», а расширенная и улучшенная. В знакомом игровом процессе то и дело всплывают приятные мелочи, про которые думаешь: «Эх, как же мы раньше без этого жили?» По любому мечу или топору доступна подробнейшая статистика, включающая значение DPS (damage per second, наносимый за секунду урон, наиважнейший параметр). Стоит навестишь мышкой на незнакомый амулетик или щит, как игра услужливо сравнит его с тем, что в данный момент использует герой, и подскажет, стоит ли менять шило на мыло. Лечебные снадобья удобно складываются в отдельный мешочек и не засоряют инвентарь. Все сделано с умом.



**Сделай сам
Конана-варвара**

Для начинающих игроков, возможно, есть смысл специализироваться в воинских и воровских умениях. Такая комбинация очень проста в игре, крайне живуча и наносит огромный урон врагам, совмещая воинские бонусы к атаке и увертливости с критическими ударами вора. Специальными приемами и магическими трюками такой персонаж не обладает, он просто и незатейливо расшвыривает врагов за пределы монитора.



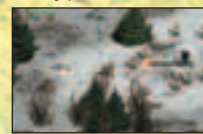
У ЖЕНСКОГО ПЕРСОНАЖА
НЕТ НИКАКИХ
ПРЕИМУЩЕСТВ ПЕРЕД
МУЖСКИМ - КРОМЕ
КРАСОТЫ.

НА КЛАДЕБЦЕ И ШАГУ НЕ СТУПИШЬ, ЧТОБ
ИЗ ПОД ЗЕМЛИ НЕ ПОЛЕЗЛИ МЕРТВЕЦЫ...



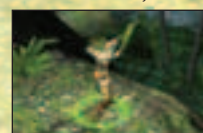
АЛЬТЕРНАТИВА

ПРОЩЕ, ЧЕМ



Diablo II

РАЗНООБРАЗНЕЕ, ЧЕМ



Dungeon Siege II

Также с удовлетворением отмечу, что Titan Quest может похвастаться логичной системой генерации сокровищ. Сколько ни убивай кабанов, в их тушках не окажется ни одной золотой монетки. С трупа лучника удастся снять именно лук, а вовсе не двуручный меч и не магическую книгу. Подход, безусловно, здравый, но он имеет и отрицательную сторону — очень быстро игрок понимает, из каких монстров что падает, и начинает целенаправленно охотиться на самых «богатых» особей. Впрочем, это можно рассматривать как задуманную дизайнерами «фишку». Продолжая свой путь по Древней Греции, мы обнаруживаем и более глобальные нововведения. Оказывается, невозможность в начале игры выбрать класс героя — это не упущение разработчиков, а хитрый замысел. По мере роста в уровнях наш персонаж получит специализацию, а позднее — и вторую. Всего таких специализаций — восемь, четыре «воинских» и четыре «магических», и каждая заметно отличается от остальных. Воин тупо бьет топором по голове, вор режет глотки отравленным кинжалом, охотник ставит ловушки и стреляет из лука. Магия земли позволяет превращаться в каменного голема и плевать брызгами лавы, а некромантия поднимает из земли мертвецов и высасывает жизненную энергию. У каждой специализации — свое дерево умений, практически без измене-

В ожидании патча

Минздрав предупреждает — играя в непропатченный Titan Quest, вы рискуете внезапно остаться без прокачанного героя. В редких случаях игра неоправимо портит файл с данными персонажа. Поэтому рекомендуем вам отложить игру на полку хотя бы до середины июля — к этой дате разработчики обещают выпустить патч, устраняющий проблемы с файлами сохранений.

Легендарная серия Platinum теперь и для PSP!



799 р.

www.mypsp.ru

PS2.

Platinum

Классика не стареет –
меняются только цены!

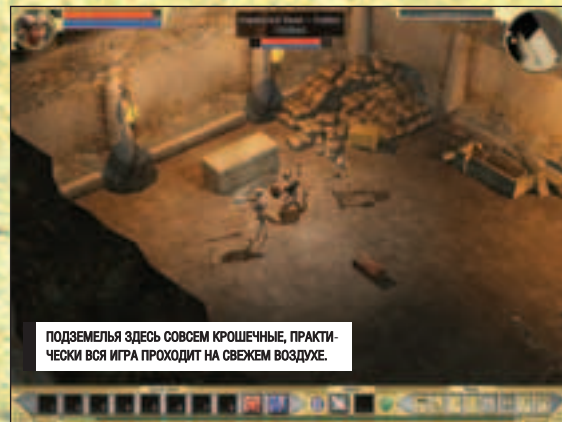
ний перенесенное из той же Diablo II. Очков умений, как всегда, не хватает, поэтому над их вложением надо серьезно думать. Хотите – можете досконально изучить одну школу, не хотите – у вас есть право нахвататься по верхам сразу в двух. 8 профессий – это ровно 36 уникальных сочетаний, на любой прихотливый вкус. Если вы неудачно вложились в бесполезный навык, специальный тренер за отдельные деньги позволит вам перераспределить умения заново. К сожалению, однажды выбрав специализацию, отказаться от нее невозможно – тренер только меняет навыки внутри выбранной школы.

СЮЖЕТНЫЙ ВОПРОС

Может ли быть интересный сюжет в клоне Diablo? Правильный ответ – не «да» и не «нет», а «какая разница». Не ради сюжета ведь играем. Играем ради того, чтобы прокачать героя до максимального уровня и обвешаться легендарными артефактами. Сначала герой прокачивается на зеленых холмах Древней Греции, затем перебирается в египетские пески, также посещает с экскурсией вавилонские висячие сады, и наконец прибывает в не менее древний Китай, где благополучно заканчивает игру, чтобы немедленно начать заново на более высокой сложности. Разумеется, на всех этих территориях



КЕНТАВР С БАРАНЬИМИ РОГАМИ – ИНТЕРЕСНЫЙ ВЗГЛЯД НА КЛАССИЧЕСКИЕ МИФЫ...



ПОДЗЕМЕЛЬЯ ЗДЕСЬ СОВСЕМ КРОШЕЧНЫЕ, ПРАКТИЧЕСКИ ВСЯ ИГРА ПРОХОДИТ НА СВЕЖЕМ ВОЗДУХЕ.



...противники отлетают на пол-экрана и с приятным хрустом впечатываются в отвесные скалы...

Все цвета радуги

Разноцветные магические предметы – основной источник радости и успеха в Titan Quest. Освоив принятую в игре цветовую маркировку, вы без труда определите, за каким предметом не стоит и наклоняться, а ради какого можно отдать полгода жизни.

- **Белый** цвет названия – обычный предмет, каких в игре тысячи
- **Желтый** – магический предмет, со слабыми волшебными свойствами, чуть лучше обычного белого
- **Зеленый** – редкий магический предмет
- **Синий** – эпический предмет, встречается очень редко
- **Фиолетовый** – легендарный артефакт древности. Даже не надейтесь его увидеть на сложности Normal.



ЖАЛЬ, ЧТО МОНСТРЫ РАЗНЫХ ПОРОД НЕ ДЕРУТСЯ МЕЖДУ СОБОЙ – СЛАВНАЯ БЫЛА БИТВА!

КНУТ И ПРЯНИК



Плюсы:
Масштабная игра в необычном мире древних мифов. Интересная система развития персонажа. Красивая графика. Кроме того, это клон Diablo.



Минусы:
Сюжет – прочерк. Неудобный инвентарь, отсутствие случайной генерации уровней. Кроме того, это клон Diablo.

МЕНАДА – УЧАСТНИЦА ВАКХИЧЕСКИХ ОРГИЙ И СПУТНИЦА ДИОНИСА.

**НИКАКИХ ПЕРЕГОВОРОВ
С ДРЕНДЖИНАМИ!**



**МОЧИТЬ В
СОРТИРАХ!**



**КОСМИЧЕСКАЯ
ФЕДЕРАЦИЯ**



snowball.ru
искусство побеждать

Полезные советы воинам

Если вы пошли путем воина, при первой возможности прокачайте навык War Horn (Боевой рог). Эта способность, позволяющая на несколько секунд оглушить всех окружающих монстров, совершенно незаменима не только на низких уровнях, но и практически до конца игры. Особенно эффективна в сочетании с круговой атакой War Wind.



ях кишмя кишат различные смертоносные монстры. И разумеется, вся эта многообразная (шутка ли, аж 85 уникальных видов!) нечисть повалила на свет с некоей зловещей целью. Само собой, в деле замешаны титаны, что ясно из самого заглавия игры. Злобные титаны хотят отомстить добрым олимпийским богам за прошлые обиды, а добрые олимпийские боги такому повороту событий совсем не рады. Сюжет разворачивается вяло, игрок получает его крошечными порциями, посредством плохо озвученных диалогов с местными жителями. К счастью, диалоги легко проматываются, и мы снова можем бежать на битву с монстрами. Главное – не забыть посмотреть в журнал, не появилось ли в нем новое задание. Задания и квесты здесь встречаются в изобилии, иногда даже с довольно занятными формулировками – например, перевести караван через горы. Но к сожалению, на практике все миссии неизбежно сводятся к вырезанию поголовья монстров на определенном участке карты. Тем не менее, выполнять побочные задания стоит – за них дают деньги, неплохие предметы и главное, бесценные очки для покупки навыков.

КРАСОТЫ ДРЕВНЕГО МИРА

Дизайнеры постарались на славу – Titan Quest получилась отменно красивой. Люди и чудовища выглядят и движутся естественно, вода блестит на солнце, пламя факела бросает блики на металл, трава колыхается под ногами, день плавно сменяется ночью. Физический движок также вносит свою лепту – по воде бегут математически корректные волны, здоровенные кабаны подминают кусты, а противники от



ЕГИПЕТСКИЕ ЛЮДИ-АЛЛИГАТОРЫ НЕВОЛЬНО НАПОМИНАЮТ О МУЛЬТФИЛЬМЕ ПРО ЧЕБУРАШКУ...



ЧЕЛОВЕК С ВОСКЛИЦАТЕЛЬНЫМ ЗНАКОМ НАД ГОЛОВОЙ – ВО ВСЕ НЕ НЕРВНЫЙ, У НЕГО ПРОСТО К НАМ ЕСТЬ ДЕЛО.

Если у вас при слове Diablo на лице появляется блаженная улыбка – немедленно бегите в магазин за коробкой Titan Quest.



ВРЕМЕНАМИ ИГРА ПОЗВОЛЯЕТ ПОУЧАСТВОВАТЬ В ПОБЕИЩАХ «АРМИЯ ПРОТИВ МОНСТРОВ». НО ПОЧЕМУ-ТО ИСКЛЮЧИТЕЛЬНО НА СТОРОНЕ АРМИИ.

Не проходите мимо!

В греческой части кампании, по дороге к Дельфам, в небольшой рощице обитает отшельник, он же по совместительству торговец. Как его найти: не доходя до моста, ведущего в Дельфы, сверните с дороги на север и тщательно прочешите лес. К отшельнику-бизнесмену имеет смысл регулярно возвращаться – в его магазинчике часто появляются очень хорошие товары.



ударов героя отлетают на пол-экрана и с приятным хрустом впечатываются в отвесные скалы. Звуковая часть также довольно неплоха. Лязг оружия, звуки ударов, свист стрел – все как надо, хотя и без особых 5.1 долби-изысков. А вот с музыкой хуже – она примитивная и назойливая, через час игры рука сама тянет ползунок «громкость музыки» до упора влево. Еще через час та же операция повторяется с ползунком «громкость речи» – озвучка диалогов в игре просто ужасна, актеры бессовестно переигрывают и туло кривляются. Но в целом, это уже мелочные придирки – ведь не ради наслаждения актерскими интонациями играем мы в такие игры, вовсе нет.

МУЛЬТИПЛЕЕР

Мультиплеерный режим в компьютерной игре – штука крайне важная, и от нее зависит очень многое. Удачный мультиплеер способен дать долгую жизнь невыразительному середнячку, и наоборот, плохая его реализация может превратить потенциальный хит в одноразовую поделку. Многопользовательская часть Titan Quest, как вы уже догадались, полностью скопирована с Diablo. Любой желающий может создать в Интернете свой игровой сервер, зарегистрировать новую игровую сессию и пригласить пару-тройку-шестерку друзей пробежаться до ближайшего босса. Решение крайне разумное и проверенное годами. Но по непонятной причине Iron Lore отошли от классической формулы и решили не делать различия между однопользовательской игрой и мультиплеером. Это значит, что в обоих режимах используются одни и те же

ПРИЯТНАЯ МЕЛОЧЬ – В ГРЕЧЕСКИХ ПОРТАХ СТОЯТ АНТИЧНЫЕ ТРИРЕМЫ, А В ЕГИПЕТСКИХ – НИЛЬСКИЕ СУДА. ДИЗАЙНЕРЫ НЕ ПОЛЕНИЛИСЬ СВЕРИТЬСЯ С ИСТОРИЧЕСКИМ СПРАВОЧНИКОМ.



персонажи, а файлы с их данными хранятся на компьютере пользователя. А это, в свою очередь, означает, что вы запросто можете взломать файл данных своего персонажа, изменить его параметры, а затем вывести своего супервоина с миллионной жизнью на просторы Интернета. Возможно, разработчики предусмотрели какую-то скрытую защиту от хакеров, но на данный момент ситуация с многопользовательским режимом вызывает только удивление. Еще один камень в огород мультиплеера (и в меньшей степени, однопользовательской игры) – в Titan Quest не предусмотрена генерация случайных уровней. Сколько раз ни начинай заново, всегда карта подземелья жестко задана наперед, а все монстры расставлены на положенных местах. Отчасти этот минус компенсируется наличием удобного и гибкого редактора уровней, но в самом деле, неужели от нас ожидают, что мы каждый раз перед игрой будем вручную перерисовывать все уровни?

ИГРАТЬ ИЛИ НЕ ИГРАТЬ?

Если у вас при слове Diablo на лице появляется блаженная улыбка – немедленно бегите в магазин за коробкой Titan Quest. Ведь игры в вашем любимом жанре выходят не каждый год.

Если вы играли в Diablo II и Dungeon Siege, и они показались вам занятыми, но однообразными – все-таки попробуйте. Titan Quest избавилась от многих недостатков своих предков, и уж точно порадует вас красотами. Если же такие игры вызывают у вас лишь зевоту – увы, Titan Quest не для вас. Несмотря на все украшения и улучшения, по сути она остается стопроцентным, тщательно сделанным клоном Diablo. ■

Полезные советы магам

В школе Бури (Storm) прячется незаметная способность Storm Nimbus, добавляющая к вашим рукопашным атакам немного магических повреждений. Если вы играете смешанным воинско-магическим классом и внезапно столкнулись с монстром, устойчивым к вашему оружию, – Storm Nimbus легко решит исход схватки в вашу пользу.

ТРЕХГОЛОВАЯ ХИМЕРА – ОДИН ИЗ САМЫХ ВПЕЧАТЛЯЮЩИХ БОССОВ В ИГРЕ

ВЕРДИКТ



НАША ОЦЕНКА:

★★★★★☆☆

8.0

Наше резюме:

Увлекательная и красивая монстрорубилка по античным мотивам. Отличный клон Diablo с современной графикой.

ПАНТЕОН ПРОТАГОНИСТОВ: МИФЫ ДРЕВНЕЙ ГРЕЦИИ В ЦИФРОВОМ ПЕРЕСКАЗЕ



В HERO'S ADVENTURE, ПОМИМО ГЕРАКЛА, МОЖНО БЫЛО ИГРАТЬ ЗА ЯСОНА И ОХОТНИЦУ АТЛАНТУ (1987).

Успех прошлогоднего хита God of War с новой силой пробудил интерес как игроков, так и разработчиков к древнегреческой мифологии. Из прокрученной в миксере книжки мифов получилась вполне современная, кровавая и захватывающая игра. Кто-то может сказать, что образ Кратоса искажали на потребу публики XXI века, но на самом деле, скорее, содержание мифов было несколько приукрашено, чтобы не сильно шокировать тинейджеров. Нетрудно заметить, что Кратос во многом списан с Геракла – оба они сыновья Зевса, оба в припадке насланного богами безумия убили своих родных и совершают подвиги, пытаясь искупить вину, а в конце присоединяются к сонму олимпийцев. Однако в жизнеописании классического героя есть немало свершений, которые бритому двойнику Дмитрия Нагиева и не

снились. Кратос, например, сумел справиться лишь с пятью головами гидры, а Геракл победил девятиглавую. К тому же у Геракловой гидры на месте каждой срубленной головы вырастали две новые, так что сколько всего он их порубил – неизвестно. Возможно, Кратос расправился с несколькими десятками разнокалиберных церберов – но зато Гераклу удалось приручить адского пса и доставить его царю Эврисфею живым. Кратос удовлетворяет двух девиц за раз, да так, что вазы со слов падают. Но Геракл за одну ночь обрюхатил почти полсотни (точнее, сорок девять) дочерей царя Феспия. Кратосу и здесь остается только завязать узлом свою набедренную тряпочку. Мы начали разговор с Геракла, потому что его предложения – один из наиболее часто цитируемых в играх мифов. Сама структура основного цикла из 12 подвигов располагает

к превращению его в сценарий весьма разнопланового экшна: здесь и крупные сражения (битвы с амазонками и кентаврами), и поединки с боссами (те же гидра и Цербер), и головоломки (чистка скотного двора царя Авгия). В 1983 году на Commodore 64 и Atari 8-Bit выходит, вероятно, первая игра на мифологическую тематику – The Return of Heracles, солидная по тем временам RPG, похожая на Ultima. Игрокам (а всего в приключениях могло участвовать до 4 человек) предлагалось 19 персонажей на выбор, среди которых были, например, Персей, Асклепий и даже Пегас, но, как ни странно, отсутствовал сам Геракл. Действие происходило на более-менее аутентичной карте древней Греции и ее окрестностей, героям предстояло совершить подвиги Геракла, а также, «до кучи», победить Минотавра, ответить на загадку Сфинкса, спасти

Автор:
Илья Ченцов
chen@gameland.ru



THE RETURN OF HERCULES (1983)

КРАТОС

В греческой мифологии существовал тезка главного героя God of War (кстати, его имя переводится как «Сила»). Кратос был внуком титана Океана, однако в битве олимпийских богов с титанами он выступал на стороне Зевса вместе со своей сестрой Nike (Победой) и братом Зелусом (Рвением).



МИНОТАВР

Судьба Минотавра печальна. Как вы помните из рассказов о Геракле, Посейдон послал царю Крита Миносу прекрасного быка с тем условием, чтобы Минос принес его обратно в жертву Посейдону. Но царь посланного богом быка припрятал, а Посейдону пожертвовал другого. Узнав об этом морской бог и решил отомстить в изощренной манере, свойственной греческим богам. Заставил он жену Миноса воспылать страстью к этому самому быку, и через некоторое время она родила монстра – человека с бычьей головой и хвостом. Назвали его Астерий. Прозвище «Минотавр», под которым он больше известен, означает «бык Миноса». По совету оракула Минос приказал зодчему Дедалу построить под царским дворцом жилище для Минотавра – Лабиринт, и заключил свое требование дань с покоренных им афинян – семь юношей и семь девушек раз в девять лет (меня всегда поражала эта скудная диета! – Прим. литреда). В конце концов Минотавра убил афинский герой Тезей (а вовсе не Геракл, как нас пытаются убедить многие разрабочки). Из лабиринта Тезей вышел по нити, один конец которой он благоговременно привязал у входа. В играх минотавры часто бывают боссами, сильными, но не очень умными (Heretic, Gods, серия Castlevania). В игре King's Quest VI минотавр, как и положено, живет в лабиринте. Несмотря на то что в оригинальном мифе Минотавр был единственным в своем роде, в играх они часто встречаются группами (в сериале Heroes of Might and Magic вы даже можете их нанимать).



(похитить?) Елену Троянскую и жену Одиссея Пенелопу.

ИГРЫ-КНИГИ, ИГРЫ-ГОЛОВОЛОМКИ

Вышедшая в 1986 году игра Hercules формально включала в себя все 12 подвигов, однако на деле это были однотипные одноэкранные головоломки жуткого вида. Разработчики выставляли как сверхновшество «принцип случайного доступа». Заключался он в том, что подвиги выдавались герою в случайном порядке. Впрочем, никто, кроме авторов, эту «фишку» за достоинство не считал. Гораздо больше по нраву пришлось геймерам того времени текстовое приключение The Labours of Hercules (1987, ZX Spectrum), в котором все подвиги можно было совершить «как надо», в соответствии с древнегреческими рецептами. The Labours of Hercules – не первая «интерактивная книга» с мифологической



POPULOUS II: TRIALS OF THE OLYMPIAN GODS (1991)



ИГРА HERCULES 1986 ГОДА НА 16-БИТНЫХ СИСТЕМАХ НАЗЫВАЛАСЬ YOLANDA И РАССКАЗЫВАЛА О ДОЧЕРИ ГЕРАКЛА, ПОВТОРЯВШЕЙ ЕГО ПОДВИГИ.

ДВЕНАДЦАТЬ ПОДВИГОВ ГЕРАКЛА

Аполлон предсказал Гераклу, что тот получит бессмертие, если совершит по повелению Зеврисфея, царя Микен, двенадцать подвигов. Вот что поручал Гераклу Зеврисфей:

- убить чудовищного льва, жившего близ города Немей. Геракл задушил льва собственными руками;
- освободить город Лерну от гидры – чудовища с телом змеи и девятью головами дракона. На месте каждой отрубленной головы у гидры вырастала новая, а одна была вообще бессмертная. Но Геракл с помощью своего друга Иолая сумел справиться с монстром – Иолай прижигал гидре шею, чтобы новые головы больше не появлялись. А бессмертную голову Геракл зарыл поглубже и привалил сверху огромной скалой. Ядовитой желчью гидры Геракл смочил свои стрелы;
- перебить птиц, наводивших ужас на окрестности города Стимфала. У стимфалийских птиц были медные когти и клювы, а перьями, сделанными из бронзы, они могли поражать людей, как стрелами. Геракл вспугнул птиц, ударив в тимпаны, которые дала ему Афина Паллада. Когда птицы поднялись в воздух, герой начал разить их своими стрелами, и те в страхе улетели из Греции на берега Понта Эвксинского (нынешнего Черного моря);
- поймать керинейскую лань, посланную богиней Артемидой в наказание людям;
- убить вепря, жившего на горе Эриманф. Геракл загнал вепря в глубокий снег и поймал его;
- очистить от навоза скотный двор Авгия, царя Элиды. Геракл отвел на скотный двор воды рек Алфей и Поней, и вычистил его за один день;
- привести в Микены критского быка. Этого быка послал царю Мидасу Посейдон, а когда Мидас отказался принести быка обратно в жертву Посейдону (прочувствуйте момент!), бог морей разозлился и наслал на сакральную скотину бешенство. Только Гераклу удалось укротить быка;
- завладеть конями-людоедами, принадлежавшими царю Диомеду;
- заполнить пояс царицы амазонок Ипполиты, подаренный ей самим Аресом;
- пригнать в Микены коров трехтелого великана Гериона;
- привести к Зеврисфею стража подземного царства, трехглавого пса Керберы (Церберы);
- достать яблоки из садов титана Атласа, державшего на плечах небесный свод. Пока Атлас ходил за яблоками, Гераклу пришлось самому держать небо. Что и говорить, нелегкое было задание, зато последнее. Но до бессмертия Гераклу было еще жить и жить.



HERCULES: SLAYER OF THE DAMNED (1988)



ZEUS: MASTER OF OLYMPUS (2000)

В 1987 году выходит первая JRPG серии Herakles no Eikou (The Glory of Hercules) для NES и MSX.

тематикой. На 4 года ее опередила Perseus and Andromeda (1983, ZX Spectrum).

В 1989 году на персональных компьютерах увидело свет иллюстрированное текстовое приключение Myth. Игрок, выступая в роли морского бога Посейдона, по заданию Зевса должен был похитить шлем-невидимку у Аида. Позже в смежном жанре вышла игра Wrath of the Gods (1994), в которой игрок повторял свершения мифологических героев. По тогдашней моде, персонажей игры изображали живые актеры, а фоны были фотографиями реальных пейзажей в Греции.

ГЕРАКЛ И СКЕЛЕТЫ ЯСОНА

Но вернемся к Гераклу. В 1988 году вышла еще одна игра о многострадаль-

ном герое с завлекательным названием Hercules: Slayer of the Damned (Amstrad CPC, Commodore 64, MSX, ZX Spectrum). Геракл на своем веку повидал немало унижений – приходилось ему и хлев чистить, работая на царя Зеврисфея, и прясть, переодевшись в женское платье, когда он попал в рабство к царице Лидии Омфале. Но Slayer of the Damned стала вершиной позора героя – по воле разработчиков он вместо совершения подвигов собирал в урну обозначающие их иконки. Единственным светлым пятном была возможность в конце игры сразиться с Минотавром.

Кстати, в Hercules: Slayer of the Damned, как и во многих других проектах по мотивам мифов, мелькали нехарактерные для греческо-

го эпоса враги – ожившие скелеты. Скорее всего, за это надо благодарить мастера спецэффектов Рэя Харрихаусена. Его фильм 1963 года «Ясон и аргонавты» заканчивался грандиозной сценой сражения с воинами-скелетами, выросшими из зубов гидры. В оригинальном мифе упоминаются зубы дракона и не говорится, что эти волшебные воины были костяными. Однако сцена битвы запала в душу многим из тех, кто видел фильм Харрихаусена, и породила множество подражаний, как в кинематографе, так и в отрасли электронных развлечений. Кстати, напомним, что Геракл участвовал в походе Ясона за золотым руном, но не до самого конца. Герой отстал от аргонавтов в Мизии, отправившись на поиски своего товарища Гиласа.

ГЕРАКУРУ-НО МО-НОГАТАРИ

В 1987 году выходит первая JRPG серии Herakles no Eikou (The Glory of Hercules) для NES и MSX. Игра, разработанная компанией Data East, по геймплею напоминала Dragon Quest – те же заботы по подземельям, случайные битвы, сундуки с добром и прокачка персонажа. Главным и единственным героем стал Геракл, но Data East не стали буквөөдствовать и добавили к списку подвигов свершения, которые классическая традиция приписывает другим героям: например, персонажу Glory of Hercules приходится сражаться с механическим человеком Талосом, разгадывать загадку сфинкса, путешествовать на Пегасе, а в конце – победить самого Аида, пове-



WRATH OF THE GODS (1984)



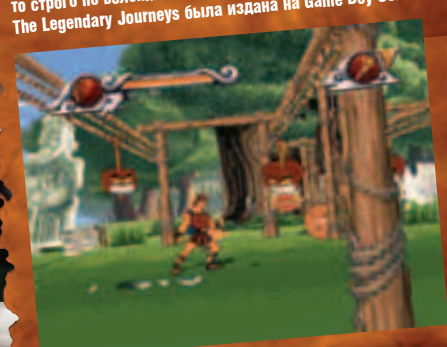
HERAKLES NO EIKOU (1987)

ТОР – ПЕРСОНАЖ СКАНДИНАВСКОЙ МИФОЛОГИИ, И ПОПАЛ СЮДА СЛУЧАЙНО. НО СПЕЦ ПРО НЕГО МЫ ЕЩЕ СДЕЛАЕМ.



СТРАНСТВИЯ ГЕРАКЛА: С БОЛЬШОГО ЭКРАНА НА МАЛЫЙ

Телесериал Hercules: The Legendary Journeys с Кевином Сорбо и диснеевский полнометражный анимационный фильм (а впоследствии – тоже сериал) Hercules удостоились неоднократной «игроизации». Разумеется, и та, и другая истории позволяли себе весьма значительные вольности с мифологическим сюжетом – отчасти смеха ради, отчасти – чтобы приблизить «неполиткорректный» и «устаревший» миф к современной широкой аудитории. Так, мультик получился пародией в духе «Шрека» (точнее, конечно, наоборот), где герой был законным сыном Зевса от Геры. Соответственно, антагонистом Геракла была не Гера, а попавший под горячую руку сценаристов Аид (Гадес), повелитель подземного мира, честный и незлой бог, если верить мифам. Отступлений от канона было множество – немудрено, что фильм провалился в греческом прокате. Игра по мотивам мультфильма вышла на PC, PlayStation и Game Boy Color. Версии для PC и PlayStation были «2,5-мерными» платформерами. Сам Геракл изображался плоским спрайтом, но действие происходило в трехмерных декорациях. У героя была возможность перейти на задний или передний план, а некоторые уровни выстраивались по образцу Crash Bandicoot – Гераклу приходилось бежать «от камерь». Кроме того, персонажи мультфильма Hercules засветились в играх Kingdom Hearts (PS2, 2002) и Kingdom Hearts II (PS2, 2006) 2000 год ознаменовался релизом игровой версии телесериала «Удивительные странствия Геракла» для Nintendo 64. «Странствия» стали клоном Zelda: Ocarina of Time, единственным достоинством которого была возможность играть за трех персонажей: Геракла, его друга и помощника Иолая и лучницу-кентавра Серену, да и то строго по велению сценария. В 2001 году Hercules: The Legendary Journeys была издана на Game Boy Color.



лителя царства мертвых. Следующая игра серии, Heracles no Eikou 2 – Titan no Metsubou (The Glory of Hercules 2: The Downfall of the Titans), выходит в 1989 году на NES. Здесь уже основным героем становится безвестный мальчик, а Геракл присоединяется к его отряду лишь ближе к концу игры. Да, у героя теперь есть отряд, и в него войдут, помимо Абстрактной Подружки, кентавр-нытик и ожившая статуя, жаждущая заполнить душу (намек на миф о Пигмалионе?). Главный злодей игры – Крон, повелитель титанов и отец Зевса (в классической мифологии, по крайней мере). Вторая часть гораздо объемнее первой, мифологических отсылок в ней тоже больше. Наряду с чудовищами: Цербером, Медузой и

циклопом, в игре присутствуют и полумифические личности: Гомер, Гиппokrat и Гесиод. Начиная с третьей части (вышла она в 1992 году), сериал перекочевал на SNES, но концептуально не особо изменился. Кроме того, в этом же году была издана Glory of Heracles: Snap Story для Game Boy. Ее героем снова стал Геракл, а графика была позаимствована из The Glory of Hercules 2. Четвертая часть сериала вышла в 1994 году на SNES с подзаголовком Kamigami no Okurimono («Дар богов»). Ее героем стал житель Атлантиды, который вместе со своим другом Платоном пытался спасти родину от нашествия варваров. Разумеется, в этом им снова помог сам Геракл.

Приключения Геракла в виртуальных мирах на этом не закончились. Бегло упомянем, например, мультяшную Herc's Adventure (PlayStation, Sega Saturn), изданную Lucas Arts на волне успеха диснеевского мультика в 1997 году, и недавний релиз для PS2, Heracles: Battle with the Gods.

ПОПУЛЯРНОЕ ЗАБЛУЖДЕНИЕ

Отвлечемся от деяний самого популярного сына Зевса и задумаемся – какой же миф является важнейшим для индустрии развлечений? Мне кажется, двух мнений здесь быть не может: история о Тезее и Минотавре. И дело даже не в том, что в ней описан монстр, родственники которого успели появиться, наверное, в десятках игр. Просто

ЕСЛИ ЭЛЕКТРА БЬЕТ ЭЛЕКТРИЧЕСТВОМ,
ИКАР, ВЕРОЯТНО, ДОЛЖЕН ИКАТЬ?
(INVICTUS, 2000)

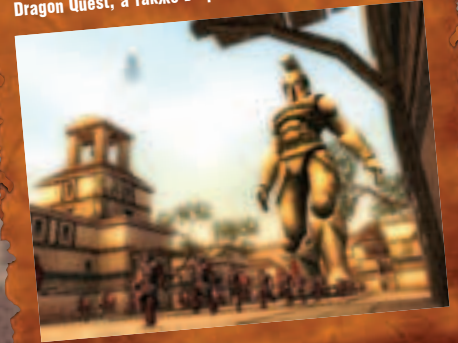


БОГИНЯ МУДРОСТИ АФИНА ТОЖЕ УДОСТОИ-
ЛАСЬ ПЕРСОНАЛЬНОЙ ИГРЫ. ПРАВДА, В НЕЙ
ОНА ОСОБОЙ МУДРОСТЬЮ НЕ БЛИСТАЛА.
(ATHENA, 1987)



ТАЛОС

Бронзовый (по другим источникам – медный) исполин Талос был подарен царю Крита Миносу самим Зевсом, и с тех пор охранял остров от чужаков, забрасывая их с берега камнями. Тех же, кому все-таки удавалось высадиться на остров, он заключал в крепкие объятия, предвзвешенно раскалившись докрасна. По легенде, волшебница Медея обманом заставила Талоса вынуть гвоздь, замыкавший единственную жилу, по которой тек ихор – кровь гиганта. Ихор вылился, и Талос умер. Разумеется, концепция «древнего робота» не могла не заинтересовать разработчиков. Разнообразные Талосы встречаются в сериях The Glory of Hercules и Dragon Quest, а также в Spartan: Total Warrior.



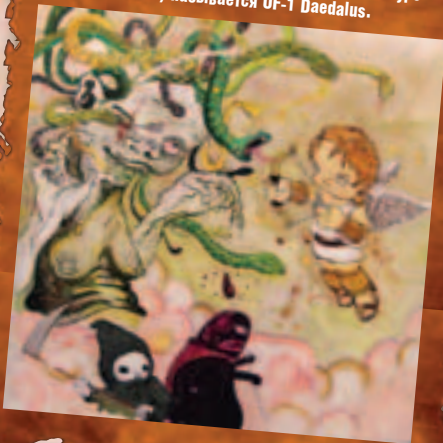
ДЕДАЛ И ИКАР

Легендарного зодчего Дедала называют изобретателем топора и бурава. Другие, впрочем, добавляют, что он присвоил придуманные его учеником пилу и компас, а самого ученика сбросил со скалы. После этого поступка ему пришлось бежать из Афин на Крит, где он построил для царя Миноса Лабиринт. Чтобы Дедал никому не проболтался о тайне Лабиринта, Минос запер его с сыном Икаром в башне. Но Дедал смастерил крылья из перьев, скрепленных нитками и воском. На этих крыльях Дедал и Икар покинули Крит, однако Икар подлетел слишком близко к Солнцу, воск расплавился и мальчик упал в море.

В игре Deus Ex (2000, PC, Mac, PlayStation 2) «Дедал» (Daedalus) – распределенный по всей Сети искусственный разум, вышедший из-под контроля своих создателей. «Икар» (Icarus) был создан как замена «Дедалу». Слившись, «Дедал» и «Икар» породили искусственный интеллект «Гелиос» («Солнце»).

Название игры Kid Icarus (1986, NES) также связано с мифом о Дедале и Икаре. Хотя главного героя зовут Пит, он выглядит, как крылатый мальчик в греческой тунике.

Кроме того, название Daedalus носит корабль пришельцев в игре Daedalus Encounter (1995, 3DO, Mac, PC), а один из разблокируемых кораблей в R-Type Final (2003, PS2) называется OF-1 Daedalus.



ИГРА GODS (1991) В ОЧЕРЕДНОЙ РАЗ
ЭКСПЛУАТИРОВАЛА МИФ О ГЕРОЕ, СОВЕРША-
ЮЩЕМ ПОДВИГИ, ЧТОБЫ ПОЛУЧИТЬ
БЕССМЕРТИЕ.



именно из этого мифа берет начало концепция лабиринта – запутанной системы коридоров со множеством разветвлений и тупиков. Собственно, само слово «Лабиринт» изначально было именем собственным, означавшим жилище Минотавра (возможно, оно называлось так потому, что сверху напоминало лабрис – двустороннюю секиру). С тех пор люди часто использовали топологические головоломки в качестве аттракционов – вспомним хотя бы описанный Джеромом К. Джеромом Хэмптон-Кортский лабиринт.

Компьютерный век наконец-то позволил снова населить лабиринты монстрами, добавив к очаянию заблудившихся

страх перед постоянно угрожающей опасностью. Легендарные коридоры Zork, «похожие один на другой», склады пилюль из Rasman и гестаповские застенки Wolfenstein 3D – вот лишь несколько ранних примеров лабиринтов в играх. Возможно, в последнее время нравы немножко смягчились – разработчики уже не так смело ставят игроков в тупик, однако часто прячут в этих самых тупиках какие-нибудь полезные или приятные секреты (хороший пример – LocoRoco).

GOD-МОДА

Олимпийские боги занимают в нашем списке ключевых мифологических концепций лишь почетное третье место. Конечно, они часто помога-

ли героям – недаром во многих играх шагу не ступить без артефактов и заклинаний, названных именами небожителей. Однако самому управлять всемогущим персонажем скучновато. С другой стороны, если ему противостоят такие же боги, это уже интереснее.

В 1986 году вышла Powerplay: The Game of the Gods (Amiga, Atari ST, Commodore 64, ZX Spectrum), забавное сочетание тактической игры и викторины. У каждого из игроков «богов» под управлением было 4 персонажа, три Геракла (самых слабых) и один циклоп (посильнее). Чтобы передвинуть героя, нужно было правильно ответить на вопрос. Кроме того, ответы давали

«очки мудрости», с помощью которых можно было превращать своих подопечных в более сильных воинов – минотавров и сатиров. Сражения между героями происходили по принципу «Брейн-ринга» – кто первым ответит на вопрос, тот и побеждает.

В 1989 году выходит игра Питера Молине Populous, где игрок берет на себя роль некоего абстрактного божества, ведущего свой народ к процветанию. Продолжение, Populous II: Trials of the Olympian Gods (1991), основано на греческой мифологии. Здесь герою, сыну Зевса, надо по очереди сразиться со всеми богами пантеона, чтобы завоевать себе место на Олимпе.

АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ
1С МУЛЬТИМЕДИА

По вопросам поставки игр
и услугей работы
в сети - 1С Мультимедиа-
обслуживание в Фирму - 1С
125080, Москва, в/ч 64,
ул. Солянка, 21,
Тел.: (495) 727-42-07,
факс: (495) 851-44-07
109152, Пискаревский, 14/26

КОМПЬЮТЕРНАЯ ИГРА ПО ТРИЛОГИИ АЛЕКСАНДРА ЗОРИЧА

ЗАВТРА ВОЙНА



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





AGE OF MYTHOLOGY (2002)



GOD OF WAR (2005)



В GLADIATOR: SWORD OF VENGEANCE ЦИКЛОПЫ БЫЛИ ПОХОЖИ НА ОДНОГЛАЗЫХ ГОРИЛЛ.

Немало существ из мифов позаимствовал сериал Heroes of Might & Magic. Минотавры, циклопы, гарпии, титаны...

Игра Zeus: Master of Olympus, выпущенная в 2000 году, продолжила градостроительную линейку Sierra (начатую играми Caesar I-III и Pharaoh), перенесла действие в Грецию. Соответственно, римских и египетских богов, благосклонности которых надо было добиваться, строя им храмы, заменили греческие. А в add-on'e Poseidon игроки отстраивали легендарную Атлантиду.

В 2000 году вышла RTS/RPG Invictus: In the Shadow of Olympus. В ней отряд из героев, воинов и мифических существ выполнял задания богов, чтобы доказать Посейдону: с людьми стоит считаться. Как и в The Return of Heracles, вы могли выбрать несколько персонажей из предло-

женного списка, в который входили Геракл, Ахилл, летун-Икар, стреляющая молниями Электра и другие. К сожалению, игра не отличалась уважительным отношением к исходному материалу. Утомительные бои и скучные миссии только ускорили падение Invictus в реку забвения.

ВСЕ МИФЫ В ГОСТИ БУДУТ К НАМ!

Многие игры использовали греческие предания лишь как один из элементов «мифологического микса». Так, в игре Myth: History in the Making (1989, Amiga, Amiga CD32, Commodore 64, ZX Spectrum) герой путешествовал по мифам разных народов (Греции, Скандинавии и Египта), пытаясь восстановить утраченное равновесие (чи-

тай – прикончить как можно больше богов и чудищ). Первый эпизод игры был посвящен греческим сказаниям, с непременными скелетами, а также гидрой и Медузой в роли боссов.

В RTS Age of Mythology, вышедшем в 2002 году от имени сериала Age of Empires, тоже присутствовали три культуры (кстати, те же самые, что и в Myth: History in the Making), каждая со своими богами и мифическими существами. В add-on'e Age of Mythology: Titans (2003) появилась четвертая цивилизация – атланты, а также уникальные юниты-титаны. Напомню, что в греческой мифологии титаны, дети Земли (Геи) и Неба (Урана), были предками богов, низвергнутыми в Тартар.

Немало существ из эпоса греков позаимствовал сериал Heroes of Might and Magic. Минотавры, циклопы, гарпии, титаны – вот далеко не полный список.

В 2003 году вышел экшн Gladiator: Sword of Vengeance (PC, PS2) – убойная смесь из римской истории и греческой мифологии, явно вдохновленная успехом фильма «Гладиатор» с Расселом Кроу. А недавний God of War, Titan Quest и готовящийся God of War II обещают рубилу в радужных тонах. С преобладанием красного цвета. ■

ГОРГОНЫ

Горгоны – женоподобные крылатые чудовища с медными руками, стальными когтями и змеями вместо волос. Горгоны обладали способностью взглядом превращать людей в камень. В мифе о Персее упоминаются три сестры-горгоны: Медуза, Стейно и Звриала. Из них только Медуза была смертной. Персею удалось отрубить Медузе голову и не окаменеть, потому что он смотрел не на нее саму, а на ее отражение в зеркальном щите. Из крови Медузы родились крылатый конь Пегас и великан Хрисаор. В играх медузы часто изображаются бескрылыми, с телом змеи. В сериале Castlevania голова Медузы выступает в качестве отдельного монстра. Разумеется, их коронная атака заставляет противника окаменеть.



1C АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ
1C МУЛЬТИМЕДИА

По вопросам отправки заказов
и условий работы
в сети - 1С:Мультимедиа
обращайтесь в фирму 1С:
125095, Москва, в/ч 64,
ул. Селезневская, 31
Тел.: (495) 737-92-87
Факс: (495) 921-44-87
http://www.1c.ru/games/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.



Очередная попытка
сделать хороший
боевик по мотивам
знаменитой серии
ролевых игр.



Dark Messiah of Might and Magic



Автор:
Андрей Первый
 andreyt@mail.ru



■ ПЛАТФОРМА:	PC
■ ЖАНР:	action/RPG
■ ИЗДАТЕЛЬ:	Ubisoft
■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	«Бука»
■ РАЗРАБОТЧИК:	Arkane Studios
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	до 32
■ ДАТА ВЫХОДА:	сентябрь 2006 года

■ ОНЛАЙН:
<http://www.mightandmagic.com/us/darkmessiah/teaser>

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



В БОЮ НАД ПРОПАСТЬЮ МОЖНО СКИДЫВАТЬ ПРОТИВНИКОВ.

ЗАТЕРЯВШИЙСЯ НАСЛЕДНИК

Ни для кого не секрет, что Arkane Studios – авторы превосходной Arx Fatalis. Однако не все помнят, что два года назад они объявили о разработке продолжения и как раз для него приобрели движок Half-Life 2. Игру действительно начали делать, продвинулись довольно далеко, и даже принесли демо-версию в издательство Ubisoft. Там посмотрели, одобрительно покивали и... предложили контракт на разработку Dark Messiah of Might & Magic. Так Arx Fatalis 2 отправилась на полку, до лучших времен. Возможно, она все же появится в случае успеха DMMoM. Если, конечно, Ubisoft не засадит авторов за новую серию или еще какую-нибудь игру на основе именитой торговой марки.

Джулиен Роби, Arkane Studios:
 «На сегодня элементы научной фантастики убраны из вселенной Might & Magic».

Дата релиза игры стремительно приближается. Разработчики уже давно закончили с кампанией и принялись шлифовать мультиплеер. Началось даже закрытое тестирование, где тысяча счастливых помогает авторам наводить последний лоск. Между тем на Е3 они наконец показали, чем же занимались все это время. И результаты более чем впечатляют.

ПОСЛЕСЛОВИЕ
 Еще New World Computing завела традицию соблюдать единый сюжет в своих играх независимо от жанра. Так, третьи «Герои» пересекались с Might & Magic VI, а Heroes of Might & Magic IV – с девятой частью прославленного ролевого сериала. Ubisoft решила последовать примеру. Действие DoMM развернется после описанных в Heroes of Might & Magic 5 событий, во все том же мире

Ashan. На этот раз его желает поработить загадочный Темный мессия. Разумеется, в финале главному герою – Сарефу (Sareth) – предстоит остановить распоясавшегося негодяя. Но начнет он с малого: выполнит просьбу собственного учителя – доставить таинственный артефакт. Конечно, завязка так себе. К тому же в игре не будет разветвленных диалогов. Однако авторы обещают множество сюрпризов и неожидан-

ных поворотов по ходу пьесы. Есть даже небольшие сюжетные ответвления. Этому очень сильно поможет дизайн уровней. Каждый из тридцати уровней создан таким образом, что пройти его можно несколькими способами. Неважно, развиваем ли мы мага, вора или воина. В тупик не зайдём никогда. Чтобы новички не заблудились, вместо единого повествования нам предлагают набор миссий. В этом

ХИТ?!



ЗА:

- движок от Half-Life 2 и активное использование физической модели;
- успешный опыт разработчиков в создании подобного гибрида жанров;
- интересный мультиплеер;

ПРОТИВ:

- сюжет пока выглядит весьма слабо;
- справится ли AI с интерактивностью окружения?



В МЕСТНЫХ ПОДВАЛАХ РАЗВЕЛАСЬ ВСЯКАЯ ГАДОСТЬ.

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

МАГИ –
МАСТЕРА
ДАЛЬНОГО БОЯ.



НА ШТУРМ ВРАЖЕС-
КОЙ ЦИТАДЕЛИ!



плане игра чем-то напоминает Thief или Deus Ex. Попадаем на отдельную территорию, получаем несколько заданий, и вперед – к победе! Свобода отличает и ролевую систему. В самом начале мы выбираем себе бойца, волшебника или жулика, но затем вольны изучать какие угодно умения. При желании можно вывести гибрид из всех трех направлений, но вот толком их развить, конечно же, не получится. Тем более что здесь присутствуют древа умений (подобно Diablo 2), где сначала надо открыть слабые, а только потом уже самые мощные.

Пассивные навыки в игре не предусмотрены, как и уровни персонажа. Вы не можете вложить накопленный опыт в какое-нибудь «владение длинным мечом» и только за счет этого наносить удары сильнее. Вместо этого персонаж получает доступ к особым приемам. А уж использовать их придется каждый раз «вручную», на ходу соображая, что к чему, и улучая самую подходящую минуту. Например, ратник выбирает между разными стилями боя на мече. Это даст ему не только преимущество перед конкретной разновидностью противников, но и

возможность поражать жизненно важные органы недругов. Любителям тупо долбить одну клавишу, уничтожая монстров пачками, в Dark Messiah делать нечего. Такая «тактика» навредит соперникам как слону дробина. А уж в ответ они не постесняются и пустят в ход уйму собственных спецприемов. Начиная простым парированием и заканчивая сокрушительной серией пинков.

ОДА ИНТЕРАКТИВНОСТИ

Достоинство совместить ролевые элементы, трехмерную графику и

Джулиен Роби, Arkane Studios: «Это как большая песочница; мы даем вам инструменты, а вы решаете, как их использовать».



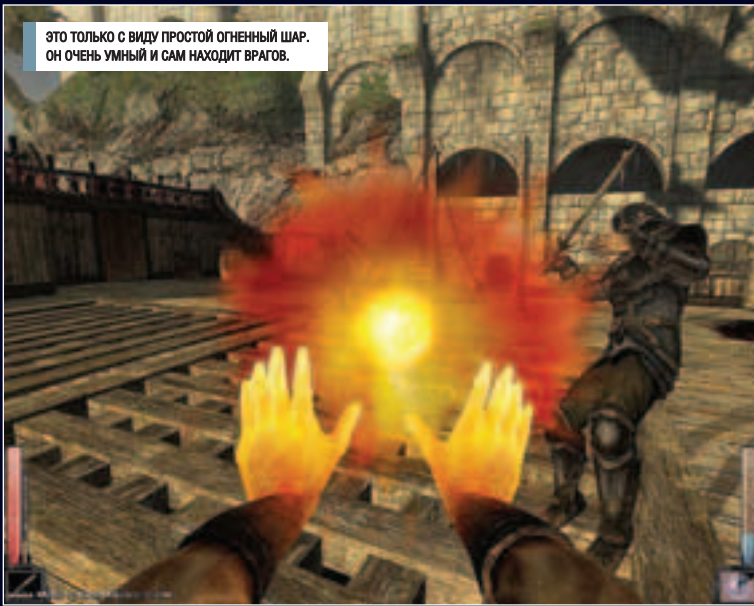
УБИЙЦА ПРИТВОРИЛСЯ ГАРГУЛЬЕЙ.



КАК ОДОЛЕТЬ ТА-
КУЮ МАХИНУ?

Dark Messiah of Might and Magic

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



ЭТО ТОЛЬКО С ВИДУ ПРОСТОЙ ОГНЕННЫЙ ШАР. ОН ОЧЕНЬ УМНЫЙ И САМ НАХОДИТ ВРАГОВ.



УМЕЛОЕ ПАРИРОВАНИЕ – КЛЮЧ К ПОБЕДЕ.

КАК СДЕЛАТЬ КАРЬЕРУ

Занятно, что один из разработчиков, оказывается, занимался фанатским проектом System Shock 2 Rebirth, целью которого было подретушировать текстуры и модели. Его таланты настолько впечатлили руководство Arkane Studios, что в 2003 году они взяли его на работу.

КОЗЫРИ УБИЙЦЫ – НЕЗАМЕТНОСТЬ И НАНЕСЕНИЕ УДАРОВ В СПИНУ.



эксн не получалось почти ни у кого. Arkane не просто с этим справилась, но и сделала это на отлично. Мы совершенно не ограничены в средствах. Что вам по душе: незаметно подкрасться и перерезать недругу глотку, столкнуть его ногой в пропасть, уменьшить до размера червяка и раздать, заморозить и разломать на части (привет Дюку Ньюкему), обрушить на него ближайшую колонну, обезглавить, проткнуть мечом насквозь, а затем спихнуть бездыханное тело с клинка? Или лучше оглушить бедолагу и столкнуть его в костер?

К вашим услугам окружающая обстановка. Стены и деревянные перекрытия разрушаются. Все предметы можно поднять, исполь-

зовать или разломать. Метко пущенная стрела (кстати, их можно поджигать от любого пламени) порвет веревку и обрушит на монстра привязанную к ней здоровую клетку. Разрушите несущую балку под навесом – супостат свалится вниз. Все уровни буквально напизгованы такими вот «ловушками», авторы тем самым предлагают нам как можно чаще ими пользоваться, избегая рукопашной.

Чем больше успешных ударов наносим, тем быстрее заполняется белая шкала внизу экрана. Она дает доступ к самым мощным приемам. Например, телекинезу. По мановению руки он позволит шмякнуть гигантского орка об стену или швырнуть в яму с колыями.

Самым кровожадным разрешат даже разорвать его на части. Впрочем, монстрам тоже есть чем ответить. Они мастерски владеют оружием, а некоторые еще и наделены недожизненной силой. Стоит вам зазеваться, как они не преминут схватить за горло, крикнуть в лицо пару непечальных слов и отбросить в сторону.

А уж сцену сражения с людоедом-исполином невозможно описать без восторженных эпитетов. Если он не может достать укрывшегося за скалами героя, великан мощным рывком раздвигает камни, и тому приходится искать новое укрытие. Небрежным пинком чудовище посылает в нашу сторону шахтерскую тележку и ломает деревянные конструкции. Придется здоро-



ОБРАТИТЕ ВНИМАНИЕ НА ПОЛОЖЕНИЕ РУК: ГЕРОЙ ГОТОВИТСЯ НАНЕСТИ СТРАШНЫЙ ПО СИЛЕ УДАР.

Рафаэль Колантонио, Arkane Studios:

«Допустим, комнату патрулируют три монстра, а вам надо перебраться на другую сторону. Попробуйте забежать и наброситься на них врукопашную, но можно также подкрасться к ним и прикончить ударом в спину... Или взять бочку, использовать ее для защиты от их стрел, а затем швырнуть ее в одного из врагов. Наконец, ничто не мешает попросту избежать драки, забравшись на мост сверху при помощи специальных стрел-«кошек» и надеяться, что враги не заметят».

Джулиен Роби, Arkane Studios:

«Деретесь около обрыва? Толкните врага ногой, чтобы он упал в пропасть. Воюете около наполненных маслом кувшинов? Используйте огненные шары, чтобы их поджечь; или даже лучше: киньте кувшин в противника, а затем подпалите его».

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



НУ КАКАЯ ЖЕ ФАНТЕЗИЙНАЯ ИГРА БЕЗ ПАУКОВ? НОНСЕНС.



НЕ ПОДЖЕЧЬ ЛИ ЭТО ЧУДОВИЩЕ?

СОАВТОРЫ

В разработке игры принимает участие студия Floodgate Entertainment. Многим она известна как создатель дополнения Neverwinter Nights: Shadows of Undrentide. Основной костяк разработчиков составляют выходцы из знаменитой Looking Glass. К примеру, продюсер Рэнди Смит (Randy Smith), участвовавший в разработке сериала Thief. Или Кемаль Амарасингем (Kemal Amarasingham), приложивший руку к Flight Unlimited II, System Shock 2, сериалу Thief, Command & Conquer, Arx Fatalis, Neverwinter Nights: Shadows of Undrentide и Neverwinter Nights: Hordes of the Underdark. Здесь, как и в Arx Fatalis, он отвечает за атмосферный звук. Кроме того, игру продюсирует ведущий дизайнер Battlefield 1942 – господин Роман де Вобер де Генлис (Romain de Waubert de Genlis).

во попотеть, прежде чем отыщется правильное решение для победы.

ДРУГ НА ДРУГА

Сингл отнимет всего 10 – 12 часов, остальное время авторы предлагают потратить на многопользовательскую игру. Помимо обычного Deathmatch, здесь имеются довольно любопытные режимы. Один из них (Warfare) напоминает серию Battlefield: необходимо захватывать ключевые точки на карте, после чего наши подкрепления смогут туда телепортироваться. Куда больший интерес представляет Crusade. По сути, это мини-приключение на нескольких картах. Победив врагов на одной из них, продвигаемся дальше. И так до главной неприятельской цитадели, которую предстоит взять штурмом. Меняются декорации, у противников появляются все более мощные укрепления. И только ваши блестя-

щие тактические навыки и сноровка помогут одержать победу. Команд две: нежить и люди, причем все умения (около 60), оружие и профессии – совершенно одинаковые. Вернее, отличаются лишь названиями и внешним видом. Максимум игроков в каждой группе – 16 (соответственно, всего в «крестовом походе» могут принять участие до 32 человек). На выбор дано целых пять классов: быстрый и ловкий убийца (может становиться невидимкой и убивать одним ударом), живучий неповоротливый воин, исцеляющий священник-радар (обнаруживает невидимок), смертоносный маг и меткий стрелок. Чтобы достичь успеха, подумайте над формированием мини-групп, где разные герои дополняют друг друга. И наоборот – встретив такую «партию», предстоит решить, кого уничтожить первым – стрелка, мага или же лекаря?

По ходу сражений все участники растут в мастерстве и развивают навыки. Опыт здесь дают буквально за все: убийства, лечение, установку ловушек, захват флагов... Увы, но воспользоваться замечательной интерактивностью игры и возможностями физического движка почти не придется. Из-за проблем с производительностью авторы очень сильно ограничили их функции в мультиплеере. Если всего вышеописанного недостаточно, есть еще и редактор. Он позволит создавать свои собственные кампании, изменяя порядок появления новых уровней. Трудно сказать, насколько успешной окажется многопользовательская часть, но ради одних только лихих сражений я готов приобрести игру. А если вспомнить Arx Fatalis, то вполне можно ожидать интересные головоломки и квесты. Счастье нагрянет совсем скоро – в сентябре. ■



ЭТА ТВАРЬ СЛЕПА, НО УЖ ЕСЛИ ЕЙ ПОПАДЕШЬСЯ...



ОДИН ИЗ КЛЮЧЕВЫХ ПЕРСОНАЖЕЙ – ЛЕАННА.

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!

ШУТЕР С УВЛЕКАТЕЛЬ-
НЫМ СЮЖЕТОМ –
ПРАВДА ИЛИ МИФ?



МУЖЕСТВЕННЫЕ СПЕЦНАЗОВЦЫ
ПРОТИВ ИСЧАДИЙ АДА –
КЛАССИЧЕСКИЙ РАСКЛАД!

Gears of War



Автор:
Максим Поздеев
bw@gameland.ru



■ ПЛАТФОРМА:	Xbox 360
■ ЖАНР:	action
■ ИЗДАТЕЛЬ:	Microsoft
■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	не объявлен
■ РАЗРАБОТЧИК:	Epic Games
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	офлайн – до 2, Xbox Live – не объявлено
■ ДАТА ВЫХОДА:	4 квартал 2006 года

■ ОНЛАЙН:
<http://www.gearsowar.com>

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



ЭТИ СУРОВЫЕ ПАРНИ В БОТИНКАХ НЕВООБРАЗИМОГО РАЗМЕРА И СТАНУТ ГЛАВНЫМИ ГЕРОЯМИ ИГРЫ

GEARS OF WAR ПОКОРЯЕТ ЛОС-АНДЖЕЛЕС

После каждой Е3 всех волнует только один вопрос: кто же был самым-самым на выставке? Ответ на него приходит после традиционного шаша под названием Game Critics Awards, на который слетаются представители ведущих игровых и не очень изданий, чтобы проголосовать за самые интересные проекты и системы. Нынешняя Е3 исключением не стала, и критики уже вынесли вердикт: Gears of War получила призы в номинациях «Лучший экшн Е3» и «Лучшая консольная игра Е3». Кроме того, детище Epic было представлено еще в трех категориях: «Лучшее на выставке» (тут она уступила консоли Wii), «Лучший мультиплеер» (победа досталась Epenu Territory: Quake Wars) и «Лучшая оригинальная игра» (поздравляем Уилла Райта и его Spore).



Клифф Блехински, главный дизайнер: Маркус Феникс – это парень, у которого совершенно нет настроения болтать за жизнь с тысячами кошмарных оккупантов. В начале игры наш герой гниет в тюрьме для военных преступников, куда он попал за нарушение приказа несколько лет назад.

В нашей индустрии принято делить на поколения не только консоли, но и игры для них. К примеру, первое поколение проектов для какой-либо системы – те, что поступили в продажу одновременно с ней или же в первые месяцы после запуска. Большинство разработчиков к тому времени еще не сумели изучить все возможности «железа», сроки поджимают, хочется выпустить игру как можно быстрее, чтобы урвать свой кусочек пирога и успеть прикупить горящую путевку на теплые острова. В результате на свет частенько появляются если не

уродцы, то незрелые плоды, которые не задействуют все возможности новой платформы. И лишь спустя год под свет софитов начинают выплывать проекты-гиганты, созданные неторопливо, с любовью и знанием темы. Главным их отличием от игр «первой волны» является графика – она на порядок превосходит все, что геймерам доводилось видеть на консоли до сих пор.

Именно время второго поколения наступает сейчас для Xbox 360. Горячка первых месяцев спала, разработчики освоились с новым

инструментарием и с жаром взялись за дело. В конце нынешнего года на прилавки поступит один из самых впечатляющих проектов «второй волны» – Gears of War от компании Epic. Могучий движок Unreal Engine 3, скриншоты, в подлинность которых трудно поверить, роскошные ролики и сладкие обещания пресс-релизов действуют на игроков, как удав на кролика, – Gears of War сейчас ждут даже те, кто шутеры с видом от третьего лица терпеть не может. Ждут просто из любопытства и желания увидеть «настоящий next-gen».

GEARS OF WAR ЖДУТ ДАЖЕ ТЕ, КТО ШУТЕРЫ С ВИДОМ ОТ ТРЕТЬЕГО ЛИЦА НЕ ВЫНОСИТ: ОХОТА УВИДЕТЬ НАСТОЯЩИЙ NEXT-GEN!

ХИТ?!



ЗА:

- роскошного качества графика;
- жанровая принадлежность: смесь тактического шутера и ужастика;
- масса возможностей для создания увлекательного мультиплеера;
- за проект отвечает знаменитая компания Epic;
- реалистичность сражений: в бою поощряется использование укрытий

ПРОТИВ:

- попытка уравнивать в правах геймплей и сюжет вполне может провалиться;
- есть сомнения в полноценности тактических элементов;
- не исключено, что камера с фиксированным углом обзора помешает игровому процессу



«МЫ С ТАМАРОЙ ХОДИМ ПАРОЙ» – МОНСТРАМ ИЗ LOCUST HORDE ТОЖЕ НЕ ЧУЖДЫ ТАКТИЧЕСКИЕ ПОСТРОЕНИЯ И ПРИВЫЧКА ПРИКРЫВАТЬ ДРУГ ДРУГУ СПИНЫ.

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

ТИПИЧНАЯ БОЕВАЯ СЦЕНА В ИГРЕ: ВСЕ ПОПРЯТАЛИСЬ КТО КУДА И ДАВАЙ ПАЛИТЬ ДРУГ В ДРУЖКУ.



УМЕНИЕ ВСЛЕПУЮ СТРЕЛЯТЬ ИЗ-ЗА УГЛА В МИРЕ GEARS OF WAR СЧИТАЕТСЯ ЕДВА ЛИ НЕ ВЫСШЕЙ ДОБРОДЕТЕЛЬЮ.



ЭПИЧЕСКИЕ ЗАМАШКИ

Как театр начинается с вешалки и ей же, надо полагать, заканчивается, так настоящий шутер начинается с пальбы. По крайней мере, так в жанре принято. Но в Eris на традиции решили плюнуть с самой высокой из доступных колоколен: перед разработчиками стоит задача сделать Gears of War интересной не только для любителей давить на спусковой крючок, но и для тех эстетов, что не могут и пяти минут усидеть за игрой без захватывающего сюжета. Как решить такой ребус – вопрос на миллион долларов. Если сначала позволить сценаристам написать красивую заворажива-

ющую историю, дизайнерам придется изрядно попотеть, пытаясь вплести в сюжетный серпантин свои задумки. А если первым делом создавать уровни и корпеть над игровой механикой, голова начнет болеть уже у тружеников пера: попробуй объясни логически, почему на одном уровне герой дубасит монстров в аду, а на следующем оказывается без штанов в ледяной пустыне. Извечное противостояние курицы и яйца (в нашем случае, геймплея и сюжета) призвана решать целая команда. Помимо обязательного в таких случаях сценариста разработкой игровой фабулы занялись и продюсер Gears of War, и ее глав-

ный дизайнер, и дизайнер уровней, и даже специальный консультант. Вся эта банда не просто сочиняет историю о бравом спецназовце и, по совместительству, бывшем заключенном Маркусе Фениксе, а пытается заставить геймеров вжиться в роль здоровяка с автоматом, понять мотивы его действий и проникнуться ощущением непоправимости утраты, которую пережил мир Sera, где развивается действие игры.

ПРОКЛЯТАЯ ОРДА

А утрата и впрямь непоправимая. Планета Sera – очень похожее на нашу Землю местечко, где как раз наступила эпоха Возрождения.

Расцвет искусств, всеобщая благодать и братство канули в Лету после того, как из недр земных вылезли представители Locust Horde – расы весьма злобных, несимпатичных и, даже по скриншотам видно, вонючих монстров, оснащенных мощным оружием и недобрыми намерениями. Тут-то и начинается ад крошечный: злодеи уничтожают памятники архитектуры, грызут глотки людишкам и гадят на клумбы с цветами. Что, разумеется, ничуть не радует коренных обитателей поверхности Sera, которые решают взяться за оружие и закопать интервентов обратно в землю. Казалось бы, типичная закуска

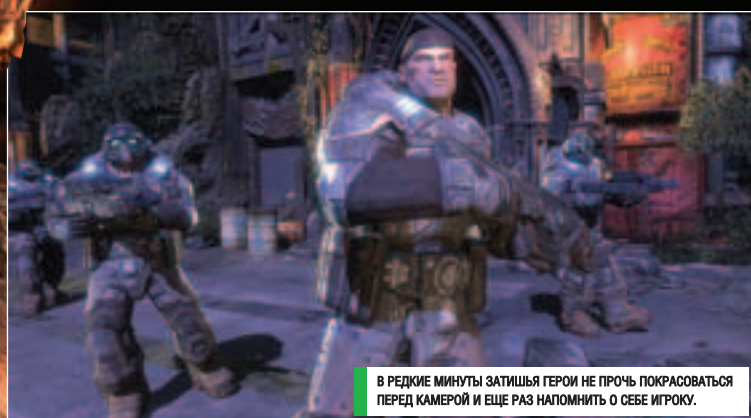
ПОЛЧИЩА ВАРВАРОВ РАЗНЕСЛИ В ПУХ И ПРАХ РИМ, А СОЛДАТЫ LOCUST HORDE РАЗРУШАЮТ ПАМЯТНИКИ ИСКУССТВА НА ПЛАНЕТЕ SERA.



МОНОМЕНТАЛЬНЫЙ ПОДБОРОДОК, СТАЛЬ ВО ВЗГЛЯДЕ И БОЛЬШОЙ АВТОМАТ – ВОТ КАК ДОЛЖЕН ВЫГЛЯДЕТЬ ТИПИЧНЫЙ СПАСИТЕЛЬ МИРА.

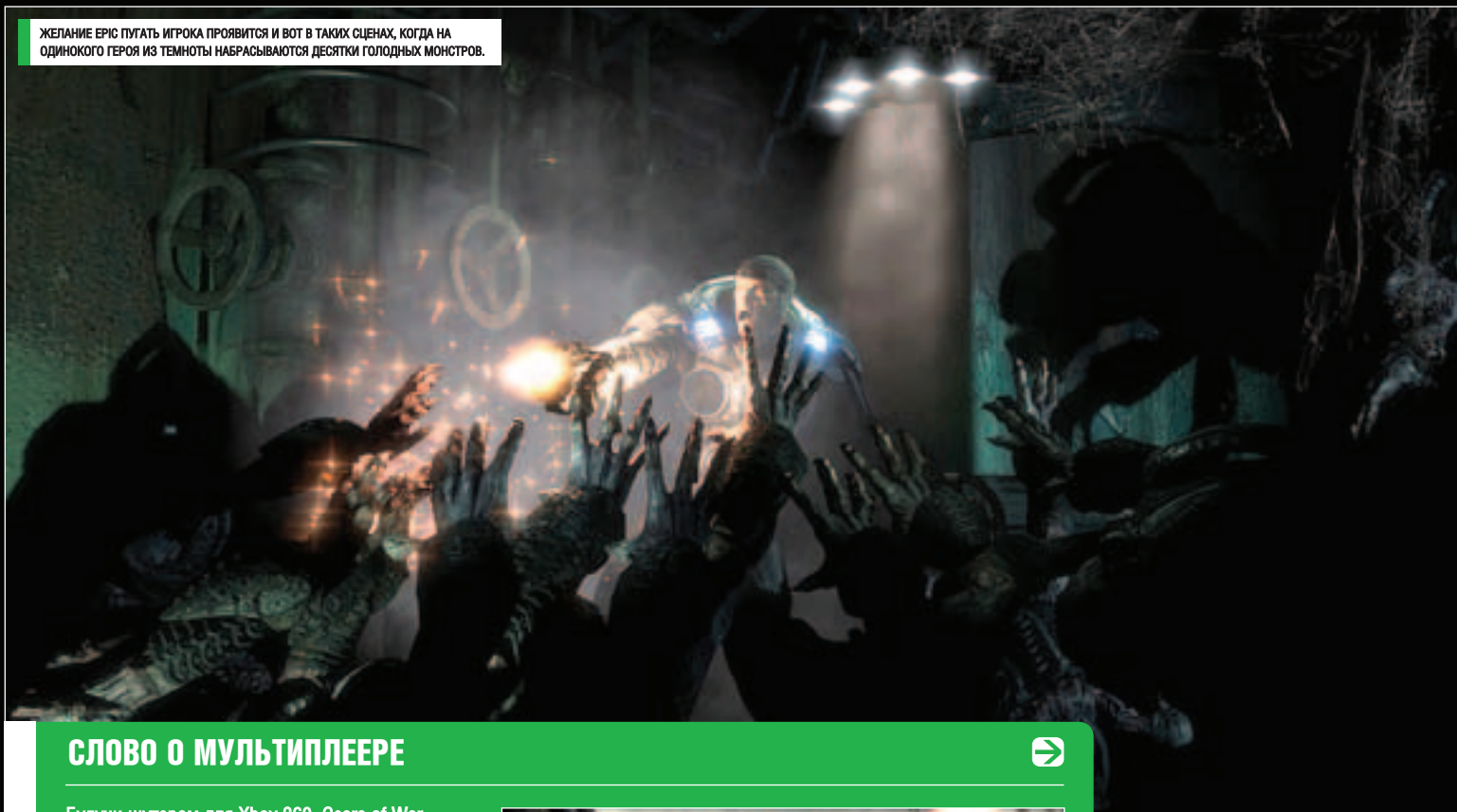


В РЕДКИЕ МИНУТЫ ЗАТИШЬЯ ГЕРОИ НЕ ПРОЧЬ ПОКРАСОВАТЬСЯ ПЕРЕД КАМЕРОЙ И ЕЩЕ РАЗ НАПОМНИТЬ О СЕБЕ ИГРОКУ.



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

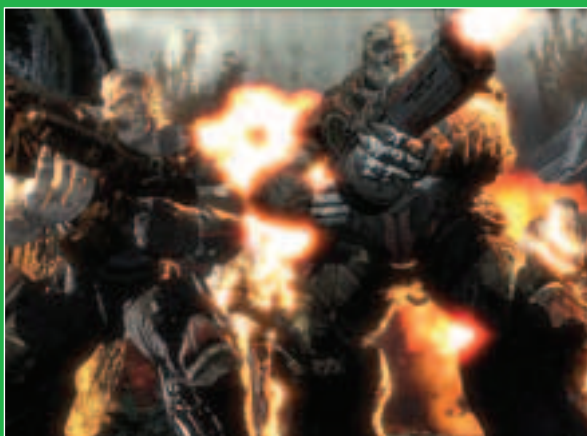
ЖЕЛАНИЕ ЕРИС ПУГАТЬ ИГРОКА ПРОЯВИТСЯ И ВОТ В ТАКИХ СЦЕНАХ, КОГДА НА ОДИНОКОГО ГЕРОЯ ИЗ ТЕМНОТЫ НАБРАСЫВАЮТСЯ ДЕСЯТКИ ГОЛОДНЫХ МОНСТРОВ.



СЛОВО О МУЛЬТИПЛЕЕРЕ



Будучи шутером для Xbox 360, Gears of War просто обязана отличаться могучим многопользовательским режимом. И она, что характерно, таким обзаведется. Разработчики пока стесняются сообщать подробности, отделившись от назойливых геймеров лишь общими словами, но в рамках выставки E3 за закрытыми дверями демонстрировался мультиплеер на восемь персон: по четыре человека с каждой стороны были выпущены на игровой уровень, где с великим удовольствием истребляли друг друга. Каково будет предельное количество участников сетевых баталий, пока неизвестно, но уже ясна суть мультиплеера: в Gears of War геймерам придется старательно продумывать тактику передвижений, изо всех сил прикрывать напарников и вообще вести себя, как команда спецназовцев на задании.



Клифф Блэкински, главный дизайнер: Планета Sera по всем параметрам очень похожа на нашу Землю. Серанцы достигли примерно того же уровня технологий, что и мы. Единственное отличие: они не вкладывали особых сил в исследование космоса. Все, чего им удалось добиться в этой области, — это запуск орбитальных спутников.

У ЕРИС НАЙДЕТСЯ В РУКАВАХ ПАРА КОЗЫРЕЙ, КОТОРЫЕ СМОГУТ УДЕРЖАТЬ ОХОЧИХ ДО ПАЛБЫ ГЕЙМЕРОВ ОТ ПРОМАТЫВАНИЯ ДИАЛОГОВ.

боевичка средней руки: пришли монстры, сожгли родную хату, где мой автомат? Но консультант Ерис по вопросам сюжета (а также писатель и опытный сценарист) Маркус Ньюлэнд уверяет, что у Ерис найдется в рукавах пара козырей, которые смогут удержать охочих до пальбы геймеров от бездумного проматывания диалогов и видеороликов. Верится, конечно, с немалым трудом, но были же в исто-

рии шутеров любопытные, с сюжетной точки зрения, игрушки: тот же Max Payne, например.

А ТЕПЕРЬ СТРЕЛЯТЬ

Но шут с ним, с сюжетом, кроме заумных реплик и эпических конфликтов, в Gears of War будет и еще уйма занятого: перестрелки, перестрелки и, гм, перестрелки. Разработчики настаивают на том, что их игра — это не просто шутер, а

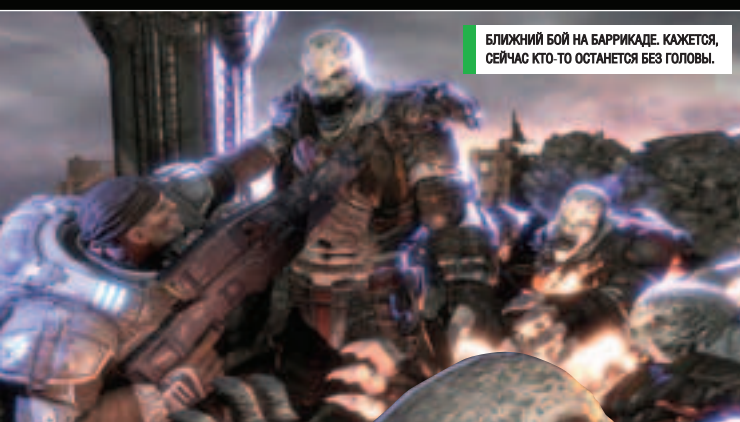
шутер тактический. Не такой мудреный, как Rainbow Six, но все-таки достаточно сложный и реалистичный. К примеру, на все задания игрок отправляется не в гордом одиночестве, а в компании собрата по оружию, управление которым может взять на себя сосед, подружка или даже друг. Но если друг отказался вдруг, весьма кстати придется и помощь искусственного интеллекта, который, как уверяют



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



ПОД ЛИХИЕ ПРЫЖКИ ЧЕРЕЗ ПРЕПЯТСТВИЯ И ПРОЧИЕ ТОМУ ПОДОБНЫЕ ДЕЙСТВИЯ РАЗРАБОТЧИКИ ОБЕЩАЮТ ОТВЕСТИ ОТДЕЛЬНУЮ КНОПКУ.



БЛИЖНИЙ БОЙ НА БАРИКАДЕ. КАЖЕТСЯ, СЕЙЧАС КТО-ТО ОСТАНЕТСЯ БЕЗ ГОЛОВЫ.

ЖИЗНЬ ПОД ЗЕМЛЕЙ НЕ УКРАШАЕТ – ТО КОЖА БОРОДАВКАМИ ПОКРОЕТСЯ, ТО НОС ОТВАЛИТСЯ.



В МИРЕ, ГДЕ ТЕХНИКА БОЯ «БЕГИ И СТРЕЛЯЙ» ЧАЩЕ ВСЕГО КОНЧАЕТСЯ СМЕРТЬЮ, ЗАСАДЫ СТАНОВЯТСЯ ПРИВЫЧНЫМ ДЕЛОМ.

все те же разработчики, будет до неприличия умен, хитер и коварен. Хватит ли у AI извилин, чтобы грамотно прикрывать нашу спину в разгар боевых действий и беспрекословно подчиняться командам, мы узнаем только после релиза.

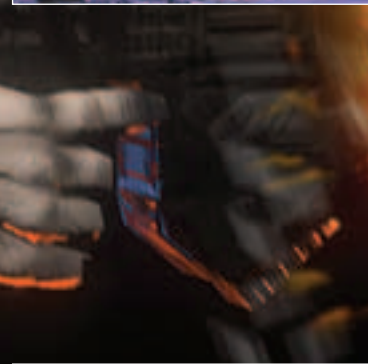
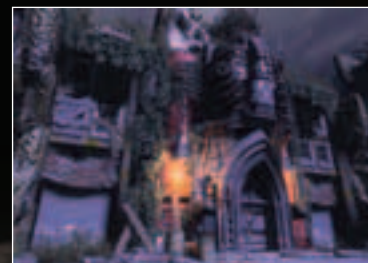
Также серьезность Gears of War подтверждает и тот прискорбный факт, что в игре нельзя изображать Рэмбо. Открытое передвижение по уровням и стрельба очередями от бедра будут похожи на игру в догонялки с гепардом: сначала очень весело, потом очень больно. А значит, победителем в каждой конкретной стычке будет не тот, у кого патронов больше и морда небритее, а тот, кто лучше прячется и ловчее шныряет от одного укрытия к другому.

Собственно, именно на умелом выборе, где бы спрятаться от вражьей пули, и будет строиться игровой процесс. В Epic клянутся, что любой объект, за которым, по мнению игрока, легко спрятаться, действительно удастся использовать в качестве укрытия. Доступные нам ролики и скриншоты подтверждают истинность этих слов: персонажи с охотой пристраивают свои могучие телеса за остовами машин, столбами, диванами и прочими подвернувшимися предметами, лихо постреливая оттуда во врагов и успевая скрыться до того, как кто-нибудь разрядит им в голову гранатомет.

И ВСЕ ВМЕСТЕ

Чтобы увязать расплывчатые сюжет и геймплей в единое целое, разработчики прибегли к опыту голливудских кинорежиссеров. Пресловутая кинематографичность, которую сейчас не пытаются затолкать разве что в «Тетрис», в Gears of War займет одно из ведущих мест. Камера услужливо подберет самые удачные ракурсы, но не в ущерб углу обзора, чтобы противники не вздумали жульничать, нападая на персонажей из-за пределов экрана. А разрушаемые объекты на уровнях, слепящие взрывы и прочие травмирующие глаз спецэффекты потребовались, прежде всего, для того, чтобы придать происходящему эпический размах и достоверность. Тут-то и придется ко двору графический движок Unreal Engine 3, которому сейчас на всех углах поют дифирамбы. И если поглядеть на Gears of War в действии, то сразу становится понятно, за что такие почести: графика и анимация в игре хороши настолько, что возникает желание помянуть Станиславского гневным выкриком: «Не верю!». В каждого монстра так и тянет потыкать пальцем – не нарисованный ли на компьютере, каждую испещренную дырками от пуль бетонную плиту попробовать на зуб – вдруг бутафория? Удивительная верность законам физики при передаче движений персонажей, высокое качество моделей, хлещущая во все стороны кровящая и масса милых фенечек, вроде подергивающейся при взрывах камеры, – все это делает Gears of War одной из самых многообещающих игр нынешнего года. ■

Клифф Блэжински, главный дизайнер: Gears of War – это не только список особенностей, но еще и опыт. Вы не просто получаете контроль над Маркусом и отрядом «Дельта», вы влезаете в их шкуру, начинаете жить в их мире, их надеждами, мечтами и кошмарами.



1С АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ МУЛЬТИМЕДИА

По вопросам отправки заказов
и условий работы
в сети «1С:Мир» телефонным
обслуживанием в форму «1С»
120995, Москва, в/ч 64,
ул. Садовническая, 31
Тел.: (495) 707-92-57
Факс: (495) 881-66-07
140 14. ru, info@game.ru, 14.ru

ДОЛГОЖДАННОЕ ПРОДОЛЖЕНИЕ ЛУЧШЕЙ ИГРЫ 2004 ГОДА*

В ПРЫЛУ

ВРЭТА

II



* По версии Gameland Award 2005

© 2005 ЗАО "1С". Все права защищены.
© 2005 Компания Best Way. Все права защищены.

**BEST
WAY**



Автор:
Александр Краснов
orcy@gameland.ru



Targem: дозорные постапокалипса



TARGEM:

дозорные постапокалипса



ЛЫСЫЙ ТОВАРИЩ В ОРАНЖЕВОЙ КУРТКЕ – САМЫЙ НАСТОЯЩИЙ ОБОРОТЕНЬ. А ЧТО, ГРУБАЯ СИЛА В КОМАНДЕ НИКОГДА НЕ ПОМЕШАЕТ.



ПРОПУСТИТЬ СТАКАНЧИК В БАРЕ ВСЕ-ТАКИ НЕЛЬЗЯ, ЗАТО МОЖНО ПОБОЛТАТЬ С ПОСЕТИТЕЛЯМИ О ЖИЗНИ.



В ОДИНОЧКУ С ТАКОЙ КОМПАНИЕЙ БУДЕТ СПРАВИТЬСЯ НЕЛЕГКО.



Екатеринбургская студия Targem, несмотря на скромный послужной список, уже не новичок. Ее дебютный проект, стратегия с элементами RPG «Магия Войны», показал неслабый потенциал разработчиков, а прошлогодняя Ex Machina предложила игрокам гремучий коктейль из «Даль-

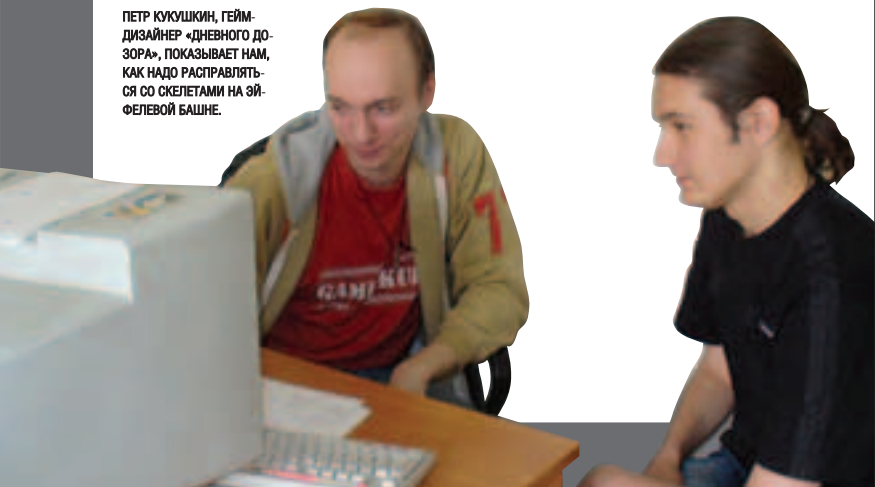
нобойщиков» и фильмов о Безумном Максе. Сейчас компания набралась опыта, обзавелась связями с состоятельными издателями и не пропускает ни одной крупной игровой выставки. Мы решили навестить в гости в Targem Studio и узнать, какие сюрпризы готовятся для игроков в этом году.

ДРУГОЙ ДОЗОР

В офисе нас встретила очаровательная PR-менеджер компании Светлана Честных. Она и стала нашим проводником по студии и познакомила с дизайнерами и художниками, которые отвечали на наши каверзные вопросы. Сперва Светлана повела нас посмотреть на «Дневной Дозор», продолжение нашумевшего «Ночного Дозора». За компьютером уже ждал гейм-дизайнер Петр Кукушкин, запустивший демонстрационный уровень. В первой части, если помните, мы играли за Стаса, сотрудника Ночного Дозора, положительного персонажа. А вот в продолжении игрок возьмет под начало совсем иного героя – Анну, ведьму из Дневного Дозора (ту самую «девушку с обложки» оригинальной игры). «Сценаристы постоянно

сверяются с книжным первоисточником», – говорит Петр и указывает на небольшую стопку романов Лукьяненко. «Когда вы входите в Сумрак, экран будто растекается – так, как это описано в книге. В фильме этот переход показан более резко», – в подтверждение своих слов дизайнер нажимает кнопку, и экран плавно окрашивается в синий цвет. Но кое-что будет взято и из фильма. Для привлечения внимания кинозрителя в «Дневном Дозоре» появится Жанна Фриске, точнее, ее героиня Алиса. За нее даже можно будет поиграть в одной миссии. Графический движок «Операции: Silent Storm» основательно перепали еще в Nival, когда делали «Ночной Дозор». В Targem с гордостью заявляют, что доработали его еще сильнее. Переделали и па-

ПЕТР КУКУШКИН, ГЕЙМ-ДИЗАЙНЕР «ДНЕВНОГО ДОЗОРА», ПОКАЗЫВАЕТ НАМ, КАК НАДО РАСПРАВЛЯТЬСЯ СО СКЕЛЕТАМИ НА ЭЙФЕЛЕВОЙ БАШНЕ.

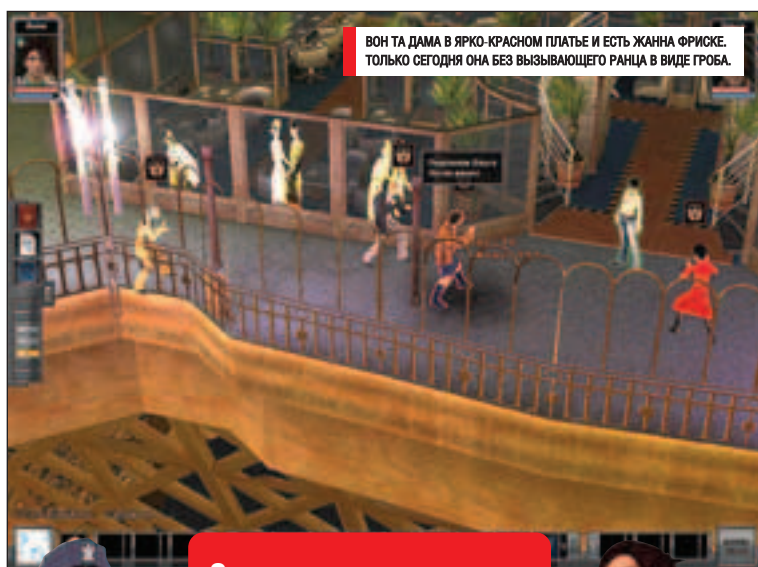
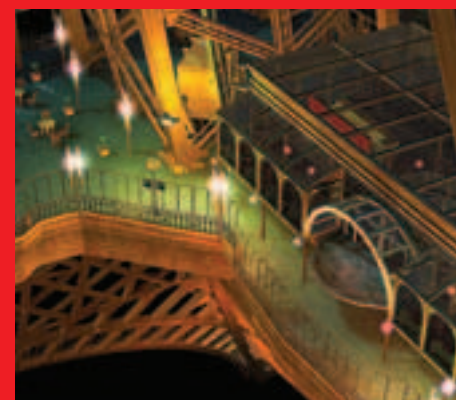




МЫ БЫ НАЗВАЛИ ЭТО ЗАКЛИНАНИЕ «УЛИЧНОЕ ОГРАБЛЕНИЕ». ДЕМОНЕССА ПРИКИДЫВАЕТСЯ ДАРТОМ ВЕЙДЕРОМ, ПОДХВАТЫВАЕТ ВРАГА ЗА ШЕЮ И НАЧИНАЕТ ТРЯСТИ. А ВСЕ ЕГО ЛИЧНЫЕ ВЕЩИ ВЫВАЛИВАЮТСЯ ИЗ КАРМАНОВ.

Почувствуй себя как дома

Нам показали уровень с Эйфелевой башней и памятником Пушкину, но разработчики обещают воссоздать многие другие известные места. Кроме того, все карты выстраиваются с фотографической точностью. Нам клятвенно заверили, что человек, который бывал в Париже и поднимался на Эйфелеву башню, обязательно увидит в игре знакомые улочки. Очень приятно, что традиция «Ночного Дозора» точно отображать реальные места не забыта и вышла за рамки Москвы.



ВОН ТА ДАМА В ЯРКО КРАСНОМ ПЛАТЬЕ И ЕСТЬ ЖАННА ФРИСКЕ. ТОЛЬКО СЕГОДНЯ ОНА БЕЗ ВЫЗЫВАЮЩЕГО РАНЦА В ВИДЕ ГРОБА.

нель управления – теперь она кажется совсем небольшой, практичной и подстраивается под стиль вашей игры. Например, если вы полагаетесь на магию, можно расширить окно, где отображаются доступные заклинания. Кстати, по ходу сюжета Анна научится превращению в настоящего демона, что даст ей новые мощные заклинания, позволяющие отправить врага на тот свет в два счета. Превращение в «демонессу», как ласково ее называют разработчики, обязательно понадобится во время серьезных сражений. А еще игрок сможет объединять магические силы своей команды. Возьмите в команду вторую ведьму, владеющую «огненным шаром», и тогда вместе вы сможете использовать «Инферно», сжигающее всех противников на небольшом участке. К заклятиям из «Ночного Дозора» добавится много новых, еще более необычных. Нам особенно понравилось «высасывать» из прохожих жизненную энергию. Когда становится совсем туго, а подлечиться нет возможности, без такого заклинания не обойтись. На каждое задание можно выбрать до трех соратников, которые протирают штаны в баре с вывеской «Только для Темных. Светлым вход строго

воспрещен». Но если вы предпочитаете гордое одиночество, попробуйте обойтись без сторонней помощи.

МАГАЗИН ОДЕЖДЫ

Если уж в главные герои записали девушку, то почему бы не придумать для нее наряды? В «Дневном Дозоре» появится возможность наряжать Анну во всевозможные юбки, платья, костюмы и даже менять прическу. Каждая безделушка повышает или уменьшает характеристики героини. Даже самые обыкновенные рваные джинсы могут быть заряжены энергией! Если перекуситься в блондинку (или примерить солнцезащитные очки), резко понизится Интеллект. Возможно, в конечной версии такой дискриминации не будет, но сейчас это смотрится забавно. Но где хранить все эти рубашки и платья? Для этого есть заклинание «Паранджа», которое позволяет таскать с собой сразу весь гардероб и переодеваться в любом месте. К сожалению, только Анне доступна высокая мода. Члены вашей команды не могут менять одежду и уж тем более таскать с собой десятку брюк. А ведь так хочется сменить тренировочный костюм оборотня на что-нибудь более изящное.

Смертельно опасная мебель

– Скажите, а объекты в игре, вроде шкафов и столов, могут как-то взаимодействовать с персонажем и заклинаниями, которые он создает?
– Да, конечно, даже у самого обыкновенного стула есть своя степень прочности. Если вы отбросили противника назад, и он зацепился за какую-нибудь лавку, то это добавит ему долю повреждения. Сейчас я вам покажу, как можно несколькими «фаерболами» сровнять с землей памятник Пушкину. И ведь показывает!



ТИПИЧНАЯ «РАЗБОРКА» ТЕМНЫХ И СВЕТЛЫХ.



ЗАБУЛОН МИРНО ИГРАЕТ С ГЕСЕРОМ В ШАХМАТЫ. ЭТО НЕ К ДОБРУ.



ЧЕМ МАНЕВРЕННЕЕ ВАША МАШИНА, ТЕМ ТЯЖЕЛЕЕ БУДЕТ В НЕЕ ПОПАСТЬ.



НЕ ОБРАЩАЙТЕ ВНИМАНИЕ НА ПОПУГАЙСКУЮ РАСКРАСКУ – ЭТОТ ГРУЗОВИК СТРЕЛЯЕТ РАКЕТАМИ!

Как вы яхту назовете...

– А что означает подзаголовок игры, «Меридиан 113»?
 – Здесь все просто: именно на этом меридиане и находится город Эдмонтон, к которому вы держите путь. Мы даже провели конкурс на самый лучший подзаголовок. Из самых интересных названий можно отметить еще «Дорогу на Эдмонтон». Но к проекту привязался именно «Меридиан 113». Все-таки в этом что-то есть...

ГЕОГРАФИЯ ВЫЖЖЕННОЙ ЗЕМЛИ

Вдоволь налюбовавшись многообещающим продолжением «Ночного Дозора», мы со Светланой отправились в комнату разработчиков «Ex Machina: Меридиан 113». Дополнение, помимо пачки свежих карт и нового сюжета, даст возможность игрокам помериться силами в мультиплеере. Как раз об этом и мечтали поклонники игры, мигом появившиеся у Ex Machina вскоре после ее выхода. Показать проект в действии взялся гейм-дизайнер Алексей Ануфриев, работавший и над первой частью.

ПОСТАПОКАЛИПТИЧЕСКИЕ ДОСТОПРИМЕЧАТЕЛЬНОСТИ

В Ex Machina место действия было крайне условным – здесь джунгли, там пустыня, тут унылые равнины. Лишь небольшие намеки на известные города, вроде затопленной Эйфелевой Башни (любят ее все-таки в «Таргеме») помогли игроку понять, в какой части света он находится. В «Меридиане 113» все гораздо понятнее. Перед вами раскинулась Северная Америка, существенно пострадавшая в войне с пришельцами. Ваш путь пролегает через всю страну: от развалин Нью-

Йорка с покосившейся Статуей Свободы, до некогда солнечной Калифорнии. Здесь на месте всем известных букв HOLLYWOOD игрока встретят «OIL WOOD LAND» и хорошо укрепленный форт. Пока мы любимся видами, Алексей «шаманит» в консоли, «вызывает» один из новых грузовиков и начинает расстреливать носящихся повсюду врагов. Суть игры остается прежней: за рулем огромной машины, которую мы сами собираем и разукрашиваем по своему вкусу, ездим от города к городу, выполняем поручения NPC и отстреливаемся от бан-



БЕРЕГИТСЯ АВТОМОБИЛЯ С РАКЕТНОЙ УСТАНОВКОЙ НА КРЫШЕ.



НЕ УВЕРНЫ, ЧТО ПОСЛЕ ТАКОГО КУЛЬБИТА УДАСТСЯ ВЫЖИТЬ.

ВЕДУЩИЙ ДИЗАЙНЕР EX MACHINA: МЕРИДИАН 113 ДЕНИС ГАЛАНИН (СЛЕВА) РАССКАЗЫВАЕТ О ТОНКОСТЯХ СЮЖЕТА ИГРЫ.

СВЕТЛАНА ЧЕСТНЫХ, НАШ ПРОВОДНИК ПО МИРУ «ТАРГЕМА».



Тир в Ex Machina?

В «Меридиане 113» мы сможем не только колесить по разбомбленной Северной Америке и торговать с городами, но и встречать небольшие мини-игры. Одной из таких станет стрельба из дота по наступающим грузовикам. Если вас интересуют гонки, можно попробовать себя на специальной трассе для небольших машин. Любителей же загадок и головоломок ждут сложные лабиринты. Как видите, скучать не придется.

дитов. «К пяти видам тачек, которые уже были в первой части, мы добавили еще две», — делится с нами Алексей и пересаживается в другой грузовик. Нам лишь остается жадно изучать замысловатые модели «кораблей пустыни». Уж чего, а таланта дизайнерам и художникам «Таргема» не занимать.

НОВЫЙ ЭДЕМ

На просьбу рассказать немного о сюжете игры откликается Денис Галанин,

ведущий гейм-дизайнер проекта. «В дополнении вы играете за бродягу с бандитскими замашками, который колесит по обломкам некогда могучей и богатой страны. Вскоре он находит карту, указывающую путь в город Эдмонтон», — увлеченно рассказывает Денис. Как мы поняли, этот город — настоящий оазис на выжженной земле. Вообще, по словам сценаристов, сюжет будет больше сосредоточен на судьбах простых людей и их заботах. Спасение мира от пришельцев осталось в оригинале. Надеемся, что у них родится яркая история, не уступающая спасению родного убежища в Fallout.

БИТВЫ ГРУЗОВИКОВ

Но самым главным нововведением в «Меридиане 113» будет, конечно же,



А ВОТ И КОМАНДА ХУДОЖНИКОВ EX MACHINA: МЕРИДИАН 113. СЛЕВА НАПРАВО: СТАНИСЛАВ ЧЕРВА (ХУДОЖНИК-АНИМАТОР), АЛЕКСАНДР МАРГУШИН (АРТ-ДИРЕКТОР), ЯРОСЛАВ ПИНТУС (ХУДОЖНИК).

многопользовательская игра. Режимов совсем немного — лишь дежурные Deathmatch и Team Deathmatch. Хотелось бы увидеть в этом списке еще Capture The Flag, но, судя по всему, придется ограничиться командной мясорубкой. Сражения обещаются жаркие: арены совсем небольшие, а драться на них смогут 16 человек одновременно. Дизайн мультиплеерных уровней выделяется по-своему. Есть зона с гигантской летающей тарелкой, с тремя мостами, находящимися друг над другом, и даже площадь арабского города под рабочим названием Jihad (наша любимая)!

Настало время прощаться. Перед уходом Светлана туманно намекнула, что в стенах «Таргема» готовится еще один, пока не анонсированный проект. Что ж, будем ждать официального объявления от разработчиков и обязательно расскажем вам! ■

Сражения обещаются жаркие: арены совсем небольшие, а драться на них смогут 16 человек одновременно.



«КАПОША» ИЗ МИРА ПОСТАПОКАЛИПСИСА.

РОМАН ЛАТЫНОВ — ВЕДУЩИЙ ХУДОЖНИК EX MACHINA: МЕРИДИАН 113



СТАНИСЛАВ СКОРП, ДИРЕКТОР TARGEM STUDIO



Автор:
Александр Трифонов
operf1@gameland.ru



ГЕРОЙ В ФОРМЕ ОБОРОТНЯ ПОХОЖ ОДНОВРЕМЕННО НА ВОЛКА И МЕДВЕДЯ ГРИЗЛИ.



СРЕДИ МОНСТРОВ ПОПАДАЮТСЯ КАК ЖИВЫЕ, ТАК И МЕХАНИЧЕСКИЕ ВРАГИ.

Silverfall



В гостях у сказки

Что привлекает внимание при первом же взгляде на игру – необычная мультяшная графика с применением технологии cel-shading. В играх этот прием используется давно, но выполнить в подобном стиле масштабную RPG для PC пока никто не догадался, а зря – выглядит все просто здорово, а главное, очень свежо, особенно персонажи и монстры. Следует, конечно, отдать должное и художникам студии – их талант в полной мере демонстрируется на загрузочных экранах.

■ ПЛАТФОРМА:	PC
■ ЖАНР:	action/RPG
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	не объявлен
■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	«Акелла»
■ РАЗРАБОТЧИК:	Kyiv Games
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	до 8
■ ДАТА ВЫХОДА:	осень 2006 года

■ ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:
P4 2.4 ГГц, 1 Гбайт RAM, видеокарта 256 Мбайт

■ ОНЛАЙН:
<http://www.akella.com/ru/games/silverfall>

Противостояние магии и технологии – идея не сказать чтобы новая. Она пользуется популярностью в фэнтезийной литературе, но вот в играх как-то не прижилась. Переключавшиеся из Warhammer во множество проектов гномы с мушкетами не в счет, поскольку вполне мирно сосуществуют с друидами и драконами, а если и воюют, то на общих основаниях. Лишь только умельцы из Troika Games (мир ее праху) подвели под конфликт идеологическую базу, опирающуюся на полную несовместимость двух путей развития цивилизации. К Arcanum: Of Steamworks and Magick Obscura можно относиться по-разному, но мир ее выгодно отличался от надоевших сказочных королевств.

Разработчики из Kyiv Games, видимо, решили восстановить справедливость, и весь сюжет и ролевая система их дебютной игры посвящены выбору между благами матери-природы и придумками гоблинов. Эти маленькие ушастые существа, обычно выступающие в роли слабозрительных и трусливых приспешников сил зла, умудрились устроить в мире Silverfall научно-техническую революцию, изобретая паровой двигатель и порох.

Маги стихий, веками правившие здешними землями, понятное дело, не обрадовались прогрессу; не приняли новую эпоху с ее машинами и некоторые народы. А пока сторонники науки и магии выясняли отношения, темные силы под шумок вторглись в королевство. Кто-то из правителей поддержал захватчиков, в надежде, что те помогут в борьбе с соперниками, а остальные готовятся к войне...



ДИСТАНЦИОННОЕ И ХОЛОДНОЕ ОРУЖИЕ НОСИТСЯ ОДНОВРЕМЕННО И ПЕРЕКЛЮЧАЕТСЯ ВО ВРЕМЯ БОЯ.



ЧЕМ НЕ КАДР ИЗ ФАНТЕЗИЙНОГО МУЛЬТФИЛЬМА?

Деревья и ветки

В основе ролевой системы – зарекомендовавшие себя еще в Diablo 2 деревья умений. Есть три основных группы, по три подвида в каждой. В магической это разные стихии, в специальной – расо-

вые, технические и «природные» умения, в боевой – как владение разным оружием, так и особые приемы. У каждого навыка несколько степеней прокачки, повышающих его эффективность, а бо-

лее сильные открываются по мере изучения предыдущих. Взаимоисключают друг друга только «природа» и техника, все остальные можно изучать в любом порядке.

Мы, как патентованные борцы со злом, должны остановить кровопролитие и направить развитие мира в ту или иную сторону. Герой может принадлежать к одной из 8 рас, но в демо-версии мы играем за человека. У каждого народа свой набор умений, а также общие для всех боевые, магические, «природные» и технологические навыки (всего 150). Ударившись в изучение имплантатов, о превращении в оборотня мож-

но забыть – так что выбирать рано или поздно придется. При повышении уровня выдается некоторое количество очков, которые нужно распределить между характеристиками (сила, ловкость, телосложение, интеллект) и умениями. Кроме того, повысить параметры нам могут за выполнение задания. Так, в демо-версии, убив болотного дракона, можно отдать его сердце либо алхимику для опытов, либо шаману

для принесения в жертву. Каждый в благодарность обучит героя какому-нибудь навыку, и подобные дилеммы будут возникать в течение всей игры. По ходу действия к нам присоединятся другие персонажи (до 8), лояльность которых зависит от наших поступков. Управлять ими или прокачивать самостоятельно нельзя, уровни они получают вместе с героем – мы можем лишь менять их экипировку. Поскольку бои в игре проходят в реальном времени, это вполне может стать источником бед, но в увиденной нами версии напарники ведут себя на удивление толково. Здоровенный тролль расшвыривает монстров двуручником, а эльфийка замораживает врагов и подлечивает при необходимости союзников. Есть пауза, включив которую, можно сменить оружие или привязанную к левой кнопке мыши атаку (рукопашную, дистанционную, магию), правой же кнопкой задействуются умения, вроде того же превращения в оборотня.

Что пока настораживает, так это слабо выраженный сюжет – все три доступных уровня в основном посвящены вырезанию монстров, но, в конце концов, красивая action/RPG с интересной ролевой системой – не самый плохой вариант, да и выводы делать пока слишком рано. ■



Филиал

Kyiv Games является украинским подразделением французской компании MonteCristo Games, независимого издателя и разработчика, создателя не сильно известных, но достаточно хорошо продававшихся Desert Rats vs Afrika Korps, D-Day, 1944: Battle of the Bulge, Medieval lords, Fire Department 1-2.



ЗНАЙ УСПЕВАЙ ЗАКЛИКИВАТЬ ВРАГОВ, СОРАТНИКИ САМИ О СЕБЕ ПОЗАБОТЯТСЯ.



БЕССМЕРТНУЮ ДУШУ ГЕРОЙ ДЕМОНАМ НЕ ОБЕЩАЕТ, НО ЗА ВЫЗОВ ИСПРАВНО ПЛАТИТ ЗВОНКОЙ МОНЕТОЙ.



НЕ ПОГИБ ГРИГОРИЙ РАСПУТИН ОТ РУК УБИЙЦ – ПЕРЕСЕЛИЛСЯ В ЯПОНИЮ ВМЕСТЕ С АДСКИМИ МАТРЕШКАМИ!



БОЙ В РЕАЛЬНОМ ВРЕМЕНИ ЛЕГКО ПРИОСТАНОВИТЬ В ЛЮБОЙ МИГ, ВОСПОЛЬЗОВАВШИСЬ МЕНЮ ДЛЯ СМЕНЫ ЭКИПИРОВКИ ИЛИ ВЫЗОВА ДЕМОНА.



Автор:
Наталья Одинцова
odintsova@gameland.ru



■ ПЛАТФОРМА:	PlayStation 2
■ ЖАНР:	action/adventure
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Atlus
■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	не объявлен
■ РАЗРАБОТЧИК:	Atlus
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	1
■ ДАТА ВЫХОДА:	октябрь 2006 года
■ ОНЛАЙН:	
http://www.atlus.co.jp/cs/game/pststation2/summoner	

Shin Megami Tensei: Devil Summoner

Если демоны вмешиваются в ход расследования, пугаться еще рано – многие из них заменят хорошего сыщика!



Оставить демонам лазейку в мир людей – и они непременно ею воспользуются. Впрочем – как доказывают и Shin Megami Tensei: Lucifer's Call, и обе части Digital Devil Saga – далеко не оккультному дурману обязаны успехом игры сериала Megami Tensei, хоть в них и находится место целому сонму богов, божков и мифических существ из, почитай, всех мировых религий. Идет ли речь об общечеловеческих ценностях или вопросах мироздания, разработчики умудряются обойтись без морализаторства и раздачи розовых очков всем желающим, предоставляют геймерам самим делать выводы из увиденного. Серьезным подходом отличается и боевая система: важно знать слабые стороны противников и умело предсказывать будущие стычки, развивая необходимые бойцовские навыки героев. Новое ответвление «саги о переселении богини» обещает показать, что наивысший талант – это умение вовремя посмеяться над собственной серьезностью. Shin Megami Tensei: Devil Summoner (в Японии Devil Summoner Kuzunoha Raidou) следует примеру се-

риала Shadow Hearts, рассказывая о мистических событиях с изрядной долей юмора и предлагая неожиданную экскурсию в былые времена. В Японии двадцатых годов прошлого столетия покой рядовых граждан бережет не только полиция, но и специалисты по борьбе с паранормальными явлениями, которые передают друг другу по наследству не звание, а имя – Кузуноха Райдо. Как и его предшественники, четырнадцатый Кузуноха Райдо, главный герой игры, во всем будет полагаться на помощь демонов при расследовании преступлений. Пробежки по подземельям не заменят сбор улик и опрос подозреваемых. SMT: Devil Summoner больше похожа на квест с постоянным разыскиванием предметов и применением подручного материала для решения загадок, вроде Сьерровских Gabriel Knight или King's Quest. Но и о «ролевом» прошлом забыть не удастся: во время путешествий по городу Райдо то и дело будет сталкиваться с враждебными демонами. Впрочем, разработчики обещают, что риск погибнуть в таких стычках от, скажем, заклинания «мгновенной

Один удар – хорошо, а двойной удар – лучше!

Комбо-удары – куда же без них! В бою демоны либо накапливают энергию за счет использования приемов, к которым противник особенно уязвим, либо теряют, если сами окажутся жертвой вражеской хитрости. Как только запас энергии достигает предела, они могут атаковать в паре с Райдо – эффективно и с повышенной убойной силой. Иной раз и не грех придержать козырь в рукаве до драки с боссом, заранее обзаведясь набором «заряженных» демонов, ведь никаких ограничений по смене помощников во время боя нет.

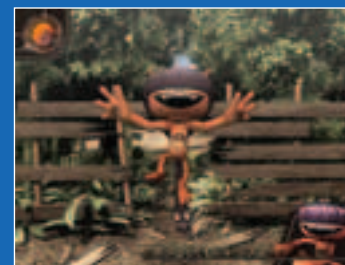




ГЕРОИ НЕ ШЕГОЛЯЮТ ФАНТЕЗИЙНЫМИ КОСТОМАМИ: НА ДВОРЕ ДВАДЦАТЫЙ ВЕК

Лучшие помощники сыщика

Пройдоха Райдо пользуется демоническими услугами не только в бою, но и при опросе свидетелей. Например, если очевидец после пережитого прямо-таки захлебывается эмоциями, пригодится замораживающее заклинание. В сосульку несчастный, как ни странно, не превратится, а наоборот, вмиг успокоится. Летящих демонов удобно отправлять на разведку – оценить количество и тип врагов, посчитать ящики с сокровищами – прежде чем кидаться в незнакомый район. Попадают и демоны-ищейки: следуя за хозяином, они то и дело случайно обнаруживают полезные вещи. Кроме того, сверхъестественные помощники пролезут там, куда детективу попасть не под силу, вскроют запечатанные ящики и даже прочитают мысли прохожих. В таких сольных миссиях демон полностью подвластен игроку, но драться со встреченными врагами придется в одиночку.



Битвы происходят в реальном времени и напоминают смесь из экшна и тактики.

ТРЕХМЕРНЫЕ ФОНЫ SMT: LUCIFER'S CALL И DIGITAL DEVIL SAGA УСТУПИЛИ МЕСТО ПЕРЕИЗДЕРЖАННЫМ ПЕЙЗАЖАМ В ДУХЕ ПЕРВОЙ SHADOW HEARTS



смерти» а-ля SMT: Nocturne, невелик. Иначе что за веселье, если постоянно приходится держать ухо востро? Битвы происходят в реальном времени и напоминают смесь из экшна и тактики. Райдо обучен фехтованию и стрельбе, но на деле умеет разве что парировать удары, да знает пару простых приемов. Из передряг его вытаскают не акробатические трюки, а подневольные демоны. Вызов специального меню приостанавливает сражение и дает возможность выбрать нужного демона, задать общую линию поведения помощника или же использовать определенный навык. Ведь боевая задача остается прежней: поразить «ахиллесову пяту» противника, да и о собственной уязвимости не забывать. Для основательно измотан-

ных врагов у детектива припасены особые бутылочки-ловушки. В арабских сказках джинны могли позволить себе капризничать и выполнить лишь три желания хозяина: пленники Райдо обязаны служить ему верой и правдой, пока у него хватает потусторонней валюты, чтобы их вызывать. Жизнерадостное приключение – непривычный выбор для сериала Megami Tensei, но вряд ли поклонники разочаруются. По увлекательности SMT: Devil Summoner не собирается уступать более драматичным предшественникам, равно как и слишком отдаляться от традиций. Шутки шутками, а в довесок к демонам обязательно найдутся люди, на фоне которых и исчадие ада покажется невинной овечкой. ■

Разведение демонов в бытовых условиях

Боевые подвиги помогают демонам развить собственные способности и проникнуться доверием к детективу, ведь он безотказно платит им, хоть и не душой, за появление

на арене. Как только счетчик верности зашкалит, слуги расщедраются на подарки и вверяют Райдо свою судьбу. Жертвуя одним или двумя помощниками, можно

заполучить демона, который унаследует «донорские» навыки и бонусы к параметрам. На десерт предлагается запечатывать демонов в мече Райдо. Маленькая алхи-

мическая хитрость позволяет вдобавок к улучшению оружия влиять на характеристики самого героя, а также блокировать элементальные атаки.



КЛАССИЧЕСКИЙ НАБОР КЛАССОВ: ВОИН, КОЛДУН И СТРЕЛОК.



В ЭТОМ МИРЕ ЕСТЬ НЕ ТОЛЬКО МЕЧИ И ЛУКИ, НО И ПУЛЕМЕТЫ. НЕ ГОВОРЯ УЖ О ПРОЧИХ МЕХАНИЗМАХ.



ЕСЛИ В СТОРОНУ ГЕРОЯ ЛЕТИТ ОГНЕННЫЙ ШАР, МОЖНО ЛЕГКО УВЕРНУТЬСЯ.



Автор:
Андрей Первый
andreytg@mail.ru



■ ПЛАТФОРМА:	PC
■ ЖАНР:	action/RPG
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	NCsoft
■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	не объявлен
■ РАЗРАБОТЧИК:	NCsoft
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	тысячи
■ ДАТА ВЫХОДА:	октябрь 2006

Dungeon Runners

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

Успешно поборовшись с World of Warcraft, корейская NCsoft нацелилась на аудиторию Diablo II.

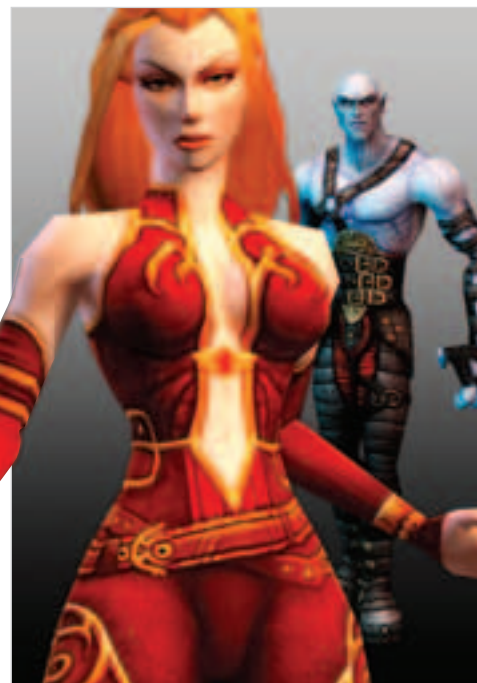


Список игр, выпущенных компанией NCSoft, внушает уважение. Судите сами: сериал Lineage, City of Heroes, Guild Wars, Tabula Rasa, Auto Assault... Многие из этих проектов собрали армии поклонников по всему миру. Однако неутомимые корейцы не останавливаются на достигнутом и продолжают штурмовать Интернет. Новая атака должна пошатнуть позиции непоколебимой Diablo 2 и венценосного World of Warcraft. Имя коварному завоевателю – Dungeon Runners (далее DR). В нашей стране игра точно приживется, ведь она бесплатная. И дело не только в том, что вам не придется ежемесячно выкладывать некую сумму на оплату игрового времени. В октябре любой желающий сможет без труда скачать DR с официального сайта, зайти на любой сервер и провести сколько угодно времени во вселенной Dungeon Runners. В чем же подвох? Все очень просто. Подобно EverQuest 2 или World of Warcraft, время от времени будут появляться различные платные дополнения. Новые уровни, «фирменные шмотки», монстры, квесты и даже магия... Хочешь волшебный меч-кладенец? Соизволь оплатить его. Согласятся ли игроки на такие условия? Вне всяких сомнений.

Как ни странно, в DR есть однопользовательский режим. Хотя нужен он лишь для того, чтобы руку набить. Ведь крошить врагов за компанию куда интереснее. А если друзья зарегистрированы на другом домене? Ничего страшного. Учетную запись можно спокойно перенести на любой из серверов. Что там еще может помешать игрокам? Смерть? А вот и нет. Словно в обычном FPS, после гибели герои очнутся в городе. Опыт и вещи останутся в неприкосновенности. А благодаря системе обелисков (что-то вроде всем знакомых waypoints) можно всего за несколько секунд перенестись обратно на поле битвы и отомстить обидчикам. Подземелья и сокровища создаются – и попадают под руку – случайным образом. К счастью, выпадающие из монстров вещи не зависят от уровня игрока. Можно запросто отвоевать мощный артефакт и отложить на будущее. Ну а если он вам ни к чему – продать. При этом поставщиками всех магазинов являются именно игроки. Так что не удивляйтесь, обнаружив в лавке что-нибудь интересное. Уже началось закрытое тестирование игры. Очень скоро мы сможем оценить, что корейские разработчики преподнесли нам на этот раз. Ждем с нетерпением! ■

15 минут счастья

Один из главных недугов современных MMORPG – играть в них в конце концов наскучивает. Персонажи развиваются медленно, а то и вовсе перестают прогрессировать, не достигнув приличного результата. Каждый новый уровень покоряется ценой невероятных усилий. Сложно получить новые умения, да и толку от них с гулькин нос. Авторы обещают, что в Dungeon Runners все будет по-другому: мы на себе почувствуем даже самые незначительные изменения в характеристиках героя. В первую очередь по наносимому урону и усилению защиты. Некоторые способности повышают убойную силу почти на десять процентов, а броня станет намного прочнее! Причем результат можно будет достичь, потратив всего лишь пятнадцать минут.





ТРУДНО ПОВЕРИТЬ, НО НАМ ОБЕЩАЮТ СЮЖЕТ, ПОЛНЫЙ НЕОЖИДААННЫХ ПОВОРОТОВ.



КРАСАВЕЦ – ХОТЬ СЕЙЧАС НА ОБЛОЖКУ.



РАЗРАБОТЧИКИ ИСПОЛЬЗОВАЛИ УЛУЧШЕННЫЙ ДВИЖОК ОТ CALL OF JUAREZ.



Автор:
Андрей Первый
andreytg@mail.ru



■ ПЛАТФОРМА:	PC
■ ЖАНР:	FPS
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	не объявлен
■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	не объявлен
■ РАЗРАБОТЧИК:	Techland
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	1
■ ДАТА ВЫХОДА:	3 квартал 2006 года
■ ОНЛАЙН:	
	http://www.techland.pl

Dead Island

Остров невезения в океане есть...



Как вы думаете, кто настоящая звезда в мире компьютерных игр? Лара Крофт? Дюк Ньюкем? Марио? Как бы не так. Самый знаменитый персонаж – обыкновенный ходячий мертвец, которого мы запросто величаем зомби. Он противный и склизкий, и пахнет, наверное, не очень приятно. Но все равно нет отбоя от желающих пригласить звезду в свой проект. Так было на заре восьмидесятых. Ничего не изменилось и сейчас. Публика требует продолжения!

Польская студия Techland решила обновить прошлогоднюю Road to Fiddler's Green. Увы, оригинал не пользовался особой популярностью. Представьте себе Far Cry, где место охранников и мутантов заняли упыри всех видов и размеров. По сюжету, после ужасной катастрофы парочка молодоженов оказалась на проклятом острове. Новоиспеченному супругу предстоит спасти жену, а заодно проучить расшалившихся зомби. Мешают, понимаешь, семейной идиллии и первой брачной ночи. Подобно Condemned в Dead Island острый недостаток патронов для огнестрельного оружия. Зато орудий

ближнего боя полным-полно. Поэтому придется частенько вступать в рукопашный бой и проламывать истрепанный череп врага монтировкой или гаечным ключом. Все повреждения можно будет детально разглядеть. На теле противников остаются шрамы, рвется гнилая кожа, ломаются кости, вылетают остатки мозгов... Настоящий рай для юного садиста.

Не забыли поляки и о знаменитой Half-Life 2. Особое внимание уделили физике и интерактивности. Многие предметы, которые окажутся под рукой, можно использовать для борьбы с нежитью или продвижения вперед. Например, из ящиков придется соорудить лесенку. Обнаружили на холме бочки с горючим? Столкните их в сторону монстров и стреляйте! От врагов даже на сувениры кусочка не останется. К залитому водой дворику можно подвести электричество, чтобы поджарить гуляющих по нему покойников. А усевшись за баранку автомобиля, вы убедитесь, насколько легко давить несчастных мертвяков колесами. Только соблюдайте правила дорожного движения! ■

ЭТО ВСЕ О НИХ...

Казалось бы, тема избита: выжить на острове, населенном зомби. Да только в последний раз ее использовали аж двенадцать лет назад. В 1994 году малоизвестная Rainmaker Software выпустила FPS с элементами RPG, где главный герой попал в лапы кровожадных мертвецов. Однако в те времена уже появился Doom и прочие шутеры, использовавшие координату Z. Поэтому клон Wolfenstein оказался не ко двору, и про него быстро забыли. Из современных игр можно вспомнить Road to Fiddler's Green, сериалы The House of the Dead и Resident Evil.

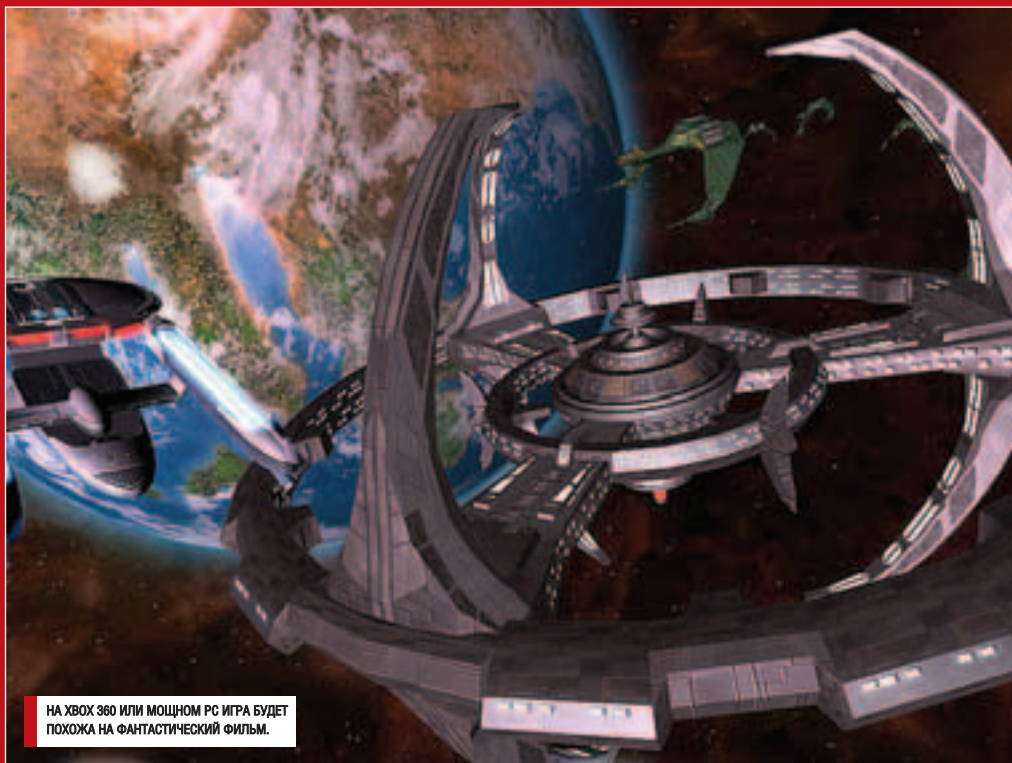




КРАСИВО, ЭПИЧНО, МАСШТАБНО – ВСЕ ЭТО НОВАЯ STAR TREK.



ГИБЕЛЬ ГЛАВНОГО КОРАБЛЯ ОЗНАЧАЕТ КОНЕЦ ИГРЫ.



НА XBOX 360 ИЛИ МОЩНОМ РС ИГРА БУДЕТ ПОХОЖА НА ФАНТАСТИЧЕСКИЙ ФИЛЬМ.



Автор:
Дмитрий «Томми» Рубанов
tommy@ogl.ru



■ ПЛАТФОРМА:	Xbox 360, PC
■ ЖАНР:	space sim
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Bethesda Softworks
■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	не объявлен
■ РАЗРАБОТЧИК:	Viacom, Mad Doc Software
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	до 8
■ ДАТА ВЫХОДА:	сентябрь 2006 года
■ ОНЛАЙН:	
	http://startrek.bethsoft.com/

Star Trek: Legacy

Star Trek: Legacy по праву можно назвать одним из самых ожидаемых космосимов года. Первый приличный проект по этой вселенной со времен Bridge Commander.



Лицензированные игры очень часто оказываются бездушными подделками, а вселенную Star Trek и вовсе преследует какой-то злой рок. Но нам кажется, что Legacy не попадет в эту категорию. Сильные персонажи, захватывающая история, проработанный мир – в «Звездном Пути» все это есть, нужны только надежные руки в которые можно доверить культурный багаж. Авторы без ложной скромности заявили: «Мы собираемся выпустить самый грандиозный Star Trek и объединить в одной игре пять сериалов знаменитой саги». Поистине титанический труд. Детище Viacom и Mad Doc Software полностью повторяет сюжет фильмов. Вольности в обращении с таким именитым первоисточником просто недопустимы. Каждому фанату известно, что действие «Звездного пути» происходит в нашей с вами Галактике – Млечном пути. Условно она поделена на четыре квадрата. Один из них под властью Боргов, воинственной расы кибернетических организмов. Борги лишены индивидуальности, но объединены коллективным разумом. Они превращают в себе подобных всех, кто попадает к ним на пути. С такими «плохишами» интереснейшая история обеспечена.

Нашим первым кораблем станет знаменитый Enterprise NX-01. По мере прохождения игры мы сможем получить новые суда. Все космолеты, когда-либо замеченные в фильмах или сериалах, найдут свое воплощение в игре. А их без малого шесть десятков. Ближе к финалу игрок получит возможность контролировать до двенадцати судов одновременно. После каждой победы нас наградят очками. Они используются для покупки новых кораблей или усовершенствования старых. Можно усилить защиту корабля, заменить двигатель или купить более мощные боеприпасы. Нельзя умолчать о графическом исполнении Star Trek: Legacy. Для воплощения роскошной идеи разработчики воспользовались специально созданным для игры движком. Особое внимание уделили отображению повреждений, наносимых кораблям. Каждая воронка и царапинка на фюзеляже будет уникальна. В онлайн-битвах сойдутся до 8 игроков. Каждый сможет взять под свое начало любой звездолет, замеченный в игре. В том числе корабли Боргов. Ждать осталось недолго. Как знать, возможно, на наших глазах рождается самый яркий космический симулятор этого года. ■

История без конца и края...

Star Trek не сходит с телевизионных экранов планеты с 1966 года. За это время вышло шесть сериалов, один из которых мультипликационный. В общей сложности более 630 серий. Не стоит забывать о десяти полнометражных фильмах. Если вы захотите полностью пересмотреть «Звездный путь», на это потребуется почти месяц. Количество поклонников саги давно перевалило за сотню миллионов. Только в США почти половина населения причисляет себя к любителям Star Trek. А в Национальном музее американской истории выставлена модель легендарного «Энтерпрайза». Странностями армии поклонников на свет появился клингонский язык – со своей грамматикой и правилами произношения. На клингонский переведены Библия, «Гамлет» и другие книги.





МОЩНЫЙ РЕДАКТОР ВНЕШНОСТИ ПЕРСОНАЖА ПОЗВОЛИТ ВЫБРАТЬ ГЕРОЯ НА ЛЮБОЙ ВКУС.



ОБИЛИЕ СЮЖЕТНЫХ ЗАДАНИЙ ДЕЛАЕТ МИР HERO ONLINE ПО-НАСТОЯЩЕМУ ЖИВЫМ.



ЛИШЬ БЫ БУЙСТВО СПЕЦЭФФЕКТОВ НЕ ЛИШИЛО ПРОИСХОДЯЩЕЕ НАГЛЯДНОСТИ.



Автор:
Дмитрий «Томму» Рубанов
tommy@ogl.ru



■ ПЛАТФОРМА:	PC
■ ЖАНР:	MMORPG
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Mgame
■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	не объявлен
■ РАЗРАБОТЧИК:	Netgame
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	тысячи
■ ДАТА ВЫХОДА:	август 2006 года

Hero Online

■ ОНЛАЙН:
<http://hero.netgame.com>

Восточная игрушка со странными замашками. При всей ее оригинальности сложно сказать, приживется ли она на Западе.



Давно подмечено: чем замысловатее и длиннее название игры, тем больше шансов, что она окажется пустышкой. И наоборот. Вот, скажем, Hero Online – считаете, простой, ничем не примечательный проект? Не торопитесь с выводами. Игра продумана до мелочей. Она объединила восточные единоборства, азиатский фольклор и интересную ролевою систему. Завязка Hero Online интригует. Мы переносимся в Древний Китай. Давным-давно банда, называющая себя «Двенадцать Демонов», разорила страну в поисках таинственного артефакта. Отважному герою удалось уничтожить захватчиков. Но через двадцать лет победитель погибает, жена, проливая слезы над телом убитого, шепчет: «Демоны вернулись!». Древняя угроза вновь нависла над миром. Помимо увлекательной завязки, нам обещан единственный в своем роде мир. С множеством непревзойденных мастеров боевых искусств, где каждая схватка подобна сказочно красивому и порой смертельному танцу. Для удобства передвижения по огромному миру герой постепенно развивает навыки полета и быстрого бега. Если упражняться в забегах неохота, можно путешествовать на ез-

довых животных и использовать их в бою. Традиционные телепорты тоже никто не отменял. Главное в Hero Online – полная свобода выбора. Даны четыре класса персонажей: Ruthless Blade, Overseer of the Sky, Piercing Eyes и Elegant Mystic. Каждый обладает собственными характеристиками и набором оружия. После выбора класса игроку предстоит определиться с профессией: воин, врач, охотник и убийца. А сколько здесь оружия и брони! Но даже два одинаковых по характеристикам доспеха выглядят чуть-чуть по-разному. При желании старую саблю или кольчугу можно усовершенствовать аж 12 раз, выбирая из 20 разновидностей улучшений. Режим PvP достаточно традиционный. Бои между группировками, войны за территорию и выяснение отношений «по-мужски», на дуэли. А как быть, если ваш славный герой все же падет смертью храбрых? Все очень просто: по выбору игрока, он либо очнется в ближайшем городе, либо вернется на поле битвы с минимальным количеством здоровья и некоторой потерей опыта. Где-то в конце лета работа над игрой должна подойти к концу. Придется ли она по вкусу европейцам – покажет время. ■

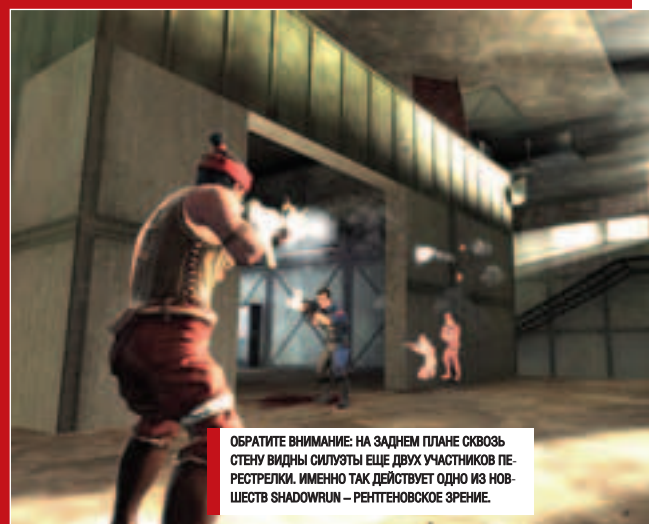
Идем на Восток!

На азиатском рынке Hero Online известна уже давно. Игра разработана компанией Netgame, и вышла весной 2005 года. Она сразу вознеслась на вершины хит-парадов в Корею и долгое время царила там безраздельно. Практически во всех странах Азии, включая Японию и Китай, игра и сейчас очень популярна, имеет огромную армию преданных поклонников. Адаптированная западная версия Hero Online ничем не будет отличаться от оригинала, за исключением языка.

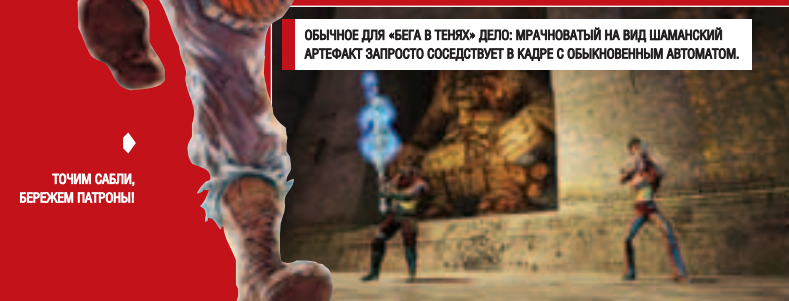




НЕ ТО ЧТОБЫ ГРАФИКА ПОВЕРГЛА НАС В СВЯЩЕННЫЙ ТРЕПЕТ, НО И ПЛАКАТЬ ПРИ ВИДЕ ИГРОВЫХ СПЕЦЭФФЕКТОВ ОТНЮДЬ НЕ ХОЧЕТСЯ. КСТАТИ, ЗДЕСЬ МЫ НАБЛЮДАЕМ ЗА ПРОЦЕССОМ ВОСКРЕШЕНИЯ ОДНОГО ЧЛЕНА КОМАНДЫ ДРУГИМ.



ОБРАТИТЕ ВНИМАНИЕ: НА ЗАДНЕМ ПЛАНЕ СКВОЗЬ СТЕНУ ВИДНЫ СИЛУЭТЫ ЕЩЕ ДВУХ УЧАСТНИКОВ ПЕРЕСТРЕЛКИ. ИМЕННО ТАК ДЕЙСТВУЕТ ОДНО ИЗ НОВШЕСТВ SHADOWRUN – РЕНТГЕНОВСКОЕ ЗРЕНИЕ.



ОБЫЧНОЕ ДЛЯ «БЕГА В ТЕНЯХ» ДЕЛО: МРАЧНОВАТЫЙ НА ВИД ШАМАНСКИЙ АРТЕФАКТ ЗАПРОСТО БОБЕДСТВУЕТ В КАДРЕ С ОБЫКНОВЕННЫМ АВТОМАТОМ.

ТОЧИМ САБЛИ, БЕРЕЖЕМ ПАТРОНЫ!



Автор:
Максим Поздеев
bw@gameland.ru



■ ПЛАТФОРМА:	PC (Windows Vista), Xbox 360
■ ЖАНР:	FPS
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Microsoft
■ РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:	не объявлен
■ РАЗРАБОТЧИК:	FASA Studio
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	до 16
■ ДАТА ВЫХОДА:	начало 2007 года

■ ОНЛАЙН:
<http://shadowrun.com>

Shadowrun

Знаменитый «Бег в тенях» крестили в FPS! Подобные оскорбления смывают кровью!



Слухи о возможном возрождении ролевого сериала Shadowrun ходили давно. И вот, на прошедшей E3 корпорация Microsoft и студия FASA представили то, о чем все так долго мечтали. В капиталистических лапах MS слегка потускневшая за давностью лет RPG-жемчужина превратилась (кошмар какой!) в шутер. С поддержкой Windows Vista и Xbox Live, приятной графикой и набором милых фенечек – но в шутер, черт его побери! Сильнее обидеть поклонников Shadowrun для Mega Drive и SNES, а также любителей одноименной настольной RPG просто невозможно. Представьте, что Final Fantasy вдруг переродилась из породистой ролевой игры в экономическую стратегию или еще какой симулятор покера на раздевание – и вы поймете, как себя чувствуют поклонники серии. Впрочем, чего тут представлять, достаточно вспомнить Final Fantasy X-2, и все встанет на места. FPS-порода нового Shadowrun обжалованию не подлежит, а значит, нам придется как-то с ней смириться. Возможно, это будет не столь тяжело, как кажется поначалу: FASA

предлагает «бегущим в тенях» не так уж и мало. Перво-наперво это, конечно же, горячо любимый мир, в котором бизнесмены уживаются с шаманами, хакеры с самураями, большие корпорации с магией, а орки-таксисты – с банковскими клерками. Уживаются они, впрочем, с большим трудом: то и дело вспыхивают конфликты, в один из которых по уши окажутся втянуты игроки. Как и подобает жанру FPS, в Shadowrun все спорные ситуации будут решаться с помощью горячего фаербола и старой доброй пули. Но наполненный смесью из волшебства и новых технологий мир диктует свои правила ведения схватки: вместо традиционного «целься-стреляй-бег» Shadowrun предложит игрокам использовать новые средства истребления противника. Отслеживать с помощью имплантатов движение врага сквозь стены, запутывать его голограммами, как в фильме «Вспомнить все» с Арнольдом Ш., жарить молниями и разрывать в клочья очередями из футуристической штурмовой винтовки – именно такими видятся будни игроков в новом детище FASA. ■

ПК против консоли – кто кого?

Главной отличительной чертой Shadowrun является ее кросс-платформенный мультиплеер. Обладатели компьютерной и консольной версий игры смогут совместно принимать участие в сетевых баталиях. В FASA грезят тем, как «компьютерщики» и «консольщики» будут грызть друг друга глотки в бесконечной войне за звание самых-самых. Конечно, на извечный вопрос: «Что лучше – компьютер или приставка?» – мультиплеер «Бега в тенях» не ответит, но должно получиться весело. И непременно получится, если разработчики ничего не напутают и все участники смогут резвиться на сетевых просторах с комфортом. Скрестим пальцы!





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

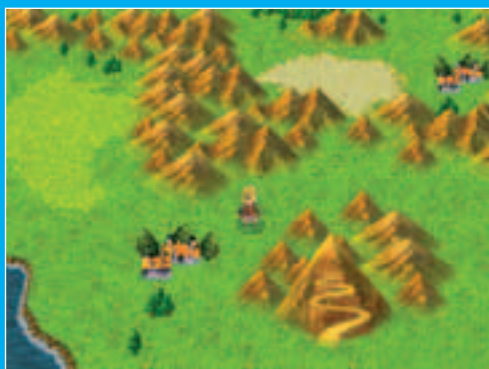
Активно развивающаяся компания приглашает на работу образованных, целеустремленных, инициативных людей, стремящихся много работать и зарабатывать. Звоните: (495) 22-128-22. Пишите: job@gamepark.ru.



В FFIII ДЛЯ DS НАС ЖДУТ ТРАДИЦИОННЫЕ ПОШАГОВЫЕ БИТВЫ.



НЕ ОБОЙДЕТСЯ И БЕЗ МЯСКОТОВ СЕРИИ, ВЕРХОВЫХ КУРИЦ ЧОККОБО.



БЕЗНОСЫЕ ГЕРОИ FFIII – ТВОРЕНИЯ АКИОКИ ЕСИДЫ (FFT, FFXII, VAGRANT STORY).



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



■ ПЛАТФОРМА:	Nintendo DS
■ ЖАНР:	RPG
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Square Enix
■ РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:	не объявлен
■ РАЗРАБОТЧИК:	Square Enix
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	не объявлено
■ ДАТА ВЫХОДА:	12 сентября 2006 года (США)

■ ОНЛАЙН:
<http://www.square-enix.com>

Final Fantasy III

Ни разу не переизданная классическая Final Fantasy? Не может быть!



Final Fantasy III, единственная из номерных частей, так и не вышедшая на современных приставках и не переведенная на английский язык. Последняя Final Fantasy на Famicom... и первая на Nintendo DS!

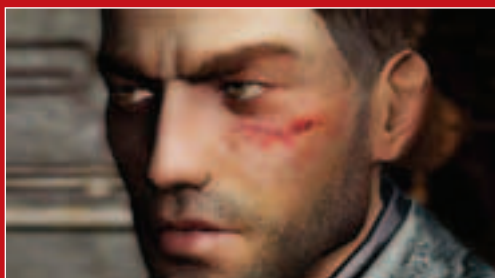
Надо отметить, что причиной злочлучений «трешки», на протяжении добрых шестнадцати лет остававшейся верной канувшей в Лету восьмибитной консоли, никак не является ее низкое качество. Напротив! Сценарий изобилует увлекательными поворотами, боевая система наконец-то узнала о переадресации атак, развитие системы классов подготовило почву для виданного в FFV и FF Tactics, и ведь продолжительность со сложностью были на высоте! FFIII одна из лучших игр своего времени: недаром занимала аж четыре мегабита – огромный размер для Famicom-проекта. И римейк ее откладывался исключительно из-за того, что разработчикам не представлялось возможным перенести все желанные технологические изыски на портативную платформу. Созданием DS-версии заведует Хи-

ромити Танака, режиссер Final Fantasy XI и один из ответственных за дизайн оригинальной FFIII – так что мы можем быть спокойны за соответствие римейка духу прародителя. Вместе с тем переделывается решительно все – от визуального ряда и стиля до геймплея и сценария. Графика станет трехмерной – правда, без полного контроля над камерой. Всю игру можно будет пройти, используя лишь стилус, – впрочем, как и в Advance Wars: DS, это не обязательно. Систему классов видоизменяют – Танака-сан хочет добиться баланса между профессиями, сделать так, чтобы ни одна не осталась невостребованной. Количество и качество диалогов, само собой, увеличатся. Заодно нам обещают отдельный режим, где будет использоваться Wi-Fi соединение. Японцы обзаведутся новой FFIII уже в августе, что дает нам полное право надеяться, что дата европейского релиза правдива и не изменится в последний момент. Так что мы с вами сможем пройти весь путь от первого Кристалла до Темного Облака уже в сентябре этого года. ■

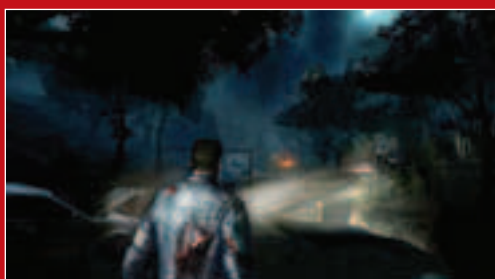
ЧЕРНАЯ ОВЕЧКА

Три части серии FF не удостоились своевременного перевода на английский: вторая, третья и пятая. Именно это и привело к путанице с нумерацией – до сих пор встречаются люди, называющие четвертую часть второй, а шестую – третьей. Однако же английские версии FFIII и FFV появились на PS one в составе сборников (FF Anthology и FF Origins соответственно), а затем и на GBA, где вскоре соберутся вообще все классические FF, за исключением третьей части. С другой стороны, ни одно из вышеупомянутых переизданий не сможет похвастаться таким кардинальным обновлением, как Final Fantasy III для DS!





КАКОЙ ЖЕ ТРИЛЛЕР НЫНЧЕ БЕЗ ФОНАРИКА? НАПОМНИМ, ОДНАКО, ЧТО ИМЕННО ALONE IN THE DARK ПОРОДИЛА ЭТУ МОДУ.



Автор:
Red Cat
chaosman@yandex.ru



■ ПЛАТФОРМА:	PC, PlayStation 3, Xbox 360
■ ЖАНР:	action/adventure
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Atari
■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	нет
■ РАЗРАБОТЧИК:	Eden Studios
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	не объявлено
■ ДАТА ВЫХОДА:	не объявлена

■ ОНЛАЙН:
<http://www.eden-studios.fr>

Alone in the Dark

Сериял Alone in the Dark вновь решил выбраться из тени, в надежде, что о нем еще не забыли окончательно.



Пародитель survival horror нынче чувствует себя неважно, и есть из-за чего. После не слишком успешной Alone in the Dark: The New Nightmare поклонники жанра бросили «старичка» на произвол судьбы, переключив внимание на вечнозеленые японские триллеры. Тут, вроде бы, и сказке конец, однако издательство Atari решило дать захиревшему бренду еще один (возможно, последний) шанс. Проект поручили заботам французской Eden Studios (V-Rally 3), представители которой, как водится, на обещания не скупилась. В планах хвастливых французов числятся запутанный детективный сюжет с элементами мистики, невероятно правдоподобная графика и, конечно же, уникальный игровой процесс. О последнем, впрочем, пока известно совсем немного. Судя по всему, нам позволят наблюдать за происходящим как со стороны (традиционный вид от третьего лица), так и глазами главного героя, детектива Эдварда Карнби. Однако свобода действий этим не ограничится. Карн-

би умеет не только слоняться по темным коридорам — он прекрасно водит любые автомобили (поклон фанатам GTA), с ловкостью акробата взбирается по лестницам, стенам и веревкам (и вам поклон, фанаты «Принца») и, разумеется, мастерски обращается с холодным и огнестрельным оружием (тут автор раскланивается на все стороны света). Правда, получив серьезное ранение, детектив немедленно лишается былой прыти и рискует оказаться легкой добычей для противников. Кстати, все травмы немедленно отразятся на внешности Эдварда: одежда покроется пятнами крови, на лице появятся порезы и ссадины. Создателям новой Alone in the Dark предстоит еще немало потрудиться, чтобы из «темной лошадики» с неопределенным будущим получился обещанный шедевр и серьезный конкурент грядущей Resident Evil 5. Мы же, со своей стороны, обещаем не забывать о многострадальном Эдварде Карнби и будем пристально следить за его дальнейшей судьбой на платформах нового поколения. ■

Эпизодический кошмар

Насмотревшиеся сериалов разработчики решили и собственное детище превратить в некое подобие «мыльной оперы». По их словам, новая Alone in the Dark будет разбита на отдельные эпизоды, и на прохождение каждого потребуются примерно 30-40 минут (к счастью, без рекламы). Как и в большинстве сериалов, при очередном запуске игры пользователю покажут короткий ролик — пересказ предшествующих событий. Идея, конечно, хорошая, но смущает одна довольно важная деталь: в Eden Studios не уточняют, будет ли финальная версия проекта включать все предусмотренные сюжетом фрагменты, или часть из них придется позже отдельно приобретать/качать из Сети.





НОВЫЙ РЕЙД-БОСС SCARLET VON HALISHA.



ПОЯВЯТСЯ НОВЫЕ НАБОРЫ БРОНИ: PROMISE SET (D GRADE) И ARELLA SET (A GRADE).



ОДНА ИЗ ГЛАВНЫХ ОСОБЕННОСТЕЙ ДОПОЛНЕНИЯ – ВОЗМОЖНОСТЬ ПРОКАЧАТЬСЯ ДО 80-ГО УРОВНЯ.



Автор:
Виталий «ExVirgin» Пчелкин
admin@awnews.ru



■ ПЛАТФОРМА:	PC
■ ЖАНР:	MMORPG
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	NCsoft
■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	не объявлен
■ РАЗРАБОТЧИК:	NCsoft
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	тысячи
■ ДАТА ВЫХОДА:	III квартал 2006 года

Lineage 2 – Chronicle 5: Oath of Blood

■ ОНЛАЙН:
<http://www.lineage2.com/>

Не успели игроки толком изучить четвертые Хроники, как NCsoft запустила продолжение истории Lineage 2.

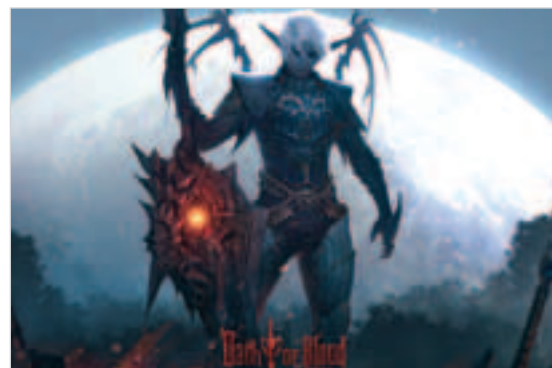


Аддон гонится за двумя зайцами. Первый заяц – игроки, которые любят ходить сами по себе. Второй – те, кто не мыслит себя без клана. Теперь на территориях, предназначенных для одиночек 20 – 60 уровня, из мобов выпадают бутылки а-ля Diablo, моментально восстанавливающие часть здоровья или маны, либо же временно увеличивающие наносимый урон или защиту. Эффект длится не более 2 минут и прибавляется к ранее наложенным заклинаниям, которые ненадолго повышают характеристики героя. Чтоб подстегнуть высокоуровневых игроков, разработчики ввели новые умения и навыки, общим числом более 50 штук. И каждый серверенствуется аж до 80-го уровня. Система кланов преподносит множество сюрпризов. И не зря создатели игры львиную долю усилий направили на то, чтобы повысить взаимодействие между игроками. Во-первых, лидер клана может присваивать отличившимся товарищам особые звания. Во-вторых, кланы получили возможность покупать бонусные предметы, используя для этого очки репутации. Воспользоваться такими вещами смогут только те гильдийцы,

кто обладает как званием, так и подходящей репутацией. В-третьих, игроки могут пускать в ход различные клановые умения, которыми предварительно должен овладеть глава сообщества. Не стоит забывать и о клановых академиях, в которых придется тренировать молодых игроков. Там они получают позволение использовать для своего развития клановые очки, за что гильдия награждается дополнительными очками репутации. Теперь при создании партии можно опционально запретить сбор лута посторонними игроками. Добавлены новые земли и замки. Появилась возможность попасть в любую точку карты без применения телепортации. Никуда не делись и подземелья для матерых игроков, заполненные монстрами 80 уровня и выше. Упорные игроки доберутся до очередного рейд-босса – Frintessa. Говорят, что для его уничтожения понадобится умение... слушать. Забавную фишу получили в свое распоряжение простые мобы. Разработчики одарили их способностью собирать лут убитых игроков. Графически игра здорово похорошела, и остается только ждать европейского релиза пятых Хроник. А произойдет это событие не раньше, чем в конце лета. ■

Дьявольское оружие теперь и в наших руках

Меч Zariche – это оружие Времпон, одного из четырех темных богов, которое тот умудрился потерять. С минимальной вероятностью выбить этот меч можно из любого монстра. Обладатель не имеет возможности продать или выбросить это оружие. Его имя моментально становится красным, а сам персонаж – проклятым. Преимущество владения Zariche состоит в отсутствии штрафов за РК – не теряются опыт и вещи, а убийство других игроков только увеличивает наносимый этим оружием урон. Но при этом игрок не может быть принят в партию, перемещаться на животных, лечить или накладывать полезные заклинания, а во время осады замка он станет врагом для обеих сторон. По истечении некоторого времени меч уничтожается сам собой, даже если игрок находится оффлайн.





Одна из многочисленных мини-игр представляет собой заезд на стелкивающемся микромашинках...



Нет, это не чудовище из космоса, это типичный посетитель парка делится своими впечатлениями.



Чем Thrillville точно похвастаться не может, так это графикой. В нынешние времена создавать такое просто стыдно.



Автор:
Максим Поздеев
bw@gameland.ru



- ПЛАТФОРМА: PlayStation 2, Xbox, PlayStation Portable
- ЖАНР: management
- ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Frontier Development (Европа)
- РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: не объявлен
- РАЗРАБОТЧИК: Frontier Development
- КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: не объявлено
- ДАТА ВЫХОДА: IV квартал 2006 года
- ОНЛАЙН: <http://ucasarts.com/games/thrillville>

Thrillville

Двенадцати лет оказалось мало, чтобы разработчики забыли Theme Park и перестали ему подражать.



Делать компьютерные «симуляторы строителя чего-нибудь эдакого» сейчас – жуткий моветон, плевков в лицо оригиналам и вообще удел ремесленников. За долгие годы существования жанр избили настолько, что со спины его уже и не узнаешь. Другое дело – консоли. Чертов неподатливый джойстик совершенно не приспособлен для манипуляций с курсором, меню на три экрана и прочими ползунками да закладками – непаханое поле для тех, кто все еще считает жанр «что-то там tycoon» интересным и захватывающим. Thrillville – игра, создающаяся с учетом особенностей PlayStation 2, Xbox и PlayStation Portable. Если говорить проще, то это типичный симулятор «построй свой парк развлечений», но адаптированный под геймпады, аналоговые джойстики и (да-да!) шифты. Задача игрока занудна и увлекательна одновременно – необходимо сотворить на ровном месте псевдодиснейленд с горками, каруселями и довольными посетителями, постаравшись при этом не разориться и никого не убить. Само собой, просто стащить

идею Питера Мулине разработчикам из Frontier было стыдно: старина Theme Park в руках современных игроделов засверкает новыми красками и обзаведется целой телегой дополнительных (и, безусловно, полезных и нужных) бонусов. Перво-наперво: на всех аттракционах можно покататься как одному, так и с друзьями. Заезды на машинках, пальба в ковбоев, дикий визг на американских горках – почувствуйте себя в парке развлечений. Лично испытав все прелести собственных творений, следует отправиться гулять по территории, приставая к посетителям с вопросами, вроде: «Ну и как вам у нас?». Для тех, кому и этого мало, предусмотрена возможность поиграть в дочки-матери со своим альтер-эго: выбрать причесочку, штанишки и камзол, определить пол, цвет кожи и еще что-то тому подобное. А создав персонажу неповторимый (и, насколько получится, пугающий) облик, смело отправляйтесь муштровывать персонал, дабы продавцы хот-догов и думать не смели о том, чтоб недоливать кетчуп и утаивать горчицу. ■

Все гениальное должно быть простым?

По замыслу разработчиков, главным достоинством Thrillville станет уникальная система создания аттракционов, адаптированная для консолей. Интуитивно понятный интерфейс поможет сотворить различные карусели, трамплины, американские горки, аркадные залы и прочие паровозики с машинками буквально за пару минут. Для облегчения жизни рядового парковладельца будет также создана и хитрая система управления, которая позволит въедливым игрокам управлять всем, что происходит вокруг, а ветреным любителям развлечений – забыть о менеджменте и просто наслаждаться окружающими пейзажами.





ЕСЛИ КОНАМИ НАС НЕ ОБМАНЕТ, ТАК БУДЕТ ВЫГЛЯДЕТЬ PRO EVOLUTION SOCCER 6 В ВЕРСИЯХ ДЛЯ PC, XBOX 360 И, ВОЗМОЖНО, PLAYSTATION 3.



А ТАК – В ВЕРСИИ ДЛЯ PLAYSTATION 2, PC, XBOX 360 И, ВОЗМОЖНО, PLAYSTATION 3, ЕСЛИ КОНАМИ НАС ВСЕ-ТАКИ ОБМАНЕТ.



ВЕРСИЯ PS2. ОБРАТИТЕ ВНИМАНИЕ НА КВАДРАТНЫЕ БУТСЫ И ОТЧЕГО-ТО НЕСОРАЗМЕРНО МАЛЕНЬКИЙ МЯЧ.



Автор:
Денис Гусев
microscheme@gmail.com



■ ПЛАТФОРМА:	PC, PS 2, Xbox 360, DS, PSP
■ ЖАНР:	sports
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Konami
■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	«Софт Клуб»
■ РАЗРАБОТЧИК:	Konami
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	не объявлено
■ ДАТА ВЫХОДА:	октябрь 2006 года
■ ОНЛАЙН:	
	http://www.pes6.net

Pro Evolution Soccer 6

В следующем сезоне Pro Evolution Soccer отнимет у FIFA звание «самой обаятельной и привлекательной».



Фанаты Pro Evolution Soccer яростно требовали перемен. Они их дождались! Разработчики Konami в новом футбольном симуляторе решили слить воедино не только два названия игры – европейское и японское, – но и два стиля современного компьютерного футбола. Этот отважный шаг уже полностью оправдал себя: показанная на E3 «сырая» версия Winning Eleven: Pro Evolution Soccer 2007 даже на ранней стадии разработки выглядит замечательно. Игра сочетает в себе качества, которые, во многом «благодаря» FIFA, мы привыкли считать диаметрально противоположными, в нормальном симуляторе футбола несовместимыми, – внешнюю, почти гляцевую красоту и приближенный к идеальному характер честного симулятора. Pro Evolution Soccer наносит двойной удар, и FIFA на этот раз вряд ли удастся вернуться. Если Konami, в отличие от EA Sports, сдержит обещание и выпустит Pro Evolution Soccer 6 для PC и приставок следующего поколения, то для FIFA это уже будет как серпом по бутсам. Если же финальный вариант полностью повторит версию для PS2, Pro Evolution Soccer

возьмет геймплеем: существенно улучшена анимация (например, пасы пяткой и единоборства в воздухе стали плавными), компьютер научился осмысленно перемещаться без мяча. Кроме того, был упрощен дриблинг, но вместе с тем усложнен удар (игроку придется столкнуться со сверхчувствительной системой прицеливания). Пас, отданный сразу после отбора мяча, скорее всего, уйдет в никуда: точность передачи напрямую зависит от того, успел ли игрок восстановить силы после борьбы. Еще одна радость – защита действует увереннее, а судьи перестали давать карточки за мелкие фолы. Те, кто беспокоится из-за отсутствия в Pro Evolution Soccer 6 лицензированных команд, могут расслабиться: Konami позволено добавить пять сборных – Аргентины, Голландии, Италии, Испании и Швеции. Вопрос с лицензированием клубов пока что решается. В любом случае, Pro Evolution Soccer остается полностью открытой для модмейкеров, и лучший футбольный симулятор следующего года вскоре окажется битком набитым настоящими формами, бутсами и мячами. ■

Лицо всей Европы

В этом году обложку Pro Evolution Soccer 6 украсит фото бразильской звезды миланского «Интера» Адриано. Прекрасный лик талантливого нападающего появится на всех упаковках игры, которые будут растиражированы в Европе. «В работе с Konami над тем, что сейчас все называют самым реалистичным футбольным симулятором в мире, я действительно вижу большое будущее, – говорит Адриано. – Я очень рад, что у меня есть возможность приложить руку к такой потрясающей серии». Доволен сделкой и Мартин Шнайдер, маркетинговый директор европейского отдела Konami: «Мы неслучайно выбрали именно Адриано. Он умело сочетает потрясающие навыки, стремление развиваться и безудержную страсть к игре. Все это – ключевые составляющие Pro Evolution Soccer 6».





ПРОДОЛЖЕНИЕ ЛЕГЕНДАРНОЙ
КОМПЬЮТЕРНОЙ ИГРЫ!!

HALF-LIFE[®] 2

— EPISODE ONE —

VALVE

source

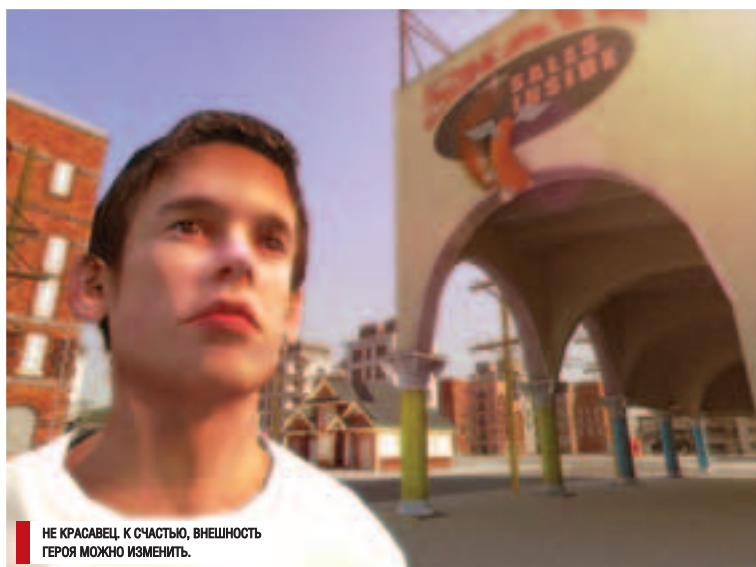
© 2006 Valve Corporation. All rights reserved. Valve, the Valve logo, Half-Life, the Half-Life logo, Source, and the Source logos are trademarks and/or registered trademarks of Valve Corporation in the United States and/or other countries. All other trademarks are properties of their respective owners.

Бука
АКАДЕМИЯ КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР
С 2000 ГОДА

Играя за коррупционеров, можно не штамповать сотни юнитов, а просто подкупить вражеские войска и обрушить на неприятеля его собственную армию.

WILD SUMMER

■ ПЛАТФОРМА:	PC
■ ЖАНР:	adventure
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	On-Games
■ РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:	не объявлен
■ РАЗРАБОТЧИК:	Novarama
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	1
■ ДАТА ВЫХОДА:	2007 год
■ ОНЛАЙН:	http://www.novarama.com



НЕ КРАСАВЕЦ, К СЧАСТЬЮ, ВНЕШНОСТЬ ГЕРОЯ МОЖНО ИЗМЕНИТЬ.



Солнце, море, пляж, серфинг, красивые девушки в бикини и, наконец, полная свобода. Вот о каких летних каникулах грежит нынешняя молодежь. Компания Novarama взялась за воплощение этой мечты. В конце 2007 года появится игра под названием Wild Summer. Надеемся, что проект получит достойное воплощение, ведь порой так хочется отдохнуть от бесконечной череды кровавых шутеров, расслабившись под лучами виртуального солнышка... Наш герой – шестнадцатилетний паренек – решает провести каникулы в Сан-Сити, уютном местечке на побережье. Впереди только удовольствия, вечеринки по ночам, множество новых знакомых, друзей и... девушки! Но тут придется держать ухо востро. Ведь если прекрасная

незнакомка уже встречается с молодым человеком, существует опасность нарваться на серьезные неприятности. Помимо соблазнения красоток, герою предстоит продемонстрировать свои таланты скейтбордиста. По мере прохождения игры появится возможность купить новое спортивное снаряжение. Разработчики обещают полную свободу действий, с десяток районов Сан-Сити, включая улицу красных фонарей. Игроки сами смогут смоделировать внешность своего героя. В нашем распоряжении различная одежда, стиль прически, татуировки... Мы познакомимся с двадцатью персонажами, каждый из которых способен повлиять на развитие сюжета. Будут и мини-игры. Танцы, дартс, стрельба в тире. Что ж, это лето обещает быть жарким! ■

Елена Бологова

bologova@gameland.ru

STAR WARS: EMPIRE AT WAR: FORCES OF CORRUPTION

■ ПЛАТФОРМА:	PC
■ ЖАНР:	strategy
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	LucasArts
■ РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:	не объявлен
■ РАЗРАБОТЧИК:	Petroglyph Games
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	до 8
■ ДАТА ВЫХОДА:	IV квартал 2006 года
■ ОНЛАЙН:	http://www.petroglyphgames.com/games/starwars_foc.php



ГРАФИКА, УВЫ, НЕ ИЗМЕНИТСЯ К ЛУЧШЕМУ.



Похоже, разработчики из LucasArts наконец взяли за ум. За последние несколько лет они не выпустили ни одной проходной игры во вселенной Star Wars. Неудачные проекты остались в прошлом. Парочка качественных игр в год – вот новая политика компании. Конечно, прошлогодняя Empire at War далека от идеала, но кое-кто даже захотел добавки. Боссы LucasArts откликнулись тут же. К фанатам серии на всех парах несется дополнение под названием Forces of Corruption. Повстанцы уничтожили Звезду Смерти, в Галактике начались волнения. Отдельные субъекты, опьяненные безнаказанностью, стали морально разлагаться. Появилась новая мощная группировка – коррупционеры. Как вы понимаете, у такого специфического

союза свои методы ведения боевых действий. Саботаж, взятка, вымогательство – все средства хороши. Играя за коррупционеров, можно не штамповать сотни юнитов, а просто подкупить вражеские войска и обрушить на неприятеля его собственную армию. Кроме того, каждый уважающий себя взяточник легко достает на «черном рынке» необходимое оружие. Хотите оснастить пехоту реактивными ранцами со встроенными ракетницами? Или усовершенствовать наземную базу? Пожалуйста – любой каприз за ваши деньги. В итоге нас ожидают 2 стандартные кампании, 13 новых планет и 40 юнитов, в числе которых B-Wing, TIE Interceptor, Super Star Destroyer и вторая «Звезда смерти». Люк Скайуокер и могучий мастер Йода, собственной персоной, прилагаются. ■

Дмитрий «Томму» Рубанов

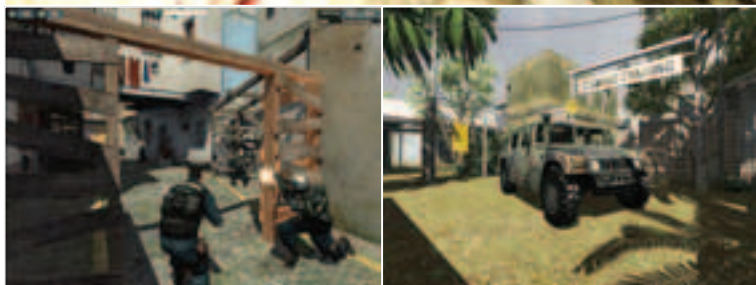
tommy@ogl.ru

EL MATADOR

■ ПЛАТФОРМА:	PC
■ ЖАНР:	action
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Genega
■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	«1С»
■ РАЗРАБОТЧИК:	Plastic Reality
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	не объявлено
■ ДАТА ВЫХОДА:	18 августа 2006 года
■ ОНЛАЙН:	http://www.elmatador-game.com



НЕУЖТО СОРОК СЕДЬМОГО ЗАВАЛИЛИ?



Как внушить юному поколению, что наркотики – это плохо, вредно и вообще невкусно? Теперь к нравоучительным беседам в школах, научным фильмам и ТВ-передачам добавился еще один способ – игры. Думаем, что вы помните сцены с жестоким отстрелом наркоторговцев из *Total Overdose*. Очень скоро нас опять отправят в экваториальные страны на борьбу с торговцами «белым порошком». Разработчики поняли, что удивить игрока словосочетаниями «огромный арсенал», «хитрющий искусственный интеллект» и «безупречная физика» невозможно, по меньшей мере, ближайшие года три. Поэтому ставку делают на экзотический латиноамериканский антураж и сюжетную линию, срисованную с голливудского боевика.

Александр Краснов

Из стран Южной Америки везут огромную партию кокаина. Но цель поставщиков не только в том, чтобы быстро нажиться на несчастных наркоманах. Главная задача – получить власть над рынком «дури» в США и организовать синдикат под названием «La Hermandad». Вы же выступате в роли бойца спецназа по кличке El Matador и отправляетесь в боевую командировку, чтобы сорвать поставку кокаина. Создатели обещают закинуть вас в самые «жаркие» и опасные страны: Коста-Рику, Колумбию и Кубу. Более того, все леса и деревушки бережно воссоздаются по фотографиям, чтобы даже коренные жители могли ткнуть пальцем в родной дом и сказать: «А вот тут, под крыльцом, у меня автомат спрятан!». Только оценят ли это российские игроки? ■

orcy@gameland.ru

С ЧЕГО НАЧИНАЮТСЯ ИГРЫ


gamedeveloper
ВЕДУЩИЙ ЖУРНАЛ ОБ ИГРОВОЙ ИНДУСТРИИ **РОССИЯ**
(game)land

> LOG ON: www.gamedeveloper.ru

...А перед телевизором стоит человек микрофоном и воображает себя Иосифом Кобзоном, Монсеррат Кабалье и Винни-Пухом из советского мультика сразу.

GUN SHOWDOWN

■ ПЛАТФОРМА:	PlayStation Portable
■ ЖАНР:	action/adventure
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Activision
■ РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:	«Софт Клуб»
■ РАЗРАБОТЧИК:	Rebellion, Neversoft
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	не объявлено
■ ДАТА ВЫХОДА:	конец 2006

<http://gunthegame.com>



АРены для мультиплеера, само собой, позаимствовали из основной игры.



«**В**се, что хорошо продается, надо продать дважды» – таков, по наблюдениям, девиз современных издателей видеоигр. Прошлой осенью Neversoft разродилась отличным вестерном Gun. Этой же осенью Activision желает видеть PSP-версию бестселлера – разумеется, слегка дополненную (дабы соблазнить и тех, кто уже купал эту игру раньше).

Портированием занимается, правда, уже не Neversoft, а британская Rebellion Studios, известная по недавним From Russia With Love и Rogue Trooper. Настоящие же родители выступают в роли консультантов по вселенной Gun – как-никак, в портативную версию истории Колтона Уайта будет добавлено целых пять новых глав. В них хмурому герою предстоит сражаться по обе стороны закона: накрыть шайку самогонщиков и справиться с бандитами, чтобы заслужить уважение Худу Брауна, – а вступив в ряды сопротивления, ограбить банк и защитить невинную семью от призола властей. Если вспомнить, что самым большим недостатком ори-

гинальной Gun был именно короткий основной сценарий, такое решение продюсеров из Activision можно только приветствовать. Но лишь с оговоркой: пять миссий погоды, скорее всего, не сделают.

Арсенал Колтона также будет расширен – минами и метательными ножами. Добавятся и новые режимы – «портативные». Из главного меню будут доступны мини-игры, набор миссий и партия в покер. А заодно и многопользовательские сражения – заявлены режимы Death Match, Last Man Standing и Golden Cross (где бой будет вестись за обладание золотым крестом – ключевым предметом по основной сюжетной линии игры). А теперь – к плохим новостям. Они, впрочем, могут оказаться для вас и не новостями вовсе, ведь речь о графике, звуке и управлении – трех демонах портирования на PSP. Больше всего приходится волноваться за управление – вместо правого аналога целиться придется кнопками. Очень надеемся, что Rebellion справится со своей задачей, и ближе к зиме мы с удовольствием вернемся в прерию Дикого Запада. ■

Сергей «TD» Цилюрик

td@gameland.ru

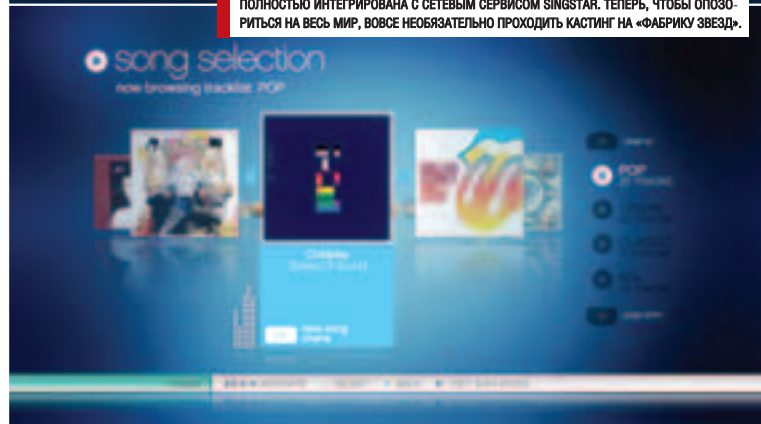
SINGSTAR (ПРЕДВАРИТЕЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ)

■ ПЛАТФОРМА:	PlayStation 3
■ ЖАНР:	music/karaoke
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	SCEE
■ РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:	«Софт Клуб»
■ РАЗРАБОТЧИК:	SCEE London Studios
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	не объявлено
■ ДАТА ВЫХОДА:	не объявлена

<http://www.singstargame.com>



ГИБКАЯ СИСТЕМА ПОЛЬЗОВАТЕЛЬСКИХ ПРОФИЛЕЙ, ПО СЛОВАМ ВОРОТИЛ ИЗ SCEE, БУДЕТ ПОЛНОСТЬЮ ИНТЕГРИРОВАНА С СЕТЕВЫМ СЕРВИСОМ SINGSTAR. ТЕПЕРЬ, ЧТОБЫ ОПОЗОРИТЬСЯ НА ВСЬ МИР, ВО ВСЕ НЕОБЯЗАТЕЛЬНО ПРОХОДИТЬ КАСТИНГ НА «ФАБРИКУ ЗВЕЗД».



В хорошем настроении все люди любят петь песенки. Не которым из них за звуковой терроризм стоило бы отрезать язык и зашить рот колючей проволокой, но наше гуманное общество вряд ли по достоинству оценит подобные акты борьбы за тишину и покой. К тому же, доморожденных певцов слишком много – колючей проволоки на всех никак не хватит. Кстати, совсем скоро – после выхода PlayStation 3 – их станет еще больше, виной чему очередная часть караоке-сериала SingStar.

Что такое караоке, никому объяснять не надо. Звучит музыка, бегут строчки песни по экрану телевизора, перед которым стоит человек с микрофоном и воображает себя Иосифом Кобзоном, Монсеррат Кабалье и Винни-Пухом из советского мультика сразу. Что такое

SingStar? То же самое караоке, только с расширенными возможностями. В случае с версией игры для PlayStation 3 эти возможности включают в себя массу песен, доступных для скачивания из Сети, специальное сообщество, в котором можно делиться записанным с помощью цифровой камеры EyeToy видео, снимками и своими музыкальными шедеврами, а также массу милых фенечек, вроде «сигналов тревоги» в случае появления новых песен или возможности составления плей-листов. В качестве завершающего удара Sony предлагает новые, созданные по образу и подобию настоящих, микрофоны, а также возможность скачивать свои музыкальные достижения на PSP, которую, как известно, очень удобно таскать с собой и показывать всем встречным-поперечным. ■

Максим Поздеев

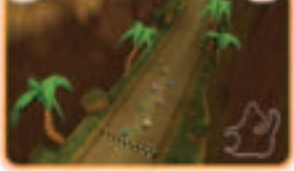
bw@gameland.ru

МОРХУЖИ

ВОЗВРАЩЕНИЕ
БЕССМЕРТНЫХ
КУРОПАТОК!



Новые игры из серии «Морхужи» – готовы стволы!



phenomedia



© 2006 «Phenomedia AG». All rights reserved. © 2006 «GFI». All rights reserved. © 2006 «Русобит-Публикентс». Все права защищены.
www.rusobit-m.ru Отдел продаж: (495) 611-10-11, 667-15-81; office@rusobit-m.ru. Техническая поддержка осуществляется по тел. (495) 611-42-85,
e-mail: support@rusobit-m.ru, а также на форуме сайта «Русобит-М»: www.rusobit-m.ru/forum/. Розничная продажа в магазинах фирмы



ГАЛЕРЕЯ

ИГРА: **DYNASTY WARRIORS 5: EMPIRES**



ПЛАТФОРМА: **XBOX 360**

КОГДА В ЕВРОПЕ: 23 июня **2006** года

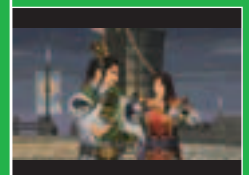
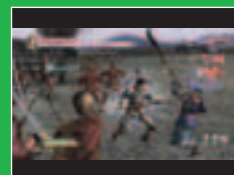
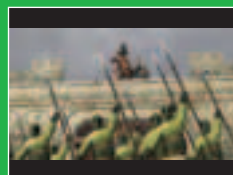
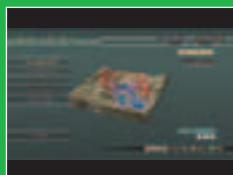
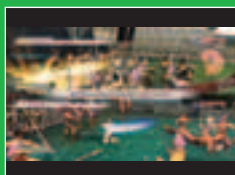
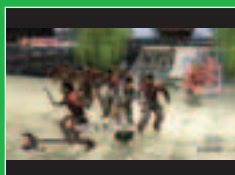
ZOOM **7X**

ЧТО ЗНАЕМ?

От прошлогодней Dynasty Warriors 5 это издание отличается улучшенной графикой и дополнительными фишками, вроде новой системы командования офицерами.

ЧЕГО ЖДЕМ?

Коль скоро игра уже появилась в продаже, ждем мы, в первую очередь, мощной поддержки онлайн-сервиса, скачиваемого контента и серьезных дополнений.



ИГРА: LEGO STAR WARS II: THE ORIGINAL TRILOGY



ПЛАТФОРМА: PC, PS2, GC, XBOX, XBOX 360 КОГДА В США: 12 СЕНТЯБРЯ 2006 ГОДА

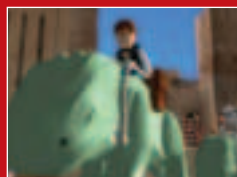
zoom **7X**

ЧТО ЗНАЕМ?

Если первая часть основывалась на сюжете первых трех эпизодов саги, то сиквел интерпретирует события оригинальной трилогии.

ЧЕГО ЖДЕМ?

Отличного юмора, «прокачанного» геймплея, хорошего co-op режима и интересных уровней верхом на разных зверушках и истребителях.



ГАЛЕРЕЯ

ИГРА: **THE GUILD II**



ПЛАТФОРМА: **PC**

КОГДА: СЕНТЯБРЬ **2006** ГОДА

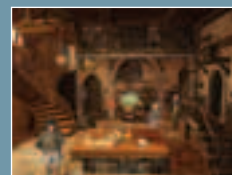
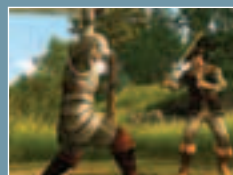
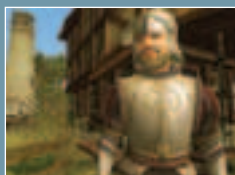
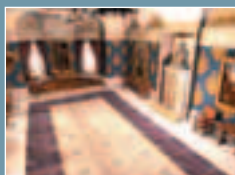
ZOOM **7X**

ЧТО ЗНАЕМ?

Продолжение экономической стратегии, в которой нам предстоит выбрать одну из средневековых профессий и основать собственное дело.

ЧЕГО ЖДЕМ?

Суровых трудовых будней мастера гильдии, интриг соперничающих семей, дуэлей, ограблений – в общем, тщательно воссозданной городской жизни XV века.



ИГРА: CALL OF JUAREZ



ПЛАТФОРМА: **PC**

КОГДА В США: В СЕНТЯБРЕ **2006** ГОДА

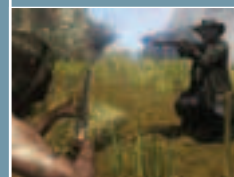
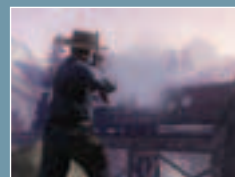
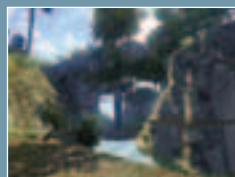
ZOOM **7X**

ЧТО ЗНАЕМ?

Хboh-версию после долгих мытарств отменили, взамен пообещав создать «первую серьезную и самую реалистичную игровую адаптацию вестерна».

ЧЕГО ЖДЕМ?

Правдоподобного Дикого Запада, способного соперничать с Gun, Darkwatch, Red Dead Revolver, Dead Hand, – с индейцами, дуэлями и обязательным поездом.



ГАЛЕРЕЯ

ИГРА: **DARKSTAR ONE**



ПЛАТФОРМА: **PC**

КОГДА В ЕВРОПЕ: 11 АВГУСТА **2006** года

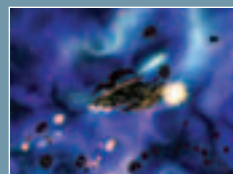
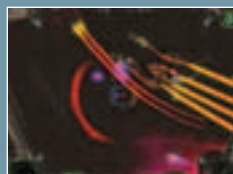
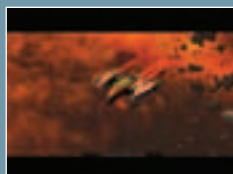
ZOOM **7X**

ЧТО ЗНАЕМ?

Симулятор с ролевыми элементами и полной свободой действий, совмещающий лучшие черты X3: Reunion и «Космических рейнджеров».

ЧЕГО ЖДЕМ?

Огромной вселенной, населенной многочисленными расами, более двух сотен уникальных типов вооружения, брони и различных приспособлений.



ИГРА: **MADE MAN**



ПЛАТФОРМА: **PC, PS2, XBOX** КОГДА В ЕВРОПЕ: 29 СЕНТЯБРЯ **2006** ГОДА

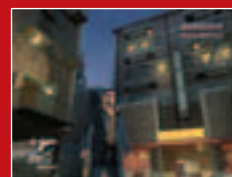
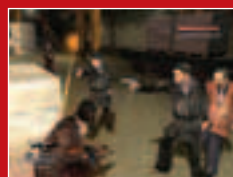
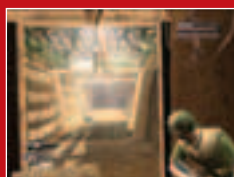
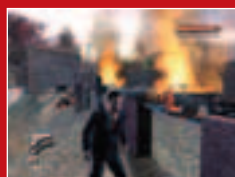
ZOOM **7X**

ЧТО ЗНАЕМ?

17 глав сюжета проведут героев игры через три десятилетия: нам предстоит повоювать в 60-х, 70-х и 80-х годах прошлого столетия.

ЧЕГО ЖДЕМ?

Крепкой истории, обещанной «крутой» физики и приличной боевой системы, объединяющей пальбу с двух рук и размахивание ножками от стула.





Художники и дизайнеры

Часть первая, дальневосточная





Автор:
Наталья Одинцова
odintsova@gameland.ru



Художниками в нашей индустрии называют и авторов внутриигровой графики – двумерной или трехмерной, и текстурщиков, и аниматоров, и мастеров по спецэффектам. Но, помимо скриншотов, на восприятие игры влияют сопровождающие иллюстрации: эскизы, плакаты и яркие обложки, которые подчас служат не худшей рекламой, чем хвалебные рецензии в журналах и обещания на коробке с диском. До мелочей продумать облик популярного сериала, создать его «визитную карточку» – завидная карьерная перспектива!

Рисовать пытаются многие, но преуспеть на художественном поприще вне узкого круга близких и друзей удается далеко не всем. Кому-то кажется, что успеху мешает лишь отсутствие вкуса у неблагодарных зрителей, которые не в силах оценить оригинальный авторский стиль. Другие приписывают неудачи незнанию хитрых технических приемов: ведь наверняка художники всего лишь проводят особой кистью, применяют секретный «фотошоповский» фильтр – и бац, все искрится, сияет и выглядит в высшей степени завлекательно. Третьи же увлекаются нагромождением деталей, чтобы покорить капризную публику...

Какие требования предъявляют игровые компании к соискателям на должность дизайнеров и оформителей? К примеру, Blizzard, подарившая миру сериалы Warcraft и Diablo, считает, что рисованием от руки и изучением традиционных техник живописи пренебрегать не следует. Будущие авторы концепций и постеров должны с легкостью воплощать идеи на бумаге или облекать в 3D-форму, и основы изобразительного искусства – знание законов анатомии, перспективы, светотени – пригодятся не меньше, чем на зубок выученные программы. Впрочем, сразу же следует неременная оговорка: «высокого искусства» не требуется, царит сугубо коммерческий подход.

По заказу создавался не один шедевр мировой живописи. Тем не менее, в глазах многих коммерция бросает тень на творчество, приравнивает его к ремеслу. Об индивидуальности, самовыражении не может быть и речи – но сложно поверить, что, взявшись за оформление игр, художники непременно подрезают крылья фантазии, когда видишь эскизы Йоситаки Аmano для Final Fantasy или же дизайны American McGee's Alice.

Расцвет деятельности Эндрю Лумиса, талантливого американского иллюстратора, пришелся на сороковые годы прошлого столетия. До золотых дней игровой индустрии он не дожил, но его видение оформительских задач не устарело и по сей день: создать графическое воплощение идеи, будь то собственная задумка автора или чья-то еще. Если рисунку нечего «сообщить» зрителю, если дизайн героя не содержит намеков на его характер, а обложка никак не характеризует проект – значит, не удалась работа, будь она на заказ или нет.





Йоситака Аmano, создатель фантастических миров

Пока российские сверстники Йоситаки Аmano в далеких 50-х годах прошлого столетия оставляли свои каракули в разлинованных тетрадках, экспериментировали с обоями и чертили мелом на асфальте, будущий автор дизайнов Final Fantasy, как гласит легенда, практиковался в рисовании на рулонах бумаги, которые приносил с фабрики брат. Тем не менее, к работе над своей первой игрой, Final Fantasy I для консоли NES, он приступил уже с солидным багажом. За плечами осталась студия Tatsunoko – Аmano поначалу занялся дизайнами к аниме, но, по собственным воспоминаниям, привычного для японцев трудоголизма не проявил. Однообразная работа изматывала, хотелось творческой свободы. В начале восьмидесятых были опубликованы первые иллюстрации Йоситаки к рассказам в научно-фантастических журналах, а в 1982 Аmano и вовсе ушел из студии на вольные хлеба. Через год его пригласили оформлять книги – так цикл романов Хидеюки Кикуги об охотнике на вампиров, Ди, стал знаменит не только благодаря гремучей смеси из кровавых битв, мистики и научной фантастики, но и из-за образов Аmano. Вымышленные миры оживали перед глазами, блистая красками, как будто позаимствованными одновременно у полотен Густава Климта или Альфонса Мухи, американских вестернов и тревожных ночных снов. А герои выглядели в точности, как их описывали писатели – то загадочными и неземными, то полными жизненной энергии и сил. Соотечественники почти сразу оценили изысканные рисунки – Йоситака Аmano четыре года подряд получал престижную фантастическую награду Seiun в номинации «лучший художник».

Консольные игры привлекли его необычностью. Никто и представить не мог, что маленькая Square когда-нибудь разрастется до Square Enix: в случае провала Final Fantasy I компанию пришлось бы закрыть. В интервью Аmano объяснял, что не рассчитывал даже получить деньги за заказ, но стремление опробовать силы в незнакомом деле оказалось куда сильнее практичности. И персонажи вышли под стать названию: упрощать сложные костюмы лишь потому, что тогдашние технологии не позволяли воспроизвести их в игре во всей красе, никто и не подумал. Разница между двумерными дизайнами и трехмерными игровыми моделями не смущает Аmano и по сей день. «Мне дают общие указания, как должен выглядеть герой, а уж я добавляю в его портрет штрихов, чтобы подчеркнуть характер. Если трехмерная модель не будет стопроцентно соответствовать дизайну, я убиваться не стану». К рисованию персонажей, ландшафтов, а то и механизмов он подходит одинаково: сперва представляет мир, в котором те могли бы существовать. Как только видение обретает четкость настолько, что кажется – протяни руку и сможешь дотронуться – образы складываются сами собой.

Маэстро, впрочем, поправляется: «Почти всегда!» На счету Аmano, помимо сериала Final Fantasy, дизайны персонажей и боевых машин для пошаговой стратегии Front Mission (SNES) и ее продолжения, Front Mission: Gun Hazard (SNES), эскизы героев стратегической RPG Kartia (PS One) от компании Atlus, обложки нескольких проектов японской компании KSK.

Играм не удалось захватить его полностью: он то возвращается к ним, то вновь ударяется в творческие эксперименты. Аниме, театральные декорации, скульптура, иллюстрации к книгам и комиксам, в том числе к знаменитому Sandman'у Нила Гаймана, картины, – главное, чтобы тема нравилась.





Кадзума Канэко

Герои-протагонисты и их противники – благодаря им Йоситака Аmano и Тэцуя Номура стали известны миллионам геймеров. Кадзуму Канэко прославили монстры: начиная с 1992 года целый паноптикум богов и демонов переселился с его рабочего стола в игры сериала Megami Tensei. Мифические существа в исполнении Канэко сохраняют классические черты, но чаще напоминают фантазии экзальтированного модельера то на тему мировых религий, то – высоких технологий. Сам мастер в интервью не отрицает, что вдохновляется показами «от кутюр», но увлечься копированием не склонен. Как персонаж будет окончательно выглядеть в игре, зависит и от специалистов по 3D-графике, поэтому Канэко старается предельно упростить коллегам работу с эскизами. Подобно Номуре он участвует в обсуждении сценариев, чтобы составить впечатление о характерах героев, а затем продумывает, что за жизнь они могли бы вести, в каких условиях выросли. По словам Канэко, игры дают ему куда больший простор для творчества, чем, к примеру, книжные иллюстрации: он превращается в автора, а не воспроизводит чужие идеи.



Тэцуя Номура

Для Final Fantasy VII, VIII, X, X-2 Аmano уже не создавал дизайны персонажей лично, уступив почетную должность Тэцуе Номуре. А вот к рекламным иллюстрациям приложил руку, показав, насколько иначе выглядят Номуровские герои в его исполнении. Оба художника и не думают соперничать друг с другом, зато поклонников хлебом не корми – дай порассуждать, отчего в Square Enix предпочли Номуру, не за простоту эскизов ли, чтобы меньше возиться с 3D-моделями? Тот и впрямь куда внимательней относится к трехмерному воплощению двухмерных эскизов, чем Аmano; когда придумывает облик персонажей, держит в уме не только лейтмотив игры (например, этнические мотивы, как в FF X), но и прикидывает, удобно ли будет сделать рендер. Правда, по количеству молний, заклепок, пряжек и прочих финтифлюшек на костюмах не то, что догонит коллегу, – перегонит. Начинать он карьеру скромно, иллюстрируя рекламные объявления, был нанят в 1992 году Square для работы над графикой боев в Final Fantasy V, и с тех пор успел стать ветераном игровой индустрии, а его послужной список – разрастись до внушительных размеров (Parasite Eve I-II, Ehrgeiz, The Bouncer, Brave Fencer Musashi). Уже при работе над Final Fantasy VII Номура старался не замыкаться на графике, предлагал сюжетные идеи и варианты диалогов, а с 2002 года стал режиссером сериала экшн-овых RPG Kingdom Hearts.



Такехито Харада

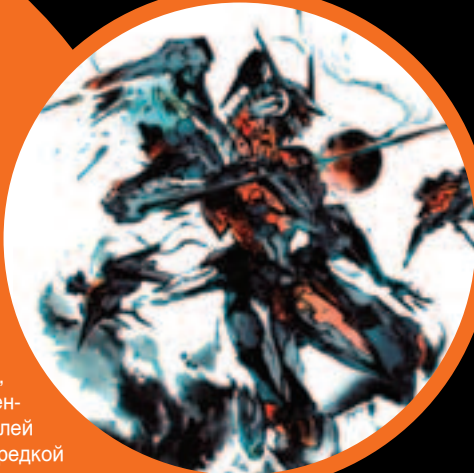
Дизайны Такехито Харады идеально подходят для спрайтовой графики стратегических RPG от Nippon Ichi. Карикатурные пропорции – не помеха стилистике; даже крошечные самураи и амазонки внушают невольное уважение, а аппетитные красотки выглядят просто сногшибательно. Монстры зато умильны: сразу и не верится, что злыдни.





Йодзи Синкава

Иллюстрации Йодзи Синкавы для Metal Gear Solid произвели эффект взорвавшейся бомбы. Вроде бы они совсем не подходили для шпионского боевика: головоломки из мазков кистью, картины, в которых не хватало фрагментов. Но стоило присмотреться, и из деталей складывались образы, вырисованные с редкой точностью. Сравнивая Снейка и высокомерных рыцарей Final Fantasy, нелегко поверить, что Йоситака Аmano был первым художником, чье творчество повлияло на стиль Синкавы, – тот пытался копировать работы мастера. Впрочем, к его чести, простой перерисовкой не ограничился и постепенно выработал собственную манеру живописи. К работе в Konami Синкава приступил в 1994 году, начав с Policenauts (PC98), однако настоящую славу ему принес именно сериал Хидео Кодзимы. Вдобавок к дизайнам персонажей Синкава с увлечением рисует боевые машины (Zone of the Enders, Zone of the Enders: The Second Runner), руководствуясь простым правилом: не навешивать эффектные детали на каркас, а логически обосновать необходимость каждого винтика. Он все время подчеркивает, что собирается ограничиться иллюстрациями к играм и не замахиваться, к примеру, на мангу, поэтому комиксным воплощением приключений отважного спец-агента занимается австралиец Эшли Вуд.



Аями Кодзима

Кадзума Канэко изображает современный геймерам мир (Persona 2), не слишком давнее прошлое (Shin Megami Tensei: Devil Summoner) или же видение будущего (Shin Megami Tensei: Digital Devil Saga). Вторгаясь в обыденную жизнь, мистика не только принимает знакомый облик – все более-менее представляют себе, как выглядят, скажем, гарпии, – но и приспосабливается к новой реальности: сказочные монстры походят на роботов, щеголяют деловыми костюмами. Глазами Аями Кодзимы сверхъестественное видится картиной в стиле викторианского готического романа. Даже если охотник на вампиров натянет джинсы и плащ, все равно умудрится выглядеть вельможей в камзоле со старинного портрета. А уж зло – всенепременно привлекает завораживающей, пусть и порочной красотой. Какой соблазн предположить, что Кодзима творит под впечатлением от художников эпохи декаданса, вроде Обри Бердслея! Но пока известно лишь, что ей нравится манга для парней, например, Hokuto no Ken, и хирургия. Аями Кодзима изменила лицо сериала Castlevania, начав с Castlevania: Symphony of the Night в 1997 году, но бесменным его иллюстратором не стала: Castlevania Legends (GB), Castlevania: Legacy of Darkness (N64), Castlevania: Circle of the Moon (GBA), Castlevania: Dawn of Sorrow (DS) и еще не вышедшая Castlevania: Portrait of Ruin (DS) используют графику других авторов. Вдобавок к проектам Konami, Кодзима создала дизайны для Soldnerschild (Saturn) компании Koei и продолжает оформлять фантастические романы. Ее картины ничем не выдаются, что формального художественного образования Аями никогда не получала и научилась рисовать сама.



Фалькун

На E3 2005 года стенд SNK осаждала толпа: Фалькун, дизайнер новых персонажей KoF 2003 и KoF: Maximum Impact, иллюстратор SVC Chaos: SNK vs. Capcom, раздавал автографы. Фэнские рисунки по мотивам популярных игр – отнюдь не редкость, но Фалькуну удалось осуществить мечту многих геймеров, превратившись из рядового поклонника KoF в штатного художника SNK.





Хван Тэ Ким

Дизайны Тэ Кима пару лет назад по мифичности не уступали фотографиями НЛО: его легко узнаваемые красочки висели на каждом десятом десктопе, зато в RPG, откуда персонажи были родом, играли единицы, ибо пределов родной Кореи те так и не покидали. Magna Carta: Tears of Blood (PS2) навела порядок и вразумила сомневающийся – Тэ Ким действительно работает над играми компании Softmax. Прошли те времена, когда он мечтал стать композитором; иллюстрации, эскизы героев и анимация 3D-моделей занимают все рабочее время. Тэ Кима отличает нечеловеческой силы любовь к вычурным ракурсам и деталям. Критики сетуют на излишнее внимание к женским прелестям – слишком уж фигуристы барышни в исполнении художника, но Тэ Ким непоколебим, собирается и впредь рисовать милых и сексапильных. Традиционным живописным техникам он предпочитает компьютерную графику.



Участие в игровом проекте задает ограничения – разве что Йоситака Аmano умудряется творить без оглядок на заботы тех, кто будет воплощать его дизайны на экране. Но вместе с тем, благодаря играм многие открывают для себя творчество восточных художников, начинают разыскивать их альбомы или просто собирать нравящиеся иллюстрации. На Западе дела чаще обстоят иначе. Но об этом – во второй части. ■

Иномата Муцуми

Отважный, хотя и не слишком сообразительный Стан Айлерон, хитрая Руте Катрейя, решительная Мэри, – облик персонажей Tales of Destiny (PS One) создала Муцуми Иномата, да так и продолжила трудиться на благо поистине бесконечного сериала Tales of. До прихода в Namco она успела побывать и книжным иллюстратором, и дизайнером персонажей аниме, и режиссером-аниматором (в России была издана одна из ее работ – полнометражный мультфильм «Виндария»). Даже культовый для поклонников гигантских боевых машин цикл Gundam не обошелся без Иноматы: она помогла разработать дизайны телесериала Mobile Suit Gundam Seed.



Синкиро

Когда двухмерные файтинги прочно владели умами геймеров, игровые компании берегли имена разработчиков почище государственной тайны. Неровен час – набегут конкуренты, переманят, разыскивая потом новые таланты. Оставалось использовать псевдонимы: так один из ведущих художников SNK стал известен под именем Синкиро. Прекрасный знаток анатомии, он с одинаковой легкостью рисует как быстрые наброски, так и иллюстрации, близкие к фотореализму. Популярность ему принес сериал King of Fighters, над которым Синкиро работал с 1994 по 2000 год. Сейчас он сотрудничает с компанией Capcom (Dino Stalker, Resident Evil: Deadly Silence) и выполняет заказы на обложки к американским комиксам.



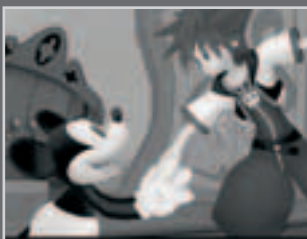
КРОСС-ОБЗОР

Игра
НОМЕРА



Kingdom Hearts 2, с. 124

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



Red Cat

chaosman@yandex.ru

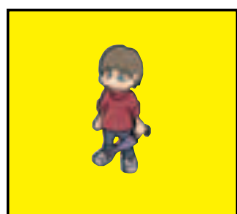
Давний поклонник Sega, тяжело переживавший безвременную кончину Saturn и Dreamcast. Сейчас всерьез увлекается всем, что связано со Star Wars, хотя к играм по одноименной лицензии, как правило, относится с большим подозрением. На PC нежно и преданно любит сериал Total War.



Артём «cg» Шорохов

cg@gameland.ru

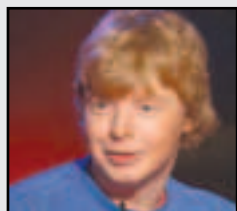
Любит все качественные видеоигры, вне зависимости от принадлежности к платформам и жанрам. Считает, что главное в игре – игровая ее часть: геймплей и геймдизайн. А ради сюжета и видеоряда нужно читать книги и смотреть кино. Всегда ищет в игре изюминку и не любит придирается по пустякам.



Игорь «Зонт раскрылся!» Сонин

zontique@gameland.ru

Катается на роликах и великах, смотрит слишком много аниме, не любит JRPG. До этого года из всех игр от Square Enix до конца прошел только Final Fantasy VIII, да и то случайно. Запустил японскую версию Kingdom Hearts 2 – очнулся через два дня на последней заставке. Был счастлив.



Константин Говорун

wren@gameland.ru

В последнее время любит игры, которые приносят не только удовольствие, но и пользу. Например, знакомят с новыми идеями относительно сюжета и геймплея, наводят на интересные мысли. Если чувствует, что его жизнь никак не изменится после прохождения некоей новой игры, то сразу ее бросает.

ГЕЙМПЛЕЙ

СТАТУС:

Обозреватель

ЛЮБИМЫЕ ИГРЫ:

Panzer Dragoon Orta, Rome: Total War

СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:

Dragon Quest,

Fire Emblem: Sacred Stones

Отличий от первой части не так уж много. Что-то доработали, что-то оставили, как было. Некоторые нововведения вызвали недоумения. Например, зачем было так утяжелять боевую систему? Тем более что сами по себе сражения теперь совсем простые – знай, жми на кнопки атаки и прыжка.

СТАТУС:

Редактор

ЛЮБИМЫЕ ИГРЫ:

Xonix, Bubba'n'Stix, Battle City

Vib Ribbon, Kula World

СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:

Dr. Kawashima's Brain Training:

How Old Is Your Brain?

Вдогонку к нудному непроматываемому руководству тут прикручен обязательный мини-игровой тренинг. 59 минут чистой воды издевательства, чтобы добраться до самой игры? Пощады! Генеральное же действие изменилось мало, разве только боевую систему расширили.

СТАТУС:

Спецкорреспондент

ЛЮБИМАЯ ИГРА:

Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty

СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:

Melty Blood Re-ACT, Porindama

Online, Battle Raper 2

Вы осваиваетесь в одном мире, привыкаете к спецэффектам и сюжету, сдерживаете восторг при виде боссов, и как только начинаете скучать – игра подсовывает совсем другую вселенную со своими правилами и загадками. Дюжина гениальных короткометражных JRPG на одном диске!

СТАТУС:

И. о. главного редактора

ЛЮБИМАЯ ИГРА:

нет

СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:

Heroes of Might & Magic V

На приставках не так уж много нормальных action/RPG. Из значимых – Dark Chronicle да Kingdom Hearts. Бой идут в реальном времени, что мне никогда не нравилось, но в остальном это качественная консольная action/RPG с захватывающим сюжетом и огромным миром, который интересно исследовать.

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.

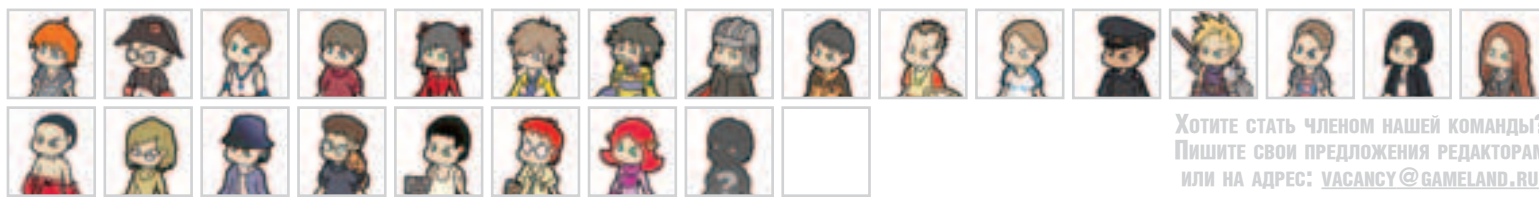
7.0-7.5 – Журналисты и игроки, в целом, довольны. Современная графика, небезызыскный геймплей. Все, как и было написано в пресс-релизе, – не больше, но и не меньше. Игрой – не хочу! Однако ж звезд с неба проект не хватает.

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

Красиво, но уже устарело. Когда разглядывал скриншоты, думал, что речь идет о самой красивой игре на PS2. На деле же графика за четыре года почти не изменилась. Полигонов добавили, анимацию немного улучшили, спецэффекты подправили. Одним словом, все как у всех. От Square Enix хотелось большего.

Графика держит заданную четыре года назад планку: на мгновение позабыв о Катео, новые приключения Соры можно смело назвать самой красивой из всех «мультяшных» игр. Вот только реверанс ли это в сторону Square Enix или хула всем прочим разработчикам?

Дух захватывает! И графика, и анимация выше всяких похвал. И как только авторам удалось влихнуть в одну игру все чудеса света: Дональда и Гуфи, Клауда, живых (и мертвых) пиратов Карибского моря, огромных главарей-колоссов, черно-белого Микки Мауса, львенка Симбу...

То, что еще пару лет казалось верхом совершенства, сейчас воспринимается со скепсисом. Впрочем, PlayStation 2 с мультяшной трехмерной графикой справляется куда лучше, чем с якобы фотореалистичной. И, если не обращать внимание на квадратные рукава героев, Kingdom Hearts 2 кажется обалденно красивой.

ОБЩЕЕ ВПЕЧАТЛЕНИЕ

Красивая история и яркие персонажи наконец-то сделали то, что пытались сделать еще в оригинальной Kingdom Hearts – безжалостно задвинули игровой процесс, со всеми его достоинствами и недостатками, на второй план. Лично мне понравилось. Но кого-то наверняка разочарует.

Налицо синдром завышенных ожиданий: первая часть когда-то была переворотом, откровением, шумной портовой дракой с традициями... А Kingdom Hearts 2 – ладно сколоченный сиквел, который пытается угораздить фанатам. Но вот скучнейшее начало запросто оттолкнет новичков.

Высшая точка, мечта, эталон. Лучшее на PS2 уже не сделать. Kingdom Hearts 2 заставляет забыть о статистике персонажей; игра гораздо насыщеннее, быстрее и красивее, чем нудная Final Fantasy XII. И, между прочим, в японской версии Джека Воробья озвучивает Хироаки Хирата!

Один из последних крупных проектов для PlayStation 2 оказался просто еще одним хитом от Square Enix. Да еще и не оригинальной игрой, а пошлым сиквелом. Мне, если честно, кажется, что им стоило остановиться на первой части. Или забабхать вторую, но с персонажами студии Pixar и игр сериала Dragon Quest.

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.

8.5

8.0

10

8.0

ОТ ДВУХ ДО ПЯТИ: ОЦЕНКИ-ИЗГОИ



Автор:
Илья Ченцов
chen@gameland.ru

Перелистывая номера «Страны Игр» за 2002, 2003 и даже 2004 год, невольно удивляешься, сколько в них обзоров игр с оценками ниже 5 баллов. И это при том, что журнал тогда был тоньше, чем сейчас. Возможно, это связано с тем, что тогда в подзаголовке на обложке не было слова «лучший». Когда «Страна» называлась «ведущим журналом о компьютерных и видеоиграх», мы предъявляли требования к самим себе. Когда же издание стало «журналом о лучших компьютерных и видеоиграх», мы тем самым поставили планку разработчикам. И не всем удалось до нее дотянуться.

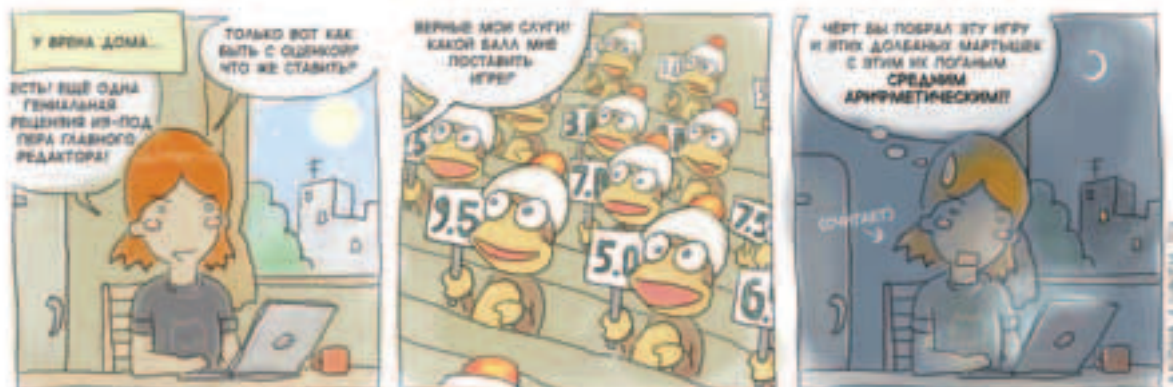
О большинстве игр мы начинали рассказывать еще до их выхода, таким образом обрекая их на избранность. Ведь что делать, если уже напечатана куча статей, интервью и репортажей о «походах в гости», а игра получилась где-то в районе «не очень хороших, но достойных внимания»? Не печатать обзор нельзя – читатели спросят «а где?», четверку тоже не поставишь – мы же «о лучших». Вот и получается фактически пятибалльная система – «от пятерки и выше». Разумеется, вы имеете право упрекнуть журнал в предвзятости и пойти попытаться счастья с другими изданиями. Но совершенно объективный источник – такая же условность, как сферическая лошадь в вакууме. Может быть, сравнив десяток-другой обзоров, вы и отыщете некоторую усредненную истину, но покупать журналы пачками несколько накладно, да и Интернет выручает постольку-поскольку – ведь найденные рецензии еще надо прочитать, да отбросить всякий бред. К счастью, помимо самих обзоров, в Сети есть и сайты, занимающиеся как раз составлением усредненных оценок. Два самых известных, metacritic.com и gamerankings.com, принадлежат медиа-группе CNET Networks (в нее входят также Gamespot и GameFAQs). Gamerankings.com, как явствует из названия, имеет дело только с играми. Сфера интересов metacritic.com шире – сайт собирает рецензии и оценки не только игр, но также и книг, музыкальных альбомов, кинофильмов и телесериалов. Кроме того, при вычислении средних оценок наравне с публикациями в Интернете учитываются и статьи в печатной прессе. И еще одно, возможно, досадное для некоторых читателей ограничение – оба сайта работают только с англоязычными ресурсами.

Хотя и в этом их политика несколько различается: на metacritic.com нам сказали, что, если мы пишем, например, на русском, но у нас есть английский перевод статей или хотя бы их «краткое содержание» на английском, наши обзоры могут быть приняты во внимание – разумеется, если статьи сделаны качественно, а сайт (или журнал) выглядит солидно и имеет достаточно большую базу рецензий. Gamerankings.com предъявляет сходные требования к статьям, но требования к языку ресурсов гораздо строже: даже ссылки на дополнительные файлы к играм (например, демо-версии и патчи) должны быть только с англоязычных сайтов. Средняя оценка на обоих сайтах вычисляется в процентах, хотя не все источники ранжируют игры по шкале от 1 (или от нуля) до ста. Конечно, десятибалльная или пятизвездочная шкала конвертируется в проценты просто, но некоторые ресурсы оценивают игры по «школьной» шкале, где А соответствует пятерке, а F – позорной единице. Надо сказать, что metacritic.com и gamerankings.com используют разные системы перевода букв в цифры. Шкала «метакритиков» распределена равномерно, а на gamerankings есть большой скачок между «колом» (5%) и «двойкой с минусом» (45%). Редакторы metacritic.com, впрочем, тоже замечают, что оценки игровых и, скажем, музыкальных критиков разнятся по смыслу. У игровых обозревателей оценка меньше 50% означает «плохо», а «хорошо» начинается где-то после 70%. В то же время «3 звездочки из 5» (60%), поставленные музыкальному альбому, уже означают, что его стоит приобрести. Тем не менее, именно оценки metacritic.com гораздо чаще становятся причиной негодования менеджеров и продюсеров, которым «четверка с минусом», переведенная в жал-

кие 67 процентов, портит всю статистику (на gamerankings.com, для сравнения, эта же оценка равняется 75%) и мешает получить честно заработанную премию. Ведь оценка «выше 70%» часто является одним из требований издателей к разработчикам, и те могут лишиться процентов от прибыли, если «не вытянут».

Русские журналисты, к счастью, не злоупотребляют сложными системами оценок, поэтому их мнения легко конвертируются в цифры. Ежемесячно отчет по российской печатной игровой прессе появляется на сайте dev.dtf.ru. Здесь, кроме средних оценок, выставленных каждой игре, имеется любопытный статистический показатель – «средняя оценка по номеру». На первый взгляд, его осмысленность примерно такая же, как у «средней бодливости по коровнику», но на самом деле это очень хорошая характеристика выставляемых журналом оценок. Кстати, здесь наглядно видно, что «Страна Игр» действительно имеет дело с лучшими образцами индустрии – если у других журналов средняя оценка лежит в пределах «шести с чем-то», то «Страна» стабильно зашкаливает за семерку. Впрочем, возможно, в будущем дело изменится. Наш новый главред Константин Говорун проводит опрос общественного мнения: нужны ли в журнале обзоры игр на четверку и ниже? Я считаю, что да – как минимум для того, чтобы у читателя были под рукой наглядные примеры, что означает та или иная оценка. Кроме того, в прослойке «дешевых проектов, которые бедные студенты сделали за пару уик-эндов», есть свои достойные представители. Что бы вы предпочли, будучи этими самими студентами: чтобы о вашей игре написали, поставив двойку, или не написали вообще? ■

Мнение редакции не обязательно совпадает с мнением колумниста.



=SAS=

СПЕЦНАЗ ПРОТИВ ТЕРРОРИЗМА



Кто рискует, тот побеждает



© 2006 «Davilex». All rights reserved. © 2006 «GFI». All rights reserved.
© 2006 «Руссобит-Публишинг». Все права защищены.
www.russobit.ru. Отдел продаж: (495) 611-10-11, 967-15-81, office@russobit.ru. Техническая
поддержка осуществляется по тел.: (495) 611-62-85, e-mail: support@russobit.ru, а также на
форуме сайта «Руссобит-М»: www.russobit.ru/forum/. Розничная продажа в магазинах фирмы



DAVILEX



АДАПТИРУЙ ЭТО!



Автор:
Валерий «А.Купер» Корнеев
valkorn@gameland.ru

Адаптация бывает разной. Чтобы приспособить фильм, игру или некую концепцию к условиям, для которых они изначально не предназначались, порой приходится идти на хитрости, сделки с совестью, применять ноу-хау и многое переворачивать вверх ногами. А можно, наоборот, всего этого избегать.

Американский продюсер Карел Масек в середине восьмидесятых получил права на выпуск аниме Хаяо Миядзаки «Навиская из Долины Ветров» в Штатах. Когда выяснилось, что лента сложная, многоуровневая, и рассчитана на думающего зрителя, Масек ее перемонтировал, выкинул излишнюю, на его взгляд, заумь, изменил смысл диалогов и дал персонажам новые имена. Увидев результат, Миядзаки рассвирепел и наложил авторский запрет на выпуск своих картин в США на долгие пятнадцать лет. Пока в Японии, других странах Азии, в Италии и Франции на экраны выходили «Лапута», «Мой сосед Тоторо», «Служба доставки Кики» и «Порко Россо», американские зрители о фильмах Миядзаки слыхом не слыхивали. В итоге мэтр сменил гнев на милость, получив очень выгодное предложение студии Диснея – но на всякий случай предупредил продюсера Лассетера, прислав тому катану с запиской «No cuts!» («Никакого перемонтажа!»).

Карел Масек, известный тем, что «склеил» Robotech из трех абсолютно не связанных между собой аниме-сериалов, искромсал «Навискаю» из опасений, что штатовский зритель просто не сможет воспринять фильм в его изначальном виде. В США такой адаптации зарубежная детская анимация подвергается сплошь и рядом – это наиболее удобный способ найти путь к сердцу юных американцев. Полностью национальный колорит изничтожить не удается, обычно ограничиваются сменой имен героев на англосаксонские. Считается, что западных зрителей аниме-сериала Veublade ничуть не смущают персонажи Тайсон и Рэй, тренирующиеся с боксэнами в расписанном иероглифами додзэ, куда их привез праворульный автобус. Впрочем, я с трудом верю, что у американских детей не вызывают подозрений русские надписи «Пегас» и «Синяя птица» на звездолетах в англоязычной версии «Тайны третьей плане-

ты» – при том, что герои мультфильма Романа Качанова переименованы в Элис, доктора Джонса и командера Грина. «Тайне» повезло – продюсеры особенно не увлекались «сглаживанием углов», в монтажной не засиживались, диалоги почти не меняли, а озвучку сделали классом выше рядового ширпотреба: Алиса Селезнева разговаривает голосом Кирстен Данст, реплики Говоруна читает Джеймс Белуши. А ведь могло получиться, как с «Яйцом ангела» (Tenshi no Tamago) Мамору Оси – этот прогрессивный аниме-фильм в Америке был порезан на кусочки, затем едва ли не в произвольном порядке смонтированные с музыкальными клипами.

Адаптировать можно контент, можно – идеи. Западный кинематограф последние несколько лет с упоением перепевает на свой манер японские фильмы ужасов: что-то снимается с вариациями по отношению к оригиналу, что-то – максимально близко к сценарию первоисточника, а меняется только расовая принадлежность героев – получаются «американские азиатские ужастики».

Я давно надеялся, что аналогично у нас сложится ситуация с с определенной категорией игр. С чисто японскими рисованными квестами, чья жанровая принадлежность варьируется от простых детективов до жестких порнушных триллеров. Затраты на производство такой игрушки низки; крохотная команда из хорошего сценариста, талантливого художника, композитора и рядового программиста справится с задачей за пару месяцев. Готов ли российский рынок для «интерактивных романов» такого типа? Как люди воспримут игру, геймплей которой сводится к выбору реплик и просмотру картинок? Есть подозрение, что с нынешними ценами на PC-игры российский рынок готов к чему угодно – заглотит и не подавится. Примерно так посчитали разработчики из глубоко зашифрованной студии I Turned into a Martian!, выступившие с «пер-

вым российским аниме-хоррором» – проектом «Книга мертвых: потерянные души». На коробке с их игрой – пассаж о «вдохновленном творчеством» Лавкрафта сюжете и скриншоты с неплохо нарисованными голыми девочками. Естественно, я купил. И поиграл.

Хоррор там вообще не ночевал. Всего остального – с гулькин нос. Записанная на CD игра состоит из 25 (двадцати пяти!) картинок с персонажами и дюжины фонов. Шесть из этих картинок – с голыми девочками. «Интерактивный роман» не блещет интерактивностью (история ветвится минимально), да и не роман это вовсе – так, эссе. Проматывая реплики, в пределах двух минут можно дойти до любой из концовок. Голосовой озвучки – нет. Из музыки – пара мидишек. Текст – в стиле «Шарлотта Бронте rwns Лавкрафт», готическое «мыло».

Случайно выяснилось, что идея игры принадлежит Саше Щербакову, который после «СИ» где только не работал; сам проект изначально делался для мобильных телефонов (это объясняет лаконизм сюжетной линии), а решение сменить платформу принадлежит издателю. Как хентайный квест «Книга мертвых» – полная халтура. Но направление выбрано далеко не тупиковое. Сделать такой квест качественным – несложно. Иначе бы не цвели пыльным цветом крохотные японские студии игрового «самиздата». Нужно много (не 25, а несколько сотен) красивых картинок и сюжет хотя бы на уровне среднего НФ-романа. И все. Прописываете картинкам связи с проверенными корректором диалогами, прикладываете ненавязчивую музыку, тиражируете на CD и продаете, не забывая рекламироваться на популярных сайтах об аниме. Создать такую игру по силам команде энтузиастов; здесь не нужны ресурсы крупного издателя. Лишь бы текст было интересно читать, а на картинки – приятно смотреть. И это будет правильная адаптация. Ну, кто первый? ■

Мнение редакции не обязательно совпадает с мнением колумниста.



ТЕБЕ СУЖДЕНО ИЗМЕНИТЬ МИР И ПЕРЕПИСАТЬ МИФЫ



путешествуй по
древнему миру



сразись с ужасными
монстрами 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:
Игорь Сонин
zontique@gameland.ru

Аркады процветают только в Японии. Индустрия развлечений за последние годы немного сдала, и теперь около каждой станции метро не по пять залов, а по четыре – назвать это упадком язык ни у кого не повернется. А тем временем за океаном, в США, одна из самых крупных сетей аркадных залов под названием GameWorks объявила себя банкротом и в конце прошлого года была выкуплена японской Sega. Так мировой лидер в производстве автоматов начал великое хождение в звездно-полосатый наряд. И вот что из этого вышло...

На самом деле, пока еще ничего не вышло. За полгода компания только начала перестраиваться и входит в новый ритм работы. Опытные японские управленцы взяли на себя развитие чужого рынка; вице-президентом по маркетингу стал Аkitоси Огава, сотрудник Sega с более чем двадцатилетним стажем, в прошлом – менеджер по рекламе, маркетингу и продажам в Японии. Вице-президент по стратегическому планированию – Такаси Утидзима, оставивший должность генерального менеджера Sega Joypolis, крупнейшего развлекательного центра в Токио. Главой компании был назначен человек (барабанная дробь...) американец Бен Китай, пятнадцать лет проработавший в The Coca-Cola Company и еще десять в ресторанном бизнесе. Стоп. Президентом крупнейшей сети аркад в США назначен человек, который ничего не понимает в видеоиграх, и это не ошибка, а осознанное, взвешенное решение руководства Sega? Кажется, необходимо расследование. GameWorks обанкротилась не за один день. Компания хирела последние лет пять, и самые удачные решения вообще не были связаны с игровыми автоматами. Один из наиболее прибыльных шагов – открытие «спортивных закусовых» Arena Sports Bar and Grill в рамках развлекательных центров сети. В первом же пресс-релизе от освоившихся на новом месте японцев было объявлено о расширении этих баров и открытии едален на территории еще нетронутых аркад. С одной стороны, складывается ощущение, что если компания превратится в сеть ресторанов, дела ее мгновенно пойдут в гору. С другой, за последний год GameWorks потратила три миллиона долларов на закупку одних только игровых автоматов (при средней цене современной машины в \$10,000 это три сотни машин!), а в марте на цере-

монию открытия нового офиса привезли свежайшие новинки, в том числе двухэкранный The House of the Dead 4 Special. Так значит, новая надежда? Клинт Мэнни, старший вице-президент GameWorks (сколько ж их там...) на днях дал любопытное интервью сайту Gamasutra (<http://www.gamasutra.com>), где разъяснил позицию компании и ее новых владельцев. «Сейчас к аркадам возвращается былой ореол недоступности. Посмотрите на графику в The House of the Dead 4: она снова привлекает людей. Только в аркаде можно стрелять зомби на 52-дюймовом экране с чистой картинкой. Кроме того, очень важна атмосфера дружеского общения. Представьте, что вы сели за Derby Owners Club (симулятор владельца породистого скакуна, – Прим. ред.), конечно, захочется расслабиться, чего-нибудь выпить, перекусить и насладиться игрой в спокойной обстановке». «Бейсбольный плей-офф будет в октябре, футбольный – в конце января или начале февраля. Люди захотят посмотреть игры в нашем спортивном баре, это совершенно естественно. Пожалуйста: смотрите финал NFL на большом экране, а в перерывах соревнуйтесь в Madden». Для настоящего геймера это звучит, как приговор аркадам. Но остались еще лучи света в темном царстве. Другая цитата: «Медиа-рынок разбился на сегменты. Мы не можем позволить себе рекламу, где одновременно пригласим детей праздновать день рождения, а взрослых – на финал NFL. И мы совершенно точно не будем превращать залы в пивные, куда все мужики идут после работы. Мы создадим ту же сегментацию в рамках GameWorks: на одном этаже родители смотрят спорт, пьют и закусывают, на другом дети играют на автоматах, и никто никому не мешает. Это для нас очень важно». В са-

мом деле, идея разделения залов давно и успешно работает в той же Японии: там есть даже женские этажи, куда воспрещен вход одиноким мужчинам. В конце концов, игроки от этого только выиграют. Sega привезет свежие автоматы для геймеров, а спорт-бар привлечет невзыскательных «казуалов». Во многих токийских аркадах есть «уровни», посвященные гигантским Гандамам. Если американцам вместо Гандамов нужно пиво, футбол и симулятор ипподрома – пожалуйста, аркады дадут им это. Это не хорошо и не плохо, это политика выживания. Все понимают: полнолудные, современные, оснащенные новейшими автоматами залы нужны только японцам, у которых электронные развлечения в крови. Американцы адаптируются как могут, а единственный европейский зал GameWorks, кстати говоря, держался на плаву два года и обанкротился в 2003-ем. Как всегда, в Европе дела идут из рук вон плохо. Местные операторы перебиваются, как могут, а крупные компании пока не обращают взор на растущий рынок. Natco владеет в Лондоне ровно одним залом, который – вот совпадение! – тоже совмещен с баром и боулингом. Обычная аркада здесь не принесет прибыли; и предприниматели ищут выход из этой ситуации. Большинство крупных операторов способны содержать одну «имиджевую», чисто геймерскую аркаду, где оперативно появлялись бы новые автоматы, проводились турниры и презентации. В идеале туда же можно было бы впахнуть и магазин сопутствующих товаров – кто бы отказался сходить в аркаду, где продаются фигурки персонажей Soul Calibur 3? Залы игровых автоматов эволюционируют, чтобы выжить. Кто знает, может, через пять лет официантка в форме крольчихи Крим будет подавать нам золотистые пончики в закусовой Sega World? ■

Мнение редакции не обязательно совпадает с мнением колумниста.



Тони Джа - новая звезда боевых искусств
в зубодробительном 3D-экшене

ТАЙСКИЙ ДРАКОН

**НИКТО
НЕ УЙДЕТ
ОТ ЕГО
МЕСТИ!**

Оригинальный
синхронный
перевод в лучших
традициях
"запрещенного"
видео!



Tony Jaa® Tom-Yum-Goong: The Game™ © Copyright 2005 / Game No Limit co., Ltd. © Copyright 2006 / Alakar Entertainment, Inc. 2006 Tony Jaa and all Characters, TM & © 2005 Game No Limit Co., Ltd. Tom-Yum-Goong The movie © 2005 Sahasrongskol Film International. All rights reserved. All Intellectual Property is protected by law. All Right Reserved. © 2005 «Руссобит-М». Все права защищены.
www.russobit-m.ru. Отдел продаж: (495) 611-10-11, 967-15-81; office@russobit-m.ru. Техническая поддержка осуществляется по тел.: (495) 611-62-85, e-mail: support@russobit-m.ru, а также на форуме сайта «Руссобит-М»: www.russobit-m.ru/forum/. Розничная продажа в магазинах фирмы.

КОД БУТЕРБРОДА



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

Игровая индустрия никогда не стоит на месте. Издательства появляются и исчезают, платформы сменяют друг друга, возникают новые жанры, а старые меняются до неузнаваемости. Другими стали и сами игры, и их поклонники.

На днях я задался вопросом – как геймеры сейчас относятся к кодам и прохождениям игр, причем однопользовательских (понятно, что тактика по киберспортивным дисциплинам – это святое). Вспомните – во времена Mega Drive (в меньшей степени – PlayStation) были широко распространены сборники, где публиковались разного рода секреты игр. В России уже много лет издается журнал Tricks, но последние выпуски я смог найти с трудом. Что уж говорить об отдельных сборниках в духе «1000 секретов для PlayStation 2»! В чем же дело? Для начала я решил разобраться со своим собственным отношением и вспомнил, что кодами в играх последний раз пользовался где-то в 1999 году. Устроив в своем ЖЖ (<http://darkwren.livejournal.com>) опрос, выяснил, что не одинок. И дело отнюдь не в брезгливом отношении к «читерству» – кто раньше принципиально проходил все игры с бессмертием, тот и сейчас этим не гнушается. Отношение к кодам и секретам сменилось у «законопослушных» геймеров. Пользователь с ником hsagdh так пояснил ситуацию: «Нынешние игры очень редко предлагают существенный контент, который недоступен «легальными» способами». Рекомендую обратить внимание на слово «контент», то есть, «содержание игры». То, ради чего их и покупают. Так вот, современные проекты, как правило, предлагают несколько десятков часов геймплея без всяких кодов, и даже без выполнения каких-либо дополнительных условий. Уровень сложности подбирается так, чтобы любой геймер – даже новичок – мог пройти игру до конца без особых проблем. Грубо говоря, в наши дни, купив диск, человек гарантированно, без всяких кодов, получает не менее двадцати часов удовольствия. Многие геймеры жалуются, что современные игры скучны и они их редко доходят до конца. Это неспроста. Разработчики намеренно наполняют игру контен-

том сверх всякой меры – чтобы покупатель полностью «насытился» игрой прежде, чем она закончится. Другое дело – Mega Drive. В большинстве игр для приставки нельзя сохранять прогресс. Это и не требуется – от первого до последнего уровня можно пробежаться всего за несколько часов. Платформеры, вроде Sonic the Hedgehog, аркадные боевики в духе Robocop vs. Terminator или Contra опытный геймер проходит за один вечер несколько раз! Наверное, наиболее вопиющий пример короткой игры – боевик Comix Zone, на который достаточно потратить полчаса. Есть только одно «но» – это нужно суметь сделать! В те годы было принято давать геймеру ограниченное число «жизней» и «продолжений». В итоге приходилось по сто раз начинать все заново, с первого уровня, накапливая опыт (не внутриигровой, а свой собственный) и заучивая архитектуру подземелий, расположение врагов и атаки боссов. Неудивительно, что коды, добавляющие жизни (не путать с бессмертием), пользовались популярностью – хотелось дойти до конца игры не с сотога, так хотя бы с пятидесятого раза. В условиях, когда «официальная» часть игры не отличалась продолжительностью, внимание многих геймеров концентрировалось на поиске секретных уровней (пусть даже крошечных). Наверное, лучший пример – Sonic the Hedgehog 3 на Mega Drive. В игре есть бонус-локации, привязанные к секретным местам внутри уровней. Я с удовольствием тратил многие часы на то, чтобы найти новую потайную комнату с вращающимся гигантским кольцом. Когда выяснил местонахождение всех – начал пытаться собирать полный комплект изумрудов хаоса (семь штук) уже на первом уровне. Для этого было нужно посетить все бонус-локации на нем и успешно их пройти. Если заваливал хоть одну – начинал игру с начала. Так я придумывал развлечения себе сам! В Sonic Adventure на

Dreamcast в теории тоже можно было заняться тем же. Но вот незадача – у меня не возникло ни малейшего желания попытаться найти все запертые сундуки с кольцами или еще чем-то. Последний «Соник», где еще имело смысл что-то исследовать, – Sonic 3D Blast. Неудивительно, что популярность прохождений игр в журналах также снизилась. Ведь их основной ценностью раньше были список всех секретных мест на уровнях и советы по прохождению дополнительных квестов. Сейчас человеку хватает того, что он может найти самостоятельно, причем выше крыши. Конкретно в «Стране Игр» мы всегда старались публиковать по громким играм что-то вроде подборки советов по сложным местам. Но вот незадача – сейчас таких «сложных мест» практически нигде нет. Причем если один геймер застрекает в новом блокбастере в одном месте, а третий и вовсе проходит игру от начала до конца на одном дыхании. Проблемы возникают на ровном месте, когда человек отвлекается и теряет нить игры. То есть, проходя какую-нибудь длинную японскую RPG или приключенческий боевик, вроде Silent Hill или Metal Gear Solid, я один или два раза заглядываю в солюшн на gamefaqs.com по конкретным вопросам (обычно – «не знаю, куда идти дальше»). И все – больше никаких «затычек» нет. Если проводить аналогии, то каждая игра на Mega Drive была для геймера эдаким летающим бутербродом с сыром, который надо было еще суметь поймать, удерживать и съесть. Да так съесть, чтобы насладиться всеми гранями его вкуса, – следующий-то шанс когда еще выпадет! Современная игра – это комплект из десяти бутербродов с сыром в подарочной упаковке. Человек съедает столько, сколько может, а остальное выбрасывает. В таких условиях коды и тактика только отнимают у геймера время. ■

Мнение редакции не обязательно совпадает с мнением колумниста.



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



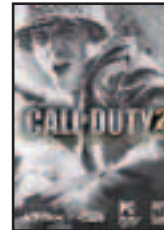
Sid Meier's Civilization IV

\$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:
Red Cat
chaosman@yandex.ru



ПЛАТФОРМА:	Nintendo DS
ЖАНР:	RPG/lifesim
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Nintendo
РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:	«Новый Диск»
РАЗРАБОТЧИК:	Nintendo
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	до 4
ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:	Nintendo DS

ОНЛАЙН:
<http://www.animal-crossing.com/wildworld>

Animal Crossing: Wild World

Приготовьтесь попасть в мир, где бесчинствуют еноты-капиталисты, ежи продают одежду, а деньги растут на деревьях.



По части производства психотропных средств для широких слоев населения компания Nintendo – абсолютный чемпион. Даже если забыть о существовании многоликого Марио и The Legend of Zelda, в списке достижений большой N останутся игры серии Pokemon, недавние Brain Age и Big Brain Academy, и, конечно же, Animal Crossing: Wild World – игра, которой за сравнительно короткий срок удалось обрести миллионы поклонников по всему миру. Каким образом, спросите вы?

ВИРТУАЛЬНОЕ ПОРАБОЩЕНИЕ

Начинается Wild World довольно безобидно – с поездки в такси. За беседой с чрезвычайно болтливым водителем вам предлагается уточнить текущие время и дату, придумать название городка, куда вы направляетесь, определиться с собственным именем и выбрать расположение для будущего жилища (например, пляж или окрестности музея). После этого шофер уgomонится и наконец-то доставит вас по адресу. Ну а дальше... дальше вы уже сами себе! Делайте что хотите, общайтесь с

кем хотите: в Wild World нет ни сюжета, ни какой-то определенной цели. Даже врагов – и тех по большому счету не наблюдается, если забыть о пчелах и москитах. А что же есть? Есть дом – пока еще неказистый и практически лишенный мебели. Есть барыга-енот по имени Том Нук (Tom Nook): ему вы уже задолжали солидную сумму за упомянутый дом, и ее непременно нужно отработать. Есть пара ежих-модельеров и некая влиятельная комиссия, регулярно оценивающая ваши успехи на архитектурном и декораторском поприще. Все это отныне станет смыслом вашей виртуальной жизни. Перво-наперво придется умастить енота-кредитора – иначе вы никогда не станете полноправным хозяином в собственном доме. Господин Нук, как и всякая акула капитализма, готов пойти на компромисс и не требует заплатить нужную сумму целиком: поэтапное погашение задолженности его вполне устроит. Беда, однако, в том, что у игрока на первых порах нет при себе ни цента! Стало быть, нужно подумать о работе, хотя бы временной. Где ее най-

ти? Да у того же енота! Ведь он, помимо строительства домов, ведает местной бакалеей и не прочь нанять помощника. Кроме того, Нук готов купить у вас что-нибудь ненужное – только предложи. Для продажи сгодятся апельсины с окрестных деревьев, цветы с близлежащих клумб и раковины, найденные на пляже. Если этого мало, имеет смысл избавиться от старого приемника, что стоит у вас дома, и тому подобного барахла. Только что пойманная рыба – тоже подходящий товар, но, к сожалению, для рыбной ловли потребуется удочка, а стоит она недешево – что-то около пятисот у.е.

ДОМ, САД, ОГОРОД

Когда с финансовой зависимостью будет покончено, настанет время для занятий поприятнее. Центральное место среди них принадле-



ВЕРДИКТ

НАША ОЦЕНКА:



Наше резюме:

Один из самых популярных проектов на Nintendo DS на деле не обязан нравиться всем и каждому. Но если кого-то увлечет, то это надолго!

КНУТ И ПРЯНИК



Плюсы:

Увлекательный и многогранный игровой процесс, относительная свобода действий, забавные персонажи, полноценный многопользовательский режим.



Минусы:

Несмотря на разнообразие игровых ситуаций, Wild World может быстро наскучить. Управление и интерфейс до конца не отлажены.



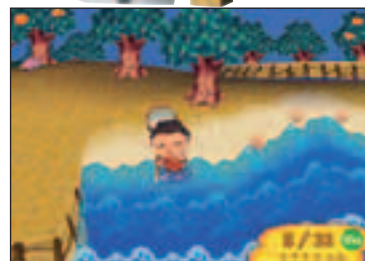
В WILD WORLD ВАШ ПЕРСОНАЖ МОЖЕТ ВООБЩЕ НЕ СПАТЬ – В ОТЛИЧИЕ ОТ ЕГО ВИРТУАЛЬНЫХ СОСЕДЕЙ.



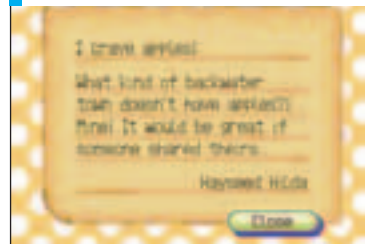
НИКТО НЕ ЗАПРЕТИТ ВАМ ОТРАСТИТЬ УСЫ И НАДЕТЬ ТРЕУГОЛКУ – ДЛЯ ПУЩЕЙ СОЛИДНОСТИ.



ЧТОБЫ ОПРЕДЕЛИТЬ ЦЕННОСТЬ НАХОДОК, ИХ НУЖНО ОТНОСИТЬ НА ЭКСПЕРТИЗУ.

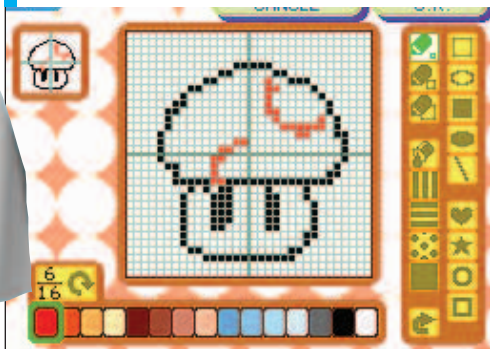


ОБМЕН ПИСЬМАМИ – ВАЖНАЯ ЧАСТЬ ВАШЕЙ НОВОЙ ВИРТУАЛЬНОЙ ЖИЗНИ.





ДИЗАЙН ОДЕЖДЫ – НЕ ТОЛЬКО ВЕРНЫЙ СПОСОБ ИЗМЕНИТЬСЯ ДО НЕУЗНАВАЕМОСТИ, НО И ВОЗМОЖНЫЙ ИСТОЧНИК ДОХОДА.



Делайте что хотите: в Wild World нет ни сюжета, ни какой-то определенной цели.

жит, разумеется, улучшению собственного дома. Его, во-первых, можно расширить, превратив в некое подобие дворянской усадьбы. Во-вторых – обставить мебелью и украсить десятками разнообразных мелочей, вроде ковров, занавесок и цветочных горшков. Не стоит забывать и о прилегающем садовом участке; сограждане только одобряют, если вы на личные средства посадите деревья и цветы, озеленив посылно участок городка. О них, деревьях и цветах, между прочим, тоже нужно заботиться – как минимум, исправно поливать. Ну а в перерывах между очередным ремонтом и садоводством не помешало бы заняться чем-нибудь об-

щественно-полезным. Скажем, массовой отправкой писем друзьям или дизайном одежды. А как насчет ловли бабочек и поиска ископаемых? Не интересуетесь? Зря – местный музей только недавно открылся и испытывает острую нехватку в экспонатах. Говоря начистоту, их пока вообще нет: зритель успел установить лишь таблички. Так почему бы не проявить себя с лучшей сто-

роны и не приложить руку к созданию музейной коллекции? Это ведь так просто: вооружились сачком да лопатой и вперед – на раскопки. Поверьте, ваши старания не останутся незамеченными; зритель музея в жадности до сих пор уличен не был и готов щедро оплатить физические и материальные затраты.

ВСЯКАЯ ВСЯЧИНА

За бесконечной чередой повседневных обязанностей на многие другие аспекты Wild World почти перестаешь обращать внимание. Графика? Да кому она нужна, когда на повестке дня покупка нового дивана! Тем более, особых претензий к полигональному миру и нет – солнышко греет крыши симпатичных домиков, деревья растут, бабочки летают. Идиллия... Интерфейс и всяческие менюшки? Что ж, они могли быть чуть более функциональными, особенно когда дело доходит до купли-продажи предметов. Но на игровой процесс это влияет мало. И если Wild Life вам не наскучила через 30-40 минут, знайте – вы попали в серьезную переделку. На долгие недели вся ваша жизнь сосредоточится в двух маленьких экранах карманной консоли. ■

Коммуналки и другие города

Многопользовательский режим Wild World предусматривает игру вчетвером (все персонажи живут в одном городе и в одном доме), либо позволяет вам совершать туристические поездки в соседние города, к знакомым. Это, кстати, возможно как через Wi-Fi, так и без него, при наличии двух консолей и двух картриджей с игрой.

АЛЬТЕРНАТИВА

НЕ ПОХОЖЕ НА



Nintendogs

ИНТЕРЕСНЕЕ, ЧЕМ



The Urbz: Sims In The City



Добрососедские отношения

В Wild World общение с соседями – не просто способ убить время. Сограждане иногда готовы поделиться с вами чем-нибудь полезным или попросить о чем-нибудь. Кстати, некоторые могут уехать из города, уступив место не менее любопытным и деятельным новичкам. Увы, жадный Том Нук съезжать куда-то не собирается.





Автор:
Марина Петрашко
baqheera@gameland.ru



Lost in Blue

Прогулки с картриджем Lost in Blue в консоли для нашей же безопасности стоит приравнять к нелегальному ношению оружия.

Прошу вас, никуда не ходите, скормив своей консоли Lost in Blue! Вы обязательно потеряетесь или ушибетесь, увлекшись игрой. Точнее, не ей самой, а разгадыванием сложного вопроса «ну почему же опять наступил game over???» Постараюсь помочь вам хотя бы отчасти избежать неприятностей.

РАЗВЕНЧАНИЕ ТРОПИЧЕСКОГО МИФА

Даже не узнав еще, о чем эта игра, следует, прежде всего, хорошенько забыть навыки выживания в дикой природе, если таковые у вас имеются. Внушаю: вы не отличаете елки от пальмы, ежа от зайца и ничего не

знаете про то, что картофельная ботва ядовита!!! Ну вот, теперь вам можно знакомиться с Lost in Blue. Итак, студент Кейт потерпел кораблекрушение и очнулся на тропическом острове. Но в одиночестве он проведет только первые сутки, а потом найдет, на свою голову, спасательную шлюпку, а рядом с ней – девушку Скай, совершенно беспомощную без своих очков. Только не думайте, что вот отыщутся очки и будет вам помощница, кокосы с пальм сбивать. Очки, без вариантов, наш герой раздавит тут же, и придется вам, бедняге, всю оставшуюся игру бегать туда-сюда, собирая горы еды для двух невероятных обжор! А Скай как забе-

рется в уютную пещеру на побережье, так выманить ее оттуда можно только силой: сидит, плетет себе веревки, и то, если попросишь. Правда, она еще готовит, но ведь сначала еду нужно найти! Кейту. То есть нам. И именно ради этого и нужно забыть все навыки выживания. Еда в Lost in Blue ведет себя совсем не так, как настоящая. Незрелые кокосы сами падают с деревьев, морковь смело можно есть невымытой, зато от малины бывает несварение. Картошку без раздумий кладите в кокосовый салат, а морские водоросли (запомните!) утоляют голод лучше жареной рыбы.

РАСПОРЯДОК ДНЯ

Очень важно соблюдать правильный распорядок дня и не пытаться на голодный желудок обыскать пол-острова, каким бы привлекательным ни казалось исследование местности по сравнению с рутинным сбором кокосов. Разработчики сделали все, чтобы скорая смерть героев донесла до вас эту простую истину. Вечереть? Возвращайтесь в пещеру и разводите огонь. Это первая мини-игра, с которой вы столкнетесь. В ней вам придется сначала по очереди нажимать шифты, изображая перекачивание палочки между ладонями, затем дуть на «тлеющий огонек». И это в игре тоже не как в жизни – гораздо эффективнее не дуть, а громко говорить «Бж-ж-ж». Недели через две Скай наконец додумается, что можно складывать дрова про запас

■ ПЛАТФОРМА:	Nintendo DS
■ ЖАНР:	life sim
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Konami
■ РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:	«Новый Диск»
■ РАЗРАБОТЧИК:	Konami
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	1
■ ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:	Nintendo DS

■ ОНЛАЙН:
<http://www.konami.com/qs/gameinfo.php?id=80&pid=8>

ВЕРДИКТ

НАША ОЦЕНКА:



7.0

Наше резюме:

Чтобы научиться чему-то в мире Lost in Blue, сначала нужно научиться делать что-то настоящее. Разводить костры, например.

В помощь голодающим

В игре есть баг, он клонирует еду из рюкзака Кейта при передаче ее Скай. Достаточно умело тыкать стилусом, и одна рыба превратится в десяток. Наверное, тестеры, утомленные геймплеем, промолчали об этой ошибке, чтобы иметь возможность посвятить время отлову других ошибок, а не мучительному выживанию.



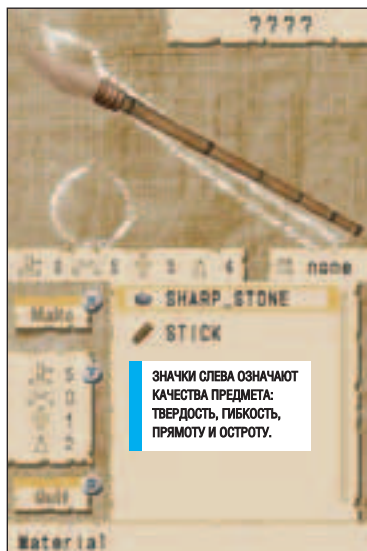
Плюсы:

Возможность исследовать живописный остров, разнообразие игровых режимов, неожиданные повороты сюжета.



Минусы:

Неудобное управление, прожорливые герои и странная еда, упор на бытовое обустройство и повторение рутинных действий.



ЗНАЧКИ СЛЕВА ОЗНАЧАЮТ КАЧЕСТВА ПРЕДМЕТА: ТВЕРДОСТЬ, ГИБКОСТЬ, ПРЯМОТУ И ОСТРОТУ.

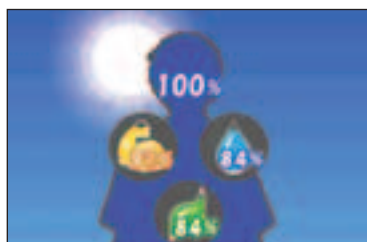


СМОЖЕТЕ НАЗВАТЬ ЕЩЕ ДВЕ ИГРЫ, В КОТОРЫХ ГЕРОИ МОГУТ ВЗЯТЬСЯ ЗА РУКИ?

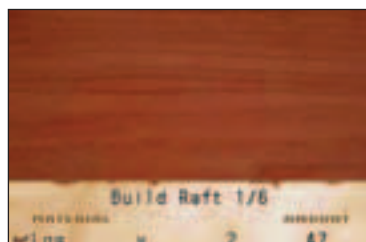


НЕВИДИМЫЕ СТЕНЫ СОВРЕМЕННЫХ ИГР: «ЗДЕСЬ ОПАСНО! ВХОД ВОСПРЕЩЕНО!»

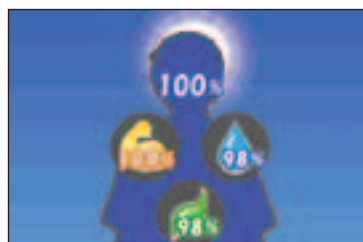




КАЖДЫЙ РАЗ ВАМ БУДЕТ ДАНА ТОЛЬКО ОДНА ПОПЫТКА ЗАСТРЕЛИТЬ ЗВЕРЯ ИЛИ ПОЙМАТЬ РЫБУ.



ЕСЛИ ВЫ НЕ УСПЕЕТЕ СОБРАТЬ ПЛОТ ЗА ОТВЕДЕННОЕ ВРЕМЯ, ВСЕ БРЕВНА И ВЕРЕВКИ БУДУТ УТЕРЯНЫ БЕЗВОЗВРАТНО!



ПРОЙДЯ LOST IN BLUE ДО КОНЦА, ВЫ ПОЛУЧИТЕ ВОЗМОЖНОСТЬ СЫГРАТЬ ЗА СКАЙ.



АЛЬТЕРНАТИВА

НАПОМИНАЕТ



Stranded Kids (Game Boy Color)

УМЕРЕТЬ ПРОЩЕ, ЧЕМ В



Another Code: Two Memories

◆ РУКОВОДСТВО УПОМИНАЕТ, ЧТО СКАЙ – НЕПЛОХОЯ ПИСАТЕЛЬНИЦА. НО ЧИТАТЬ НАМ СВОИ ОПУСЫ ОНА НЕ ЖЕЛАЕТ.



в углу пещеры, и вы будете избавлены от обязательного ежевечернего «Бжж». Примерно тогда же Кейт найдет на берегу бутылку и пустую канистру, которую пристроит в другом углу, – можно потратить целый день на таскание воды в бутылке, зато довольно долгое время будет не нужно водить девушку к ближайшему ручью за ручку. Но тут начнутся другие мини-игры. Как вам, например, постройка кровати или полок на скорость? То есть, конечно, торопиться нужно игроку – с невероятной быстротой чертить на экране определенные каракули, пока Кейт делает вид, что связывает два бревна. Лично я предпочту остаться без ложа, чем сломать стилус. На таком фоне ловля рыбы (сначала нужно подождать, пока герой «придумает» копье) и стрельба по диким зверям выглядят легко и невинно. Вооружаемся, жмем «Y» в подходящем месте – у моря или недалеко от зверя – и ждем удобного момента для удара стилусом.

НАЖМИТЕ НА КНОПКУ...

Формально игра использует все возможности консоли, но на деле применяются они только в мини-иг-

рах, а основной режим, за одним исключением, кнопочный. Все попытки потыкать в нижний экран приводят только к тому, что нам показывают землю под ногами Кейта, которую, при желании, стилусом же можно расковырять. Но случайно так ничего найти нельзя. За поиск отвечает кнопка «A». Если ее нажать в чистом поле, герой пошарит у себя под ногами. И если это сделать в тот момент, когда он «думает» что-нибудь вроде «Кокос...» или «Морковка...», то замеченная пища отправится в рюкзак. Сразу после мини-игры «откопай картошку стилусом».

Кроме сбора предметов, кнопка «A» отвечает за прыжки героя через пропасть и взлезание на «верхние этажи» нашего удивительно квадратного острова. Причем довольно сложно отследить контекст смены действия. Сколько раз Кейт, балансируя на краю пропасти, начинал шарить у себя под ногами вместо прыжка! Хорошо хоть, свалиться нельзя.

То, как распределены остальные кнопки, тоже не слишком радует. Со временем возникает Blue, известная также как «хандра».

СУХОЙ ОСТАТОК

Вот теперь, когда читатели предупреждены, их можно оставлять наедине с игрой, дабы они составили свое представление о жизни на необитаемом острове. От себя могу добавить, что, на мой взгляд, самое интересное в этой игре – таинственные лесные уголки, пещеры и озера в джунглях. Но разработчики, к сожалению, сделали все, чтобы мы как можно дольше не замечали их, таская мешками картошку с ближней полянки в пещеру или ведрами собирая ракушки. ■

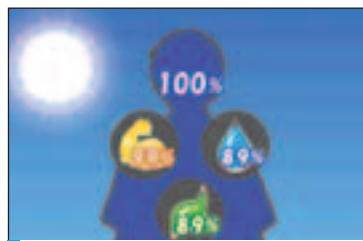
Редакция благодарит Nintendo-магазин «Хит-Зона на Фрунзенской» за помощь в подготовке материала. т. (495) 580-35-23

Все могло быть намного проще

Несмотря на кнопочное управление, основной режим протекает на сенсорном экране. На верхний выводятся параметры героев или мини-карта. Еще на нем можно посмотреть на красивую картинку острова, играющую роль progress-bar игры.



В ОТЛИЧИЕ ОТ ANOTHER CODE: TWO MEMORIES И RESIDENT EVIL: DEADLY SILENCE, ЭТА ИГРА ТРЕХМЕРНАЯ ЦЕЛИКОМ.



ЛОВЛЯ РЫБЫ ПРИ ПОМОЩИ СТИЛУСА НЕ УСПОКАИВАЕТ НЕРВЫ, А, НАПРОТИВ, – РАСШАТЫВАЕТ.



КОПАЙТЕ, ШУРА, ПОЛУЧИТЕ МОРКОВКУ В ЕДИНОЛИЧНОМ ПОЛЬЗОВАНИИ. А МОРКОВКА ЛИШНЕЙ НЕ БЫВАЕТ!





Автор:
Red Cat
chaosman@yandex.ru



ПЛАТФОРМА:	PlayStation Portable
ЖАНР:	action
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	SCEE
РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:	«Софт Клуб», Vellod Impex
РАЗРАБОТЧИК:	Sony Bend
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	до 8
ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:	PlayStation Portable

Syphon Filter: Dark Mirror



ОНЛАЙН:
<http://www.syphonfilterdarkmirror-thegame.com>

Компания Sony в очередной раз наглядно показала, какими должны быть игры для ее портативной консоли.

Сериал Syphon Filter не первый год пытается соперничать с Metal Gear Solid и Splinter Cell, но как-то без особых успехов. Со времени появления первой части на PS2 спецагент Гейба Логана явно потеряли изрядную долю увлекательности, и после совсем уж средней SF: The Omega Strain на PS2 о них почти забыли. И напрасно! Потерпев (надеюсь, временное) фиаско на домашних консолях, мистер Логан неожиданно обратил внимание на поклонников PSP.

ЧЕРЕЗ АЛЯСКУ В ДЖУНГЛИ

Где-то на просторах Аляски очередная террористическая группировка захватила нефтеперерабатывающий завод и, как водится, замыслила что-то недоброе. Правительство среагировало мгновенно, отправив на место происшествия группу агентов во главе с Логаном. Приказ стандартный – заложников, если таковые имеются, освободить, террористов обезвредить. Все, вроде бы, просто и понятно. Однако вскоре выяснилось, что визит на Аляску – лишь начало долгой и сложной операции по предотвращению глобального кризиса.

ВЕРДИКТ

НАША ОЦЕНКА: **8.5**

Наше резюме:

Очень качественный боевик, который почти наверняка понравится всем поклонникам жанра, и одновременно – одна из самых красивых игр на PSP.

Завязка, как видите, привычная, но это в полной мере окупается тем, как разработчики ее преподносят. Помимо отменных – и по качеству, и по режиссуре – видеороликов, здесь имеется немалое количество заставок на движке (о самом «моторе» чуть позже) и почти невероятный для «карманного» проекта объем живой речи. Озвучены не только все диалоги персонажей во время сюжетных сцен, но и подсказки, которые Логан получает во время миссий, и даже разнообразные реплики противников.

Раз уж затронули технические качества Dark Mirror, нельзя не сказать пару теплых слов о графике. Только недавно нам казалось, что ничего красивее Dexter на PSP появиться просто не может. Оказывается, мо-



жет. Предмет данного обзора – наглядное тому доказательство. Роскошные трехмерные модели, великолепная анимация, превосходные спецэффекты – все на месте. И заметьте – практически без жертв в виде утомительно долгих загрузок и тому подобных безобразий.

СТРЕЛЬБА В НОЧНОЕ ВРЕМЯ

Семь основных уровней, в свою очередь, разбиты на два с лишним десятка миссий – даже опытным бойцам этого хватит примерно на 7-8 часов. Не рекорд, но с учетом формата очень и очень неплохо. Задания варьируются от обыкновенного проникновения на неприятельскую базу, до поездок на танке

Думайте о награде

Успехи в сюжетной кампании не останутся незамеченными. Во-первых, при должной настойчивости, вы сможете лучше подготовиться к многопользовательским баталиям (в том числе укрепить здоровье и получить новое оружие). Во-вторых, по завершении основного сценария откроется доступ к пяти секретным уровням.

Восемь молодцев в поле

Разумеется, помимо сюжетной кампании в Dark Mirror предусмотрен и многопользовательский режим. Одновременно могут играть до восьми человек; допускается как совместное выполнение каких-либо заданий, так и привычный Deathmatch. Огорчает разве что ограниченное количество доступных карт – всего пять штук!



ПОВИСНУВ НА ТРОССЕ, ЛОГАН, В ОТЛИЧИЕ ОТ НЕКОТОРЫХ СОРАТНИКОВ, НЕ ТЕРЯЕТ БОЕСПОСОБНОСТИ.

КНУТ И ПРЯНИК



Плюсы:

Шикарная графика, классные видеоролики, разнообразные задания, большой выбор оружия и шпионских приспособлений, многопользовательский режим на восьмерых.



Минусы:

Сюжет схематичен, звуковые эффекты глуховаты, управление иногда не так отзывчиво, как хотелось бы.



В УСЛОВИЯХ ПЛОХОЙ ВИДИМОСТИ ПРИДЕТСЯ ПОЛАГАТЬСЯ НА РАДАР.



с ракетницей наперевес и спасения заложников.

С точки зрения игрового процесса Dark Mirror похож сразу на всех собратьев по жанру, хотя, в отличие от многих из них, детище Sony дает пользователям определенную свободу выбора. Вы вольны следовать заповедям Солида Снейка и пробираться к намеченной цели, привлекая как можно меньше внимания. А можете, наоборот, наплевать на конспирацию и организовать вечеринку с пальбой, взрывами и швырянием гранат. Никаких наказаний за столь разнузданное по-

ведение в игре не предусмотрено – разве что нападающих станет гораздо больше, а агрессивность буквально зашкалит.

Список оружия и прочих подручных средств как минимум впечатляет. По мере прохождения он постоянно пополняется новыми названиями, так что ближе к финалу вашему арсеналу из почти четырех

десятков стволов позавидует любой супергерой. Взять хотя бы снайперскую винтовку, представленную аж тремя модификациями. Одна стреляет обычными патронами, другая использует специальные заряды с нервно-паралитическим газом, а третья позволяет тихо, без шума-пыли, «снимать» врагов электродротиками (из расчета один дротик – один труп).

Конечно, не позабыли и про любимый народом прибор ночного видения, а также тепловой визор. К ним в компанию авторы добавили специальные EDSU-очки; с их помощью Логану гораздо легче обнаружить находящиеся поблизости электронные приспособления, в том числе кнопки и переключатели.

ПОСЛУШНЫЙ ШПИОН

Управление осуществляется по давно заведен-

ной для PSP схеме: за передвижение персонажа отвечает аналоговая рукоятка, тогда как четыре лицевые клавиши предназначены для наведения на цель. Стоит отметить, что, в отличие от многих шутеров, в Dark Mirror такой расклад не слишком напрягает. Логан четко исполняет команды, и некоторые трудности возникают лишь во время особенно жарких перестрелок, когда требуется быстро переключать внимание с одного противника на другого. Впрочем, после тягот Coded Arms подобные недочеты кажутся пустыми придирками.

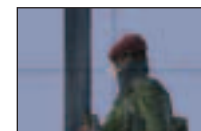
ЕСТЬ ЕЩЕ ПОРОХ В ПОРОВОНИЦАХ!

Памятуя о провале предыдущей части Syphon Filter, от Dark Mirror не ждали ничего выдающегося. Больше, на что надеялись поклонники, – крепко сбитый «среднячок» с хорошо знакомым героем в главной роли. А в итоге же мы получили отличный боевик, зрелищный и увлекательный. И это еще раз доказывает, что PSP рановато списывать со счетов. Разработчики, похоже, лишь начинают по-настоящему использовать возможности этой платформы. И демонстрируют превосходные результаты! ■



АЛЬТЕРНАТИВА

ЗРЕЛИЩНЕЕ, ЧЕМ



SOCOM: U.S. Navy SEALs Fireteam Bravo

ЛУЧШЕ, ЧЕМ



Tom Clancy's Splinter Cell Essentials

С точки зрения игрового процесса Dark Mirror мало отличается от собратьев по жанру.



Автор:
Марина Петрашко
bagheera@gameland.ru



The Secrets of Da Vinci: The Forbidden Manuscript («Тайна да Винчи: Потерянный манускрипт»)

Эта игра не имеет никакого отношения к «Коду да Винчи». К счастью.

На волне вызванного творчеством Дэна Брауна интереса к имени да Винчи в Kheops Studio решили сделать свою игру, посвященную великому итальянцу. «Тайна да Винчи» умело эксплуатирует знакомые ходы: портрет Моны Лизы, заговор людей в хламидах с капюшонами, тайные знания маэстро Леонардо. Впрочем, на этом сходство заканчивается, ведь игровой пересказ бестселлера делали другие люди, а сейчас перед нами совсем иная история.

БЫЛО И БЫЛЪЕМ ПОРОСЛО

Семнадцатый век. Прошло три года со смерти Леонардо. Ученик да Винчи Франческо Мельци выгоняет из своей мастерской талантливого подмастерья Вальдо, собираясь выдать его картину за работу своего учителя. Обиженный юноша соглашается на сомнительное предложение неизвестного. Вальдо едет в замок Клу, где последние 3 года перед смертью жил Леонардо, сохранились мастерская и часть работ. В замке обитает госпожа

Бабу, особа, близкая к королю Франции. Юноше необходимо под видом исследования работ мастера отыскать некую важную рукопись, которая хранилась у великого живописца.

В РОЛИ ПЛЮШКИНА

В замке Клу герой проведет четыре дня. Здание полно головоломок, тайных дверей, подземных ходов и неоконченных механизмов да Винчи. Все это предстоит отыскать, починить и заставить работать себе на пользу. Мадемуазель Бабу и смотритель замка Сатурнин выступают статистами среди почти живых механизмов. Взаимодействие с головоломками построено по принципу «Путешествия на Луну» и «Возвращения на таинственный остров». В инвентаре найдется место для трех с лишним десятков предметов, большинство задач решаются двумя, а то и больше, способами. Можно, например, применить угольный порошок, или приготовить чернила, используя особые наросты с коры дуба. Разработчики пошли дальше – теперь «добыча» некото-

рых предметов может быть отложена на день-два. Условия для их получения появляются, например, вечером первого дня, а понадобятся они лишь в третий, и игрок волен сам выбирать время. К сожалению, если откладывать слишком много дел на последний день, рискуешь попасть в лихой переплет. Скажем, вы тянули с покупкой важного предмета у меркантильного Сатурнина, а в последний день он уже не станет вам ничего продавать. Все. Тупик. В самом начале глаза просто разбегаются от вариантов прохождения но, увы, в последний игровой день выясняется, что многие из них ведут в никуда, и придется начинать чуть ли не с самого начала. А что стоило разработчикам чуть больше внимания уделить ими же придуманной нелинейности!

РАЗ ДА ВИНЧИ, ДВА ДА ВИНЧИ

Вообще многое в игре выглядит неоконченным. Скажем, у Вальдо есть счетчик «плохих» и «хороших» поступков. В зависимости от диалогов и некоторых действий, заполняется то шкала с чертиком, то шкала с ангелочком. За решение головоломок начисляются очки, которыми можно, если что, поправить «пошатнувшийся» статус. Только зачем это, если вся игра запросто проходит при среднем положении шкалы? «Лишних» очков скапливается больше сотни. Или «измеритель» отношений

■ ПЛАТФОРМА:	PC
■ ЖАНР:	adventure
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Nobilis
■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	«Новый Диск»
■ РАЗРАБОТЧИК:	Elektrogames/Totem Studio/Kheops Studio/Mzone Studio
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	1
■ ОБЗОРЯЕМАЯ ВЕРСИЯ:	PC

■ ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:
P4 1 ГГц, 64 Мбайт RAM,
3D-ускоритель (64 Мбайт RAM)

■ ОНЛАЙН:
<http://www.secrets-of-da-vinci.com/>



ВЕРДИКТ

НАША ОЦЕНКА:
★★★★★☆☆

7.5

Наше резюме:

Хорошая игра, которую очень спешили пустить в «свободный полет». Стоило еще немного подумать, и вышел бы шедевр.

Вместо Холодной Душа

По устоявшейся традиции, некоторые сцены сотрудни Kheops Studio заменяют на рисунки собственного исполнения. Увы, на фоне работ Леонардо они смотрятся жалко, а обязательная постельная сцена между Бабу и Вальдо способна отбить всякое желание играть недели на две, не меньше.

КНУТ И ПРЯНИК



Плюсы:

Возможность добывать предметы разными способами, нелинейность в очереди разгадывания головоломок, сюжет на популярную тему.



Минусы:

Риск безнадежно застрять из-за странного порядка выполнения заданий, мизерное количество действующих лиц, утомительное мышечликанье.



НЕУЖЕЛИ РАЗРАБОТЧИКИ ВЕРЯТ, ЧТО У ЛЮДЕЙ ВО ВРЕМЯ СЕКСА И ПРАВДА ТАКИЕ СТРАШНЫЕ РОЖКИ?



ОБРАТИТЕ ВНИМАНИЕ НА ПОРТРЕТ ГЕРОЯ В ПРАВОМ ВЕРХНЕМ УГЛУ. ПРИ НЕКОТОРЫХ ОБСТОЯТЕЛЬСТВАХ ПРИДЕТСЯ НАЦЕЛИВАТЬ НА СЕБЯ РАЗНЫЕ ПРЕДМЕТЫ.

ВАЛЬДО ТО И ДЕЛО ПОСЕЩАЮТ ВИДЕНИЯ С УЧАСТИЕМ ЛЕОНАРДО И КОРОЛЯ ФРАНЦИИ. ГОВОРЯТ ОНИ, РАЗУМЕЕТСЯ, О МАНУСКРИПТЕ. ТАКОЙ ВОТ ДВИГАТЕЛЬ СЮЖЕТА.



Слабнуть каналы воды из такой капризной реки, как Дуэра, и спроектировать все эти системы каналов – дело непростое.

АЛЬТЕРНАТИВА

ХУЖЕ, ЧЕМ



«Путешествие на луну»

ЛУЧШЕ, ЧЕМ



«Код да Винчи»



Как сварить розовую воду? Или подделать золотой? Ручная работа тоже может быть интересной.

с мамзель Бабу. Она появляется в какой-то момент рядом с портретом главного героя, постепенно ее изображение приближается к Вальдо (если действовать верно), наконец мы

видим их обнимающимися. Однако на портрете явно заготовлено место под кого-то третьего, которого там нет. Кто бы это мог быть? Неужели... Сатурнин? К чему бы это?

Пожалуй, сейчас и не угадаешь. Разработчики явно хотели, чтобы шумиха вокруг «другого да Винчи» помогла им продать игру, а потому, видимо, तोпились закончить ее к известному

сроку. Из-за этого в сюжете образовались спешно залатанные «дыры».

НАПЕРЕКОР СТИХИЯМ

Но играть все равно интересно, особенно тем, кто и в жизни любит работать руками. Что будет, если в водяную мельницу засыпать муку? А если в нее же закинуть старые тряпки? Как сварить розовую воду? Или подделать золотой?

Именно ради таких манипуляций ты не пройди игру снова, даже если в последний игровой день вдруг окажется, что выбранная последовательность действий заводит в тупик. Остается только надеяться, что следующую «тематическую» игру Kheops Studio не станут насильно привязывать к какой-нибудь дате и доделают в полном объеме, как «Путешествие на луну». ■

Мышкин труд

К сожалению, поиски потерянной рукописи неоправданно нагружают мышку и правый указательный палец. Во-первых, игра все еще эксплуатирует псевдо-трехмерность, как в Myst IV, где камера перемещается между фиксированными объемными видами. Потом. Получение каждого нового предмета – утомительнейшая серия «кликов». Судите сами. Чтобы сделать лист бумаги, надо: поднять пресс, вынуть лоток, открыть его, найти в «карманах» героя бумажную массу, положить ее в лоток, закрыть, задвинуть его, нажать на пресс, поднять пресс, снова достать лоток, открыть и вынуть лист. Уф! Дюжина движений ради одной бумажки, а игроку их понадобится много.



А ВОТ И ЗАГОВОРЩИКИ В БАЛАХОНАХ. ПОДРАБАТЫВАЮТ СТАТИСТАМИ В ПЕРЕРЫВАХ МЕЖДУ СЪЕМКАМИ «КОДА ДА ВИНЧИ».



Все много, как предположили, и даже лучше.



В ПОИСКАХ ТАИНСТВЕННОЙ РУКОПИСИ ПРИДЕТСЯ И ПОД ВОДУ СЛАЗИТЬ.



Автор:
Александр Куляев
stark.eddard@rolemancer.ru



ПЛАТФОРМА:	PC
ЖАНР:	adventure
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Lighthouse Interactive / The Adventure Company
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	«Акелла»
РАЗРАБОТЧИК:	Wicked Studios
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	1
ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:	PC

ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:
P3 1 Гц, 512 Мбайт RAM, видеокарта 16 Мбайт

ОНЛАЙН:
<http://www.akella.com/ru/games/keepsake>

Keepsake

Очень часто у молодых команд получается то, что не всегда удается опытным «игроделам». Adventure – самый благодарный жанр для дебютов.

Последние несколько лет приключенческий жанр медленно, но верно оживает. Пока еще рано говорить, что кризис позади, но выкарабкаться из него можно. В чем спасение? Не скупиться на экшн, покорпеть над сюжетом и выпустить игру на всех мыслимых платформах. Останется ли место для приключений, в которых главное – головоломки? Большой вопрос. Но, как бы то ни было, такие игры появляются и, похоже, находят своего покупателя. Самый свежий проект – Keepsake, разработан молодой канадской компанией Wicked Studios. Что характерно, первый блин не вышел комом. Но обо всем по порядку. Сюжет незамысловат, хотя и в меру увлекателен. Главная героиня отправляется на учебу в школу магии Драгонвейл. Помимо вполне понятного желания получить высшее магическое образование, Лидия (именно так ее зовут) мечтала встретиться с подругой детства, Селестой, дочерью директора Драгонвейла. Но не все так просто: академия встречает героиню плотно закрытыми воротами. Быстренько решив первую головоломку и пробравшись внутрь, Лидия, к своему удивлению, обнаруживает лишь пустые холлы и ауди-

ВЕРДИКТ

НАША ОЦЕНКА:



7.0

Наше резюме:

Неплохое приключение порадует игроков, всегда мечтавших учиться в магической школе. Не Хогвартс, но тоже неплохо.

тории. Ни шумной ватаги учеников, ни строгих и требовательных преподавателей. Только подаренная Селесте в детстве кукла и необычный спутник – Зак, дракон в облике волка. Попутчик подобрался что надо: страдающий боязнью высоты то ли волк, то ли дракон знакомит нас со школой и странными механизмами, которыми местное учебное заведение напичкано до отказа. В общем, не нужно быть семи пядей во лбу, чтобы догадаться, что за происходящим безобразием скрывается какая-то Тайна, разгадать которую и придется главной героине. С вашей помощью, разумеется. Хлеб и соль игрового процесса Keepsake – головоломки. Одни попроще, другие посложнее, но вы всегда можете воспользоваться подсказками, которые любого игрока умело



НЕКОТОРЫЕ ЛОКАЦИИ ОСОБЕННО ХОРОШИ. НАПРИМЕР, ХОЛЛ АКАДЕМИИ.

подведет к решению задачи. Ближе к концу сложность задачек возрастает, но подсказки всегда под рукой. К слову, большая часть головоломок, так или иначе, связана с механизмами. Такой вот Myst получается. Геймплей и сюжет сдобрены вполне приличной графикой, любовно прорисованными локациями и стильными заставками. Припишите к этому списку неплохой саундтрек – получите радужную картину, которую, к сожалению, портят отдельные недостатки, например, продолжительные и скучные забеги по пустым коридорам волшебной академии. ■

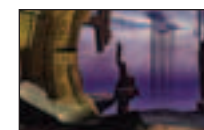
АЛЬТЕРНАТИВА

ХУЖЕ, ЧЕМ



Syberia

НА УРОВНЕ



Uru: Ages Beyond Myst

Преимущества локализации

Одна из главных претензий западных игроков к Keepsake – крайне неудачная озвучка с плохо подобранными голосами и недостоверной игрой актеров. Сложно ожидать чего-либо другого от дебютного проекта канадской студии. К счастью, локализация от «Акеллы» превосходит оригинал.



КНУТ И ПРЯНИК



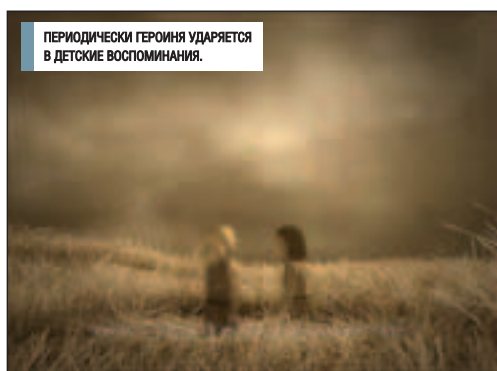
Плюсы:

Достойная графика, интересные головоломки и отличная система подсказок. Добавьте любопытный сюжет и поймете, чем сильна игра.



Минусы:

Уровни – простая декорация, их много, а карта не всегда помогает сообразить, где находишься.



ПЕРИОДИЧЕСКИ ГЕРОИНЯ УДАРЕТСЯ В ДЕТСКИЕ ВОСПОМИНАНИЯ.



БЕГОТНЯ ПО ЛЕСТНИЦАМ И ДВОРИКАМ АКАДЕМИИ ИЗЯДНО УТОМЛЯЕТ.



Автор:
Виталий «ExVirgin» Пчелкин
admin@awnews.ru



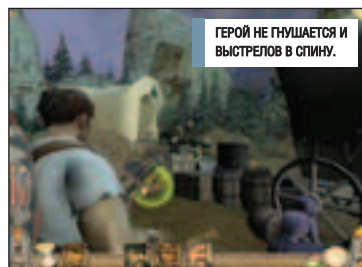
Desperados 2: Cooper's Revenge

Успех Desperados: Wanted Dead or Alive означал лишь одно: продолжению быть.

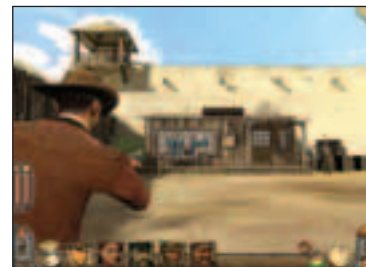
Первая часть была беззастенчивым клоном Commandos в декорациях Дикого Запада, но на фоне дефицита схожих проектов пришла ко двору. Для продолжения же разработчики приготовили внушительную бомбу. Отвернувшись от своего прямого конкурента, они заявили: «Мы пойдем другим путем». Затем случилось страшное. Решив поразить весь игровой мир совершенно новым графическим движком, создатели забыли простое правило – победную комбинацию не меняют. Но они рискнули. И... проиграли. Да, графика приятно радует глаз. Качественно проработаны не только модели основных персонажей, но и массовки врагов, а детализация текстур позволяет разглядеть любой уголок уровня. Смерть противника смотрится весьма естественно. Непосредственно перед кончиной несчастные даже стонут. Мило, но и тут не все ладно:

западающие полигоны, проваливающиеся сквозь стены части моделей и возможность постоять внутри своего напарника.

К сожалению, разработчикам нечем похвастаться и в плане оригинальности миссий. Уже успевшие изрядно надоесть голливудские штампы, бесконечные спасения из плена напарников (6 раз), поиски писем (2 раза) и разбор завалов (2 раза) свидетельствуют об отсутствии в компании сценаристов с фантазией. Частичное воспроизведение местности из первой части только подтверждает этот факт. Игра для любителей поломать голову превратилась в бессмысленный action. Если в первой серии беспрестанная стрельба ограничивалась скорым перегревом оружия и долгой перезарядкой, то в сиквеле от этой идеи отказались. Для пущей верности по всей карте раскидали горы боеприпасов. Последней каплей



ГЕРОЙ НЕ ГНУШАЕТСЯ И
ВЫСТРЕЛОВ В СПИНУ.



стал режим от третьего лица. Разве кого-то волнует, что все тактические уловки можно выбросить вместе с командой персонажей из предыдущей части игры? Ведь появился новый главный герой, одноглазый, как Кутузов, и столь же популярный в народе. Бомб у него предостаточно, он метко стреляет из револьвера, а также мастерски обращается со снайперской винтовкой. Ботов много, и все они с «высокосовершенным» AI. С другой стороны, игра стала проще и нам больше не придется рвать волосы, переживая из-за непроходимых моментов. В общем, можно еще долго рассуждать на тему «если бы ...», но особого смысла в этом нет. Издатель получил прибыль, рядовые потребители – неплохой вестерн, который, скорее всего, найдет большую аудиторию, нежели первая часть, а преданные поклонники жанра остались ни с чем. ■



Удивительное рядом

Порой игра просто ставит в тупик. Индейцы, выстроившиеся перед обозом, смиренно ожидают своей участи, пока игрок спокойно уничтожает их соплеменников. Солдаты тупо мнут под обстрелом газовых бомб... Печальное зрелище.



КНУТ И ПРЯНИК



Плюсы:

Удачный переход от спрайтов к трехмерной графике, включая модный ragdoll. Качественная фоновая музыка в духе классического вестерна.



Минусы:

Режим от третьего лица отменяет необходимость в какой-либо тактике. Заторможенный AI портит первоначальное хорошее впечатление.

ВЕРДИКТ

НАША ОЦЕНКА:

★★★★★☆☆

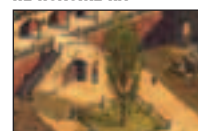
6.5

Наше резюме:

Жанровые эксперименты не пошли игре на пользу. Красивее, но проще – девиз создателей.

АЛЬТЕРНАТИВА

НЕ ПОХОЖЕ НА

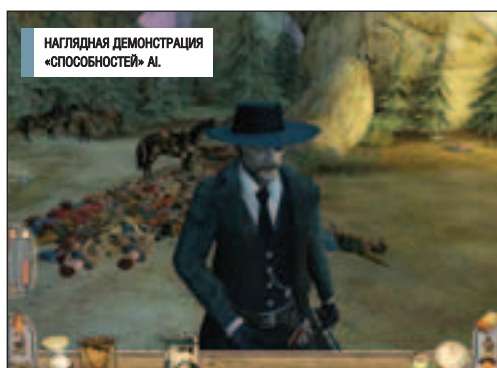


Desperados: Wanted Dead or Alive

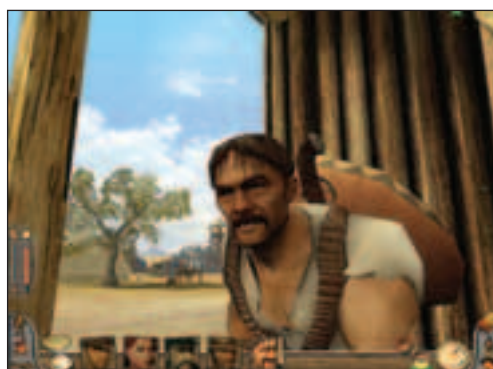
ХУЖЕ, ЧЕМ



Commandos: Strike Force



НАГЛЯДНАЯ ДЕМОНСТРАЦИЯ
«СПОСОБНОСТЕЙ» AI.



ДЕВУШКА В КРАСНОМ,
ТЫ ТАК ПРЕКРАСНА!



Автор:
Иван «K.Night» Хаустов
haustov@gameland.ru



■ ПЛАТФОРМА:	PlayStation 2, Xbox
■ ЖАНР:	sport
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Midway Games
■ РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:	не объявлен
■ РАЗРАБОТЧИК:	Midway Amusement Games
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	до 4
■ ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:	PlayStation 2

■ ОНЛАЙН:
<http://www.nbaballers.com>

NBA Ballers: Phenom

Нам предлагают испытать все тяготы и лишения «подающего надежды уличного игрока». Пентхаусы и «Альфа Ромео» – это только начало!



А ведь неспроста заинтересовались крупные издатели дворовым спортом, при правильном подходе он принесет миллионы. Сверкающие на чемпионатах мира и в национальных лигах звезды столь же далеки от простых смертных, как и их собратья на небосклоне. Зато улица – со своими законами, удачами и амбициями – близка и понятна любому тинейджеру. Вот и поигрывают крупные компании на наших с вами слабостях. Дескать, не станешь звездой NBA, так хоть попробуй, каково добиваться этого. Глядишь, и виртуальные успехи выльются со временем во что-то большее.

Чтобы быстрее породниться со своим альтер-эго, мы создадим его самостоятельно. Внешность, прическа, одежда, даже умения, как в заправской RPG, поддаются настройке. Выбираем имечко позористей, чтобы у комментатора язык в узел завязался выкрикивать его после каждого нашего броска. И вперед – к по-

бедам и материальным ценностям! Уже совсем скоро мы будем особняки менять как перчатки, что уж говорить о машинах и игровых площадках! Одна незадача: кроме эстетического удовольствия – пользы от этого ни на грош.

ПОРА ДЕЛАТЬ КАРЬЕРУ!

На время игры NBA Ballers: Phenom предлагает озаботиться одной нехитрой задачей. Дружок вашего красавца-спортсмена ни с того ни с сего заимел выгодный контракт со спонсорской фирмой; а ваш герой тем временем безмятежно дрых в его машине. Естественно, вы считаете, что этот контракт должен быть вашим! А тут еще и девушку любимую злодей-дружок сманил... Чтобы отомстить неблагодарным, а заодно и повысить самооценку, нам кровь из носу надо выиграть миллион долларов на крупном турнире NBA Finals в Лос-Анджелесе. А после – хоть трава не расти. Для режима карьеры разработчики отсняли и озвучили множество впол-

ВЕРДИКТ

НАША ОЦЕНКА:



7.0

Наше резюме:

Всем ценителям стритбола посвящается! Да и всем остальным также не повредит.

не приличных роликов на движке и даже предоставили в пользование небольшое игровое пространство для разного рода безделья. Теперь, направившись в торговый район Лос-Анджелеса, вы вольны немного побегать по микрорайону, выполнить парочку не шибко оригинальных квестов да сыграть в мини-игры. Они иногда связаны с баскетболом (интеллектуальная тематическая викторина), а порой никакого отношения к нему не имеют (помывка авто с прекрасными дамами под ритмичное нажатие кнопок в духе Dance Dance Revolution). А хотите – отоваривайтесь в соседнем магазине или исполните несколько па с симпатичной девушкой прямо на улице. Вот только ужасная камера никак не дает получить от этого удовольствие.

ИЗВЕСТНЫЙ РЕПЕР И ЗВЕЗДА «ДВОЙНОГО ФОРСАЖА» ЛУДКРИС НЕ ТОЛЬКО ЗАПИСАЛ ПЕСЕНКУ ДЛЯ САУНДТРЕКА, НО И СЫГРАЛ В ИГРЕ САМОГО СЕБЯ.



А что у вас по географии?

Как известно, Лос-Анджелес – город большой. А вы – в этом городе человек новый. Поэтому между районами L.A.X., Venice Beach, Hollywood и Beverly Hills предстоит перемещаться с помощью нового КПК (иначе заблудитесь). Правда, чтобы просто потренироваться аж на 30 локациях (включая Академию Ян Минга в Китае), КПК не нужен.

Сиквел или нет?

В 2004 году в свет вышла игра NBA Ballers (PS2, Xbox, GC). Тепло принятая и прессой, и игроками, она разошлась совокупным тиражом около полумиллиона экземпляров и была переиздана Sony для своей консоли в серии Greatest Hits. NBA Ballers: Phenom продолжает и развивает славные начинания предшественницы. Тут вам и сюжетное развитие игрока, и свежие режимы. Правда, одежды и прочей атрибутики почти не прибавилось.



ГОЛЛИВУД, ФАБРИКА ГРЕЗ. ГДЕ, КАК НЕ ЗДЕСЬ, МОЖНО СДЕЛАТЬ БЛЕСТЯЩУЮ КАРЬЕРУ БАСКЕТБОЛИСТА ИЛИ ОКОНЧАТЕЛЬНО ОПУСТИТЬСЯ НА ДНО...



ДОБЫТЬ СВЯЩЕННЫЙ МИЛЛИОН ДОЛЛАРОВ – ШТУКА НЕ ПРОСТАЯ. В КАКОЙ-ТО СТЕПЕНИ ДАЖЕ ОПАСНАЯ – ЗА ГОЛОВЕЙ НЕ УСПЕДИШЬ, И ВСЕ, СМЕСТИЛИСЬ... АКЦЕНТЫ.



Все действие на площадке можно коротко охарактеризовать как «гуманный файтинг с корзиной и мячиком».

Но не вечно же нам по дворам шастать, заглянем на турниры? На выбор – соревнования уровня Entertainment и NBA. Зарекомендуем себя в первых – нас возьмет под крыло сам Лудакрис: научит бизнесу, жизни и сделает антрепренером. За этим страшным словом скрывается возможность устраивать званные вечера для известных людей с демонстрациями своих игровых или, внимание, рэперских способностей!

СИДИМ В ЗАПАСЕ?

Стремительный карьерный рост просто невозможен без должной тренировки. Вызываем на сражение легендарных баскетболистов и даже мэзкотов команд! Все действие на площадке можно коротко охарактеризовать как «гуманный файтинг с корзиной и мячиком». Судите сами: вы вольны выбрать один из вариантов соперничества: один на один; трое – каждый за себя; двое на двое. Затем (в первых двух случаях – на половине площадки, в последнем – на всей) мы должны первыми наб-

рать определенное число очков, попутно мешая сделать то же сопернику. Набранные очки – та же самая линейка жизни в играх-единоборствах. Соревнование идет до двух побед. Что-то большее говорить о правилах – бессмысленно, ибо любой аспект поддается тонкой настройке. Отдельно отмечу совершенно неудобоваримое переключение между игроками в режиме двое на двое, оно повешено на правый аналоговый джойстик...

Совсем как в файтинге, вы можете бездумно «выстреливать» комбинациями клавиш, а игрок на экране будет вытворять разные «спецприемы», то есть, трюки: пропустит мяч между ногами соперника или даже запрыгнет тому на спину и оттуда потянется к кольцу. А если оплошаете или упустите момент – тут уж как повезет. Реализация таких «моментов» – один из важнейших шагов к победе, поэтому рано или поздно придется разучить старые и открыть новые трюки. Увы, «старые» – слишком точно сказано: со

времен оригинальной NBA Ballers двухлетней давности движения мало изменились. Как бы то ни было, действие, разыгрываемое на площадке мужчинами в трусах, доставляет немалое удовольствие хотя бы своим разнообразием и, что немаловажно, задором. Аркадный дух вовсе не портит впечатление, а, наоборот, забавляет.

Кроме состязаний с живым соперником, можно посоревноваться в меткости с... движущимися по площадке кружочками, на которых написаны цифры. Чем больше очков вы заработаете, бросая мяч в корзину с этих самых кружочков, тем лучше. К сожалению, лывиную долю достоинств игры махом сдувают одни только монструозные экраны загрузки. Я так думаю, обладателям «Спектрумов» будет что вспомнить, а вот нетерпеливым гражданам рекомендуется запастись успокоительными – надпись «Loading» вы будете видеть даже во сне. Что и говорить, выбор формы лица или фигуры игрока требует немедленной подгруз-

АЛЬТЕРНАТИВА

РАЗНООБРАЗНЕЕ



NBA Ballers

В ДВУХ ШАГАХ ОТ



NBA Street V3

ки данных, каковая занимает до 30-40 секунд! Вся редакция «Страны Игр» тешит себя надеждой, что это безобразие подстроено не из одной только вредности разработчиков, а исключительно по контракту с музыкальными компаниями, наделившими игру великолепным саундтреком. А что? Немножко поиграли – послушайте и музыку! Тем более что большинство композиций (преимущественно, само собой, рэп и хип-хоп) записаны эксклюзивно для NBA Ballers: Phenom. ■





Mario & Luigi: Partners in Time



Автор:
Red Cat
chaosman@yandex.ru



Злобные инопланетяне задумали поработить Грибное Королевство! Марио и Луиджи снова выходят на тропу войны...

Классические японские RPG у многих давно и прочно ассоциируются с миром на пороге апокалипсиса, демоническими суперзлодеями и мрачным главным героем, страдающим частичной или полной потерей памяти. Однако у Nintendo, похоже, сформировался свой собственный образ идеальной ролевой игры. Каков он, вы можете узнать (если, конечно, не знали до сих пор), познакомившись с Mario & Luigi: Partners in Time – продолжением популярной Mario & Luigi: Superstar Saga для GBA.

ПРИНЦЕССЫ, ЖАБЫ И ГРИБЫ

Вместо эпической саги о предотвращении конца света – цирковое представление с участием молодого Баузера, поганкоподобных пришельцев, сумасшедшего профессора и, конечно же, Марио и Луиджи. Не обошлось и без принцесс. Одну из них, как всег-

да, похитят, а вот других... Впрочем, с принцессами предлагаем вам разобраться самостоятельно. Времени для этого предостаточно. Впереди – длительное путешествие, в ходе которого предстоит посетить множество ярких, битком набитых секретами и головоломками миров. Именно они, а также традиционный для игр от Nintendo юмор и интересная боевая система, становятся главными козырями Partners in Time, с легкостью восполняя отсутствие амнезии у протагонистов и нехватку драматических нот в сценарии.

БОЙЦОВСКИЕ КАЧЕСТВА

Главное изменение, по сравнению с Superstar Saga, – основных действующих лиц теперь не двое, а четверо (по одной кнопке на каждого). К взрослым Марио и Луиджи присоединились их детсадовские «версии», прибывшие прямоком из прошлого с

твердым намерением погеройствовать от души. Малыши заметно слабее самих себя взрослых (и усатых), и изрядную часть пути вообще проведут на шеях (в буквальном смысле) у своих «нянек». Но не думайте, будто нежный возраст – помеха настоящему подвигам. Юные дарования способны на многое! Именно малыши – главные специалисты по молотам. Кроме того, дети умеют выкапывать бобы (пригодятся в будущем), пролезать под решетками и проникать в самые узкие двери и коридоры. А маленький Марио, если хлебнет воды, превращается в миниатюрную пожарную машину – этот талант поможет во многих, казалось бы, безвыходных положениях. Но и старшее поколение не лыком шито! Без усачей не обойтись там, где необходимо прыгнуть подальше и повыше. Опять же, в сражениях от «стариков» пользы заметно больше. Кстати о сражениях. Они пошаговые и одновременно требуют как умения продумывать действия на ход-два

ПЛАТФОРМА:	Nintendo DS
ЖАНР:	RPG
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Nintendo
РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:	«Новый Диск»
РАЗРАБОТЧИК:	Alphadream
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	1
ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:	Nintendo DS

ОНЛАЙН:
<http://ml.nintendods.com/launch/index.html>

Редакция благодарит интернет-магазин «Мариошоп» (<http://www.marioshop.ru>) за помощь в подготовке материала.

ВЕРДИКТ

НАША ОЦЕНКА:



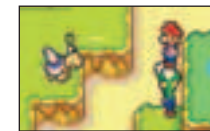
8.5

Наше резюме:

Игра не только для тех, кто без ума от Марио и Луиджи, но и для всех поклонников хороших RPG.

АЛЬТЕРНАТИВА

НЕ ХУЖЕ, ЧЕМ



Mario & Luigi: Superstar Saga

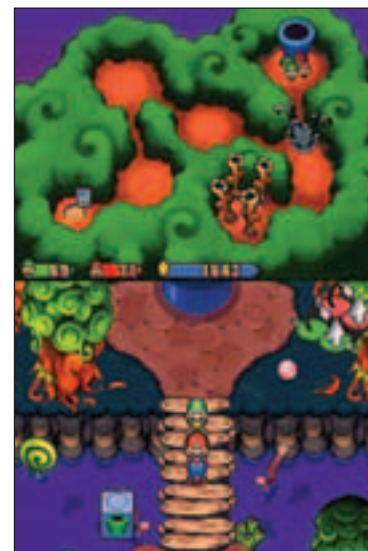
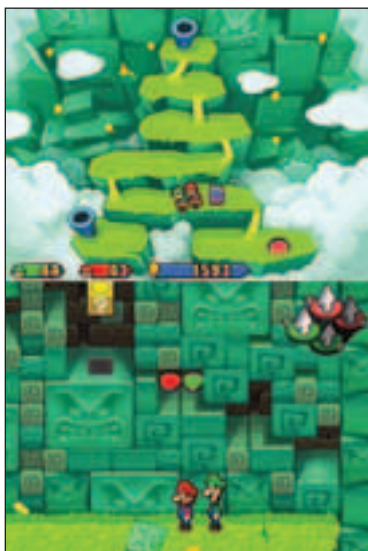
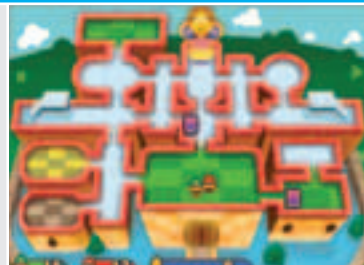
НЕ ПОХОЖЕ НА



Lost Magic

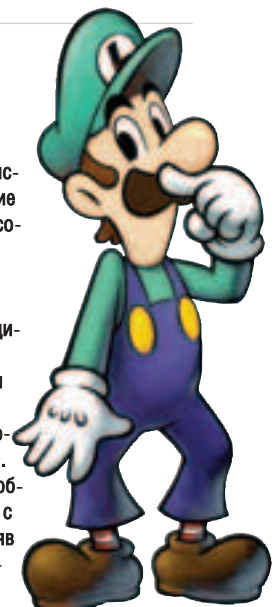
Карта для путешественников

По уже сложившейся на DS традиции, верхний экран отведен под карту местности. Карта «с секретом» – она показывает, в каком помещении/зоне находятся персонажи, но не отслеживает их передвижения внутри указанной зоны. Ход со стороны разработчиков несколько странный, но, к счастью, в игре это не слишком мешает.



По одежке встречают

Как и во всякой RPG, игрок должен уделять пристальное внимание экипировке персонажей, прежде всего, одежде и значкам. Первая заменяет традиционную «броню», тогда как значки наделяют своих обладателей особыми талантами. Например, способностью сбежать с поля боя, потеряв минимум наличных денег.





Яркие миры и интересная боевая система становятся главными козырями Partners in Time.

вперед, так и быстро отдавать приказы усатым командос. В бою кнопки А, В, Х и Y закреплены за активными бойцами вашей команды, по одной на каждого. В зависимости от обстоятельств одна и та же клавиша позволяет указанному персону

не только нападать, но и уклоняться от вражеских выпадов, а также задействовать командные (и более разрушительные) атаки. Теоретически, при хорошей реакции и должной сноровке в Partners in Time даже сложнейшие бои с финальными

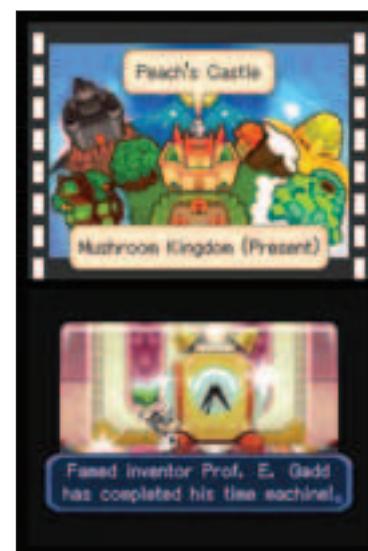
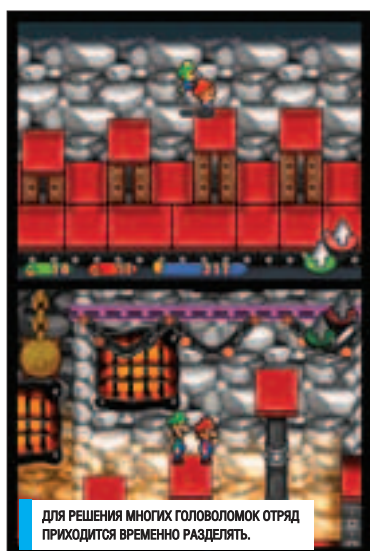
боссами можно выиграть, не понеся никакого урона. Правда, для достижения подобного результата придется ОЧЕНЬ постараться и продемонстрировать настоящие ЧУДЕСА ловкости. Когда есть риск, что столкновение с противником закон-

чится не в вашу пользу, стоит задуматься об отступлении. Увы, в Partners in Time досрочно покинуть окопы (и то не всегда) могут только толстосумы. Те же, у кого с золотыми монетами напряг, вынуждены стоять до победного конца либо погибнуть смертью храбрых под ударами марсианских поганок. Такой вариант вас не устраивает? Есть и другой: заранее позаботиться о соответствующей экипировке (подробнее об этом – во врезке).

Partners in Time – один из немногих проектов для DS, где возможности сенсорного экрана практически не используются (за исключением одного-единственного случая). Решение, как выяснилось, очень мудрое. Учитывая стремительность сражений, попытка продублировать стандартные клавиши стилусом едва ли имела бы успех, а вот головной боли игрокам наверняка прибавилось бы.

Три степени воздействия

Атаки можно условно разделить на три основные категории: стандартный прыжок (один из братьев прыгает на голову противнику) – самая распространенная. Однако некоторые монстры защищены колючками или чем-нибудь подобным, и на их голову не больно-то попрыгаешь. Атака молотками (только для «младших» версий Марио и Луиджи) становится доступной несколько позже, зато действенна против большинства видов вражеской брони и почти бесполезна против летающих врагов. Наконец, так называемые Bros. Items позволяют нападать на супостатов силой всей команды одновременно, закидывая недругов огнем, черепашьими панцирями или яйцами.



Есть пути назад!

Пропустив в спешке что-нибудь ценное, не расстраивайтесь – на уровни всегда можно вернуться из королевского дворца. Нужно лишь снова прыгнуть в один из порталов. Не забудьте об этом, когда ваши герои получат очередную порцию специальных умений! Некоторые из них позволят добраться до ранее недоступных (например, под землей) предметов.



Всезнайка-чемодан

Как и во всякой ролевой игре, в Partners in Time не обошлось без персонажа-советчика, готового в любой момент проинструктировать вас, что и как делать дальше. В данном случае в роли виртуального помощника выступает говорящий чемодан, изобретенный профессором. Этот же чемодан служит хранилищем для денег и предметов.



В МИРНОЕ ВРЕМЯ

Перемещения во времени и между мирами осуществляются через специальные воронки-порталы. По мере развития событий их становится все больше и больше – только успевай проверять, куда ведет очередная пространственно-временная аномалия. Среди прочего предстоит посетить замок Баузера, остров Йоши и даже инопланетный космический корабль. Собственно уровни, как пра-

вило, разделены на несколько частей, связанных между собой специальными лифтами. Ну а чтобы запустить лифт, нужны усилия всей команды, иначе механизм не сработает. Разумеется, в финале каждого этапа вас поджидает в меру злобный босс, так что не пренебрегайте сейвпойнтами, сохраняйтесь почаще. И еще один совет: не сквалыжничайте, при каждом удобном случае закупайте все необходимое

(главным образом, медикаменты) в магазинчиках Грибного Королевства. Иначе рискуете в разгар ожесточенной потасовки остаться без грибов и панцирей. Согласитесь, перспектива не из приятных.

ТЕХНИЧЕСКИЙ ВОПРОС

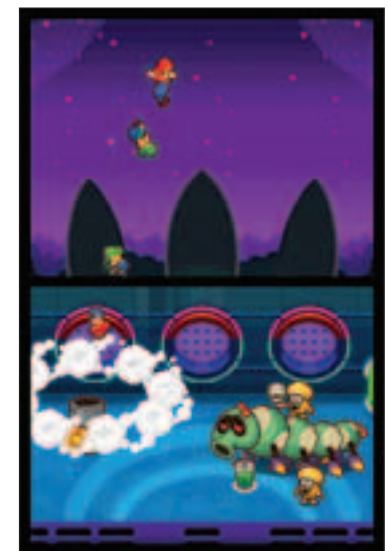
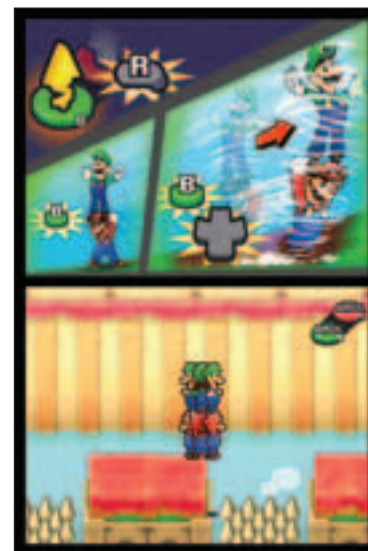
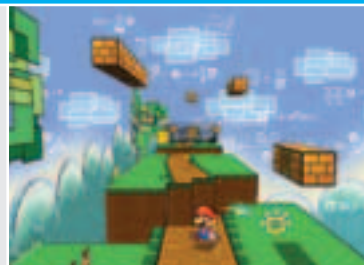
Графика Partners in Time мила и симпатична, но и только. Строго говоря, последнее творение AlphaDream больше напоминает очередной проект для GBA, в то время как возможности DS (не столь уж и скромные, если судить по играм вроде Metroid Prime Hunters) почти не используются. С другой стороны, увлеклись изгнанием пришельцев из Грибного Королевства, на визуальные недочеты перестаешь обращать внимание сразу после окончания вступительного ролика. Недовольство выразят разве что бывалые «мариофобы», для которых детский облик и клоунские ужимки персона-

жей так и останутся костью в горле. Про озвучку диалогов, разумеется, никто и не вспомнил (не считая нескольких реплик главных героев), ограничились визгом, писком и рычанием. Музыка же, хоть и выдержана в лучших традициях Mario-игр, все-таки нудновата и быстро приедается – особенно те мелодии, что звучат во время сражений. А их-то, между прочим, и приходится слушать особенно часто.

Поклонникам Mario & Luigi: Superstar Saga и великолепных Paper Mario очередной RPG-эксперимент Nintendo можно рекомендовать с закрытыми глазами – наверняка понравится! Тем же, кто к Марио и всем его принцессам относится настороженно, а также всем поклонникам высренних историй и любовных драм, мы от знакомства с Partners in Time настоятельно рекомендуем воздержаться. Что, впрочем, ни на грамм не умаляет достоинств игры! ■

Интересующимся на заметку

Если Partners in Time вам понравилась и вы жаждете познакомиться с ее ближайшими родственниками, обратите внимание на великолепную Paper Mario: The Thousand-Year Door для GameCube и ее продолжение, Super Paper Mario (выйдет в конце года). И не забудьте о многократно упомянутой Mario & Luigi: Superstar Saga!



ЭНЦИКЛОПЕДИЯ

GamePost

Незаменимый
помощник
при выборе
игры



Описание:

Основанная на классическом фильме 1972 года, The Godfather, эта игра погрузит вас в опасный мир мафии. Создайте своего персонажа и проживите вместе с ним 10 лет – с 1945 по 1955 год – в семье Корлеоне. Вас ждут геймплей в стиле GTA, новая сюжетная линия и озвучка от актеров фильма, включая Марлона Брандо.

The Godfather

Жанр:

\$69.99

Action



Описание:

Это онлайн игра. В нее можно будет играть только по интернету. Игра имеет уникальный одноразовый ключ регистрации, который можно использовать для создания только одного аккаунта доступа, по причине сложности проверки такого ключа игра не подлжит обмену или возврату.

Guild Wars: Factions (EURO)

Жанр:

\$69.99

RPG



Описание:

Безумно красивая, традиционно нелинейная и невероятно реалистичная – The Elder Scrolls IV: Oblivion являет собой эталон для последующих ролевых игр. Более 1000 NPC, каждый с полноценной озвучкой и анимацией, населяют огромный мир Oblivion – они живут своими жизнями 24 часа 7 дней в неделю, едят, спят, работают.

Elder Scrolls IV Oblivion
Collector's Edition

Жанр:

\$79.99

Role Playing

САМАЯ ПОЛНАЯ ИНФОРМАЦИЯ ОБ ИГРАХ

- * Огромное количество скриншотов
- * Исчерпывающие описания
- * Возможность посмотреть внутренности коробок

Играй
просто!
GamePost



Тел.: (495) 780-8825
Факс.: (495) 780-8824

www.gamepost.ru





Автор:
Red Cat
chaosman@yandex.ru



■ ПЛАТФОРМА:	PlayStation 2
■ ЖАНР:	action/RPG
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Square Enix
■ РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:	«1С»
■ РАЗРАБОТЧИК:	Square Enix
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	1
■ ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:	PlayStation 2

■ ОНЛАЙН:
<http://na.square-enix.com/games/kingdomhearts>

Kingdom Hearts 2



Герои Square Enix и Disney начинают новую беспощадную войну за наши сердца. Ее исход нетрудно предугадать.

Когда несколько лет назад Squaresoft объявила о совместном с корпорацией Disney проекте, многие сомневались в успехе подобного замысла. И правда – как могут говорящие зверушки из детских мультфильмов вписаться в сценарий полномасштабной RPG, где всерьез затрагиваются вопросы, что есть добро и зло, любовь и ненависть? Оказалось, могут и вполне успешно. Первая часть Kingdom Hearts стала настоящей сенсацией 2002 года для игроков и

большим коммерческим успехом для своих создателей. Что и предопределило появление двух продолжений – противоречивой Kingdom Hearts: Chain of Memories для GBA, и Kingdom Hearts 2 для PS2, нашей сегодняшней гостьи.

ОПАСНЫЕ СВЯЗИ

Карманная Chain of Memories упомянута не зря. Если вы пропустили ее, но играли в оригинал, есть немалый риск запутаться в сюжетных хитро-сплетениях Kingdom Hearts 2 и запо-

дозрить авторов в непоследовательности. Вступительный ролик, хотя и пытается вкратце пересказать предшествующие события, особой ясности не вносит и лишь еще больше запутает непосвященных. А уж когда дело дойдет до невероятно затянутого пролога, впору и вовсе растеряться. Вместо Соры, Дональда и Гуфи нам подсовывают незнакомого подростка по имени Роккас. Кто такой, откуда? Увы, чтобы получить исчерпывающие объяснения, придется

дождаться финала – в Square Enix еще не разучились как следует интриговать доверчивого пользователя. Печально, но диснеевская гвардия поистрепалась и уже не так сильно влияет на ход событий, хотя поначалу этого и не скажешь. Да, говорящие мыши, утки и собаки всех мастей присутствуют в изобилии, но их то и дело оттесняют на второй план разнообразные новобранцы. Особенно не повезло злодеям. Самых харизматичных, вроде Джафара и морской ведь-

Из Kingdom Hearts 2 получилась на удивление цельная, увлекательная и красивая сказка.

КНУТ И ПРЯНИК



Плюсы:

Увлекательный сюжет, множество новых миров и героев, неплохая графика, безупречный звук (как музыка, так и работа актеров), приемлемое управление.



Минусы:

Игра чересчур прямолинейна, ее сложность явно занижена, а боевая система слишком громоздка. Камера по-прежнему не всегда поспевает за персонажами.

Великая мышиная сила

В некоторых схватках с боссами, если Сора терпит поражение, ему на помощь приходит сам Микки Маус. Грозный мышонок способен на многое, благодаря невероятной скорости и прыгучести. Кроме того, король Микки весьма сведущ в магии – многие его заклинания могут поразить несколько противников одновременно.



НЕ ЗАБЫВАЙТЕ ИСКАТЬ СУНДУКИ! В НИХ ЛЕЖИТ НЕМАЛО ЦЕННОГО.



РОККАС, СОРА, ГУФИ, МИККИ МАУС, КАЙРИ, ДОНАЛЬД – ВСЯ КОМАНДА В БОРЕ. БЕССЕРДЕЧНЫМ ПРИДЕТСЯ НЕСЛАДКО!



ОКОЛО SAVE POINTS МОЖНО ПЕРЕДОХНУТЬ И ВОССТАНОВИТЬ ЗДОРОВЬЕ.

МНОГИЕ ЭПИЗОДЫ ПОЧТИ ДОСЛОВНО ПОВТОРЯЮТ ХОРОШО ЗНАКОМЫЕ СЦЕНЫ ИЗ МУЛЬТФИЛЬМОВ.



мы Урсулы, благополучно прикончили еще в первой части, а достойной замены не нашлось. Из-за нехватки подходящих кадров сценаристам даже пришлось кое-кого оживить – ведь на одном увальне Пите далеко не уедешь. Впрочем, так или иначе, время

мультяшных мастеров интриги прошло. Им на смену явились личности куда более суровые и амбициозные.

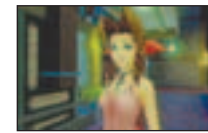
ЖИЗНЬ В ДВИЖЕНИИ

Первая война с Бессердечными (Heartless) разрушила связь между

мирами Kingdom Hearts. Поэтому волей-неволей нужно вновь седлать верный Gummi Ship и бороздить пространство в поисках надежных маршрутов и взлетно-посадочных площадок. Последних насчитывается примерно полтора десятка, включая

АЛЬТЕРНАТИВА

НЕ ХУЖЕ, ЧЕМ



Kingdom Hearts

НЕ ПОХОЖЕ НА



Dragon Quest: The Journey of the Cursed King



хорошо знакомые места (Аграба, Хэллоуин-Таун) и доселе неизведанные территории, вроде Порт Рояла («Пираты Карибского моря») и Замка Чудовища («Красавица и Чудовище»). Разумеется, мирно погулять по окрестностям вам никто не позволит. Силы Тьмы не сидели сложа руки и всюду успели «отметиться», не пощадив никого и ничего, в том числе и неприспугнутую твердыню короля Микки Мауса. Так что, где бы ни появились герои, времени у них всегда в обрез – только успевай громить полчища монстров, да разрушать бесчисленные коварные планы, один хитроумнее другого. Отдыхать некогда: события не стоят на месте, и заниматься чем-либо, с основной задачей не связанным, не просто сложно, но где-то и неуместно.

Гамми-разборки

Полеты на Gummi Ship многих раздражали в оригинале, но разработчики и не подумали от них избавиться. Наоборот, летать теперь приходится еще чаще, чем раньше, каждый раз уничтожая по пути тучи врагов. Но не пугайтесь – в Square Enix учли жалобы поклонников, так что нынче управлять несурзным корабликом куда удобнее, а перестрелки стали заметно интереснее и зрелищнее. Чем-то они уже напоминают классику – например, Panzer Dragoon. Кстати, вы по-прежнему можете сконструировать свое собственное судно, хотя особой необходимости в этом нет: количество и функциональность «заводских» моделей нареканий не вызывает.



СОСТАВ ОТРЯДА МОЖНО ИЗМЕНИТЬ КАК ЧЕРЕЗ МЕНЮ, ТАК И ПРЯМО ВО ВРЕМЯ БОЯ.



ПЕРЕДЕВШИВСЯ В КРАСНОЕ, СОРА СПОСОБЕН ТВОРИТЬ В БОЮ НАСТОЯЩИЕ ЧУДЕСА.

Стоп, снято!

Наконец-то авторы игры догадались, что правую аналоговую рукоятку можно использовать для управления камерой (раньше эта функция отводилась кнопкам R2 и L2). Но, позаботившись об одном, позабыли про другое: во второй части камера столь же охотно застревает в узких коридорах и упирается в стены, как и в первой.

ВЕРДИКТ

НАША ОЦЕНКА:



8.5

Наше резюме:

Отличное продолжение отличной игры. И хоть не все идеи разработчиков пришлись к месту, смертельным недостатком это не назовешь.

Поклон цензуре

Как нередко случается с японскими играми, до англоязычного рынка Kingdom Hearts 2 добралась, понеся ков-какие (слава богу, незначительные) потери. Например, зеленую кровь Гидры (один из боссов) заменили на черно-красный дым, пиратов Барбоссы уже нельзя поджечь заклинанием Fire, а их мушкетеры оборотились в неуклюжие арбалеты.

Явных поблажек две: разработчики руками Аида и его прихвостней организовали очередную серию турниров в мире Геркулеса (на этот раз гладиаторские бои происходят в загробном царстве). Да еще заставили искать вырванные страницы из книжки о Винни-Пухе, угодившей по недосмотру Мерлина в руки Бессердечных. Прохождение большей части уровней осуществляется по давно проверенной схеме. Сразу после прибытия на место происходит встреча с видным представителем коренного населения. Он-то и поведает вам о местных невзгодах и, возможно, захочет временно присоединиться к отряду. Дальнейшие действия очевидны: необходимо отыскать корень всех зол, а после учинить справедливый суд и жестокую распра-



ВРЕМЯ ОТ ВРЕМЕНИ НА ЭКРАНЕ ПОЯВЛЯЮТСЯ ПОДСКАЗКИ, ЧТО ДЕЛАТЬ ДАЛЬШЕ. НЕ ИГНОРИРУЙТЕ ИХ.

ву. Само собой, схватка с боссом (а то и двумя-тремя) является непременным пунктом культурной программы. Кстати, с боссами в частности и сражениями в целом создатели игры пошли на небольшую хитрость. С одной стороны, схватки стали заметно легче, чем в первой части (об этом читайте чуть ниже). С другой же, помимо основной задачи – уничтожить недруга – частенько приходится выполнять еще одну: защищать какого-нибудь вспомогательного персонажа, либо некий ключевой на данном отрезке повествования объект. Причем о второстепенной задаче в общей суматохе легко позабывать, особенно если вы чересчур увлеклись прелестями битвы. Результат такой забывчивости всегда печален: ненавистная всем формам жизни надпись «Game

Over» и необходимость начинать сражение с самого начала. Конечно, на первых порах подобная перспектива не очень пугает, но вот ближе к финалу, когда побоища с ключевыми противниками растягиваются на несколько этапов, лучше держать ухо востро.

КЛЮЧ К ПОБЕДЕ

Боевой системе досталась львиная доля нововведений, которые таки смогли проложить дорогу в Kingdom Hearts 2. И нельзя сказать, что прогресс пошел игре исключительно на пользу. Без сомнения, разработчики хотели добра, однако местами их старательность обернулась явным вредительством. На первый взгляд, все осталось по-старому. Вы напрямую управляете главным героем (обычно это Сора),

ОПОЗНАТЬ НЕКОТОРЫХ ПЕРСОНАЖЕЙ НЕ ТАКТО ЛЕГКО. УГАДАЕТЕ, КТО ЭТО?



МНОГИЕ ПЕРСОНАЖИ ОХОТНО ПОМОГУТ СОВЕТОМ И УКАЖУТ СЛЕДУЮЩУЮ ЦЕЛЬ ПУТЕШЕСТВИЯ.



ПЕРЕСТРЕЛКИ НА GUMMI SHIP СЕРЬЕЗНЫ КАК НИКОГДА – ДАЖЕ БОССЫ ПОЯВИЛИСЬ!



МНОГИЕ БОССЫ В KINGDOM HEARTS 2 ПИТАЮТ СЛАБОСТЬ К ПОЗЕРСТВУ И ДЕШЕВЫМ ЭФФЕКТАМ.



КЛАУД СТРАЙФ И СЕФИРОТ ВНОВЬ ПОЛУЧАТ ШАНС СКРЕСТИТЬ МЕЧИ.

Голос Сарумана

С актерским составом в Kingdom Hearts 2, как всегда, полный порядок – тут вам и Хэйли Джозел Осмент, и Джеймс Вудс, и другие известные личности. Что до новичков, то самым заметным среди них стал Кристофер Ли (Саруман в трилогии «Властелин Колец» и граф Дуку в «Звездных войнах») – ему досталась роль таинственного DiZ.



ЗАМОК ЧУДОВИЩА (ИЗ М/Ф «КРАСАВИЦА И ЧУДОВИЩЕ») НЕВЕЛИК, НО ВСЕ ТАК ЖЕ КРАСИВ И ТОРЖЕСТВЕННО МРАЧЕН.

тогда как действиями его соратников (например, Дональда и Гуфи) руководит бдительный и в меру глупый искусственный интеллект. Ваше влияние на товарищей по оружию дальше распределения экипировки и самых общих инструкций, как себя вести в конфликтных ситуациях, не распространяется – не положено! Сора – юноша чрезвычайно покладистый, и большая часть специальных приемов выполняется одной-единственной кнопкой. Далее многое зависит уже от конкретного врага, его характеристик и поведения. Неужели так просто? Ничего подобного! Где-то на втором-третьем часу наступает черед тех самых нововведений. И боевая система из чего-то примитивного и необременительного тут же вырастает в многоголикое чудо-юдо. Новшество за номером один – Reaction Commands, сердечный подарок от brutальной God of War. В сражении на экране то и дело загорают изображения нужной клавиши. Если успели вовремя нажать, сможете насладиться зрелищными трюками и существенно облегчите себе жизнь. В противном случае продолжите драться, пока не представится новая возможность. Новшество номер два – Drive Forms. Заполнение специальной полоски Drive Gauge позволяет Соре на короткое время превращаться в сверхсильного и невероятно быстрого бойца с двумя кейблейдами вместо одного. Наконец, чтобы окончательно отменить подозрения в скупости, на свет божий вытащили еще и Limits – суперприемы разной степени эффективности, которые можно выполнять вместе с кем-либо из приглашенных звезд (например, Геркулесом). Впечатляет? А теперь позвольте сообщить, что магия и предметы из первой части, равно как и summon-команды, никуда не делись. И пользоваться ими по-прежнему нужно в реальном времени, когда пули свистят над головой и враг наступает со всех сторон. Ничего не скажешь, очень подходящий момент для того, чтобы судорожно разби-

раться с премудростями игрового интерфейса! Выручает одно – повальная слабость, охватившая солдат неприятеля. В Kingdom Hearts 2 по-настоящему грозные противники встречаются реже, чем кенгуру в Заполярье, разве что пара-тройка боссов ближе к финалу окажет достойное сопротивление.

НЕ МУЛЬТФИЛЬМ, НО КРАСИВО!

Технически Kingdom Hearts 2 смотрится неплохо, но от предшественницы почти не отличается – по крайней мере, так кажется на первый взгляд. К моделям персонажей отнеслись чуть бережнее, так что герои заметно похорошели, перестав напоминать угловатых буратин. Спецэффекты и анимация и раньше были выполнены на «отлично», и сейчас хороши, не придется. С уровнями чуть хуже: они, как правило, невелики по размеру и несколько... безлюдны. Кое-где NPC днем с огнем не отыщешь. По нынешним меркам, бедновато, особенно если вспомнить последнюю серию Dragon Quest или посмотреть кадры из Final Fantasy XII. Хорошо, хоть масштабы потасовок заметно выросли: обычное дело, когда на экране вертится несколько десятков Бессердечных! Музыка же бесподобна! Пожалуй, мы имеем дело с одним из самых удачных игровых саундтреков за последнее время. Есть и знакомые мотивы, есть и совершенно новые. И ведь ни одну мелодию нельзя назвать скучной или неподходящей.

HAPPY END

Несмотря на ряд противоречий и мелких промахов, из Kingdom Hearts 2 получилась на удивление цельная, увлекательная и красивая сказка. В меру наивная, в меру смешная, отчасти философская, не лишенная пафоса и драматических ноток. Ее можно рекомендовать не только давним поклонникам Square Enix и Disney, но и всем, кто неравнодушен к хорошим ролевым играм с запутанной историей и непременно счастливым концом. ■



ДАЖЕ В ЧЕРНО-БЕЛЫХ МУЛЬТИКАХ БЫЛИ ЗЛОДЕИ. ДРАКИ НЕ ИЗБЕЖАТЬ!

ОБЗОР РУССКОЯЗЫЧНЫХ РЕЛИЗОВ ЗА ПОСЛЕДНИЕ ДВЕ НЕДЕЛИ

ДАЙДЖЕСТ

Победитель конкурса в номере 10 (211) – Сохненко Владимир (Владивосток).
Правильные ответы – Б (снукер) и А (Братя Лямбер).

КОНКУРС

Чтобы принять участие в розыгрыше одного из представленных дисков, вам необходимо правильно ответить на два вопроса.

1. Какая страна первой провела испытание ядерной бомбы?

1. США
2. Германия
3. СССР

2. Самая знаменитая театральная улица Нью-Йорка:

1. Пятая Авеню
2. Лексингтон
3. Бродвей

Ответы присылать по электронной почте con-test@gameland.ru или на почтовый адрес 101000, Москва, Главпочтамт, а/я 652, «Страна Игр» до 1 сентября. Не забудьте сделать на конверте пометку «Дайджест, 14/2006» и указать имя, фамилию, свой адрес с почтовым индексом.

ШОРОХ



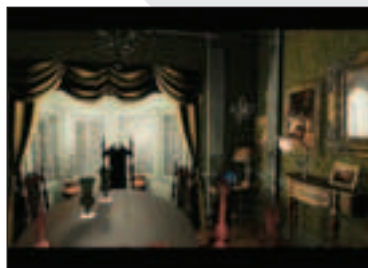
■ ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:	Scratches
■ ПЛАТФОРМА:	PC
■ ЖАНР:	adventure
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Got Game Entertainment
■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Play Ten/«Руссобит-М»
■ РАЗРАБОТЧИК:	Nucleosys
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	1

■ **ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:**
P4 1.7 ГГц, 256 Мбайт RAM, видеокарта 64 Мбайт

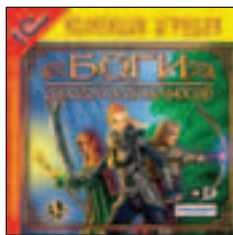
■ **ОНЛАЙН:**
<http://www.scratchesmystery.com>

РЕЗЮМЕ:

К потрясающей атмосфере и гениальной работе со звуком оригинальной игры добавились качественная озвучка и перевод.



БОГИ: ДОРОГА В БЕСКОНЕЧНОСТЬ



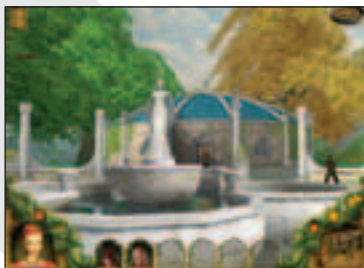
■ ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:	Gods: Lands of Infinity
■ ПЛАТФОРМА:	PC
■ ЖАНР:	RPG
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Cinemax
■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	«1С»
■ РАЗРАБОТЧИК:	Cypron Studios
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	1

■ **ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:**
PIII 750 МГц, 256 Мбайт RAM, видеокарта 64 Мбайт

■ **ОНЛАЙН:**
http://games.1c.ru/gods_loi

РЕЗЮМЕ:

Тот самый случай, когда достойный геймплей искупает недостатки технического исполнения.



ЗАГОВОР ТЕМНОЙ БАШНИ



■ ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:	Заговор Темной Башни
■ ПЛАТФОРМА:	PC
■ ЖАНР:	action/RPG
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	нет
■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	«Акелла»
■ РАЗРАБОТЧИК:	Game Studio SEMARGL
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	1

■ **ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:**
PIII 1 ГГц, 256 Мбайт RAM, видеокарта 64 Мбайт

■ **ОНЛАЙН:**
<http://www.akella.com/ru/games/ztb>

РЕЗЮМЕ:

Запоздавший на несколько лет клон Diablo. Неплохо для первого проекта команды из шести человек, но не для покупателя.



О Scratches уже сказано немало слов. Если вкратце, то это удивительный и очень редкий пример психологического приключения-страшилки. Здесь нет места для сотен ходячих мертвецов и десятков жутких монстров. Чтобы по-настоящему испугать игрока, аргентинцы решили действовать осторожно, предпочитая более утонченные способы устрашения. Что характерно – работает на все сто. Главный инструмент воздействия – звук и тексты дневников, записок и разнообразных заметок. К счастью, локализаторы превосходно справились с возложенной на них архисложной задачей переноса игры на «великий и могучий». Игра не утратила самобытность и осталась столь же страшной. Это дорогого стоит. ■

В наш век навороченных видеокарт, шейдерных красот и многомиллионных бюджетов странно видеть проекты, подобные этому. Запустить «Боги: Дорога в бесконечность» – все равно что отмотать время назад и вернуться в далекие 90-е, когда классические ролевые серии Might & Magic и Wizardry были в расцвете сил. Современному игроку непросто понять, в чем заключается прелесть таких проектов, но даже избалованный красотами геймер вполне может проникнуться очарованием «Богов». На одной чаше весов – средненькая графика, отсутствие плавной анимации и прочие «радости» низкобюджетной жизни, на другой – отличный сюжет с рядом неожиданных поворотов, геймплей «старой школы» и походные бои. Что перевесит – решать вам. ■

Много ли шансов у небольшой команды разработчиков, из которых лишь один человек имел опыт создания игр, сотворить достойную action/RPG? «Почти никаких, а результат все равно будет калейкой с Diablo», – ответите вы и будете правы. «Заговор Темной Башни» от одесской студии Semargal – не более чем весьма невзыскательный клон знаменитой игры. Игровой процесс посвящен исключительно прокачке персонажа, графика устарела лет на пять... Скучно. Правда, без свежих идей не обошлось. Например, получение уровней почти ни на что не влияет, а необходимые умения можно выучить, затратив опыт на изучение древних трактатов. Также радует озвучка и неплохо написанные тексты. ■

СНАЙПЕР: ДОРОГИ ВОЙНЫ

ДЕНЬ ПОБЕДЫ II: НОВАЯ ВОЙНА



■ ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:	
World War II Sniper: Call to Victory	
■ ПЛАТФОРМА:	PC
■ ЖАНР:	FPS
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Groove Games
■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	«1С»
■ РАЗРАБОТЧИК:	Jarhead Games
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	1

■ ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:	
PIII 800 МГц, 256 Мбайт RAM, видеокарта 64 Мбайт	

■ ОНЛАЙН:	
http://www.games.1c.ru/wwiisniper	

■ РЕЗЮМЕ:

Средней руки локализация глубоко вторичного шутера двухлетней давности.



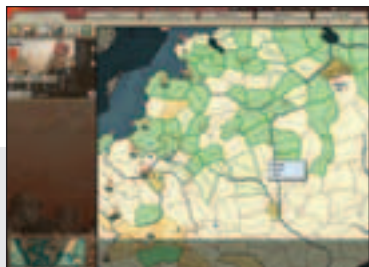
■ ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:	
Hearts of Iron 2: Doomsday	
■ ПЛАТФОРМА:	PC
■ ЖАНР:	strategy
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Paradox Interactive
■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	«1С»
■ РАЗРАБОТЧИК:	Paradox Interactive
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	1

■ ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:	
PIII 800 МГц, 256 Мбайт RAM, видеокарта 16 Мбайт	

■ ОНЛАЙН:	
http://games.1c.ru/hoi2_doomsday	

■ РЕЗЮМЕ:

Интересная фантазия на тему «если бы да кабы» и одновременно отличнейшая глобальная стратегия.



Чтобы как-то выделить свою игру из толпы однотипных проектов под общим заголовком «шутер от первого лица про Вторую мировую», разработчикам необходимо либо изобретать что-то новое, либо делать все на высшем уровне. Два года назад ребятам из Jarhead Games не удалось ни то, ни другое. «Снайпер: Дороги войны» – типичный малобюджетный экшн с замашками на лавры Call of Duty. Претензии на эпичность оборачиваются слабой графикой, никудышным искусственным интеллектом, скучным и прямолинейным дизайном уровней. А отсутствие карты или даже компаса зачастую заставляет плутать в трех соснах. Сказать же что-то лестное о переводе и озвучке, кроме того, что они есть, нельзя. ■

Глобальные стратегии от Paradox – целый самодостаточный жанр. Сложность в освоении этих игр с лихвой окупается глубиной и увлекательным игровым процессом. Пристрастившись, очень сложно оторваться. Add-on к успешному «Дню Победы II» сохранил большинство приятных находок оригинала и невероятную притягательность «парадоксальных» стратегий. В центре внимания – кампания, длящаяся с осени 1945-го по 1954 год, и война между формирующимся коммунистическим блоком и американо-британской группировкой. В деле достижения победы игроку помогут переработанное и расширенное дерево технологий, новые виды вооружений и изменившийся баланс сил. Тексты переведены аккуратно, а шрифты не раздражают. Большого и не требуется. ■

FAHRENHEIT



■ ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:	
Fahrenheit	
■ ПЛАТФОРМА:	PC
■ ЖАНР:	action/adventure
■ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:	Atari
■ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:	«Акелла»
■ РАЗРАБОТЧИК:	Quantic Dream
■ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:	1

■ ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:	
P4 2 ГГц, 512 Мбайт RAM, видеокарта 64 Мбайт	

■ ОНЛАЙН:	
http://www.akella.com/ru/games/fahrenheit	

■ РЕЗЮМЕ:

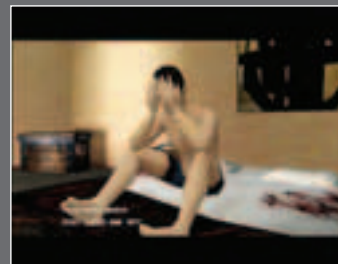
Отличная локализация одной из лучших игр 2005 года. В плюсах – озвучка, в минусах – не самые подходящие шрифты.



Определить жанр Fahrenheit не так-то и просто. Даже наиболее близкая традиционная формулировка action/adventure грешит против истины. Нельзя, конечно, утверждать, что мастера из Quantic Dream изобрели нечто совершенно новое, но проектов в таком исполнении мы еще не видели. После многолетнего труда разработчики подарили миру одно из ярчайших зрелищ последнего времени, обозначив новое направление развития игровой мысли. «Интерактивное кино», игра, дающая возможность принять непосредственное участие в почти настоящем фильме. Ну, разве не заманчиво звучит? Представьте себе занесенный снегом Нью-Йорк. Одинокое кафе на перекрестке. Парочка посетителей, в

том числе полицейский, переводящий дух за чашечкой кофе, и добродушная толстوشка-официантка. Вы – Лукас Кейн, служащий банка, обнаруживаете себя в туалете этой забегаловки склонившимся над трупом. В руке у вас нож, с которого медленно капает кровь. Вы не помните ни самого убийства, ни предшествующих ему событий. Первое, что вам необходимо сделать, – это скрыть следы преступления и покинуть кафе, не привлекая внимания полицейского. Дальше сюжет закручивается так лихо, что с трудом поспеваешь за происходящим. Отраднo, что локализация отличается отменной озвучкой. Сразу видно, что к ней подходили мастера и с душой. Лишь одно немного огорчает – не очень удачно подобранные шрифты и детские голоса. ■

ВЫБОР РЕДАКЦИИ СИ»»



Автор:
Валерий «А.Купер» Корнеев
valkorn@gameland.ru



DENSHA DE GO!

Осторожно, двери закрываются...

14 октября 1872 года торжественно открылось железнодорожное сообщение между станцией Симбаси в Токио и городом Йокогама. За прошедшие сто тридцать лет рельсовый транспорт связал все уголки Японии, став самым популярным способом передвижения: железные дороги перевозят 22.63 миллиарда пассажиров в год, а силуэт скоростного экспресса «синкансэн» — такой же символ Страны восходящего солнца, как гора Фудзи, страшилы-гангуро и самурай-мужеложцы.

Каждый японский ребенок в определенный момент твердо решает стать машинистом. Машинист в Японии — профессия ответственная и почетная. Машинисты носят ослепительно белые форменные перчатки и держатся с достоинством, присущим капитану дальнего плавания или пилоту международных авиарейсов. От машинистов зависит, успеют ли миллионы трудоголиков на работу, машинисты расстраивают (или воплощают в жизнь) планы самоубийц, машинисты с особым, десятилетиями складывавшимся выговором объявляют станции. А главное: каждый раз, когда состав трогается, они делают красивую отмашку рукой — даже когда их, машинистов, никто не видит. На железной дороге всегда нужны мужчины в расцвете сил и с крепкими нервами, и с 1997 года лица, твердо решившие пополнить гордую касту машинистов, имеют возможность тренироваться в играх серии Densha de Go! фирмы Taito. Дебютировав в версии для игровых автоматов, железнодорожное развлечение моментально завоевало огромную известность и любовь масс — даже несмотря на отсутствие в игре такой важной детали японских железных дорог, как самоубийцы в ярких



ВЫБОР РЕЖИМА (ЗДЕСЬ И ДАЛЕЕ – СКРИНШОТЫ ИЗ FINAL-VERSION ДЛЯ PS2): МАШИНИСТ УПРАВЛЯЕТ ПОЕЗДОМ, КОНДУКТОР ОБЪЯВЛЯЕТ СТАНЦИИ.



В РЕЖИМЕ MUSEUM МОЖНО ПОЛЮБОВАТЬСЯ НА ФОТО СОСТАВОВ, КУРСИРУЮЩИХ ПО ВОССОЗДАНЫМ В ИГРЕ ВЕТКАМ.



ЕСТЬ И ВОЗМОЖНОСТЬ ПОВЕРТЕТЬ НА ЭКРАНЕ 3D-МОДЕЛЬКИ ПОЕЗДОВ, ПРИБЛИЖАЯ И УДАЛЯЯ ИХ.



НА ЭТОМ ЭКРАНЕ ОСУЩЕСТВЛЯЕТСЯ ВЫБОР ОТРЕЗКА ЛИНИИ, ПО КОТОРОМУ ВЫ ПОВЕДЕТЕ ПОЕЗД.



ПОДСКАЗКИ НАЧИНАЮЩИМ МАШИНИСТАМ: ДЕВОЧКА ОБЪЯСНЯЕТ НЮАНСЫ УПРАВЛЕНИЯ, ИХ ЛЕГКО ОСВОИТЬ И САМОСТОЯТЕЛЬНО.



В ПУТИ КАК ВИДИТЕ, ДВИЖЕНИЕ НА ЛИНИИ ЯМАНОТЭ В ТОКИО ВЕСЬМА ОЖИВЛЕННОЕ.



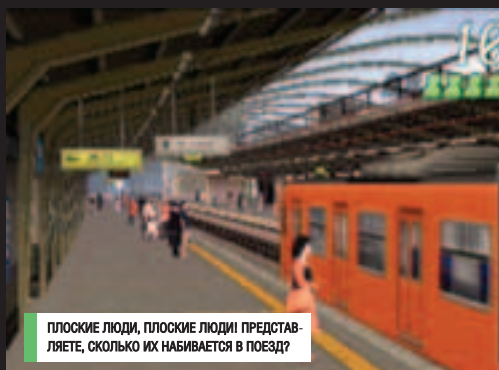
В РЕЖИМЕ CONDUCTOR ВЫ НАБЛЮДАЕТЕ ЗА СОСТАВОМ СНАРУЖИ, ОБЪЯВЛЯЯ СТАНЦИИ.



А КАК НА САМОМ ДЕЛЕ?

Большой фоторепортаж Валерия Корнеева о японских железных дорогах опубликован в 15-м номере дружественного нам журнала «АнимеГид» (www.aniguide.ru).

келочках. В 06(207) номере «СИ» коллеги Сонин рассказывал об аркадной версии, невесть как очутившейся в одном из московских развлекательных комплексов, – и представил Densha de Go! эдаким гиперреалистичным симулятором. Действительно, в играх серии воссозданы реально существующие трассы; вращая ручки и нажимая на педаль гудка, вы управляете копиями настоящих составов – но в Densha, в отличие от другого японского сериала, Train Simulator, присутствует ярко выраженный аркадный элемент. За успешное прохождение отрезков пути, пунктуальность и безаварийную езду начисляются очки, которые в определенных условиях складываются и умножаются. Монотонное занятие, таким образом, превращается в достаточно азартную погоню за бонусами. Асы Densha de Go! даже на простых отрезках ухитряются показать чудеса точности и оперативности, накручивая одно призовое «комбо» за другим. В ответвлениях Tetsu 1: Densha de Battle! и Tetsu 1: Densha de Battle! World Grand Prix сравнительно сложная симуляционная часть практически исчезла. Очевидно, поэтому World Grand Prix остается единственной игрой сериала, изданной в Европе компанией Midas Interactive под названием Xtreme Express. Densha de Go! быстро расползлась по домашним платформам: появились версии для PS one, Dreamcast и даже Game Boy, стали выходить расширения, посвященные конкретным линиям, вроде «зеленого» токийского кольца Яманотэ. Комментируя популярность сериала, игровые эксперты обычно снисходительно замечают, что японцев рисом не корми – дай попрактиковаться в виртуальной версии любого рутинного занятия: от поездки на метро и городском автобусе до выращивания щенков и намазывания хлеба маслом. Усомнимся в сугубо японской предрасположенности к таким проектам – существует, в конце концов, Microsoft Train Simulator. Тем более, что одно дело – в пятничном «час пик» трястись в переполненном экспрессе по линии Тозэй-Оэдо, будучи зажатым между пьяным сарариманом и извращенцем-тика-



ПЛОСКИЕ ЛЮДИ, ПЛОСКИЕ ЛЮДИ! ПРЕДСТАВЛЯЕТЕ, СКОЛЬКО ИХ НАБИВАЕТСЯ В ПОЕЗД?



МИНУТА БЕЗОШИБОЧНОЙ ЕЗДЫ – И НАМ ЗАСЧИТЫВАЕТСЯ ПЕРВАЯ ПРОСТЕЖКА КОМБО-СВЯЗКА.



РЕЗКОЕ ТОРМОЖЕНИЕ – И ЧЕЛОВЕЧКИ В НЕДРАХ ЭЛЕКТРИЧКИ В УЖАСЕ ОТПЛЕГЛЯЮТСЯ ОТ ПОРУЧНЕЙ И ВАЛЯТСЯ НА ПОЛ.



ПРИБОРЫ ПРИДУМАЛИ ТРУСЫ. НАСТОЯЩИЕ МАШИНОГИ МЕДИТИРУЮТ БЕЗ НИХ.



РАЗНИЦА В КАЧЕСТВЕ МОДЕЛИРОВАНИЯ СОСТАВОВ И ОКРУЖАЮЩЕГО ГОРОДА БРОСАЕТСЯ В ГЛАЗА.



В ТОКИО ПОЧТИ ВСЕГДА СВЕТЛО, В НОЧНЫЕ РЕЙСЫ ВЫПУСКАЮТ СРАВНИТЕЛЬНО РЕДКО.

ном, и совсем другое – вести этот самый экспресс, авторитетно вглядываясь в показания приборов, вesimo сигнала стайкам путевых рабочих и делая на станциях коронную отмашку рукой в белой перчатке. Постепенно расширялись границы территории, переносимой в игру: если в третьей части Densha de Go! (аркады, PS2, 2001) геймерам доступны три региона страны с 4-5 типами поездов в каждом, то в версии Professional 2 (PS2, 2003) число областей увеличилось до пяти, а типов поездов уже целых 96 – всевозможные экспрессы,

скорые поезда, городские электрички, стремительные «синкансэн», составы метро и воспетые Хаяо Миядзакис скоростные трамвайчики из сельских районов Японии. В Densha de Go! отсутствует только экспериментальный «Маглев», развивающий скорость до 581 км/ч, – на линии острова Хонсю этот состав выйдет не раньше 2013 года, и разработчики пока решили не придавать ему даже статуса «секретного персонажа». Большинство линий переносятся в игру полностью, а соответствие реальным расстояниям и скоростям приводит к тому, что прогон

состава из конца в конец со всеми остановками растянется на час, а то и на полтора.

Если в версиях Densha de Go! для портативных систем и мобильных телефонов модель управления изменена, варианты для PS one, Saturn, Dreamcast и PS2 поступали в продажу с особым контроллером – упрощенной консолью управления поездом, разве что без педали гудка и сиденья с вибрацией. Все версии могут управляться и со стандартного джойпада, но настоящие железнодорожные маньяки к такому «бюджетному» варианту относятся с понятным презрением, предпочитая хардкорный подход. Копия Densha de Go!, телевизор, контроллер с двумя рукоятками, синяя фуражка, белые перчатки, баночка креозота, и вы – вагоноуважаемый японский глубокоуважаемый! Лучшей частью рельсовой эпопеи счи-

тается Densha de Go! Final для PlayStation 2 (2004) – крупное собрание популярных трасс с наиболее продвинутым (в рамках серии) геймплеем. Линия Яманотэ и Осацкое кольцо, соединяющая Токио и Кобэ линия Токайдо, знакомые летающим в японскую столицу туристам трассы Narita Express и Skyliner, – разработчики из Taito не только воссоздали их в игре, но и, как следует из сопроводительного видеоролика, смастерили в студии огромные макеты районов Токио и Осаки, через которые проложены пути. Каждая линия состоит из пяти основных и нескольких бонусных отрезков, движение по ним может идти в обоих направлениях. Монотонной и скучноватой Densha de Go! кажется только на первый взгляд. В гонки со временем быстро втягиваешься и скоро уже ловишь кайф, удачно рассчитав тормозной путь и вкатившись на станцию в точном соответствии с раз-

ЭВОЛЮЦИЯ СЕРИИ

- Densha de Go! – игровые автоматы (1997), PS one (1997), GBC (1999), WonderSwan (1999)
- Densha de Go! EX – Saturn (1998)
- Densha de Go! 64 – Nintendo 64 (1999)
- Densha de Go! Professional – PS one (1999)
- Kisya de Go! – PS one (1999)
- Densha de Go! 2 – игровые автоматы (1999), PS one (1999), WonderSwan (1999), Dreamcast (2000), GBC (2000)
- Densha de Go! Nagoya Railroad – PS one (2000)
- Densha de Go! 3 – игровые автоматы (2001), PS2 (2001)
- Densha de Go! Shinkansen – PS2 (2001)
- Densha de Go! Tokyo Express – PS2 (2001)
- Tetsu 1: Densha de Battle! – PS2 (2001)
- Tetsu 1: Densha de Battle! World Grand Prix – PS2 (2002)
- Densha de Go! Ryojouhen – PS2 (2002)
- Densha de Go! Professional 2 – PS2 (2003)
- Densha de Go! 3 Tsuukinhen – PS2 (2003)
- Train Simulator + Densha de Go! Tokyo Kyuukouhen – PS2 (2003)
- Densha de Go! Final – PS2 (2004)
- Densha de Go! Pocket: Yamate-Sen-Hen – PSP (2005)
- Мобильные телефоны японского стандарта FOMA (2005)
- Ожидается версия для Wii

Существуют PC-версии нескольких игр сериала, выпущенные по лицензии Taito японским издателем Unbalance. С официального сайта студии можно скачать PC-демо Densha de Go! Final – файл занимает 50 Мбайт и требует поддержку японского языка в Windows. Он расположен по адресу: http://www7.unbalance.co.jp/trial/dengofinal_trial.EXE

ЦЕНА СПЕШКИ

Хваленая пунктуальность японских железнодорожников (опоздание «синкансэна» на шесть секунд уже считается серьезным) порой приводит к трагическим последствиям. 25 апреля 2005 года на линии JR Такарадзика у станции Амагасаки скоростная электричка сошла с рельсов и врезалась в жилой дом. Погибли 162 человека, включая двадцатитрехлетнего машиниста, навестывавшего 90-секундное опоздание и почти в два раза превысившего скоростной режим. В игре есть этот отрезок пути, но разогнаться до роковой отметки в 140 км/ч там практически невозможно.





ПОДВИЖНОЙ СОСТАВ ТРЕХ ЛИНИЙ ИЗ DENSHA DE GO! FINAL ОБЛАДАЕТ СИЛЬНО РАЗНЫМИ ХАРАКТЕРИСТИКАМИ.

меткой на платформе, или ухитрившись наверстать потерянные секунды, несмотря на рамки скоростного режима. Проще простого промахнуться парой вагонов мимо платформы или влететь на штраф за превышение скорости. Управление требует мастерства, мощность составов неуклонно растет, отрезки пути увеличиваются, и ты в полной мере испытываешь основные состояния машиниста, работающего с посекундным расписанием: постоянный изматывающий стресс и чувство гордости за проделанную работу. Графику Densha de Go! Final нельзя назвать выдающейся: составы и путевая инфраструктура смоделированы с большим вниманием к деталям, но движок не справляется с отображением насыщенных городских ландшафтов. Едва замаскированные дымкой

дома «строятся» на горизонте, а то и выскакивают из ниоткуда чуть ли не перед самым головным вагоном. На платформах обитают пикселизованные спрайты, полностью лишённые анимации, что тоже сказывается на восприятии игрового мира: чувствуешь себя машинистом, гонящим составы по картонному макету Токио, населенному силуэтами с цифровых фотографий. Правда, в пылу борьбы с расписанием это замечать перестаешь: все силы уходят на то, чтобы нарастить «комбо» из бонусных очков и не обнулить их необдуманным торможением или пролетом мимо красного семафора. Когда та или иная трасса освоена в совершенстве, ее скоростной режим вызубрен, а подсказки диспетчера воспринимаются помехой, можно отключить разноцветные индикаторы

HUD, оставшись наедине с блестящими нитями рельс, уходящими вдаль. И тогда геймплей превратится в медитацию. Несмотря на слово «Final» в PS2-варианте Densha de Go!, заканчивать серию Taito не собирается. В прошлом году увидела свет Densha de Go! Pocket: Yamate-Sen-Hen – портативная версия для PSP, куда вошла линия Яманотэ, готовятся PSP-релизы с другими трассами, анонсирована версия для Nintendo Wii. А там, глядишь, и на PlayStation 3 появится Densha de Go!, где место плоских крупнопиксельных пассажиров займут хорошо анимированные 3D-модели, Токио, Киото и Осака перестанут напоминать нагромождение ярко раскрашенных кубиков. Хотя на качество медитации такие вещи, сами понимаете, не влияют. ■

СПЕЦИФИКА

В давке токийских электричек родился термин «тикан» (shikan) – так японцы называют мужчин, пристающих к девушкам, зажатых в толпе пассажиров. Сексуальных домогательств подобного рода происходит так много, что железнодорожные компании вынуждены в «часы пик» выводить на линии вагоны с пометкой «только для женщин». Другая напасть – прыгающие под составы на линии Тюо (Chuo Line) самоубийцы. Чтобы слишком сильно не травмировать психику машинистов, эти люди закрывают лицо яркими кепками с козырьком. Для компенсации огромных убытков из-за инцидентов государственный оператор JR East ввел практику штрафования семей самоубийц: родственникам приходится выплачивать суммы до 100 млн. иен (около 850 тыс. долларов США). Суицид на железной дороге – обычность японской жизни, отмеченная вниманием кинематографа: в триллере Сион Соно «Клуб самоубийц» (Jisatsu Saakuru, 2002) под колесами электрички одновременно кончат с собой 54 школьницы.



КОНТРОЛЛЕРЫ ДЛЯ РАЗНЫХ ПЛАТФОРМ ВНЕШНЕ ПРАКТИЧЕСКИ НЕ ОТЛИЧАЮТСЯ.



АРКАДНЫЙ АВТОМАТ DENSHA DE GO! 3 С ВОЛШЕБНОЙ ПЕДАЛЬЮ-ГУДКОМ.



УЧИТЫВАЯ ГРАФИКУ PS2-ВАРИАНТА, НЕУДИВИТЕЛЬНО, ЧТО ВЕРСИЯ ДЛЯ PSP НА ВИД НЕ ОТЛИЧАЕТСЯ ОТ СТАРШЕЙ СЕСТРИЦЫ.



КОМБО ДЛЯ ЭНТУЗИАСТОВ: СОВСЕМ СЕРЬЕЗНЫЙ TRAIN SIMULATOR И ЧУТЬ БОЛЕЕ АРКАДНАЯ DENSHA DE GO! «В ОДНОМ ФЛАКОНЕ» НА PSP.

Автор:
Игорь Сонин
zontique@gameland.ru



THE IDOLM@STER

В финансовом отчете Namco Bandai за первую половину прошлого фискального года игровой автомат THE IDOLM@STER упомянут скромно, одной строкой: «Продажи превзошли ожидания. Сущность игры позволяет находить нетрадиционные схемы получения доходов». За сухими, официальными фразами пресс-зомби кроется один из лучших автоматов прошлого года и потрясающий успех Namco.

В Японии одиночные игровые автоматы постепенно уступают место более популярным и массивным установкам для полудюжины игроков сразу. Огромный THE IDOLM@STER о шести экранах занимает в зале место, где можно было разместить штук десять обычных автоматов. Но японские аркады, тем не менее, спокойно списывают в утиль старенькие файтинги и скроллшутеры в обмен на неоновый симулятор музыкального продюсера. Девочек мы в играх уже воспитывали, и не раз – достаточно вспомнить сериал Princess Maker, – и заслуга Namco не в том, что именно она изобрела, а в том, как с помощью современных технологий компания выводит знакомую игру на другой уровень.

Итак, вы – пузатый продюсер модного лейбла. Цель – собрать группу несовершеннолетних девочек-айدолов, покорить японскую поп-сцену и потрясти страну грандиозным выступлением на сцене Токуо Dome. В начале игры вы просматриваете досье кандидаток, придумываете название и прорабатываете имидж будущего коллектива. Затем начинаются рабочие будни: сидя в офисе, вы изучаете новости и составляете расписание. Тех, кто не справля-



1 ДЕВЧОНКИ НА ЛЮБОЙ ВКУС – ТАЙНОЕ СЛАГАЕМОЕ УСПЕХА THE IDOLM@STER. 2 ТАК ВЫГЛЯДИТ ИГРОВАЯ УСТАНОВКА. КРОМЕ ЛИЧНЫХ ЭКРАНОВ В ЗАЛЕ ОБЯЗАТЕЛЬНО СТОЯТ НЕСКОЛЬКО «ТЕЛЕВИЗИОННЫХ БАШЕН». 3 РАБОЧЕЕ МЕСТО ПРОДЮСЕРА. СПРАВА – МОНЕТОПРИЕМНИК И РАЗЪЕМ ДЛЯ НАУШНИКОВ, СЛЕВА – КАРДРИДЕР, ПОСЕРЕДИНЕ – СЕНСОРНЫЙ ЭКРАН. 4 У КАЖДОЙ ДЕВУШКИ В ИГРЕ ЕСТЬ СВОЙ ПРОТОТИП – ЖИВАЯ ВОСХОДЯЩАЯ ЗВЕЗДА. И НА САМОМ ДЕЛЕ У ВСЕХ ЯПНОК ЧЕРНЫЕ ВОЛОСЫ.

Скорее в номер!

Дети любят карточные игры. А японские дети любят аркадные карточные игры. Для мальчиков Sega выпустила Mushiking – игру про боевых жуков, для девочек – Oshare Majo: Love and Berry про подружек-модниц. За два года, прошедшие с релиза, игру не покидает популярность: Sega постоянно выпускает новые карты. Этим летом с 7 июля по 31 августа в Канагаве открывается специализированный пляжный домик, посвященный игре: там девочки будут тратить деньги на розовые платяца, купальнички, сумочки и прочие сопутствующие товары и, конечно, играть на автоматах. Вот так японцев с детства приучают к аркадам.



ХОЧУ!

Автоматы THE iDOLM@STER собраны в национальную сеть, подобную ALL.NET от Sega. Поэтому бессмысленно вывозить эти машины из Японии: без подключения к «телевидению», где выступают айдолы, процесс теряет всю прелесть. Кроме того, игра не была и наверняка не будет переведена на другие языки. Поэтому способ поиграть в THE iDOLM@STER сейчас есть только один: освоить таинства катаканы с хираганой и отправиться в отпуск в Токио. Там автомат стоит в каждой второй аркаде. Также есть ничем не подтвержденное мнение, что Namco Bandai рано или поздно выпустит версию для PC – разумеется, только на японском языке.



ется, посылаете на уроки танцев, пения или актерского мастерства – за обучением девочек нужно следить лично, покоряя несложные ритмические мини-игры. После занятий можно поболтать с подопечными и, если вы правильно перескочите с ветки на ветку дерева диалогов, то будущие звезды воодушевятся и поверят в себя. Время от времени приходят приглашения на прослушивание; тогда певуний нужно принарядить (аксессуаров и платьев – сотни) и отправить на суд воротил шоу-бизнеса и репортеров (последние бывают двух видов: честные и охотники за сенсациями). Если группа проходит прослушивание, ее выпускают в телеэфир, где девушки борются за сердца виртуальных японских меломанов. Данные об игре записываются на две личные карты сохранения, постоянную карту продюсера и сменные карты музыкантов. Тот, кто сможет превратить всех девятих девушек (близняшки Ами и Мама считаются за одну) из падчериц в суперзвезд, получает титул «повелителя айдолов».

Японцы обожают THE iDOLM@STER. Слагаемые успеха – маленькие девочки, звонкие песенки, несложный геймплей и популярная тема. Несмотря на национальную нелюбовь к мульт-

типлееру, каждая установка THE iDOLM@STER в стране подключена к единой сети. Посмотрите на картинку номер 2 – в аркаде, помимо личных сенсорных дисплеев, смонтированы так называемые «башни», где в реальном времени транслируются «телепередачи» с выступлениями созданных игроками коллективов. Если вы сможете сделать группу мирового уровня, ее увидит вся Япония! Для настоящих энтузиастов – десятки маленьких радостей: во время шоу девушек можно фотографировать, затем копировать снимки с автомата на портативные устройства, вроде той же PSP. Работает телефонный сервис, который готов целыми днями отправлять вам сообщения якобы от участниц вашей группы. Разработчики понимают, что напали на золотую жилу, и без устали добывают драгоценный металл: одних только саундтреков за год существования игры было выпущено пять дисков, плюс девять альбомов Memories Deluxe, плюс пять CD-постановок, и шестая выходит в августе. Самые безнадежные энтузиасты могут раскошелиться на «комплект продюсера»: черный блокнот, визитницу, свитер, наушники и висюльку на телефон. ■



6 ПОПРОБУЙТЕ КА ОПРЕДЕЛИТЬ, ГДЕ ЗДЕСЬ КАЖДАЯ ИЗ ДЕВУШЕК С ПРЕДЫДУЩЕЙ КАРТИНКИ. 7 СНАЧАЛА ВЫ ГОТОВИТЕ «АЙДОЛОВ» К ВЫСТУПЛЕНИЮ... 8 ...ПОТОМ ВЫБИРАЕТЕ НАРЯД И УКРАШЕНИЯ... 9 ...И ЧАРУЕТЕ ЗРИТЕЛЕЙ «ФАБРИКИ ЗВЕЗД».

Регулярный Чемпионат НПКЛ



Ведущий рубрики:
Роман Тарасенко
polosatiy@gameland.ru

Здравствуйтесь, с вами рубрика «Киберспорт» и ее ведущий Polosatiy. Регулярный Чемпионат НПКЛ близок к стадии, когда станет ясно, кто попадет в заветную четверку финалистов, а кто окончательно потеряет шансы на дальнейшую борьбу – далее читайте обзор пятого и шестого тура соревнований. Также в номере: результаты «Турнира 10 городов» в Красноярске, итоги ESWC 2006 Russia и Dreamhack Summer.

Итак, больше половины матчей уже позади. Встречи проходят с понедельника по четверг, правда, в связи с появлением на горизонте других мероприятий, организаторы из НПКЛ были вынуждены внести коррективы в расписание. Но это коснулось лишь единичных битв, а в целом участники регулярно радуют болельщиков красивой игрой. Напомним, что спонсорами Чемпионата являются компании BenQ и Western Digital – именно их мониторы и жесткие диски соответственно и установлены в компьютерном клубе 4GAME, где разворачивается все действие.

5 ТУР (КАРТА DE INFERNO):

CSKA – Arctica – 16:11;
Rush3D – Trap – 16:5;
Virtus.pro – mtd – 16:2;
Begrip – ClickMouse – 16:8;
ForZe – Team EmpirE – 16:7;
Seven.pro – Cyberteam – 16:3.

Гвоздем пятого тура стало противостояние двух лидеров – Virtus.pro и mtd. «Виртуса» подошли к сопернику серьезно и разрушили его планы еще в первой половине мат-



CSKA В БИТВЕ ПРОТИВ TEAM EMPIRE.

ИНТЕРВЬЮ С ВИЦЕ-ПРЕЗИДЕНТОМ НПКЛ, ИГОРЕМ ДРАНИЦЕВЫМ:

? «Страна Игр»: Первый круг чемпионата уже позади. Какие впечатления от мероприятия у организаторского состава?

Игорь Драницев: Впечатления очень разнообразные. Состоялось более половины игр, и одна из целей – довести проведение каждого матча до идеала – можно сказать, уже достигнута. Оттачивается работа судей, все-таки, это важнейшее звено в проведении турнира. В целом, все положительно. Нам не терпится реализовать интересные и новые идеи в следующем сезоне.

? С какими трудностями пришлось столкнуться по ходу соревнований?

Главные трудности возникли с организацией команд. Причем поразил тот факт, что участники, от которых ожидалась четкая и быстрая работа, очень тормозят процесс – они не могут понять, что настало время самим принимать решения и действовать, а не ждать указаний сверху. Нефавориты же, наоборот, показывают высший класс в организаторских способностях. Вторая сложность – это несогласованность с организаторами других мероприятий. Надеюсь, вскоре это недоразумение будет устранено, так как мы должны придерживаться четкого расписания. Получилось так, что во время Чемпионата НПКЛ анонсировался финал другого крупного турнира – его должны были посетить несколько наших команд. Катастрофы, конечно, не произошло, но только благодаря своевременному информированию. Все же несостыковка причинила неудобство некоторым геймерам, а это плохо.



? Наиболее яркая команда Чемпионата? Впечатлил какой-нибудь матч?

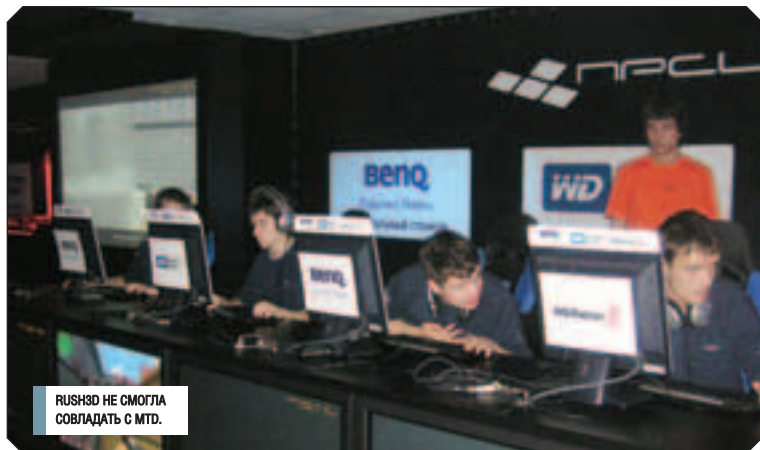
Каждую команду стоит отметить отдельно, и каждая достойна уважения. Интрига в матчах сохраняется постоянно. Даже в противостоянии фаворита и аутсайдера не всегда ясно, кто действительно окажется сильнее. Вряд ли стоит упоминать про команды-открытия, они все достойны победы, но есть и те, кто не оправдал надежд. Хотя не все еще потеряно. Сейчас явные лидеры – это Rush3d, Virtus.pro, Seven.pro и Trap. А вот того, что ForZe будет выступать настолько вяло, никто не ожидал. Одна победа в восьми встречах – далеко не лучший показатель. Лично меня впечатлил бой открытия между «Виртусами» и Seven.pro – в упорной борьбе москвичи только в дополнительное время смогли одержать победу. «Семёрки» продемонстрировали великолепное стремление к успеху и доказали, что окончание «про» в их названии неслучайно.

? Есть ли уже в проекте второй чемпионат НПКЛ? Какие значительные отличия в нем могли бы быть?

Изначально, когда планировался Чемпионат, сразу думали о том, что это должно быть регулярное событие. Чемпионат собрал лучшие команды России и продолжит свою работу во втором сезоне. В нем сможет принять участие большее количество киберспортивных клубов страны. Главная отличительная характеристика – это масштабность. Команды должны работать не меньше организаторов, только совместными усилиями мы сможем вывести киберспорт из тени и сделать его действительно профессиональным.

? Прокомментируй историю, связанную с ClickMouse и Arctica, когда питерцам засчитали техническое поражение?

Ситуация сложилась не самая приятная. По некоторым причинам бойцы из Санкт-Петербурга не могли сыграть свой матч по расписанию. Они предупредили об этом слишком поздно, сообщив в департамент проведения соревнований накануне поединка. Соперника же единственная возможная дата для переноса не устроила, и было принято решение присудить «Арктике» техническое поражение. При этом в порядке исключения мы решили не взимать с провинившихся положенный по регламенту штраф в размере 30000 рублей. Но если бы они сообщили о срыве непосредственно в день матча, то точно бы так легко не отделались.



RUSH3D НЕ СМОГЛА СОВЛАДАТЬ С MTD.

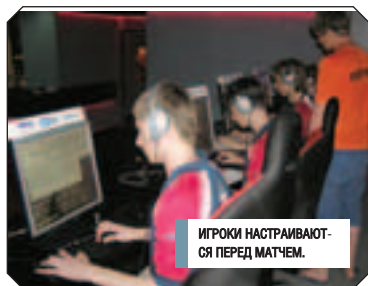
ча, будучи террорами. После 14:1 вряд ли кто-то найдет силы переломить инициативу. Mtdхватило лишь на один раунд. Свое дебютное очко набрала ForZe, но это уже явно не может чемпионом России 2003 года зацепиться за топ 4.

6 ТУР (КАРТА DE_NUKE):

- CSKA – Begrip – 16:3;
- Virtus.pro – Team EmpirE – 16:13;
- mtd – Rush3D – 16:8;
- ClickMouse – Arctica – 16:0 (тех. пор.);
- Cyberteam – ForZe – 16:6;
- Trap – Seven.pro – перенесен.

С сокрушительного поражения Begrip от CSKA начался четырнадца-

тый игровой день. Неудачники выступали в неполном составе (отсутствовал hek), и результат был предсказуем. Чуть-чуть недотянула до сенсации Team EmpirE, поведя в московском дерби против Virtus.pro со счетом 13:2. Однако все же класс взял свое, и затем VP победили в четырнадцати раундах подряд. Наконец, так и не получилось выяснить отношения у ClickMouse и «Арктики» – последняя не смогла приехать из Санкт-Петербурга по личным причинам. Помимо перечисленных встреч, состоялись еще два «внеочередных» матча седьмого и восьмого тура: Arctica – ForZe – 16:7 (de_dust2) и Seven.pro – ForZe – 16:12 (de_train). ■



ИГРОКИ НАСТРАИВАЮТСЯ ПЕРЕД МАТЧЕМ.



ЛИДЕР ЧЕМПИОНАТА НПКЛ – VIRTUS.PRO.

Турнирная таблица чемпионата НПКЛ на 2 июля:

Команды	В	ВО	Н	П	ПО	Очки
1 место – Virtus.pro	5	1	-	-	-	17
2 место – mtd	5	-	-	2	-	15
3 место – Seven.pro	4	-	-	1	1	13
4 место – CSKA	4	-	-	2	-	12
5 место – Begrip Gaming	3	1	-	2	-	11
6 место – ClickMouse	3	0	1	3	0	10
7 место – Trap	2	3	-	2	-	9
8 место – Rush3D	2	-	2	2	1	9
9 место – Arctica	3	-	-	4	0	9
10 место – Cyber	1	-	1	5	-	4
11 место – Team EmpirE	1	-	-	5	-	3
12 место – ForZe	1	-	-	0	7	3

В – выигрыш, ВО – выигрыш в дополнительное время, Н – ничья, П – поражение, ПО – поражение в дополнительное время.

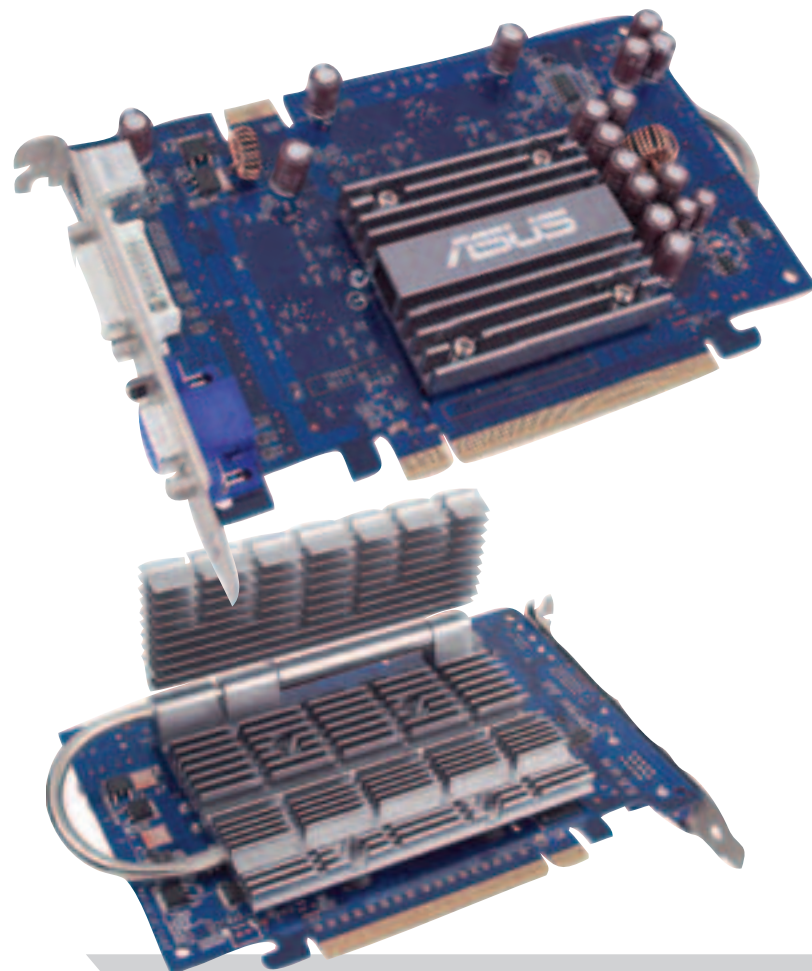
На нашем DVD

Игровые мувик Fragged by Mikes и Just a Feeling. Коллекция демо-записей Counter-Strike с NGL-One League и European Nations Championship 2006, ролики Q4 с Dreamhack Summer и Clanbase Euro Cup 13, риплеи с WC3L #9 LAN Final и InCup #8, а также популярный демо-плеер Seismovision 2.27.

Технологии

Разогнанная GeForce 7600GS с пассивным радиатором

Компания ASUS представила видеокарту, в которой сочетаются полное отсутствие шума и высокая производительность. Модель EN7600GS TOP Silent использует технологию ReverseCool, обеспечивающую эффективное и бесшумное охлаждение. Увеличенный радиатор обеспечивает большую зону теплообмена, а специальный дизайн позволяет раскладывать его, как мобильный телефон, для улучшения вентиляции. Поддержка технологии Dual-Link позволяет выводить изображение с разрешением 2560x1600 для достижения наилучшего качества картинки при работе с различными графическими приложениями. При этом набор коммуникационных портов (HDTV-out, DVI, ТВ-выход, Dual VGA, DVI+VGA, DVI+ТВ-выход) позволяет подключать к EN7600GS TOP Silent устройства с самыми востребованными интерфейсами. Как и все устройства на основе седьмого поколения GeForce, EN7600GS TOP поддерживает Microsoft DirectX 9.0, Shader Model 3.0 и HDR. Технология Splendid, встроенная в драйвера для видеокарт ASUS, автоматически обеспечивает оптимальное качество изображения при активации и использовании видеоприложений. Усовершенствованный алгоритм обработки элементов изображения позволяет контролировать качество картинки на отдельных участках. Что касается GameFace Messenger, то эта фирменная утилита дает возможность аудио/видеосвязи во время игры без сложного процесса подключения, а система GameReplay позволяет записывать эпизоды игры в формате MPEG4. Полученные файлы могут быть использованы в качестве скринсейверов или записей в онлайн-дневнике. Стоит отметить, что EN7600GS TOP отличается не только полным отсутствием шума. Радиатор ReverseCool позволил производителю существенно повысить рабочие частоты как GPU (с референсных 400 МГц до 550 МГц), так и DDR2-памяти (с 800 МГц до 950 МГц). В результате разгон делает EN7600GS TOP на 25% быстрее стандартной GeForce 7600GS. EN7600GS TOP Silent оснащена памятью DDR2 объемом 512 Мбайт, доступ к которой производится по 128-битной шине. ■



Турнир 10 городов: Красноярск

17 июня в только что открывшемся красноярском клубе Tekken состоялся третий отборочный этап «Турнира 10 городов». Организаторами мероприятия являлись: издательский дом «Гейм Лэнд», генеральные партнеры, торговые марки Jetbalance и Oklick, а также IPPON, Asorp и iRU. Регистрация началась с 9 утра и длилась три часа – помериться силами в Quake III Arena собралось 37 участников, а за их действиями наблюдало более 100 зрителей. Состязания традиционно прошли без заминок и в дружелюбной атмосфере,



ПРЕЛЕСТНЫЕ ПРЕДСТАВИТЕЛЬНИЦЫ КОМАНДЫ SUNRISE.



ПРИЗЕРЫ ОТБОРОЧНЫХ В КРАСНОЯРСКЕ (СЛЕВА НАПРАВО): TOTAL, SOUX, VASSEK И ANCLAVE.

Результаты отборочных в Красноярске:

- 1 место **Василий «vassek» Сотников** – беспроводной мультимедийный комплект Oklick 880 L и квота на Grand Final;
- 2 место **Станислав «soux» Кащеев** – акустическая система JB-461;
- 3 место **Иван «Anclave» Устюжанин** – ИБП IPPON Back Comfo Pro 600;
- 4 место **Алексей «total» Маслов** – акустическая система JB-216.

Следите за новостями турнира в Интернете на сайте <http://www.tur10.ru>.



РАЗБОР «ПОЛЕТОВ» ПО ГОРЯЧИМ СЛЕДАМ.



ДОВОЛЬНЫЙ ПОБЕДИТЕЛЬ ОЧЕРЕДНОГО КОНКУРСА.

сопровождая многочисленными конкурсами от спонсоров. А изюминкой мероприятия стало появление в игровом зале девушек из Sunrise – лучшей женской команды по Counter-Strike в Сибири и Хакасии. Но вернемся к боям в Q3. Среди всех геймеров особенно выделялся Василий Сотников по кличке vassek, который, между прочим, является вице-чемпионом первого «Турнира 10 городов» – тогда он сумел побе-

дить на одной карте знаменитого Cooler'a, но уступил в контрольном поединке. Неудивительно, что в нынешней квалификации ему не было равных. Вслед за ним финишировали Станислав Кащеев aka soux и Иван Устюжанин aka Anclave. Отметим, что в этот раз устроители решили наградить и дуэлянта, занявшего четвертое место, – им оказался Алексей «total» Маслов, приехавший на турнир из Новосибирска. ■

Июньские турниры

4 июня в столичном клубе Playground состоялась национальная квалификация на чемпионат мира ESWC 2006 в Париже. Несмотря на престижность главного первенства планеты, в отборочных уже не первый сезон участвует крайне малое количество геймеров. Например, в Quake 4 в этот раз состязались всего пять человек. Победил же Apostle – дуэлянт с российским гражданством, который проживает в Америке и специально прилетел в Москву на соревнования. Во Франции он составит компанию Cooler'у, получившему место в турнирной сетке как прошлогодний победитель. Обошлось без неожиданностей в муж-

кой и женской номинациях Counter-Strike. Virtus.pro и Megapolis, соответственно, уверенно заняли первое место и также завоевали заветные путевки. Настоящая сенсация случилась в дисциплине Warcraft III: The Frozen Throne – главный фаворит Deadman дважды по ходу матчей проиграл Titan'у из Ростова-на-Дону. Последнему и предстоит защищать честь страны на ESWC 2006. Спустя две недели после ESWC 2006 Russia в шведском городе Йочпинг прошел масштабный LAN-чемпионат Dreamhack Summer, являвшийся отборочным туром к амбициозному американскому мероприятию под названием WSVG (альтернатива CPL

World Tour). Среди нескольких тысяч участвовавших киберспортсменов были и москвичи, Cooler и Deadman.

Их несколько не смутила жесткая конкуренция, и две награды высшего достоинства уехали в Россию. ■

Результаты турниров:

QUAKE 4 1X1:

- 1 место – mouz.Cooler (Россия) – \$5000;
- 2 место – SK.Toxic (Швеция) – \$2500;
- 3 место – Fox (Швеция) – \$1500.

- 2 место – mouz.SaSe (Швеция) – \$2500;
- 3 место – mYm.stOrn (Южная Корея) – \$1500.

WARCRAFT III: THE FROZEN THRONE 1X1:

- 1 место – SK.Deadman (Россия) – \$5000;

COUNTER-STRIKE 5X5:

- 1 место – NiP (Швеция) – \$12500;
- 2 место – Fnatic (Швеция) – \$7500;
- 3 место – Check Six (Швеция) – \$5000.

Призеры, занявшие первое и второе место, также выиграли поездку в США на финал чемпионата WSVG.

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 чемпионата мира Electronic Sports World Cup и результаты «Пермского Периода 2006».

Интервью: **Belial**

Евгений Окин, более известный в мире консольного киберспорта как Belial, один из лучших игроков страны. Среди его многочисленных побед: второе место в командном турнире MFA 2005 (Tekken 5), третье место в одиночном турнире MFA 2005 (SoulCalibur III), Top 8 на элитном турнире FWI 2005 (SoulCalibur III) и победа на Кубке «Страны Игр» (SoulCalibur II). Далее мы представляем вашему вниманию интервью с Белиалом, но для начала еще несколько фактов из его биографии. Родился 2 сентября 1982 года, выступает за команду Fighting.ru. В Tekken 5 играет за Bryan'a или Feng'a, а в SoulCalibur III предпочитает Mitsurugi.

? «Страна Игр»: За короткий период ты прошел путь от новичка до одного из сильнейших российских игроков, сначала в SoulCalibur, а затем и в Tekken 5. Секрет твоих побед?

Belial: Многие люди в своих представлениях о файтингах все еще остаются в каменном веке. Этому есть свое объяснение. Современные хиты очень далеко ушли от всем известного Mortal Kombat'a – сейчас это игры со сложной и интересной механикой боя, по возможностям больше напоминающие шахматный блиц, чем симулятор драки. Вторая причина – это природная лень, хотя объема тактических материалов позавидует «Война и Мир». Третье – геймеры плохо мотивированы. В файтингах нет универсальных «рецептов» победы. Чтобы получить преимущество над противником, нужно действительно упорно работать. Большинство новичков, которые приходят в игру, чтобы самоутвердиться, такая система достаточно больно бьет по самолюбию. Речь даже идет не о разделении игроков на «отцов» и «ламеров». У двух новичков, один из которых только взял джойстик в руки, а другой играет 24 часа в сутки, шансы победить примерно равны. Это отпугивает многих потенциальных игроков. Так что дело тут не во мне, а в других

оппонентах. Многие из тех, кто тренировался уже год, когда я только попробовал, до сих пор остаются на том же уровне мастерства. С другой стороны, существуют люди, играющие всего пару месяцев, и уже очень прилично. Если преодолеть названные недостатки и найти себе спарринг-партнера, можно быстро научиться.

? В феврале ты участвовал в турнире во Франции и неплохо выступил в дисциплине SoulCalibur III. Что тебе больше всего запомнилось? Самый сложный бой? С кем больше всего хотелось сыграть?

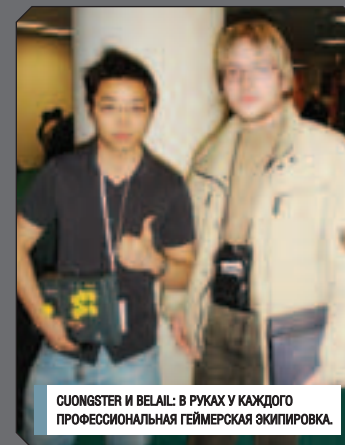
Здорово то, что организаторы превращают соревнование в настоящее шоу. Матчи с полуфинальной стадии проходят на сцене, все это транслируется на большой экран, с музыкой и профессиональными комментаторами. Поединки за чемпионское звание собирают по несколько сотен человек. Помню: матчи приостановились в один из дней, потому что участники пошли смотреть показательные бои французов против бельгийцев и не могли оторваться от этого зрелища даже под угрозой дисквалификации. В итоге организаторам пришлось поменять расписание. Самые сложные встречи у меня были со вторым по силе бельгий-



BELIAL И VELONE ОБОЖАЮТ ПОДУРАЧИТЬСЯ НА ТУРНИРАХ.

цем Alukard'ом. А вообще мы пересекаемся почти на каждом турнире. Поначалу я с трудом, но побеждал, а затем он подобрал малоизвестного мне персонажа и пару раз выиграл у меня на крупных турнирах. С кем бы я хотел сразиться? С Кауале – симпатичной шестнадцатилетней девушкой, чемпионкой Франции по SoulCalibur III. В итоге моя мечта сбылась, но я ей слил. А еще мне запомнилось, как в командной номинации 5х5 я чуть не «вынес» в одиночку всю бельгийскую команду. Их первый боец уложил на лопатки четверых наших, и я остался последним. Расправился почти со всеми, но споткнулся опять же на Alukard'е. Тем не менее, в тот день я сделал себе имя во французской файтинг-тусовке.

? В начале августа в Швеции пройдет крупный чемпионат по файтингам – Versus 2006. На него собираются лучшие отечественные игроки, и ты в том числе. Для многих турнир станет последней репетицией перед нашим MFA 2006, который пройдет в конце то-



CUONGSTER И BELIAL: В РУКАХ У КАЖДОГО ПРОФЕССИОНАЛЬНАЯ ГЕЙМЕРСКАЯ ЭКИПИРОВКА.

го же месяца. Ну а пока – твой прогноз на выступление россиян в Скандинавии?

Достойную игру мы можем показать практически во всех дисциплинах, а вот призовые места под вопросом. Мой оптимистичный прогноз – по крайней мере, один наш игрок войдет в top 4 по SoulCalibur III и в top 8 по Tekken 5. ■



СИМПАТИЧНАЯ ДЕВЧОНКА СПРАВА – ТА САМАЯ ФРАНЦУЖЕНКА КАУАЛЕ, КОТОРАЯ НАВОДИТ УЖАС НА МЕСТНЫХ ФАЙТЕРОВ.



Address



СИ://НОВОСТИ.MMORPG/215/ СЕРГЕЙ ДОЛИНСКИЙ~/ DOLSER@GAMELAND.RU/



THE LORD OF THE RINGS ONLINE: SHADOWS OF ANGMAR

Россиян, в отличие от украинцев и молдаван, не допустят даже до бета-теста.

В июне этого года LOTRO (<http://lotro.turbine.com>), создаваемый Turbine по мотивам книг Толкиена «Властелин колец» и «Хоббит», дозрел-таки до закрытого бета-теста. Участвовать в нем, увы, смогут лишь игроки из Северной Америки. Европейцы (все, кроме России) будут дожидаться отдельного бета-теста, узнать о котором можно на <http://www.lotro-europe.com>.

Россиянам же придется утешиться новыми календарями для Рабочего стола на июль-август, а также придирчиво изучить обновившийся список особенностей LOTRO – окончательно решено, что в игре с самого начала будут Гэндальф, Назгул, Саурон и другие ключевые персонажи. А вот вождя гор при старте игры не будет, они появятся лишь после выхода add-on'a Rohan. Пока Turbine подтверждает, что игра выйдет в 2006 году и сначала только на PC.

КОРЕЙСКИЕ MMORPG УБИТОЧНЫ
Но только в США и Канаде.

Североамериканское отделение NCsoft, издателя Lineage II, City of Heroes, City of Villains, Guild Wars, Auto Assault и других онлайн-игр, объявило об увольнении 70 из 300 работников. Пресс-релиз компании донельзя туманен: столь крупные сокращения «упростят бизнес-модель и не скажутся на сроках выхода новых проектов в 2006 и 2007 годах».

Злые же языки утверждают, что в США и Канаде NCsoft так и не удалось отвоевать у World of Warcraft необходимую долю рынка, отделение в Остине (Техас) было глубоко убыточным и увольнения, безусловно, назрели.

THE CHRONICLES OF SPELLBORN – ФИАСКО РАЗРАБОТЧИКОВ?

Бета-тест отложил революцию в MMOG до зимы.

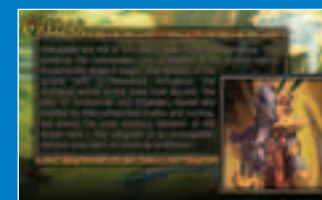
Почти полугодовое закрытое тестирование The Chronicles of Spellborn (ноябрь 2005 – апрель 2006) принесло совсем не те плоды, каких ждали разработчики. Количество упреков, предложений по переделке графики и геймплея повергло их в такой глубокий шок, что лишь в конце июня появилось письмо продюсера проекта Эрика Саса (Erik Sas), в котором



Коротко



24 часа в сутки и 7 дней в неделю – в таком формате работает первая официальная онлайн-радиостанция MMORPG Lineage 2. На волнах нового радио – интервью, новости, эксклюзивные репортажи, а также «правильная» музыка, для чего среди геймеров разыскиваются DJ-профессионалы. Язык вещания – английский, подключиться к станции можно на <http://www.lineageradio.com>.



Тем, кто с нетерпением ждет грядущее расширение World of Warcraft: The Burning Crusade, стоит заглянуть в обновленный «Бестиарий» (<http://www.worldofwarcraft.com/burningcrusade/townhall/bestiary.html>). Пришло время лучше узнать тех, с кем придется столкнуться на новых землях Азерота.



Гигант Electronic Arts совершил очередное поглощение. На этот раз «жертвой» стала Mythic Entertainment (<http://www.mythicentertainment.com>) – разработчик теряющей популярность Dark Age of Camelot и горячо ожидаемой Warhammer Online: Age of Reckoning. EA утверждает, что в повседневную деятельность Mythic вмешиваться не будет и сделка лишь подчеркивает интерес материнской компании к дальнейшей экспансии на рынок MMO.





Лучшие MMORPG месяца

Игра	URL	Пользовательская оценка
EVE Online	http://www.eve-online.com	8.3
Guild Wars	http://www.guildwars.com	8.3
Dark Age of Camelot	http://www.darkageofcamelot.com	8.2
EverQuest	http://everquest2.station.sony.com	8.1
City of Heroes	http://www.cityofheroes.com	8.1
The Saga of Ryzom	http://www.ryzom.com	8.1

Самые ожидаемые MMORPG

City of Villains	http://www.cityofvillains.com	8.1
Warhammer Online:		
Age of Reckoning	http://www.warhammeronline.com	7.2
Age of Conan	http://www.ageofconan.com	7.2
Pirates of the Burning Sea	http://www.piratesoftheburningsea.com	7.0
Star Trek Online	http://www.perpetualentertainment.com	6.9
Winter's Twilight	http://www.winterstwillight.com	6.9
Darkfall	http://www.darkfallonline.com	6.9
Tabula Rasa	http://www.playtr.com	6.9

Источник: MMORPG.com

Минимальные курсы игровых валют к доллару (покупка)

Игра	Валюта	курс
Lineage 2	1 миллион Adena	\$2.4
WoW	10 золотых	\$0.64
EverQuest 2	10 золотых	\$0.46

Источник: MMORPG Services

Коротко



Anarchy Online (<http://www.anarchy-online.com>) опробует оригинальную методику бета-тестирования. Add-on, включающий новые территории, войдет в текущий патч, однако сразу попасть на новые земли (т.н. Alien Playfield) никому не позволят. В назначенное время разработчики откроют на 8-9 часов доступ, но лишь для персонажей высокого уровня и в нужной экипировке. По завершении теста все они вернутся в основной мир, при этом накопленный опыт и очки сохранятся. ArenaNet, разработчик бесплатной MMORPG Guild Wars (<http://www.guildwars.com>) и Guild Wars Factions, отработала о впечатляющем достижении – 2 миллионах игр, проданных под общей франшизой Guild Wars. По данным NPD Group, в мае этого года Guild Wars стали самым продаваемым PC-тайтлом Северной Америки.



были расставлены все точки над «i». Начнем с хорошего – многолетнюю разработку «революционной MMO» доведут до конца; выход состоится «через несколько месяцев». В игре теперь будет 1400 квестов, что еще ни с одним проектом не случилось. Музыка также обещана отменная – к работе привлечены бельгийские готические рокеры из Within Temptation.

Не обошлось и без ложки дегтя. Давным-давно лицензированный у Epic игровой движок Unreal 2.5 признан таки «не устаревшим» (напомним, текущая версия – Unreal Engine 3) и даже дающим преимущества The Chronicles of Spellborn: мол, геймерам не требуется модернизировать компьютер. Что ж, коней, как говорится, на переправе не меняют, но на революцию в жанре мы рассчитываем.

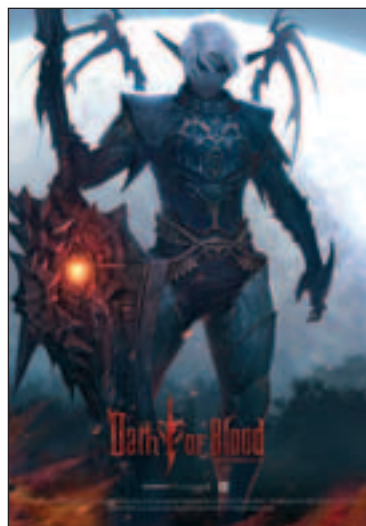
ЯПОНИЯ ПРОДОЛЖАЕТ УДИВЛЯТЬ ПРИЖИМИСТЫЕ ГЕЙМЕРЫ, ВЫХОДЯЩИЕ В ИНТЕРНЕТ С МОБИЛЬНИКА?..

В конце июня известный интернет-аналитик Японии Goo Research (<http://research.goo.ne.jp>) опубликовал результаты крупного социологического исследования и этим взорвал небольшую бомбу.

Всего было опрошено 40 тысяч японцев, и 37.9% из них заявили, что пробовали играть в онлайн-игры и, как минимум, в две. 23.7% утверждали, что играют в онлайн каждый день, а вот ленивцев, которые попробовали подобные развлечения, а затем забросили, столько же – 23.3%. Эти показатели характерны для многих стран Европы и тех же США, но вот дальше в отчете начались сплошные чудеса!

Оказывается, большинство японских геймеров (35.2%) проникает в Интернет с персональных компьютеров. На втором месте отнюдь не «приставки», а... мобильные телефоны – 13.7%. Полноразмерные игровые консоли и их портативные собратья, включая PSP, заняли последние места (8.6% и 6.7%, соответственно). Ролевые игры японцы действительно любят (36.4%), но... совсем не так, как сетевые версии настольных и карточных забав (41.6%). Более того, онлайн-головоломки почти столь же популярны (33.6%), как и JRPG. И, наконец, Goo Research сделала еще одно удивительное открытие. Несмотря на высокий доход и уровень жизни, японцы крайне прижимисты. 70% опрошенных выбирают исключительно бесплатные онлайн-игры, и лишь 17.7% согласны на абонентскую плату.

А уж покупать за наличные виртуальное добро в MMORPG готов лишь каждый 12-й геймер (8.0% от числа опрошенных). Впрочем, последняя цифра вызывает только уважение – результаты опросов западных геймеров показывают, что 10-21% из них готовы пошатнуть игровое равновесие звонкой монетой. ■





FREWARE DOWNLOAD

ПРОСМОТР >

FreePromote 2.0

<http://freepromote.ru>

Утилита для раскрутки сайтов и любительского софта. Продвижение сайта или программы достигается путем полуавтоматической регистрации (полностью поддерживаются PAD-файлы) в поисковиках, онлайн-каталогах и базах софта.

ОЦЕНКА: ★★★★★
РАЗМЕР: 1086 Кбайт

FreshDownload 7.56

<http://www.freshdevices.com>

Один из лучших бесплатных менеджеров закладки. Никакой рекламы, зато есть все нужные функции – от разбивания файла на 8 частей и одновременной загрузки 10 файлов до планировщика и встроенного раскладчика ZIP-архивов.

ОЦЕНКА: ★★★★★
РАЗМЕР: 2004 Кбайт

XP-AntiSpy 3.92

<http://www.xp-antispy.org>

Последняя версия утилиты тонкой настройки Windows. После запуска программы вы сможете избавиться от массы «лишних» служб и опций – отключить Alexa, которая замедляет работу в Интернете, службу сообщений, автообновления.

ОЦЕНКА: ★★★★★
РАЗМЕР: 247 Кбайт

ВСЕ >

MIAPLAZA – ОНЛАЙНОВАЯ ТОЛКУЧКА

Недавно стартовавший интернет-проект Miaplaza (<http://www.miaplaza.com>) творчески развивает идею социальных сетей и предлагает новый подход к групповому общению по интересам. Miaplaza – это набор «площадок», так называемых Plaza («рыночная площадь»), каждая из которых объединяет группы людей со схожими увлечениями.

Уже существуют «площадки» для организаций (школы, церкви, бизнес), развлекательные Plaza (хобби, спорт, искусство, игры) и другие. Если вы не нашли подходящую «площадь», то можете создать собственную. По сути, Miaplaza напоминает Yahoo Groups, но с возможностями социальной сети: добавление друзей, просмотр связей между ними, обмен сообщениями, информация об участниках той или иной «площадки». Информация может быть почти любой, пользователи Miaplaza публикуют фотографии, комментарии и даже новости. Все это доступно другим пользователям через удобное меню навигации.

Одним словом, если не хотите бороздить просторы Интернета в поисках той или иной тематической социальной сети, то «сборная солянка» Miaplaza сэкономит уйму времени. Недостаток один – язык общения тут пока английский.

КОЗЫРНАЯ КАРТА QUINTURA

Американская компания Quintura Inc., основанная россиянами и американцами, выходцами из России, завершила закрытое бета-тестирование одноименного поискового сервиса (<http://search.quintura.ru>). Более 10 тысяч тестеров за несколько месяцев избавили поисковик от «детских болезней», и Quintura начала работать.

Сюда стоит заглянуть тем, кто почему-то уверен, что лучше Google, Rambler'a и Яндексa ничего быть не может. Над проектом работали психологи, филологи и философы, а потому не удивительно, что Quintura первой среди поисковых сервисов России стала использовать технологию AJAX для отображения «ассоциативной карты понятий».

Именно работа с картой (массивом ключевых слов из запросов пользователей сети) – самый неожиданный, неадаптированный, но очень удобный способ найти нужную информацию в Интернете. И это основная особенность поискового сервиса Quintura. Научиться использовать карту несложно, вам поможет короткий демо-ролик на сайте поисковика.

«Из статистики посещения видно, что пользователи, которые потратили несколько минут на ознакомление с методами работы Quintura, продолжают постоянно пользоваться сервисом», – радуется Александр Ершов, один из основателей Quintura.

ЗАЛОЖИ НА МАРКАВОО

Не секрет, что стандартные средства каталогизации закладок в браузерах слишком слабы и неудобны. Добавьте в «Избранное» сотню ссылок на файлы... и через неделю вы запутаетесь в полнейшем информационном бардаке. Чтобы этого не произошло, существуют всевозможные онлайн-каталогизаторы, одним из которых является MarkaBoo. Помимо удобной функции добавления и сортировки ссылок (можно использовать браузер, e-mail и даже мобильный телефон) MarkaBoo предоставляет возможность делиться интересной информацией с друзьями и родными (обмен фотографиями, дневниками, музыкой и т.д.),

ИНТЕРНЕТ ЗНАЕТ, ЧТО...

...Власти Вьетнама, не на шутку обеспокоенные нахлынувшими на страну многопользовательскими компьютерными играми, решили бороться с ними, приняв соответствующий закон. Согласно ему, точки распространения многопользовательских игр должны находиться не ближе 200 метров от школ и закрываться с 11 часов вечера до 6 утра. Геймеры, не достигшие 14 лет, должны посещать игровые клубы вместе с родителями. Также введена система баллов, которые будут начисляться геймерам, просидевшим за компьютером более трех часов. Последствия, ожидающие геймера за получение слишком большого количества баллов, неизвестны, но можно предположить, что такому игроку запретят посещать интернет-кафе и игровые клубы.

...6 июня было зарегистрировано политическое движение под названием «Пиратская партия США». Цель организации – привлечь общественный интерес к вопросам интеллектуальной собственности и противодействовать крупным звукозаписывающим компаниям в лоббировании своих целей.

...Один из шотландских университетов объявил об открытии нового учебного курса «Этический хакинг и способы противодействия». Первый набор будущих хакеров состоится в октябре этого года.

...Компания IBM создала процессор, который при комнатной температуре работает на впечатляющей частоте – 350 ГГц.

«Дом 3 online» – поиграем в телевидение?..

В середине июня начался бета-тест многопользовательского социального онлайн-проекта «Дом 3 online» (<http://www.dom3online.ru>). Обратите внимание, забава с раскрученным ТВ-именем названа не «игрой», а куда серьезнее – «проектом». Похоже, это неспроста. Причастные к начинанию компании (телеканал «ТНТ», НIKITА и «Руссобит-М») предлагают то, чего в Рунете пока не было, – симбиоз службы знакомств с многопользовательской ролевой онлайн-игрой.

Главенствует в «проекте», безусловно, «социалка» – есть чаты и форумы, личные дневники, обмен короткими сообщениями, клубы по интересам и всяческие онлайн-тусовки. Более того, общаться и управлять персонажем можно как с компьютера, так и с мобильного телефона – отсылая SMS'ки.

Что касается ролевой составляющей, то она больше похожа на Sims Online, чем на кровавые ролевки. Главная задача – развитие социального положения персонажа, его «прокачка» в магазинах модной одежды, салонах красоты и спортзалах. И, конечно же, покупка и обустройство престижного жилища.

Закрытое тестирование продлится до осени, после чего «Дом 3 online» отдадут на растерзание широким массам. И достанется он народу не бесплатно – игровое время, скорее всего, будет оплачиваться по тем же ставкам и так же, как в отечественной MMORPG «Сфера».





Мини-игры

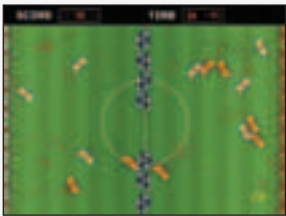
Наш выбор

Не знаю, как вам, а нам очень жалко, что Чемпионат мира по футболу завершен. Сколько часов рабочего времени было со вкусом растрачено! Не все потеряно – сотни флэш-игр напомнят об этих замечательных 4.5 неделях. Мы посмотрели все и предлагаем лучшие.

SOCCER VIOLENCE

<http://www.flash-game.net/game/2069/soccer-violence.html>

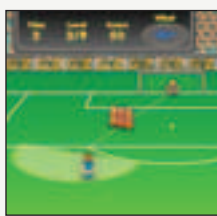
10 июля во время матча Англия-Парагвай болельщики выбежали на поле. Полиция приняла суровые меры, хулиганов удалось оттеснить. 14 июля во время встречи Швейцария-Франция хулиганы снова попытались прорваться. Как вы понимаете, мы играем только на стороне правопорядка.



SHOOT'EM IN

http://www.miniglobz.com/games/shoot_en.html

Штрафной удар – важнейший элемент футбола, отменный шанс взять ворота. Как вы справитесь с этим нелегким испытанием? В игрушке от популярного французского флэш-портала Globz это легко проверить. У игрока всего 10 попыток, чтобы забить и перейти на следующий уровень.



GASTE TRIBUNE

<http://en.t45ol.com/play/2118/football-fan.html>

Полицейскими мы были, футболистами тоже. Подошло время стать простым болельщиком, пробирающимся по проходу к своему месту. Заметьте, с полным боекомплектом в руках (можно выбрать напитки, еду и т.п.). Донести это хозяйство непросто, вы пьяны, а под ногами препятствия.

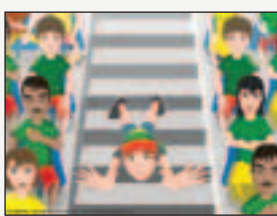


TABLE FOOTBALL

<http://en.t45ol.com/play/56/table-football.html>

Старенькая, нечестная, но увлекательная игрушка! Вы на пару с вратарем (полным неумехой!) противостоите команде из 7 левых игроков и вратаря (который тоже мало на что годен). За отведенное время надо забить побольше и выиграть. Покажется просто – увеличьте скорость.



ФАКТ

Ближайшие релизы MMOG:
Archlord
жанр: fantasy RPG, дата: август,
сайт: <http://www.archlordgame.com>

Hero Online
жанр: fantasy RPG, дата: август,
сайт: <http://hero.netgame.com>

FREWARE DOWNLOAD

ПРОСМОТР >

1by1 1.56

<http://mpesch3.de1.cc>

Надоело составлять плейлисты? Вот решение – крошечный плеер 1by1 «один за другим» проигрывает все файлы из выбранной папки или даже целого диска, но не только! Еще запомнит последний трек и в следующий раз начнет с него.

ОЦЕНКА: ★★★★★
РАЗМЕР: 92 Кбайт

The Calc 3.02

<http://thecalc.narod.ru>

Утилита похожа на калькулятор, но на самом деле она умеет делать и многое другое: решать уравнения, рассчитывать налоги, конвертировать единицы измерения и превращаться в таблицу Менделеева. И при этом – никакой инсталляции!

ОЦЕНКА: ★★★★★
РАЗМЕР: 489 Кбайт

ВСЕ >

создавать блоги и подкасты, участвовать во всяческих обсуждениях. Некоммерческий сайт приятно удивляет простым и при этом функциональным дизайном, хорошей системой помощи и широкими возможностями. Не исключено, что со временем MarkaBoo сможет составить серьезную конкуренцию популярному проекту del.icio.us, утверждает портал Internet.ru.

БЛОГГЕРЫ РАСШИФРОВЫВАЮТСЯ

«...Термин – это специфическое слово, употребляемое в определенных кругах. Да и «перевед», и «кг/ам» можно назвать терминами, но объем подобных слов настолько велик, что в них нет смысла. Авторы проекта оставляют на свое усмотрение, что считать терминами, а что не считать». Так разъясняют свою позицию создатели нового проекта – «Блоггерские штучки» (<http://bloggers.internet-no.net>). Все верно, жаргон и термины любителей сетевых дневников зачастую непонятны не только случайному посетителю, но и самим любителям пографоманить в Интернете. Сайт, безусловно, окажется полезным – тут собраны английские термины и их русские подобию, разъяснены особенности применения отдельных понятий. Особенно хорошо, что коллекция открыта для пополнения – любой может предложить свой вариант блоггерского термина и его

перевод на другой язык. Кстати, тот, кто до 15 июля включительно сделает больше всех добавлений, получит приз в виде 20 WMZ на свой кошелек в системе Webmoney.

MOIKRUG.RU ЗАСТАВИТ ВСТРЕЧАТЬСЯ

Сотрудниками MoiKrug.ru (<http://moikrug.ru>) была собрана информация о десятках тысяч школ, созданы сообщества их выпускников и добавлен поиск одноклассников. Организаторы проекта уверены, что среди почти 100 тысяч пользователей MoiKrug.ru наверняка найдутся обучавшиеся практически в любой русскоязычной школе, лицее или гимназии. Это предположение можно опровергнуть, лишь попытавшись воспользоваться услугами сервиса. Для этого придется пройти несложную регистрацию.

При добавлении информации о своем учебном заведении, каждый пользователь ресурса автоматически присоединяется к соответствующему сообществу выпускников, где сможет общаться со своими одноклассниками и с выпускниками других лет. Пользователям, которым никак не удастся забыть свою школу и которые хотят быть в курсе событий, с ней происходящих, смогут читать о новостях родного учебного заведения при помощи RSS-агрегаторов, подчеркивает интернет-издание «Вебпланета». ■

ИНТЕРНЕТ ЗНАЕТ, ЧТО...

...Британский хакер Гэри Маккинн, взломавший компьютерные сети Пентагона и экстрадиции которого требуют США, заявил, что на взломанном им сайте NASA он обнаружил огромное количество спутниковых фотоснимков неопознанных летающих объектов (НЛО). По словам Гэри Маккинна, ему также удалось получить доступ к файлу Non-Terrestrial-officers.xls («Внеземные офицеры.xls»), в котором содержался список должностного состава ВВС США и информация о его переводах на корабли, модели которых нигде больше не описываются.

...Британские ученые выявили отдел мозга, отвечающий за «азартное» поведение, а также за оценку рисков в реальном времени в сложных ситуациях с неопределенным исходом. Например, в азартных играх.

...В Японии разработан и продемонстрирован в действии новый тип интерфейса связи между человеком и машиной (Brain Machine Interface — BMI). Благодаря ему робот-манипулятор подчинялся мыслям испытуемого, без всякой видимой связи с ним. Работа устройства основана на ежесекундном анализе активности участков мозга и обеспечивает всего лишь 7-секундную задержку между жестом человека и повторением его манипулятором. Точность распознавания была выше 85%.

«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>)



ГТА И ИНТЕРНЕТ

Представительство сериала Grand Theft Auto (<http://www.grandtheftauto.com>) в Интернете впечатляет – Google обнаруживает почти 60 млн. страниц, на которых встречаются эти слова. Отечественные Rambler и Яндекс также мало помогут разобраться в мешанине сайтов – 0.8 млн. и 0.5 млн. ссылок соответственно.

Таким результатам не стоит удивляться. За 8 лет, прошедших с выхода на PC и PlayStation первой GTA, культовое детище Rockstar (<http://www.rockstargames.com>) обзавелось бесчисленными тематическими порталами, а энтузиасты создали (и продолжают создавать!) немало модификаций, карт и разнообразных утилит.

Выхода каждой новой Grand Theft Auto ждут миллионы геймеров со всех уголков земного шара. И хотя сериал ежегодно пополняется, везет далеко не всем. В самом трудном положении оказались адепты персональных компьютеров – после GTA: San Andreas они с 2004 года обойдены вниманием разработчиков. GTA: Liberty/Vice City Stories «достались» PSP и PS2. Ну а долгожданная Grand Theft Auto IV выйдет на PlayStation 3 и Xbox 360.

Впрочем, компьютерным геймерам, коих в России немало, отчаиваться не стоит. Ко всем частям сериала в Сети найдется куча занятных утилит, модов, патчей и конверсий, которые превратят GTA в «совсем другую игру». Более того, классику GTA можно бесплатно загрузить с сайта Rockstar. А информационные порта-

лы подскажут, ждать ли новую PC-версию GTA в 2007 году или позже.

Крупницы информации

Grand Theft Auto удостоена отдельной статьи в Wikipedia, знаменитой сетевой энциклопедии ([http://en.wikipedia.org/wiki/Grand_Theft_Auto_\(series\)](http://en.wikipedia.org/wiki/Grand_Theft_Auto_(series))). Обратите внимание, это не куца заметка, а систематизированный обзор, где подробно рассказано об истории Grand Theft Auto, о городах, противниках и курьезных фактах. Интересно, знали ли вы раньше, что GTA: San Andreas некогда называлась GTA 5? А слышали ли о том, что Sprunk, реклама которого встречается в игре на рекламных щитах, пародия на всем известный напиток Sprite? А как насчет полного «списка песен» радиостанций в игре? Все это и многое другое расскажет Wikipedia, но, увы, по-английски.

На русском зеркале Wikipedia есть лишь хороший материал о GTA: Vice City (http://ru.wikipedia.org/wiki/GTA:Vice_City).

Ежедневно обновляемый англоязычный GTA-SanAndreas.com (<http://www.gta-sanandreas.com>) порадует описанием ключевых персонажей, прохождениями и советами по игре. Подробный и внятный FAQ для новичков, ссылки на читы для PC и консолей. Среди прочего и фотографии актеров (раздел «Characters»), подаривших лица игровым персонажам. Смущает одно: никак – даже черной лентой – не отмечено, что актер Крис Пенн, исполнивший роль офицера Пуласки, несколько месяцев назад был найден мертвым в

Сетевая GTA: San Andreas

Как вы, наверное, знаете, игры сериала Grand Theft Auto изначально выходили без поддержки сетевого режима. Почему разработчики никак не реагировали на мольбы фанатов дать хоть какую-то возможность поиграть совместно – мы не знаем. Впрочем, фанаты, не дождавшись никаких ответов, попытались самостоятельно устранить недостаток. К примеру, был написан мод к GTA Vice City, позволявший пользователям одной локальной сети вместе колесить по городам и весям. При разработке San Andreas в Rockstar опять-таки не вняли просьбам игроков. Но, как водится, нашлись смельчаки и написали обновление, позволяющее вместе «рассекать на байках», находясь в Глобальной Паутине. Подробнее о проекте Multi Theft Auto вы можете узнать на <http://www.mtavc.com>. Скачивать же придется совсем немного – клиент версии 1.1.1 «весит» всего 5.3 Мбайт, а выделенный сервер – лишь 1.9 Мбайт.

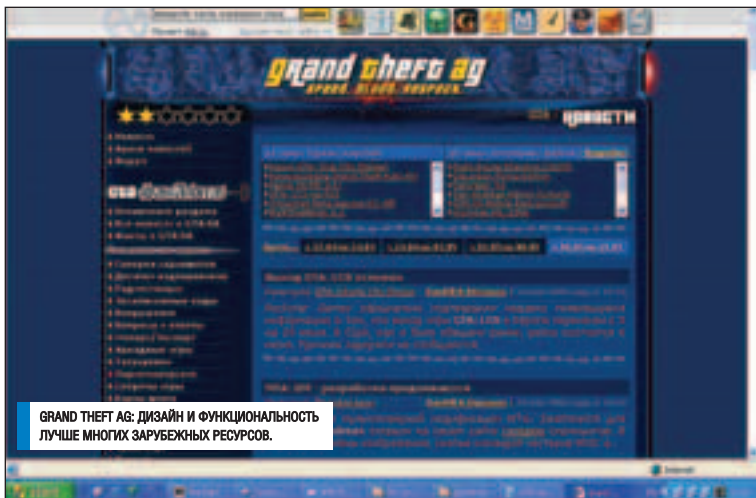


своем доме. Грустно... Сайт с похожим названием GTA-SanAndreas (<http://www.gtasanandreas.net>) порадует еще более богатым содержимым. Подборка рецензий (в отсканированном виде), описание «пасхалок», карты мира, оперативный новостной блок. В общем, полезностей – через край, но есть одна беда. Дизайн просто ужасен, оранжевый фон – далеко не лучший для чтения текстов с монитора (сравните с похожим по содержанию <http://www.gtascraper.com>). Тем не менее, сайт достоин внимания, пусть и недолгого (бережем глаза). Если со знанием английского трудности, не отчаивайтесь, в Рунете тоже есть замечательный ресурс, пос-

вященный Grand Theft Auto. Можете не гадать, это Grand Theft AG (<http://gta.ag.ru>). Спокойная цветовая палитра, актуальный новостной блок, статьи с подробными описаниями всех изюминок игры, а также более полусотни полезных файлов, в том числе и таких, которых нет на зарубежных порталах.

Скачаем файл!

Теперь подошла пора файловых архивов. Пожалуй, наилучший из них Grand Theft Auto Files (<http://grandtheftauto.filefront.com>), и это неудивительно. Авторитет хостера (знаменитого Filefront.com), что называется, обязывает. Среди почти 700 файлов оты-



GRAND THEFT AG: ДИЗАЙН И ФУНКЦИОНАЛЬНОСТЬ ЛУЧШЕ МНОГИХ ЗАРУБЕЖНЫХ РЕСУРСОВ.

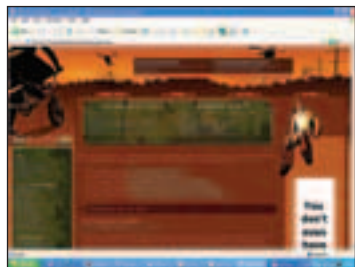


ВЕЛИКОЛЕПНАЯ ПОДБОРКА ФАЙЛОВ НА GTAinside.



ЗАБАВНО: НА GTA-SANANDREAS.COM ОТСЧИТЫВАЕТСЯ ВРЕМЯ, ОСТАВШЕЕСЯ ДО ВЫХОДА GTA IV.

щется практически все: утилиты для замены автомобилей и сами авто, тренеры и редакторы карт, новые «шкурки» для персонажа и породивший бурю скандалов мод «для совершеннолетних пацанов» Hot Coffee. Нашлось тут место и для дополнительных сооружений (раздел «Buildings»), и для тотальных конверсий (соответственно, «Total Conversions»), тех самых, что продаются нашими «флибустерами» на отдельных дисках за не слишком умеренную плату. Не покупайте –



ОФСЕТНАЯ ПЕЧАТЬ НЕ В СИЛАХ ПЕРЕДАТЬ ТОТ ЯДОВИТЫЙ ОТТЕНОК ОРАНЖЕВОГО «ДИЗАЙНА», ЧТО, ПО ВИДИМОМУ, ТАК ПОЛЮБИЛИ СОЗДАТЕЛЯМ ПРИЛИЧНОГО ПОРТАЛА GTASANANDREAS.NET.

бесплатно регистрируйтесь и скачивайте с GTA Files! Еще один важный момент – на сайте есть файлы и для предыдущих частей Grand Theft Auto, а они, согласитесь, могут порадовать затосковавших любителей. На упоминавшемся GTA-SanAndreas.com тоже есть архив (<http://gta-sanandreas.com/downloads/pafiledb.php>), где среди 134 файлов лежат самые востребованные моды, включая Hot Coffee и GTA

Tournament (комплект из клиента и сервера для сетевой игры в Grand Theft Auto: Vice City).

Заслуживает внимания и говорящий по-немецки GTAinside (<http://gta.gamigo.de>). Среди полезных файлов встречаются настоящие раритеты. К примеру, «Победа» – символ автотропа СССР. Очень приятно, что на зарубежном сайте нашлось место для отечественного антиквариата. И еще – не пропустите классные обои для рабочего стола (например, такие: http://gta.gamigo.de/downloads/download2/wallpaper_06.jpg), взятые с официального сайта игры и значительно видоизмененные.

Grand Theft Auto – не прощаемся?..

Сериал Grand Theft Auto, слухи и сплетни вокруг которого заметно приутихли вместе со скандалом между Джеком Томпсоном, ESRB и «Горячим кофе» (о котором мы не раз писали в новостях), похоже, вновь становится главной темой Интернета. Перенос Liberty City Stories

Рекомендуем к просмотру

Увы, рассказать о каждом ресурсе, посвященном Grand Theft Auto, невозможно. Ограничимся банальным перечислением сайтов, обязательных к посещению поклонниками сериала:

Карты, новости, читы, файлы:

- <http://planetgrandtheftauto.gamespy.com>
 - <http://www.gtagaming.com>
 - <http://www.gtamodern.com.ru>
- #### Мультиплеерные моды, сервера:
- <http://www.sa-mp.com>
 - <http://www.gta-sanandreas.com.ru>

Глобальный форум:

- <http://www.gtaforums.com>

на PS2 и переключавший с PSP сетевой режим наверняка сделают свое дело. Возможно, вскоре мы будем рассказывать о новых сайтах, посвященных великому творению Rockstar. ■

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.pmt.ru> E-mail: info@pmt.ru

INTERNET

виртуозное исполнение





Address



СИ://BEGINNER.ОНЛАЙН/215/СЕРГЕЙ_ДОЛИНСКИЙ~/DOLSER@GAMELAND.RU/

ОТКРЫТЫЕ БЕТА-ТЕСТЫ ИЮЛЯ

С начала немного позлорадствуем. В прошлом месяце мы настоятельно убеждали читателей участвовать в тестировании Legend of Ares (<http://www.legendofares.com>), поскольку впервые в истории индустрии персонажи, созданные и прокачанные на стадии open beta, не стирались, а переносились на коммерческий сервер. По-видимому, столь экстравагантным образом разработчики из MGame USA хотели привлечь к тестированию побольше игроков.

Законный вопрос – что же из этого вышло? Думаю, вы сами уже догадались, что у MGame все получилось не так, как задумывалось. Вы не ошиблись...

Игроков, конечно, привлечь удалось. Но, увы, из азиатского региона их «прибыло», по-видимому, слишком много. А как умеют качаться корейцы и китайцы, мы знаем по другим онлайн-играм: две недели – и уровень 60+. Судя по официальному форуму, с бета-тестом Legend of Ares приключилась ровно такая история. И если теперь разработчики сдержат обещание не стирать тестовых персонажей (а они сейчас над этим мучительно размышляют), новичкам в этой MMORPG придется туго. Одно радует: возможно, среди высокоуровневых танков есть и наши читатели, своевременно откликнув-

шиеся на призыв «попробовать на зуб Legend of Ares».

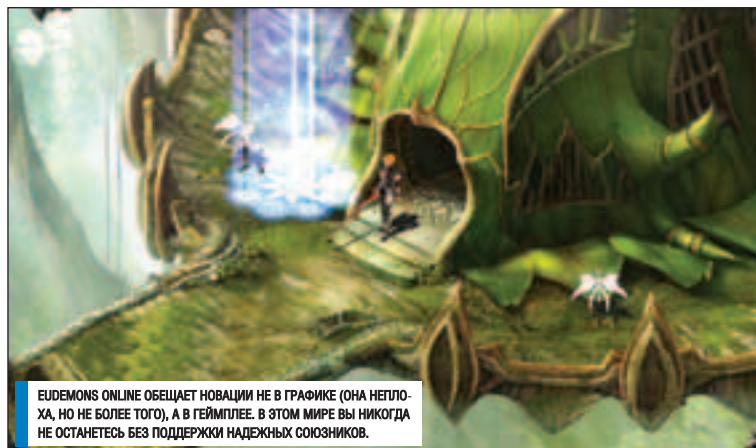
Eudemons Online

Первого июня, сразу по завершении альфа-тестирования, начался открытый бета-тест проекта, публичного появления которого, признаться, я ждал с нетерпением. Почему? Да очень просто – американско-корейская NetDragon замыслила мини-революцию, которых уже давно не случилось в «устаканившемся» мире онлайн-ролевиков.

Если отбросить частности, то революция заключается всего лишь в одном обстоятельстве – в Eudemons Online (<http://www.eudemonsonline.com>), бесплатной

фэнтезийной MMORPG, любой персонаж ВСЕГДА будет сражаться бок о бок с союзниками, готовыми убивать, лечить, заряжать маной и даже умереть за него! Тот, кто имеет нелегкий опыт клановой жизни или вволю намаялся с вечно голодными и бестолковыми ручными животными (всякими там волками-драконами), прекрасно поймет ценность предложения.

Вот как это должно работать. Персонаж получает два яйца, из которых в специальном инкубаторе выводятся так называемые Eudemon'ы. Дополнительное количество яиц можно раздобыть, убивая монстров или просто купив их в магазине. Eudemon'ы выводятся



EUDEMONS ONLINE ОБЕЩАЕТ НОВАЦИИ НЕ В ГРАФИКЕ (ОНА НЕПЛОХА, НО НЕ БОЛЕЕ ТОГО), А В ГЕЙМПЛЕЕ. В ЭТОМ МИРЕ ВЫ НИКОГДА НЕ ОСТАНЕТЕСЬ БЕЗ ПОДДЕРЖКИ НАДЕЖНЫХ СОЮЗНИКОВ.

трех классов – Warrior, Mage и Paladin с соответствующими способностями. Обзавестись можно любым количеством Eudemon'ов, но вот использовать одновременно удастся лишь двух или, на высоких уровнях, трех.

Немаловажно, что Eudemon'ы прокачиваются, от чего не только меняется их внешний вид и растет уровень, но и приобретаются новые способности. Такое «живое» оружие в совокупности с другими нововведениями («менторство» – получение бонусного опыта от учеников, групповая или индивидуальная «XP-атака» – своеобразная версия суперудара в файтинге и т.п.) обещает Eudemons Online ошеломительный успех. Или не менее громкий провал из-за чрезвычайной сложности геймплея.

Понятно, что идущее бета-тестирование расставит все точки над «i». Познакомиться с детищем NetDragon предельно просто – достаточно зарегистрироваться (<http://account.eudemonsonline.com/register/reg.htm>), скачать клиент игры (577 Мбайт) и несколько мелких патчей (0.2-7 Мбайт). Требования к «железу» у Eudemons Online минимальные – Pentium 4 1.7 ГГц, 256 Мбайт RAM, видеокарта не хуже GeForce 2. А вот доступ в Интернет рекомендуется быстрый – ADSL или выделенная линия.

Ferentus

Очень забавно читать накопившиеся с начала июня отзывы бета-тестеров о проекте. Один говорит «...сбалансированная игра!» и сравнивает Ferentus ([\[ferentus.com\]\(http://www.ferentus.com\)\) с Everquest'ом: мол, тут так же замечательно растут умения и навыки при их частом использовании.](http://www.fer-</p>
</div>
<div data-bbox=)

Другой радуется чему-то странному: «Дроп с монстров обилие настолько, что за полчаса я заполнил инвентарь под завязку».

Третий потрясен графикой – «вылитая Final Fantasy XII!».

Четвертый восхищен режимом Hardcore, который доступен после достижения персонажем 30 уровня: «Вы получаете больше опыта за те же монстры!». Правда, если вас в этом режиме убьют, воскрешение состоится лишь спустя 3 часа...

Слышны и скептики: «...обычная MMORPG – убивай монстров, собирай дроп, занимайся PvP (только в особых зонах – Red.)».

Кто же прав?

Честно скажу, не знаю. Лично я готов ставить проекту высокие оценки: за сплав традиционной фэнтези с восточными единоборствами и приличную графику. Но лучше всего сформировать собственное мнение, поучаствовав в идущем тесте, благо он продлится еще не один месяц. Кстати, по завершении тестирования эта американская MMORPG станет платной. Клиент игры невелик – 315 Мбайт. Да и компьютер понадобится не самый мощный – вполне сойдет Pentium 4 2 ГГц с 512 Мбайт RAM и любой видеокартой с 64 Мбайт памяти на борту. ■

P.S. Вопросы оставляйте на форуме «Страны Игр» или присылайте на dolsler@gameland.ru.



УДИВИТЕЛЬНОЕ ДЕЛО: НЕСМОТЯ НА ТЕСТОВЫЙ СТАТУС FERENTUS'А, У ИГРЫ УЖЕ ТРИ ГУСТОНАСЕЛЕННЫХ СЕРВЕРА. УЖ НЕ НОВЫЙ ЛИ WOW НА ГОРИЗОНТЕ?

РАСПРОДАНО ВСЕ?

Играй
просто!
GamePost

В ИНТЕРНЕТ-МАГАЗИНЕ **ТАКОГО
НЕ БЫВАЕТ**



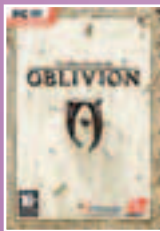
World of Warcraft
(UK Version)

\$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



Автор:
Максим Поздеев
bw@gameland.ru



[PSP] SYPHON FILTER: DARK MIRROR

❶ В миссиях 4-1, 4-2 и 4-3 присутствует по 5 DU-контейнеров, уничтожив которые можно получить дополнительное оружие для использования в **Mission Mode**:

M1 Super 90 in Mission Mode – уничтожьте контейнеры в миссии 4-1;

M16A2 in Mission Mode – уничтожьте контейнеры в миссии 4-2;

M4 Carbine in Mission Mode – уничтожьте контейнеры в миссии 4-3.

❷ Играя в мультиплеере, получите соответствующие рейтинги, чтобы открыть новое оружие для использования в этом режиме:

33 SC-1 and SG-76 H-Bar (Snipers) – rank R2

AR-15 and Draugonov (Snipers) – rank T2

Claymore Mines – Expert Gadget Expertise Badge

Desert Sniper .357 and SP-57 (Pistols) – rank O3

Double Sawn-Offs (Pistol) – Elite One-handed skill badge

EMP Grenades – Expert Explosive Expertise Badge

EPDD – Elite Hand to Hand Combat Badge

G-17 and Makarov (Pistols) – заведите новый аккаунт (R0)

Laser Mines – Elite Gadget Expertise Badge

M16 A2 and Famas (ARs, burst fire) – заведите новый аккаунт (R0)

M16K and Galil (ARs, Full Auto) – rank O2

M60 E-3 and Chinese Type-56 (HMGs) – rank O1

M67 Grenades – Elite Explosive Expertise Badge

MDS A3 and Spectre (Full Auto SMGs) – rank R1

MDS-7 and Ripper (SMGs in pistol slot) – rank T1

Shot Defender and SPA-12 (Shotguns) – rank R3

Trip Bar and Ramat (HMGs/ARs) – rank T3

USAS-12 and Sawed Off (Shotguns) – rank O4

❸ Способы получения badges в онлайн-режиме:

Ammo Expertise – Expert: около 250 попаданий в голову, Elite: около 500 попаданий;



Armor Expertise – найдите Flak Jackets;

Explosive Expertise – Expert: около 200 Exp. Kills (MGL, SMAW или M67), Elite: 500 Exp. Kills;

Field Medic – занимайтесь лечением;

Gadget Expertise – совершите убийства с помощью Taser, Laser Mines, Claymores;

Hand-To-Hand – Expert: около 30 убийств в рукопашном бою, Elite: около 50 убийств;

One Handed Skill – Expert: около 250 убийств с помощью оружия, которое можно держать одной рукой, Elite: около 500 убийств;

❹ **Дополнительное оружие в Training Mode**:

SP-57 – пройдите первую тренировочную миссию быстрее чем за 1 минуту 25 секунд;

Famas – пройдите вторую тренировочную миссию быстрее чем за 3 минуты;

❺ **Дополнительные миссии**:

Birds of a Feather – пройдите Story Mode на Normal или Hard;

Goodnight, Sweetheart – уложите в отведенные временные рамки на всех тренировочных миссиях;


Jimmy Zhou's Army – пройдите дополнительную миссию «Birds of a Feather»;

Trapped In The Hornets Nest – получите все Patches для «Combat Sharp Shooter»;

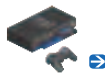
Up a Column Without a Paddle – получите все Patches для «Elite Weapons Expert»



[PC] HALF-LIFE 2: EPISODE ONE

Нажмите , после чего введите **sv_cheats 1**, чтобы получить возможность активировать следующие коды: **Impulse 101** – все оружие и дополнительные патроны;

notarget – враги не могут вас видеть; **god** – включение/выключение god mode; **noclip** – включение/выключение режима, позволяющего ходить сквозь стены.



[DS] ANIMAL CROSSING: WILD WORLD

❶ **Награды за пожертвования**:

Green Feather – пожертвуйте 10,000 Bells;

Blue Feather – пожертвуйте 200,000 Bells;

Yellow Feather – пожертвуйте 500,000 Bells;

Red Feather – пожертвуйте 800,000 Bells;

Purple Feather – пожертвуйте 1,100,000 Bells;

White Feather – пожертвуйте 1,400,000 Bells;

Rainbow Feather – пожертвуйте 6,400,000 Bells.

❷ **Roman Candles and Sparklers** можно получить только во время

Fireworks Show, которое проводится в мире **Animal Crossing** каждую субботу августа в период с 7 до 12 PM. В это время поговорите с **Tortimer**, чтобы получить предметы.

❸ Когда в игровом мире наступит зима, слепите из валяющихся тут и там снежков снеговика. На следующий день в качестве благодарности он перешлет вам редкий предмет из **Snowman Set**.

❹ После того как вы наберете достаточное количество очков, организация **HRA** отправит вам письмо с уведомлением о том, что вы выиграли один из перечисленных ниже призов:

Mansion Model – наберите 150,000 points;

One-Story Model – наберите 70,000 points;

Two-Story Model – наберите 100,000 points.

❺ **Cornimer** в обмен на **Acorns** готов поделиться с вами различными предметами из набора **Mush Furniture**. Единственное «но» – получить **Acorns** можно только во время **Acorn Festival**:

Mush Stool 5 Acorns;

Mush End Table 10 Acorns;

Mush Lamp 25 Acorns;

Mush Chair 40 Acorns;

Mush Dresser 60 Acorns;

Mush Closet 80 Acorns;

Mush Stand 100 Acorns;

Mush Table 120 Acorns;

Mush TV 140 Acorns;

Mush Bed 170 Acorns;

Forest Wall 200 Acorns;

Forest Floor 230 Acorns.

❻ Потратьте в **Nook Store** указанное ниже количество **bells**, чтобы

произвести апгрейд магазина, после чего возрастет количество доступных каждый день товаров:

Nooks Cranny (lvl 1) – доступен изначально;

Nook 'n' Go (lvl 2) – потратьте 25000 bells;

Nookway (lvl 3) – потратьте 65000 bells;

Nookingtons (final upgrade) – потратьте 240000 bells.

❼ Бонусы за пополнение счета на почте:

Box of Tissues – положите на счет 1,000,000 bells;

Pelly's Pic – положите на счет 100,000,000 bells;

Phyllis's Pic – положите на счет 500,000,000 bells;

Piggy Bank – положите на счет 10,000,000 bells;

Town Hall Model – положите на счет 999,999,999 bells.

❽ Когда вы покупаете что-либо в **Nook Store**, повышается ваш рейтинг **PTM**. Доведите его до определенного уровня, чтобы получить скидки в магазине:

Nook's Cranny Model – 300 Points;

Nook' n Go Model / 5% скидка – 5,000 Store Points;

Nookway Model / 10% скидка – 10,000 Store Points;

Nookington's Model / 20% скидка – 20,000 Store Points.






❾ Запустите игру в тот день, который вы указали в качестве своего дня рождения, чтобы получить тортик от одного из соседей.

❿ Если в доме есть телевизор, уделяйте внимание прогнозам погоды. Здесь они, в отличие от реальной жизни, не врут, а знание погоды на завтра может пригодиться в некоторых конкурсах.







⓫ Цвет крыши вашего первого дома зависит от того, какой цвет вы выбрали для меню своей DS.



[PS2] PAC-MAN WORLD 3

❶ Pac-Man's punch upgrade – во время игры введите комбинацию , , , , .

❷ В главном меню введите код

, , , , , , чтобы открыть доступ ко всем уровням и трехмерным лабиринтам. Этот же код можно использовать и в версии игры для PlayStation Portable.



[PS2] KINGDOM HEARTS 2

Кубки

Cerberus Cup – пройдите Agrabah, Halloween, и Pride Land.

Goddess of Fate Cup – пройдите все предыдущие кубки и победите в первом бою с Xemnas.

Pain and Panic Cup – пройдите Disney Castle.

Покажите перечисленные ниже предметы **Synthesis Moogles**, чтобы получить от него подарки.

Elixir – получите 1 type of Material.

High Drive Recovery – получите 10 types of Material.

Megalizer – получите 15 types of Material.

Free Development 2 – получите 20 types of Material.

Free Development – получите 5 types of Material.

AP Boost – получите 25 types of Material.

Defense Boost – получите 30 types of Material.

Power Boost – получите 35 types of Material.

Magic Boost – получите 40 types of Material.

Orichalcum – получите 45 types of Material.

AP Boost – соберите все Mythril Materials.

Defense Boost – соберите все Bright Materials.

Magic Boost – соберите все Serenity Materials.

Power Boost – соберите все Energy Materials.

Serenity Gem – соберите все Dense Materials.

Orichalcum – соберите все Material; **Serenity Shard** – соберите 50 или больше materials.

Serenity Shard – соберите 100 или больше materials.

Serenity Gem – соберите 250 или больше materials.

Orichalcum – соберите 1000 или больше materials.

Serenity Gem – соберите все A Rank Materials.

Serenity Stone – соберите все B Rank Materials.

Serenity Shard – соберите все C Rank Materials.

Serenity Crystal – соберите все S Rank Materials.



[PS2] RAMPAGE: TOTAL DESTRUCTION

В главном меню зажмите **LB+RB**, чтобы открыть меню для ввода приведенных ниже кодов:

000000 – отключить все читы;

011235 – Upgrade all monsters;

071767 – уничтожение зданий с одного удара

082864 – Demo Mode (2 случайных монстра)

141421 – открыть все уровни и всех монстров;

314159 – показать версию игры;

667301 – Ending;

667302 – Credits;

271828 – открыть все города.

Монстры:

Amanda the Armadillo – Los Angeles, играйте за Kyle.

Bart the Bat – Los Angeles, играйте за Kingston.

Cal the Squid – Los Angeles, играйте за Kyle.

Croc the Crocodile – Hong Kong, играйте за Rojo.

Edwin the Invader – London, играйте за Wally.

Harry the Yeti – Chicago, играйте за Marco.

Icky the Echidna – London, играйте за Ralph.

Jack the Jackelope – Las Vegas, играйте за Harry.

Jill the Jellyfish – Hong Kong, иг-

райте за Amanda.

Joe the Wildman – New York,

играйте за Natalie.

Kingston the King Cobra –

Las Vegas, играйте за Lizzie.

Kyle the Cyclops – London, играйте за Kingston.

Leon the Lion – Las Vegas, играйте за Ralph.

Marco the Shark – San Francisco, играйте за Ralph.

Natalie the Nautilus – San Francisco, играйте за Marco.

Nick the Demon – Chicago, играйте за Harry.

Rocky the Granit man – New York, играйте за Cal.

Rojo the Bull – Chicago, играйте за Kyle.

Shelby the Turtle – San Francisco, играйте за Lizzie.

Venus the Plant – Hong Kong, играйте за Croc.

Wally the Warthog – New York, играйте за Marco.

Super-Unlockables

Bubba – откройте всех монстров в игре и соберите все звезды на всех уровнях.

Eyegore – пройдите все Challenges на всех уровнях.

Philbert – получите PAR-points на каждом уровне.

ЕЩЕ

[DS] MARIO & LUIGI: PARTNERS IN TIME

В **Thwomp Volcano** есть две высокие комнаты, где вы должны использовать **Baby Spin move**, чтобы спускаться вниз и собирать монетки. Соберите все, какие сможете достать, а затем переключитесь на взрослого Марио или Луиджи, идите в предыдущую комнату и с помощью **Warp Pipe** вытащите малышей-героев обратно. Затем повторите процедуру сбора монеток – они вновь окажутся на прежних местах. Зарабатывать таким образом можно до бесконечности.

[DS] LOST IN BLUE

Пройдите игру один раз, чтобы получить возможность играть за **Скай**.

[PS2] NBA BALLERS: PHENOM

На VS-экране введите следующий код, чтобы ускорить игроков: **□, ▢, △, ○, ●, ◎**.

На VS-экране, где находятся три баскетбольных мяча, введите следующие коды, используя кнопки **□** (для первого мяча), **△** (для второго) и **○** (для третьего):

1 2 3 – Alternate gear;

1 3 4 – Big Head;

2 1 3 – Fast Ballers;

4 3 3 – Kid Ballers;

0 1 1 – Tournament Mode.

Пройдите **Story Mode** один раз, чтобы открыть всех спрятанных игроков.

[PC] DESPERADOS 2: COOPER'S REVENGE

Во время игры напечатайте на клавиатуре **arno**, чтобы получить возможность использовать кодовые горячие клавиши.

CTRL + F2 – Freeze on/off.

CTRL + F4 – God Mode on/off.

SHIFT + F4 – неуязвимость.

CTRL + F4 – больше патронов (можно использовать многократно).

CTRL + F2 – завершить текущую миссию.

SHIFT + F10 – X/Y position of the pointer.



[X360] TABLE TENNIS

Чтобы открыть всех персонажей, вовсе не обязательно проходить турниры на время: куда проще просто одержать определенное количество побед над компьютером в любом из режимов:

Unlock Juergen – 20 побед;

Unlock Kumi – 25 побед;

Unlock Solyman – 30 побед;

Unlock Carmen – 35 побед;

Unlock Cassidy – 40 побед;

Unlock Jung Soo – 45 побед;

Unlock Mark – 50 побед.

Список достижений для GamerScore:

3 Match Winning Streak (35) – победите в трех Ranked Exhibition Matches подряд;

4 Match Winning Streak (50) – победите в четырех Ranked Exhibition Matches подряд;

5 Match Winning Streak (85) – победите в пяти Ranked Exhibition Matches подряд;

The All-Star (30) – победите в All-Star Circuit с настройками по умолчанию;

The Average Joe (10) – победите в Rookie Circuit с настройками по умолчанию;

The Competitor (20) – победите в Pro Circuit с настройками по умолчанию;

The Creampuff (5) – победите в Amateur Circuit с настройками по умолчанию;

The G.O.A.T. (100) – получите наивысший TrueSkill rating из доступных в любом Ranked online game mode;

The Graduate (5) – получите наивысший рейтинг во всех drills в Training Mode;

The Hall of Famer (100) – выиграйте более 50+ Ranked Tournaments;

The Natural (20) – используйте каждого персонажа, чтобы победить в любом из Tournament Circuits;

The Net Veteran (60) – проведите более десяти часов за игрой по Сети;

The Noob (5) – сыграйте хотя бы один онлайн-матч в любом игровом режиме;

The Owner (30) – откройте всех игровых персонажей;

The Savant (80) – пройдите All-Star Circuit каждым персонажем;

The Spectator (5) – наблюдайте за любым онлайн-матчем;

The Tailer (25) – откройте все outfits;

The Tourist (20) – откройте все игровые площадки;

The Veteran (60) – проведите более десяти часов за игрой в одиночном режиме;

The Victor (10) – победите в одном онлайн-матче;

The Widomaker (95) – победите своих противников в пяти матчах подряд в online play;

Unlocked Carmen (15 points) – победите в All-Star Circuit;

Unlocked Cassidy (20 points) – победите в Rookie Circuit с настройками по умолчанию быстрее чем за 14 с половиной минут;

Unlocked Juergen (5 points) – победите в Amateur Circuit;

Unlocked Jung Soo (20 points) – победите в Rookie Circuit с настройками по умолчанию быстрее чем за 14 минут;

Unlocked Kumi (10 points) – победите в Rookie Circuit;

Unlocked Mark (20 points) – победите в Rookie Circuit с настройками по умолчанию быстрее чем за 13 с половиной минут;

Unlocked Solyman (15 points) – победите в Pro Circuit.



Если у вас есть вопросы или комментарии по содержанию рубрики, пишите на bw@gameland.ru. И пусть все тайное станет явным.

Автор:
Александр «Кипп» Мельников
ad-r@mail.ru



Heroes of Might and Magic V

Продолжение. Начало в 12 (213) номере.

Логистика

Нужный навык, обязательен к получению всем героям. Помимо самого навыка, уникальные умения повысят эффективность армии в разы.

■ **Поступь смерти** (требует умение «Следопыт») – увеличивает на 4 единицы радиус передвижения существ при штурме вражеского замка. Обязательно для получения главному герою, иначе штурм замка обернется катастрофой. Бесшумный ловчий необходим для получения «Вопля баньши».

■ **Бесшумный ловчий** (требует умение «Поступь смерти») – враг видит только самых сильных существ в армии, но не видит их количества.

Военное образование

Отличный навык на долгую и очень долгую игру,

НЕКРОПОЛИС

Некрополис – лучший выбор для огромных карт и продолжительных игр. Основная тактика этого замка – нападение. И хотя параметр Атака у героев достаточно низок, главное преимущество замка – огромная армия. Так же сильны некроманты и в боевой магии.

УНИКАЛЬНОЕ УМЕНИЕ

Главный навык Некромантов, как несложно догадаться, – «Некромантия». С помощью него герои пополняют армию скелетами, сотворенными из трупов убитых врагов. В третьей части игры этот навык тоже присутствовал, делая некромантов самой сильной расой. Это верно и сейчас, но формула изменилась. Раньше в конце сражения суммировалось количество убитых монстров, из этого числа высчитывался процент воскрешаемых скелетов, а затем производилась корректировка по показателю здоровья (нельзя было воскресить скелетов, в сумме обладающих здоровьем большим, чем все убитые существа противника в бою). Такой подход ограничивал приток скелетов с больших орд низ-

коуровневых существ, что, впрочем, не мешало на больших картах копить их тысячами.

Что мы имеем в пятой части? Изменена механика воскрешения, и главным параметром теперь является не количество убитых монстров, а их здоровье, и снижение числа хитпойнтов у скелетов оказалось как нельзя кстати. Теперь при развитой на 15-25% «Некромантии» герой воскрешает скелетов в количестве 90-100% убитых существ. Если раньше, убив сотню существ второго уровня, игрок получал тридцать скелетов и почитал это за благо, то теперь он воскресит всю сотню. Следующее, что бросается в глаза, – дистанционная атака костяных лучников (улучшенный вариант скелетов). Завершают картину уникальные умения, получаемые от навыка «Некромантия».

■ **«Подъем лучников»** – позволяет поднимать после боя не обычных скелетов, а костяных лучников. Возможность бесплатно пополнять армию стрелками, пусть и первого уровня, – сильный аргумент в пользу Некромантов.

■ **«Вечное служение»** – после боя восстанавливает один отряд в ар-

мии до первоначального количества. Благодаря ему на начальном этапе можно воевать лишь двумя группами существ. Первая (костяные лучники) в бой не вступает, нанося повреждение издалека, и постоянно растет в количестве. Вторая (зомби) используется как пушечное мясо, выдвигаясь навстречу противнику и подставляясь под удары. После каждого боя мы получаем подкрепление в виде костяных лучников и полностью восстанавливаемую группу зомби. Случайные потери сведутся к минимуму.

■ **«Вопль баньши»** – боевое умение, применяемое героем без затрат маны, которое снижает показатель морали и удачи вражеских существ на единицу и понижает инициативу на 10%. При первом взгляде умение не кажется особенно полезным, однако если копнуть чуть глубже, то сразу станет заметна разница между ним и его антиподом – «Молитвой» рыцарей. Навыки «Лидерство» и «Удача» поднимают соответствующие параметры на 3 единицы. Еще единицу к морали получает армия, состоящая из существ одного замка. Добавляем посещение домиков на карте и часто встречающиеся артефакты, увеличивающие мораль и удачу на одну-две единицы, и получаем показатель, равный пяти, что является потолком. То есть, «Молитва» может и вовсе не пригодиться. А вот снизить эти показатели у существ противника можно лишь с помощью редких, хорошо охраняемых артефактов или уникальных расовых умений, доступных далеко не всем. Некроманты же обладают такой возможностью почти с рождения, да еще и могут получить уникальное умение «Смертельное невезение» в навыке «Удача», которое понижает на единицу показатель удачи армии противника.

СУЩЕСТВА

● **Костяные воины/Костяные лучники** – один из самых слабых монстров в игре. И один из самых дешевых. Обязательно нужно совершенствовать их. Огромная группа лучников становится очень эффективной, если у героя есть навык «Нападение» и умения «Боевое безумие» и





ИДЕАЛЬНАЯ ПОДБОРКА НАВЫКОВ ДЛЯ ДОЛГОЙ ИГРЫ. ЕСТЬ ЧЕТЫРЕ НЕОБХОДИМЫХ ДЛЯ ПОЛУЧЕНИЯ УМЕНИЯ «ВОПЛЬ УЖАСА» И «КОЛДОВОСТВО» ДЛЯ БЫСТРОГО ПРИМЕНЕНИЯ МАГИИ.

«Холодная сталь». Чем больше вы сумеете накопить и сохранить лучников, тем легче будет победа.

- **Зомби/Чумные зомби** – существо в крайней степени нужное на начальном этапе игры. Как описывалось выше, является главным мясным путешествием Некромантов, отвлекая на себя атаки противника. При усовершенствовании получает к удару кумулятивный эффект отравления, понижающий параметры атаки и защиты цели на 2 пункта после каждого удара. При долгой игре становятся почти бесполезными из-за низкой инициативы и скорости.
- **Привидения/Призраки** – одно из лучших существ третьего уровня. Основное умение, которым обладает отряд, – уклонение от физических атак любого характера с 50% шансом. При этом неудачная атака не отменяет ответного удара самих

привидений. Можно не только блокировать ими вражеские стрелковые отряды, но и использовать в качестве препятствия на поле боя для нелетающих монстров большого размера. После улучшения получают способность восстанавливать здоровье и воскрешать часть группы за счет маны цели – лучший убийца магов противника. Навык «Удача» и умение «Боевая удача» в нем также повышают эффективность существ. При его наличии физические атаки противника практически никогда не попадают по призракам.

- **Вампиры/Высшие вампиры** – основная атакующая сила армии нежити. Этому способствуют два умения, которыми наделили данный отряд. Первое – способность атаковать, не получая ответного удара, и второе – восстанавливать здоровье и воскрешать часть группы за

счет нанесенного повреждения. Ровно половина нанесенного повреждения переходит в здоровье существ. Но самым эффективным отрядом в армии вампиры станут лишь после усовершенствования. Небольшое повышение дальности хода и параметров не идет ни в какое сравнение с телепортацией. Высшие вампиры способны перемещаться по полю боя, игнорируя препятствия и стены замка, – идеальный отряд для штурмов.

- **Личи/Архиличи** – высокоуровневый стрелковый отряд. Как следствие, высокие параметры, крепкое здоровье и хороший урон. Немного портит картину средний показатель инициативы, но это характерно практически для всех существ с дистанционной атакой. Выстрел личей наносит урон не только цели, но и всем отрядам вокруг нее, если они

позволяющий получить преимущество по параметрам героя в полтора раза.

- **Повелитель мертвых** (требует умение «Ученый») – добавляет единицу к параметру «Знание» и 5% к навыку «Некромантия».
- **Темное откровение** (требует умение «Повелитель мертвых», «Подъем лучников») – повышает уровень героя.

Управление машинами

Бесполезный навык в большинстве случаев. Исключением являются быстрые игры с упором на баллисту и палатку или долгие игры с огромным количеством штурмов замков.

- **Чумная палатка** (требует умение «Оказание первой помощи») – позволяет палатке наносить урон вражеским отрядам.

Магия света

Неплохой выбор для усиления довольно хилых существ Некрополиса, но все же другие навыки более выгодны для данной расы, такие как «Чародейство» или «Нападение».

- **Отягощение злом** (требует умение «Мастер магии Благословенный») – при применении заклинаний света или тьмы параметр Колдовство увеличивается на 3 единицы. Поскольку у некрмантов параметр «Колдовство» и так зашкаливает, смысла в умении нет никакого.

Магия тьмы

Сама по себе магия отлично подходит для данного замка, и с этим навыком начинает большинство героев. Однако придется выбирать между уникальными и базовыми умениями. И в том и в другом варианте свои плюсы и минусы.

- **Духовная связь** (требует умение «Хозяин проклятий») – позволяет герою связать свой дух с духом вражеского отряда. При получении отрядом урона герой будет пополнять ману за счет его страданий. Очень полезный навык для героев-магов.
- **Проклятая земля** (требует умение «Духовная связь», «Темное отк-



вение») – вражеские существа получают повреждение при движении на поле боя.

Магия хаоса

Из-за высокого параметра «Колдовство» у героев, заклинания этой школы наносят большой урон, однако малый запас маны может стать помехой в их частом использовании.

- **Смертельный холод** (требует умение «Владыка холода») – при применении заклинаний холода убивает, как минимум, одно существо в отряде.

- **Тайны хаоса** (требует умение «Смертельный холод», «Тайное превосходство») – герой получает 2 единицы к параметру «Знание» и случайное заклинание школы хаоса первого, второго или третьего круга, которого еще нет в книге.

Магия призыва

Эффективна из-за наличия заклинания «Поднятие мертвых», которое позволяет воскрешать нежить. Пара героев замка начинают с этим навыком.

- **Шахты с призраками** (требует умение «Повелитель жизни») – заняв вражескую шахту, герой населяет ее призраками. Количество призраков зависит от того, как долго идет игра. Шахты с призраками позволяют на начальном этапе неплохо увеличить армию, ведь появившихся духов можно забрать из шахты.

- **Изгнание** (требует умение «Вопль баньши», «Тайны хаоса») – позволяет герою уничтожить некоторое количество призванных существ. Хорошее подспорье в битве с Инферно.

Чародейство

Полезно для любых героев-магов.

- **Защита нежити от магии** (требует умение «Мудрость») – дает армии нежити сопротивление магии хаоса в размере 20%.

- **Тайное превосходство** (требует умение «Защита нежити от магии», «Вечное служение») – добавляет +2 к параметру Колдовство и



ГОРГУЛЬИ, КАК И ГОЛЕМЫ И БОЕВЫЕ МАШИНЫ НЕ ПРИНОСЯТ ВАМПИРАМ ЗДОРОВЬЕ ПРИ УДАРЕ. С НИХ ТАК ЖЕ НЕ ВОССТАНАВЛИВАЮТСЯ СКЕЛЕТЫ ПОСЛЕ БОЯ.

не являются существами замка Некрополис. После усовершенствования личи получают в пользование книжку заклинаний с набором юного террориста. Все три заклинания принадлежат к Магии смерти и так или иначе ослабляют противника. При малом количестве личей выгодно начинать бой с заклинаний, чтобы облегчить жизнь союзным отрядам, поскольку их эффект не зависит от количества существ в отряде, в отличие от выстрелов.

- **Умертвия/Вестники смерти** – толстый и неповоротливый отряд без каких-либо ярких преимуществ. При усовершенствовании получает способность гарантированно убить одно существо в группе. Эффективно лишь при низком количестве вестников смерти, когда они не способны убить больше простой атакой. В бою скорее помеха, нежели реальная сила.

- **Костяные драконы/Призрачные драконы** – самый слабый отряд седьмого уровня среди всех рас. Зато в Некрополисе можно построить домик, увеличивающий еженедельный прирост драконов на единицу. К положительным качествам этого отряда можно отнести умение летать и относительную дешевизну. При усовершенствовании драконы начинают ударом ослаблять цель, снижая наносимый ею урон. К сожалению, эффект не суммируется при повторном ударе. К явным минусам можно отнести слабое здоровье отряда и низкий урон.

ГОРОД

Основной проблемой при постройке зданий станет нехватка ртуты. Ее нужно много практически на всех этапах строительства. Вторым по важности ресурсом является сера, она расходуется в основном на строительство зданий для существ среднего звена и вспомогательных домиков. Остальные драгоценные ресурсы нужны в малых количествах. Если сложность не выставлена на максимальный уровень, то вполне хватит начальных запасов. Огромным преимуществом Некрополиса является очень низкая стоимость зданий. В основном золото будет уходить на покупку существ во всех замках на карте. Ведь есть замечательное строение, в котором существ других рас можно превращать в нежить аналогичного уровня, причем бесплатно. Особенность города заключается в переплетении стандартных линий застройки, вроде капитолия и замка с домиками прироста существ. Так, домик зомби является одним из промежуточных звеньев постройки капитолия. Но его придется строить в любом случае в самом начале, ибо без зловонных толстяков потери скелетов будут ужасающими. Но торопиться с развитием экономики не стоит. Лучше уделить внимание другой ветви развития – замку. Без него ваша армия будет слабой не только по качеству, но и по количеству существ. Замок должен быть построен на второй неделе любыми средствами, а цель первой недели – вампиры. И хо-

тя домик личей находится на том же уровне строительства, они менее выгодны. Во-первых, для их постройки необходимо отгрохать магическую гильдию, что само по себе не так страшно, затем усилитель некромантии, что тоже полезно, и сам домик. Но это целых три хода, которые мы теряем на домик зомби, привидений и улучшенных скелетов. Второй довод за вампиров – при заметно меньшей стоимости, эффективность отряда заметно выше. Пара неудачных боев – и количество личей существенно сократится, а вампиры умеют восстанавливаться, снижая потери до минимума. Домик личей можно строить на второй неделе параллельно с замком. Лишние 10% некромантии позволят вам быстро наращивать армию скелетов, но на первой неделе польза от данного здания практически нулевая, так как на начальном этапе сражения происходит с малочисленными отрядами низкоровневых существ. Проще построить домик, увеличивающий прирост скелетов на шесть штук в неделю.

ГЕРОИ

Основной параметр героев Некрополиса – «Колдовство», второстепенный – «Защита». Это открывает различные варианты раскладки героев, однако основной упор все же следует сделать на армию, нежели на магию.

- **Золтан** – специализация «Черный список» позволяет блокировать заклинания, применяемые героем противника, не позволяя использовать

их повторно в этом бою. Успех применения зависит от уровня героя и от уровня блокируемого заклинания. Начинает с навыком «Образование» и умением «Разгадка тайного» в нем. В случае, когда ваш противник делает ставку на усиление собственной армии, наложение магии антипода отменит положительный эффект, а специализация не даст возможности его переналожить. Герой не эффективен против замков, чья сила не в магии, а в армии, таких как Орден порядка, Эльфы и Инферно.

● **Равэнна** – специализация «Пожиратель душ» усиливает эффект заклинания «Ослабление», позволяя понижать не только параметр атаки, но и параметр защиты цели на 1 за каждые три уровня героя. Начинает с навыками «Магии хаоса» и «Магии тьмы». Идеальный герой для создания отличного боевого мага. Развивать навык «Магии хаоса» стоит в умения, связанные с холодом. Помимо оглушающего эффекта, добавится 100-процентная вероятность убить, как минимум, одно существо в отряде, если оно не обладает иммунитетом к холоду. Также обязательно возьмите навык «Колдовство» и умение «Мудрость».

● **Каспар** – специализация «Бальзамировщик» увеличивает эффект от палатки первой помощи. Она лечит на 5 пунктов здоровья больше за каждый уровень героя, также растет наносимое ей повреждение при наличии умения «Чумная палатка». Начинает с навыком «Управление машинами» и умением «Палатка первой помощи». Сама по себе палатка является стрелковой единицей. Без обоза с припасами у нее всего три заряда. Если вы решили сделать ставку на воскрешение существ, то первым делом постройте кузницу и докупите баллисту и обоз. Без них герой обречен на поражение. Не стоит рассчитывать на него в долгой игре. Палатка легко уничтожается при помощи магии, а навык «Управление машинами» даст преимущество лишь в начале игры при осаде вражеского замка. Потом все будет ре-



шаться лишь размером армии.

● **Наадир** – специализация «Ловец душ» превращает умерший на поле боя вражеский отряд в дружелюбный отряд привидений, чье количество зависит от уровня героя. Начинает с навыками «Магия тьмы» и «Магия призыва». Отличный герой для путешествия по разведанным территориям и уничтожения нейтральных существ. Глупо из него делать основного героя, так как привидения плодятся не в таком уж большом количестве и исчезают после боя.

● **Дейдра** – специализация «Баньши», которая усиливает эффект от боевого умения «Крик баньши». Начинает с Навыком «Магия тьмы» и умением «Крик баньши» в навыке «Некромантия». Один из самых лучших героев данной расы, но только благодаря не специализации, а тому, что у нее есть навык «Магия тьмы» без всяких ненужных умений. Это позволяет сделать из нее как отличного полководца, так и великолепного боевого мага.

● **Влад** – специализация «Воскреситель», увеличивает параметр «Колдовство» при применении заклинания на единицу за каждые три уровня героя начиная с первого. Начина-

ет с навыком «Магия призыва» и умением «Повелитель жизни» в нем. Обязательно возьмите ему умение «Мастер элементов», что позволит в начале игры наплотить армию за счет духов из шахт, а затем не терять их в боях с помощью «Поднятия мертвых». Очень хороший герой.

● **Орсон** – специализация «Повелитель зомби», дает по единице к параметру защиты и атаки зомби и чумным зомби за каждые два уровня героя начиная с первого. Начинает с навыка «Защита» и умения «Стойкость» в нем. Беспольный герой, привязанный к самому слабому существу в замке. Не нужен ни при долгой игре, ни при быстрой атаке.

● **Лукреция** – специализация «Принцесса вампиров», дает по единице к параметру защиты и атаки вампирам и высшим вампирам за каждые два уровня героя начиная с первого. Начинает с навыком «Чародейство» и умением «Восполнение маны» в нем. Отличный герой для создания боевого мага. Начальный навык очень уместен, да и вампиры, как одно из самых боеспособных существ замка, могут создать перевес в вашу пользу как в начале, так и в конце игры. ■

временно добавляет 100 единиц маны.

Нападение

Необходим для получения «Вопля ужаса», полезно при долгой игре.

- Холодная сталь (требует умение «Боевое безумие») – дает 10% дополнительно урона холодом для всех физических атак армии.
- Ускорение (требует умение «Холодная сталь», «Вечное служение») – дает возможность применять заклинание «Ускорение» без затрат маны.

Оборона

Очень важный навык для героев, опирающихся на войска, а не магию.

- Могильный холод (требует умение «Отражение») – наделяет отряды нежитью способностью возвращать часть нанесенного урона в ближнем бою.
- Сопротивление (требует умение «Могильный холод», «Подъем лучников») – добавляет 2 единицы к параметру «Защиты».

Удача

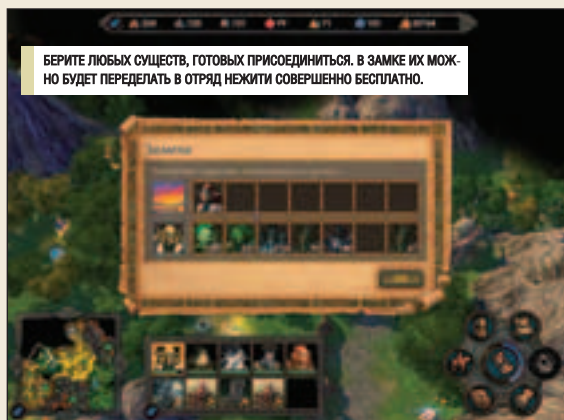
Полезный навык, позволяет усилить наносимый урон вдвое. А умение «Солдатская удача» сдает из привидений безумно трудную мишень.

- Смертельное невезение (требует умение «Вопль баньши») – понижает параметр удачи у героя противника на одну единицу. Отлично применяется с «Воплем баньши», понижая на 2 единицы удачу противника.

Лидерство

Абсолютно бесполезный навык для главного героя, поскольку на нежить не действует повышение морали.

- Вестник смерти (требует умение «Сбор войск») – все нейтральные существа, присоединившиеся к герою, будут преобразованы в нежить соответствующего уровня. Но данное действие можно совершить и в замке. Так зачем же тратить целый навык для этого?



Логистика

Навык, обязательный к получению всем героям.

- **Марш големов (требует умение «Следопыт»)** – увеличивает инициативу и скорость големов в армии на 2 единицы.
- **Внезапная Атака (требует умения «Марш големов», «Знак волшебника»)** – Позволяет применять заклинание «Телепорт» с эффектом мгновенной передачи очередности хода телепортируемой цели, записывает заклинание в книгу героя. Очень нужный навык, позволяющий забрасывать медленных големов и ракшас прямо в расположение противника.

Военное образование

Отличное умение на долгую и очень долгую игру, позволяющее получить преимущество по параметрам героя в полтора раза.

- **Премированный колдун (требует умение «Учелый»)** – добавляет 2 единицы к параметру «Колдовство» и 1000 монет.
- **Премированный выпускник (требует умение «Премированный колдун»)** – добавляет 2 единицы к знанию и добавляет 1000 опыта. Обязателен к получению для героя, основной задачей которого является сборка артефактов.

Управление машинами

Бесполезное умение в большинстве случаев. Исключением являются

АКАДЕМИЯ

Академия – одна из самых интересных рас в игре, которая полагается как на армию, так и на магию. Расовые умения довольно-таки бестолковые, зато для магов слово «Артефакт» имеет несколько значений.

УНИКАЛЬНОЕ УМЕНИЕ

Главный навык героев Академии – «Мастер артефактов». Жажда знаний и магические способности позволили им создавать артефакты для существ. От силы навыка зависит максимальное количество эффектов, которыми можно наделить один артефакт. В городе строится специальное здание, в котором и происходят главные превращения ресурсов в кулончики и медальончики для гремлин, ракшасов, магов и других отрядов замка. В артефакт можно «вставить» до трех эффектов, выбор же почти безграничен: увеличение здоровья существ, инициативы, скорости, морали, удачи, сопротивления магии, параметры атаки, защиты и даже снижение защиты цели при атаке. Из этого разнообразия очень сложно выбрать всего три «плюшки», но именно в этом и заключается мастерство игры за расу волшебников. Необходимо отметить, что бонусы зависят от параметра героя «Знание». Зависимость линейная, но для каждого эффекта своя. К примеру, инициатива увеличивается ровно на столько процентов, сколько единиц Знания у героя, параметры атаки и защиты растут на единицу за каждые три, а сопротивление магии – на 3.5 процента за каждую единицу Знания. Артефакты можно не только создавать, их можно разрушать все в том же домике, возвращая в казну все потраченные на его создание ресурсы. Этакий фонд ценных металлов. Другой положительный момент заключается в том, что герой, повышая уровни, может периодически переде-

лывать артефакты, оставляя типы эффектов и стоимость неизменной, но увеличивая бонусы за счет выросшего параметра «Знание». При делении группы монстров с артефактом, он остается в той части, которая осталась от изначального числа. При смерти отряда артефакт пропадает. Теперь немного об уникальных умениях, которые можно получить от навыка «Мастер артефактов».

- **Волшебное зеркало** – с некоторым шансом отражает заклинание от группы, на которую оно было нацелено, в другой отряд, причем как свой, так и противника. Умение, прямо скажем, неоднозначное. Оно привносит в сражение элемент полной неожиданности и способно принести больше вреда, чем пользы. Как вам заклинание «Шок земли», отраженное от стальных големов на гремлин, которые тут же склеят лапы? Ведь големам оно все равно бы особо не повредило из-за их огромного сопротивления магии. К сожалению, получение этого умения необходимо для дальнейшего развития героя.
- **Поглощение артефактов** – умение позволяет в бою восстанавливать ману героя за счет поглощения артефактов существ. Полная ерунда, поскольку магам Академии вряд ли придется восстанавливать ману в бою, при их невероятно высоком Знании и малой стоимости заклинаний, и уж тем более за счет ослабления собственной армии. Единственный вариант – возможная смерть отряда с артефактом, в этом случае лучше перевести его в ману, нежели просто потерять. Но наличие данного умения необходимо для получения других уникальных умений в разных навыках.
- **Знак волшебника** – умение привлекает героя к существу, после чего любое наложенное на него

заклинание действует вдвое сильнее. После наложения знака каждый следующий удар боевой магией по этому отряду будет вдвое болезненнее, заклинание «Разрушающий луч» снимет 12 единиц защиты. Альтернативное применение – воскрешение собственных существ. Знак держится весь бой, так что в самом начале можно выбрать свой отряд, который будет целью номер один для противника, усилить его знаком, а потом спокойно воскрешать до полного выздоровления.

СУЩЕСТВА

- **Гремлины/старшие гремлины** – оружие победы. Существо первого уровня, умеющее стрелять без усовершенствования, – редкость. Рождается их достаточно много, что позволяет быстро накапливать приличную группу и поливать врага шквальным огнем. К тому же они – лучшие друзья големов и боевых машин, поскольку способны чинить и тех и других. Делают они это на расстоянии и бесчисленное количество раз за бой. Связка големы + старшие гремлины в начале игры позволяет уничтожать существ низкого уровня практически без потерь. При усовершенствовании серьезно возрастает показатель инициативы (в полтора раза), дающий им право первого хода практически среди всех лучников игры. Оптимальные эффекты для артефакта – инициатива, увеличение здоровья и защиты.
- **Каменные горгули/обсидиановые горгули** – основное пушечное мясо армии Академии. Средний показатель инициативы, слабое здоровье, низкий урон – все это делает горгулий практически бесполезными. Однако есть и положительные стороны. При усовершенствовании горгули получают иммунитет к трем стихиям боевой магии (огню, холоду и молнии). Они обладают способностью ле-





тать, что позволяет им преодолевать любые препятствия, а высокая скорость делает их идеальным отрядом для блокирования вражеских лучников. Если и давать артефакты, то на дальность хода, защиту и здоровье.

● **Железные големы/стальные големы** – неплохие бойцы, к тому же их могут чинить гремлины. Главные недостатки големов – низкая инициатива и скорость. После усовершенствования получает бесконечное число ответных атак, что делает големов еще более эффективными. Помимо всего прочего, существа обладают неплохим сопротивлением к боевой магии (у железных 50%, у стальных 75%). Идеальный артефакт для големов – инициатива, дальность хода, защита.

● **Маги/архимаги** – основная атакующая сила как в начале, так и в конце игры, требующая грамотного применения. Обладает дальней атакой с очень интересными свойствами. В первых, у нее нет штрафов за дальность и препятствия. Во-вторых, выстрел поражает все цели, встретившиеся ему по пути. И не важно, будут ли это отряды противника или ваши собственные, пуля дура, зацепит всех. Помимо этого, архимаги могут колдовать. В их книге заклинаний есть как боевые заклинания, так и усиливающие. Когда их количество перевалит за сорок, есть смысл выделять одну пачку из 4-5 штук не для атаки врага, а для усиления собственной армии. Маны хватает на три усиления (самый большой среди

существ запас маны в игре, равный 17). Мало того, при наличии архимагов в армии стоимость заклинаний для героя снижается на треть. Обязательно снабдите основной отряд артефактом с эффектами сопротивления магии, увеличения инициативы и удачи либо морали.

● **Джинны/мастер джинны** – сказать, что они абсолютно бесполезны, нельзя. Способность накладывать три случайных заклинания в течение боя приносит свои плоды. Причем можно как усиливать свои отряды, так и ослаблять врага. Но для юнита пятого уровня это слишком мало.

В принципе, на джиннах можно серьезно сэкономить. Большого количества не нужно, достаточно лишь группы из 3-5 существ для усиления армии в начале битвы. Тратить деньги на усиление их артефактами стоит только перед самой последней битвой, если их количество будет солидным.

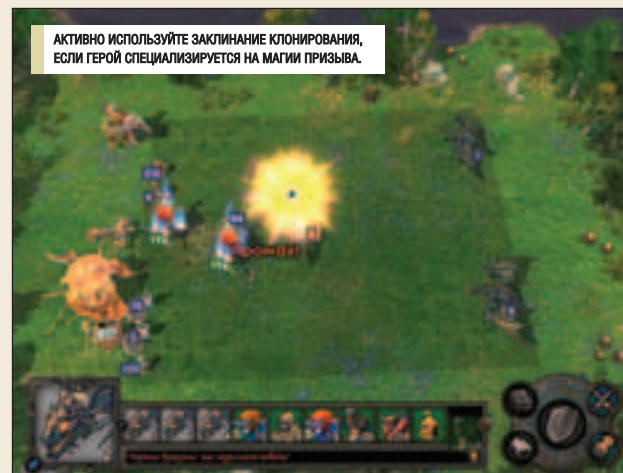
● **Ракшасы/раджи ракшас** – высокие показатели повреждения, атаки и защиты, безответный удар: эти существа не знают себе равных на шестом уровне. И даже низкий показатель инициативы не помеха, ведь раджи способны, затратив один ход, увеличить этот параметр в два раза. В артефакт стоит зарядить повышение инициативы и дальности хода, и атаки либо сопротивления магии, если противник силен боевыми заклинаниями.

● **Гиганты/Титаны** – самый сильный отряд в замке и один из сильнейших в игре, но только после апгрейда. Ги-

ганты – ничего особенного, разве что с иммунитетом к заклинаниям разума. Зато после улучшения до титанов, группа получает сразу две шикарные способности, помимо увеличения базовых параметров. Первая – дистанционная атака. А еще титаны применяют аналог заклинания «Молния», но без затрат маны и сколько угодно раз за бой. В артефакт стоит впахнуть инициативу, атаку и сопротивление магии или удачу.

ГОРОД

Город – самое слабое место Академии. Требования к ресурсам огромны, ведь помимо построек, те же ресурсы тратятся на артефакты для существ. Больше всего потребуются драгоценных камней. Почти все строения существ выше четвертого



быстрые игры с упором на баллисту и палатку или долгие игры с огромным количеством боев при штурме замков.

■ **Власть над машинами** (требует умение «Управление катапультой») – добавляет третий выстрел катапульты.

■ **Сотрясатель земли** (требует умения «Поглощение артефактов», «Власть над машинами») – разрушает стены, нанося повреждение всем войскам внутри замка, оглушая их.

Магия света

Неплохой выбор для усиления армии. Да и воскрешение существ – не последний аргумент в битве. Лучше выбирать базовые умения, чем гнаться за уникальными, толку будет больше.

■ **Печать света** (требует умение «Мастер магии защиты») – вражеские герои будут тратить в два раза больше маны на применение магии света.

■ **Таинства света** (требует умения «Восполнение Тьмы», «Сотрясатель земли» и «Печать света») – для колдунов, состоящих в армии героя, стоимость заклинаний уменьшена вдвое.

Магия тьмы

Сама по себе магия не эффективна для данного замка. Исключение составляет лишь герой со специализацией на заклинании «Разрушающий луч».

■ **Восполнение тьмы** (требует умения «Печать тьмы», «Огненная ярость») – возвращает герою ману, потраченную на отраженное заклинание.

- Печать тьмы (требует умение «Хозяин разума») – вражеские герои будут тратить в два раза больше маны на применение магии тьмы.

Магия хаоса

Малозффективна из-за низкого параметра «Колдовство» у героев.

- Истощение магии (требует умение «Волшебное зеркало») – снижает урон от вражеских боевых заклинаний на 20%.
- Огненная ярость (требует умение «Истощение магии»), «Знак волшебника») – существа начинают наносить дополнительное повреждение огнем при атаке.

Магия призыва

Эффективна только вместе с умениями «Военное образование» и «Чародейство». Причем основной упор необходимо сделать на специализации, увеличивающие параметр «Колдовство». Тогда имеет смысл получать специализацию с вызовом элементарей.

- Изгнание (требует умение «Повелитель существ») – позволяет уничтожать часть призванных существ противника.
- Завеса тумана (требует умение «Изгнание», «Знак волшебника») – позволяет герою снижать инициативу и урон вражеских лучников на 10%.

Чародейство

Необходимо для любых героев-магов, но только вместе с «Военным образованием».



уровня требуют огромных запасов этого ресурса. Остальные нужны в малом количестве, и лишь магическая башня потребует солидных затрат, но это проблема всех замков, а не только Академии. В первую очередь в городе необходимо отстраивать домики существ. Горгулий можно пропустить и начинать строительство големов и гремлинов. Следующей целью станут маги. Их необходимо обязательно построить на первой неделе. Без магов замок обречен нести потери при каждом сражении. Вторая неделя уйдет на постройку ратуши и, возможно, цитадели. До ракшасов трудно будет добраться без некоторой экономической базы, которую

необходимо заложить в виде захваченных ресурсных шахт. Тем более, все деньги уйдут на магов, гремлинов и постройку домиков для обмена и получения ресурсов. Ресурсная шахта должна быть возведена в кратчайшие сроки, так как одной шахты драгоценных камней будет мало для быстрого роста. Алтарь желаний строить совсем не обязательно, важнее сконцентрироваться на домике ракшасов и постройке Капитолия. На второй неделе желательно построить замок, без которого рост армии невозможен. Строить титанов нужно, даже если денег на их усовершенствование нет. Однако скупать их сразу не стоит, лучше подождать, пока их накопит-

ся побольше. Конечно, можно налететь на неделю чумы и потерять нескупленных существ, но при игре с живым соперником помните, что его финансы примерно равны вашим и он тоже потеряет часть своей армии.

Отнеситесь с вниманием к магазину артефактов. Цены там заоблачные, но иногда попадаются просто необходимые вещи. К примеру, кулон, увеличивающий уникальный навык героя. Ведь при четвертом уровне навыка «Мастер артефактов» их стоимость падает в два раза. А это заметный бонус, который окупится практически мгновенно. Так же можно покупать артефакты, повышающие Знание героя, чтобы собирать





артефакты для существ с большей продуктивностью.

ГЕРОИ

Основной параметр героев Академии – Знание, второстепенный – Колдовство. Но не из каждого героя получится сделать хорошего боевого мага, данной расе больше подходят заклинания светлой магии. Низкий параметр защиты и атаки компенсируется за счет артефактов для существ.

● **Раззак** – специализация «Творец големов» дает по единице к параметру защиты и атаки железным и стальным големам за каждые два уровня героя начиная с первого. Начинает с навыком «Защита» и умением «Стойкость» в нем. Довольно бесполезный герой, поскольку големы – не главная ударная сила. Да и навык «Защита» – не самый лучший выбор для героев замка.

● **Хафиз** – специализация «Хозяин гремлинов» дает по единице к параметру защиты и атаки обычным и старшим гремлином за каждые два уровня героя начиная с первого. Начинает с навыком «Управление машинами».

● **Фаиз** – специализация «Разрушитель» позволяет при помощи заклинания «Разрушающий луч» не только уменьшать защиту цели, но и наносить повреждения, сила которого зависит от уровня героя. Начинает с навыком «Магия тьмы» и умением «Повелитель боли» в нем. Загвоздка в том, что «Разрушающий луч» не снижает защиту цели меньше нуля,

соответственно, придется менять жертву. Но есть ведь и массовый вариант... Если учесть, что специализация Академии – дальний бой, то ослабление мишеней для лучников придется как нельзя кстати.

● **Нура** – специализация «Мистик» позволяет герою восстанавливать ману во время боя. Скорость восстановления зависит от уровня героя. Начинает с навыком «Чародейство» и умением «Восполнение маны» в нем. Специализация оставляет желать лучшего. Маги вообще не испытывают недостатка в мане, и вероятность того, что она кончится в бою, практически равна нулю.

● **Джалиб** – специализация «Обращающий заклятия» увеличивает шанс того, что заклятие будет отражено именно во вражескую группу. Начинает с навыком «Удача» и умением «Волшебное зеркало». Отличный выбор против замка Подземелье. С учетом того, что сопротивление боевой магии не спасает против темных героев, отражение заклинания на врага – то, что нужно для выживания. Единственный герой Академии, который использует умение «Волшебное зеркало» с толком. Единственное, что подкачало, – это начальный навык. «Удача» в целом хороший навык для стрелковой армии, но отсутствие в нем полезных уникальных умений сводит на нет положительные стороны.

● **Ора** – специализация «Говорящий с ветром» увеличивает инициативу героя в бою, позволяя ему ходить ча-

ще. Эффект зависит от уровня героя. Начинает с навыком «Основы чародейства» и умением «Тайные знания» в нем. Лучший выбор для долгой игры. Чем выше уровень героя, тем быстрее он ходит. В сумме с начальным навыком «Чародейство» на поздних уровнях герой способен произносить до трех боевых заклинаний вместо одного. Главное для него – периодически посещать колодцы, обновляя запасы магических сил. Один из лучших героев в игре.

● **Нархиз** – специализация «Наставник» увеличивает эффективность магов и архимагов в зависимости от уровня героя. Начинает с навыком «Образование» и умением «Самозерцание» в нем. Отличный выбор на быструю игру и на долгое противостояние. «Образование» позволит герою быстро выйти на хорошие показатели в сфере создания артефактов для существ, а маги будут еще более эффективны. Главным недостатком является привязка к существу, но это терпимо.

● **Назир** – специализация «Властелин пламени», увеличивающая силу повреждения при применении заклинаний стихии огня. Начинает с навыком «Магия хаоса» и умением «Владыка пламени» в нем. Боевой маг, рассчитанный на максимальное повреждение и снижение защиты огненными заклинаниями. Неплохой выбор, но не лучший. «Магия хаоса» не эффективна без навыка «Чародейства», и если получить его не удастся, то можно ставить на героя крест. ■

- Антизаклинание (требует умение «Тайные знания») – гасит любой следующий магический эффект противника, затрачивая при этом в два раза больше маны.
- Изменяющая магия (требует умения «Антизаклинание», «Волшебное зеркало») – снижает стоимость заклинаний случайным образом до 50%.

Нападение

Полезный навык для армии волшебников. Большое количество лучников позволяет делать ставку на дальние атаки. Обязательно брать умение «Стрельба» и «Холодная сталь».

■ Греческий огонь (требует умение «Стрельба») – катапульта начинает игнорировать защиту цели и наносить дополнительный урон огнем.

■ Холодная сталь (требует умения «Греческий огонь», «Знак волшебника») – добавляет урон холодом ко всем атакам существ в армии.

Оборона

Важное умение для героев, опирающихся на силу войска.

■ Сопротивление (требует умение «Отражение») – добавляет 2 единицы к защите героя.

■ Выносливость (требует умение «Сопротивление», «Волшебное зеркало») – позволяет герою использовать заклинание «Каменная кожа» без затрат маны.

Удача

Бесполезный навык.

■ Покровительство Аши (требует умение «Находчивость») – возможность выкапывать Слезу Аши не точно в месте захоронения, а в определенной близости от него.

■ Трофеи (требует умения «Покровительство Аши», «Поглощение Артефактов») – добавляет немного ресурсов в копилку после каждого боя.

Лидерство

Полезный навык сам по себе, но не за счет умений.

■ Преданность машин (требует умение «Управление поместьями») – на боевые машины и големов начинает действовать эффект морали.

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



Metroid Prime Hunters

Metroid Prime Hunters сочетает в себе удобство управления, разнообразие игровых стилей и обилие карт для многопользовательских баталлий. Сегодня мы расскажем вам про каждую из игровых арен.

Предметы

- **Affinity Weapon** – дает вашему Охотнику его персональное оружие с 10 зарядами универсальной амуниции. Самус получает 5 ракет.
- **Cloak** – делает вашего Охотника прозрачным на небольшой промежуток времени. Трэйс завидует.
- **Deathhalt** – превращает Охотника в альтформу, одно прикосновение которой смертельно для противников. Deathhalt можно узнать по оранжевой ауре.
- **Double Damage** – очевидно – ваш Охотник начинает наносить двойной урон врагам. При этом окутывается синим сиянием.
- **Omega Cannon** – оружие для расправы с последним боссом. Находится только на Oubliette, где является единственной пушкой на карте. В Omega Cannon только один заряд, который после выстрела движется достаточно медленно и при столкновении с препятствием взрывается, уничтожая всех, кто находится в зоне видимости взрыва.

■ Combat Hall

Пожалуй, самая популярная карта. Спайр чувствует себя здесь уютно: у него аж два шанса подобрать свое оружие, к тому же он с легкостью забирается на площадку на втором этаже (напротив трамплина), используя альтформу. В режиме Nodes это и вовсе бесценно – до верха редко кто успевает добраться, благо бои идут в основном за две нижние зоны. Узкая площадка по центру карты – отличное место для применения пушки Уивела.

■ Data Shrine

Узкие тоннели, соединяющие внешний коридор с центральной ареной,

– идеальное место для засад с использованием альтформ. В режиме Capture они помогут добраться до вражеской базы и украсть октолит – правда, назад придется возвращаться по коридорам, ведь в альтформе октолит нести нельзя.

■ Processor Core

Успешное начало боя здесь определяется тем, кто быстрее прочих доберется до Deathhalt – на таком пятчке от смертоносной альтформы увернуться крайне сложно. В режиме Defender эпицентр боя перемещается на верхушки колонн – сбивать оттуда врагов отлично получается у альтформ Ноксуса и Трэйса, а также у экипированных «родным» оружием Спайра и Уивела.

■ High Ground

Тоннели в нижней части карты позволяют быстро восстановить здоровье и избавиться от преследования. В самой же верхней ее части, куда добраться можно лишь умелой серией прыжков (или, как обычно, с помощью альтформы Спайра), находится Империалист и наилучшее место для снайперского кемпинга.

■ Ice Hive

Ледяная арена – выбор холодного Ноксуса. Обилие узких коридоров позволит ему чаще применять заморозку и поражать цель рикошетащими ледяными иглами. Империалист здесь лежит в отлично защищенном месте – опытный снайпер может едва ли не бесконечно удерживать позицию возле ледяного моста (хотя и ему следует опасаться баллистических и рикошетащих зарядов). В маленькой комнате с Double Damage и трамплином внизу находятся шипы: падение несет неминуемую гибель.

■ Alinos Perch

Широкий каньон, одинаково удобный для игры как вдвоем, так и вчетвером. На открытом пространстве уютно себя чувствуют Канден, Самус и Трэйс; Ноксусу и Уивелу же

лучше подброду-поздорову схорониться в коридорах верхней части карты.

■ Sic Transit

Обилие лазеек и коридоров на этой карте позволяет быстро уйти от преследования. Особое внимание стоит уделить верху разрушенного моста: на нем часто прячутся снайперы.

■ Transfer Lock

Еще одна весьма открытая карта. В режимах Defender, Capture и Bounty увеличивается практически вдвое (см. Transfer Lock Ext.) за счет добавления зоны с открытым космосом. Раздолье для мастеров Империалиста.

■ Sanctorus

Мизерные размеры карты делают ее главным выбором для Ноксуса и альтформы Уивела, а также для всех любителей непрерывной резни – битвы здесь насыщены действием, как нигде более.

■ Compression Chamber

Еще одна маленькая арена, уступающая предыдущей по безумию перестрелок лишь благодаря стене, делящей ее пополам. В комнате с Double Damage на втором этаже есть неплохое гнездо для снайпера.

■ Incubation Vault

Отличный вариант для дуэлей. Осторожно: зеленая труба токсична даже для «лавастойкого» Спайра. Альтформы Трэйса, Ноксуса и Уивела особенно уютно почувствуют себя на узких мостиках второго этажа.

■ Subterranean

Весьма сбалансированная карта, предлагающая достаточный простор для всех Охотников. Точка респауна Double Damage является отличным убежищем для предпочитающих оборону.

■ Outer Reach

Одна из лучших арен в игре, Outer Reach являет собой четыре этажа,



Местоположение (и количество) ключевых предметов на каждой из арен Metroid Prime Hunters

	Combat Hall	Data Shrine	Processor Core	High Ground	Ice Hive	Alinos Perch	SIC Transit	Transfer Lock	Sanc-torus	Compression Chamber
Battlehammer	—	1	—	—	—	—	1	1	—	—
Imperialist	—	1	—	1	1	1	1	1	—	—
Judicator	—	1	1	1	1	—	—	—	—	1
Magmaul	1	1	1	1	—	1	—	—	—	—
Shock Coil	—	1	—	—	—	1	1	—	—	—
Volt Driver	—	1	—	—	1	—	—	1	1	—
Large Energy	1	2	2	1	1	2	1	1	—	—
Medium Energy	3	2	—	4	4	1	2	2	3	4
Missile Ammo	1	1	—	2	2	2	2	1	1	2
Universal Ammo	4	4	4	7	4	4	4	4	4	4
Affinity Weapon	1	—	1	1	1	1	1	1	1	1
Cloak	—	—	—	—	—	—	1	—	—	—
Deathalt	—	—	1	—	1	—	—	—	—	—
Double Damage	—	—	1	1	1	—	1	—	1	1
Omega Cannon	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—

	Incubation Vault	Subter-ranean	Outer Reach	Harves-ter	Weapons Complex	Council Chamber	Elder Passage	Fuel Stack	Fault Line	Stasis Bunker
Battlehammer	1	1	—	1	1	1	—	1	1	1
Imperialist	—	1	1	2	1	1	1	1	1	1
Judicator	—	1	1	1	1	1	1	1	1	—
Magmaul	—	1	—	1	1	1	1	—	1	—
Shock Coil	1	1	1	1	1	1	1	1	1	—
Volt Driver	—	1	—	2	2	1	—	1	1	1
Large Energy	—	1	1	2	1	1	1	1	3	1
Medium Energy	4	4	2	2	3	4	3	5	4	3
Missile Ammo	1	3	2	2	2	3	2	3	2	2
Universal Ammo	3	7	8	10	8	7	9	7	8	5
Affinity Weapon	2	1	2	—	—	—	2	3	1	1
Cloak	—	—	—	2	2	—	—	1	1	—
Deathalt	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
Double Damage	—	2	—	—	—	—	—	1	—	—
Omega Cannon	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—

	Head Shot	Celestial Gateway	Alinos Gateway	VDO Gateway	Arcterra Gateway	Oubli-ette	Transfer Lock Ext.
Battlehammer	1	1	1	—	—	—	1
Imperialist	1	—	1	1	—	—	1
Judicator	1	1	—	—	—	—	—
Magmaul	1	1	1	1	—	—	—
Shock Coil	2	1	—	—	—	—	1
Volt Driver	1	—	—	—	—	—	1
Large Energy	4	—	1	1	1	1	—
Medium Energy	2	3	5	2	3	2	5
Missile Ammo	—	1	3	2	2	2	1
Universal Ammo	3	4	3	4	4	—	5
Affinity Weapon	—	1	1	1	1	—	1
Cloak	—	—	—	—	—	—	—
Deathalt	1	—	—	—	—	—	—
Double Damage	—	—	—	1	—	—	—
Omega Cannon	—	—	—	—	—	1	—

соединенных трамплинами. Outer Reach симметричен и, несмотря на внешнюю схожесть с другими аренами с открытым космосом, имеет обычную гравитацию.

■ Harvester

Как и Outer Reach, Harvester – симметричная карта с обычной гравитацией и приличной опасностью для неуклюжих Охотников сгнуть в пропасти. На внешних участках карты основным оружием является Империа-

лист – противопоставить ему можно самонаводящийся Volt Driver Кандена и ракеты Самус, благо прятаться снайперам негде. Также снайперов удобно уничтожать вблизи с помощью альтформ Ноксуса, Уивела или Трэйса: последнему, правда, стоит быть особенно осторожным, дабы самому не свалиться в бездну. С другой стороны, снайперы-Трэйсы могут отражать попытки узурпировать возделанное место для кемпинга с помощью альтфор-

Оружие

- Power Beam. Обычный: быстрый и слабый энергоимпульс с неплохой скорострельностью. Стандартное оружие всех Охотников. Эффект: 6; хедшот: 8. Заряженный: эффект: 36; хедшот: 48.
- Missile Launcher. Обычный: ракета средней скорости с приличным радиусом взрыва. Эффект: 32. Заряженный: эффект: 48.
- Affinity (Самус): то же, что и обычный. Эффект: 32. Заряженный Affinity: ракеты самонаводятся на противников. Эффект: 48.
- Imperialist. Обычный: мощный лазерный заряд с минимальной частотой стрельбы. Эффект: 36; хедшот: 100. С прицелом: эффект: 72, хедшот: 200 (мгновенная смерть).
- Affinity: то же, вдобавок Трэйс получает прозрачность, если не двигается с экипированным Империалистом.
- Judicator. Обычный: ледяная игла, ricochetящая от стен. Эффект: 24, хедшот: 32. Заряженный: три ледяные иглы стандартного эффекта. Максимум: 72, хедшот: 96.
- Affinity (Ноксус): то же, что и обычный. Эффект: 24, хедшот: 32. Заряженный Affinity: выпускает облако холода, обездвиживающее противников. Эффект: 12.



Оружие

- **Battlehammer.** Обычный: тяжелый снаряд летит по баллистической траектории и взрывается при столкновении. Взрыв имеет большой радиус поражения. Эффект: 12.
- **Affinity (Уивел):** радиус поражения увеличивается; взрыв отталкивает противников. Эффект: 18.
- **Magmaul.** Обычный: огненная граната, ricochetящая от стен и пола; взрыв отталкивает противников. Эффект: 32. Заряженный: взрыв гранаты имеет больший радиус. Эффект: 56.
- **Affinity (Спайр):** то же, что и обычный. Эффект: 32. Заряженный affinity: взрыв гранаты имеет больший радиус и поджигает врагов, снимая по 4HP/сек на протяжении 8 секунд. Эффект: 49 + 32 от огня.
- **Volt Driver.** Обычный: сверхбыстрый электрический заряд. Эффект: 14; хедшот: 21. Заряженный: медленная и большая шаровая молния. Эффект: 56.
- **Affinity (Канден):** то же, что и обычный. Эффект: 14; хедшот: 21. Заряженный affinity: самонаводящаяся шаровая молния; искажает изображение на экране противника при попадании. Эффект: 56.
- **Shock Coil.** Обычный: самонаводящийся энергетический луч, мощность которого увеличивается пропорционально времени использования на конкретной цели. Эффект: 10HP/сек в первые полторы секунды, затем 20 HP/сек, затем после трех секунд 30 HP/сек.
- **Affinity (Сайлукс):** то же, что и обычный; нанесенные врагу повреждения восстанавливают HP Сайлукса.

мы, атака которой имеет очень высокие шансы сбросить противника вниз. В режиме Defender можно использовать колонну в центре круга для защиты от вражеских выстрелов.

■ **Weapons Complex**

Обширная симметричная арена, являющая собой двухэтажную сеть комнат и коридоров, чередующихся зонами пониженной гравитации. Рекомендуется поспешить на второй этаж, альтформой схватить Cloak, затем Империалист, и выжидать в главном холле – ведь при низкой гравитации подвижность целей заметно снижается.

■ **Council Chamber**

Alinos Perch была весьма обширной картой; Council Chamber расширяет ее еще больше! Попытки провести на этой карте дуэль завершатся той большей частью времени на поиски противника. И хотя в новой комнате имеется лава, Спайру это большого преимущества не даст – слишком уж ее здесь мало.

■ **Elder Passage**

Так же, как Council Chamber с Alinos Perch, Elder Passage – лишь расширение High Ground, причем разница между двумя картами весьма несущественная: всего-то – добавились коридоры по две стороны основной арены.

■ **Fuel Stack**

Луч света по центру этой карты поднимет вашего Охотника ввысь.

Будьте осторожны: если он достигнет потолка или же провалится на дно, гибели не миновать.

■ **Fault Line**

Чуть увеличенная версия Subterranean – добавлены коридоры, где весь ма уместен ricochetящий Judicator.

■ **Stasis Bunker**

В этой зоне достаточно легко заблудиться, если играть впервые. Впрочем, большую часть времени перестрелки вспыхивают в центральном зале. Не лучший выбор для любителей Империалиста.

■ **Head Shot**

Обширная карта, состоящая из висящих в космическом пространстве колец. Сайлукс здесь чувствует себя весьма уютно благодаря альтформе – во-первых, он может бесконечно долго поддерживать себя на лету своими бомбами из-за низкой гравитации, а во-вторых, достаточно быстр, чтобы первым добраться до Deathalt, а затем нагнать и уничтожить противников.

■ **Celestial Gateway**

Трехэтажная конструкция – причем на третий этаж можно попасть лишь с помощью телепортаторов, расположенных на первом.

■ **Alinos Gateway**

Главное правило: ни за что не позволяйте выбрать Alinos Gateway, если среди ваших противников Спайр. Большая часть этой арены покрыта лавой, в которой лишь он чувствует себя как дома; более того, это дает ему возможность использовать некоторые изъязны данной арены, о которых (во избежание) мы лучше промолчим. Трэйсу с Империалистом здесь также сухо и комфортно – слиться с красным фоном карты не составляет труда, а открытая местность способствует легкости выбора мишеней.

■ **VDO Gateway**

Склоны, соединяющие нижний этаж VDO Gateway со вторым этажом, скользкие – Охотники, пытающиеся вскарабкаться по ним, в один миг становятся дичью. Лучше пользуйтесь трамплинами.

■ **Arcterra Gateway**

Здесь битвы преимущественно состоят из попыток забраться наверх, заканчивающихся падением, – оттого нижняя часть арены обычно гудит, как растревоженный улей. Уивел может сделать подлость другим игрокам, поставив свою пушку у ниши с аптеч-

кой на нижнем этаже, а Трэйс – использовать трещины в верхней платформе, чтобы отстреливать врагов из Империалиста.

■ **Oubliette**

Гигантская спираль ведет к верхней платформе, где лежит единственное оружие на этой карте – Omega Cannon. Естественно, практически все время игры здесь битва ведется именно за обладание пушкой – ведь убивает она с одного выстрела. Впрочем, учитывая небольшую скорость полета снаряда и смертоносность взрыва, резонно стрелять с верхней обода спирали вниз – вслепую. Шансы, что кто-то случайно окажется рядом с эпицентром, весьма велики, да и собственное выживание при взрыве обеспечено. Также на Oubliette особо хорошо проявят Самус, которая может довольствоваться ракетами, и Уивел, чья альтформа при отсутствии сильного оружия у соперников ощутимо прибавляет шансов на победу. Впрочем, альтформы Трэйса и Ноксуса также могут задать жару, если не свалятся с узких тропинок. В режимах Nodes и Defender Omega Cannon отсутствует; в Defender это компенсируется появляющимися внизу карты Affinity Weapon.

ПОЛЕЗНЫЕ СОВЕТЫ

- Мало здоровья? Не надейтесь на удачу – лучше быстро свернуться в альтформу и ретироваться за аптечкой, чем дарить противнику драгоценный флаг. Продолжать нападение разумно, лишь если вы уверены, что прикончите врага в два счета.
- Используйте двери с полупрозрачными барьерами в качестве снайперских точек. Помните, что соперники по другую сторону барьера не видят вас, в то время как вы видите их.
- Если противник использует оружие массового поражения (Magmaul, Battlehammer, ракеты), вы можете взять его «на таран», ведь вероятность, что он подорвет себя в попытках попасть по вам, весьма велика.
- В режиме Capture при переходе в альтформу вы сбрасываете флаг. Это можно использовать в тех случаях, когда удобнее передать его более живучему напарнику.
- В режимах Defender и Nodes оружие с большим радиусом поражения – ваш лучший друг. Battlehammer наконец обретает полезность; ракеты и Magmaul также пригодятся. Особенно это касается Nodes, благо для захвата нужно находиться в круге продолжительное время. ■





adidas®

ГЕНЕРАЛЬНЫЙ
СПОНСОР



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**

Футбольный менеджер посвященный Чемпионату мира 2006
Призы от компании **adidas**. Подробности на adidas.total-football.ru

НОВЫЕ USB-ДИНАМИКИ ОТ ELECOM

Современные ноутбуки (особенно топ-модели) вполне могут конкурировать с настольными компьютерами по таким параметрам, как качество изображения ЖК-экрана, производительность встроенной видеокарты и процессора, емкость жесткого диска. Однако размеры ноутбуков не позволяют размещать в корпусе миниатюрного ПК приличную акустику. Чтобы устранить этот недостаток, японцы из компании Elecom представили три миниатюрных набора внешних динамиков. Две модели MS-75DU (2», 2.2 Вт, 6 Ом, 1.06 кг) и MS-76DU (3», 2.2 Вт, 6 Ом, 1.1 кг) выполнены из настоящего дерева. Последнее решение MS-77WBK (3 Вт, 6 Ом, 400 грамм) сделано из недорогого пластика и оборудовано сабвуфером. Доступны различные расцветки: слоновая кость и красное дерево для деревянных, серебро, перламутр и черный цвет для трифоновиков. Сроки появления в России колонок пока не сообщается, а вот рекомендованные цены уже известны: MS-75DU – \$35, а MS-77W и MS-76DU стоят несколько дороже – \$45. ■



КОМПЬЮТЕР РАЗМЕРОМ С КРЕДИТКУ



Чрезвычайно компактный ПК представила в июне 2006 года израильская компания Compulab. Модель относится к формату COM (computer on module) – классу встраиваемых систем, к которым можно подключить монитор и устройства ввода информации. Новинка CM-X270 стоимостью \$52 по габаритам сравнима с кредит-

ной картой – 66x44 мм. Миникомпьютер оснащен процессором Intel XScale PXA270 с тактовой частотой 624 МГц. Объем оперативной памяти ПК варьируется от 16 до 128 Мбайт, а емкость флэш-диска новинки составляет 512 Мбайт. Возможно включение в комплект дистрибутива ОС Debian ARM Linux или Windows CE. Поставки устройства начнутся 10 июля. ■

СЕРЬЕЗНАЯ АКУСТИКА ОТ AVE

Компания AVE выпустила активную стереосистему D100 – одну из самых массивных и мощных на рынке России. Модель D100 – это уже третье поколение «топовых» систем AVE. Модель отличается выдающимися габаритами (высота колонок – полметра!) и высокой мощностью (80 Вт RMS). При этом в AVE D100 встроены 8-дюймовые басовые динамики – это больше, чем у большинства компьютерных систем 2.1, оснащенных отдельным сабвуфером. Учитывая избыточную мощность, AVE D100 адаптирована для использования в качестве комнатной системы: в комплекте прилагаются кабели для подключения к компьютеру, DVD-плееру и телевизору. И главное новшество для активных систем AVE – многофункциональный пульт ДУ. Модель D100 уже поступила в продажу по цене около \$137. ■



INTEL ПОНИЖАЕТ ЦЕНЫ НА ПРОЦЕССОРЫ И ВЫВОДИТ НА РЫНОК CORE 2 DUO

В середине лета ожидается массовое снижение цен на микропроцессоры компании Intel и анонс настольных решений нового поколения Core 2 Duo. По данным тайваньского сайта <http://www.HKEPC.com>, 23 июля состоится снижение цен на CPU Intel – NetBurst (Pentium 4 и двухъядерные Pentium D). Например, Pentium D 915 подешевеет со \$199 до \$133. В этот же день компания внесет в прайс-лист две новые модели Pentium D без поддержки технологии виртуализации: 925 (3.0 ГГц, \$133) и 945 (3.4 ГГц, \$163). Наконец, 27 июля, состоится анонс микроархитектуры Core 2 Duo. В этот день ассортимент продукции компании пополнится моделями микропроцессоров Intel Core 2 Extreme X6800, Intel Core 2 Duo E6300, E6400, E6600 и E6700. Кроме того, будут представлены два чипсета – дорогой G965 и бюджетный Q963. В четвертом квартале этого года можно ожидать выхода самой младшей модели из семейства процессоров Core 2 Duo – E4200. Характеристики этого CPU (1.6 ГГц, 2 Мбайт кэш L2 и FSB 800 МГц) придется по вкусу оверклокерам, тем более что цена двухъядерного «камня» будет составлять всего лишь \$183. ■



ТЕРМОПРИНТЕРЫ ОТ SONY

Два компактных фото-принтера семейства PictureStation представила компания Sony. Портативная модель DPP-FP55 отличается небольшими габаритами, поэтому можно возить ее вместе с ноутбуком или фотоаппаратом (совместимым со стандартом PictBridge), и сразу же распечатывать понравившиеся снимки. Аппарат снабжен двухдюймовым экраном, с помощью которого можно избавляться от эффекта красных глаз, увеличивать отдельные части кадра и настраивать контраст без всякого участия компьютера. Для тех, кто предпочитает редактировать фотографии прямо с камеры, Sony также предлагает принтер DPP-FP35. Модель не оснащена ЖК-экраном, но поддерживает стандарт PictBridge, благодаря чему желанные снимки можно отредактировать и напечатать напрямую с цифрового аппарата, совместимого с PictBridge. Принтеры Sony PictureStation печатают изображения с применением 16.7 миллионов цветов и покрывают отпечатки прозрачным пластиковым покрытием (SuperCoat 2), которое защищает их от влияния воды, жары и пр. Стоимость одного снимка, сделанного с помощью PictureStation DPP-FP55 или DPP-FP35, равна около \$0.29. Модель DPP-FP55 появится в магазинах уже в июле по цене в \$150, а DPP-FP35 поступит в продажу в сентябре, и будет стоить около \$100. ■



IRU ПРЕДСТАВЛЯЕТ НОВУЮ МОДЕЛЬ ПК: IRU ERGO HOME

Новую модель компьютера для дома – iRU Ergo Home – выпустила российская компания iRU. Модификации 110 и 111 оборудованы процессорами AMD Athlon 64, оперативной памятью DDR400 объемом 512 Мбайт, жесткими дисками SATA емкостью 120 Гбайт и видеокартой с графическим ядром ATI X550 128 Мбайт. Модели iRU Ergo Home с индексами 120 и 121 основаны на процессорах Intel Pentium 4. В этих ПК устанавливаются видеоадаптеры NVIDIA GeForce 6600 с памятью до 256 Мбайт, а объем оперативной памяти DDR400 составляет также 512 Мбайт (2x256 Мбайт). Компьютеры iRU Ergo Home выпускаются в черных и белых корпусах. На передних панелях ПК расположены все необходимые порты и разъемы: четыре слота под самые распространенные типы флэш-памяти, два USB-порта, линейный аудио-выход и микрофонный вход. ■



PRESTIGIO ВЫПУСКАЕТ ТРИ МЕДИАЦЕНТРА

Компания Prestigio объявила о начале поставок медиацентров собственного производства. Модельный ряд Prestigio DMC будет представлен тремя сериями: Ermitage 7xx класса Hi-Fi, Adelante 5xx среднего уровня и младшей Adelante 3xx. Первыми устройствами станут Ermitage 732 (Intel Pentium 4 630 3.0 ГГц, 512 Мбайт, 250 Гбайт), Adelante 564 (AMD Athlon 64 3000+ 1,8 ГГц, 512 Мбайт, 250 Гбайт) и Adelante 364 (AMD Athlon 64 3200+ 2,0 ГГц, 512 Мбайт, 250 Гбайт). Все они функционируют на основе ОС Microsoft Windows XP Media Center Edition 2005 и позволяют слушать музыку, смотреть видеофильмы и фотографии, транслировать цифровое и аналоговое телевидение, записывать и проигрывать DVD, а также пользоваться Интернетом. По мнению представителей компании, одним из наиболее привлекательных особенностей Prestigio DMC является встроенный TV-тюнер с расширенными возможностями записи и, в частности, функцией сдвига во времени (TimeShift). Рекомендованные цены в России следующие: Adelante 364 стоит \$1170, Adelante 564 – \$1250, а Ermitage 732 – \$1460. ■



ВИДЕОКАРТУ ОТ SAPPHIRE ПРИШЛОСЬ ПЕРЕИМЕНОВАТЬ

После ноты протеста компании Blizzard Entertainment (создателей всем известной игры Warcraft), производителю графических систем, Sapphire Technologies, пришлось переименовать свою самую мощную видеокарту Blizzard Radeon X1900 XTX в Toxic Radeon X1900 XTX. Любопытная модель создана на основе чипа ATI R580, который разогнан с 650 МГц до 675 МГц, а частота памяти увеличена на 50 МГц, до 1600 МГц. Несмотря на то, что общий прирост невелик, эта видеокарта от Sapphire является самой быстрой на сегодня среди других ускорителей, основанных на X1900 XTX, а уникальная система водяного охлаждения открывает нешуточный потенциал для экстремальных оверклокеров. Рекомендованная цена устройства составляет \$599, а вот время появления в продаже пока не сообщается. ■



РОССИЙСКИЙ НОУТБУК С ДВУХЪЯДЕРНЫМ ПРОЦЕССОРОМ

Отечественные компьютерщики из Desten Computers представили новую модель ноутбука EasyBook E 785, построенного на базе чипсета третьего поколения Intel 945GM и процессоров Intel Core Solo/Core Duo с тактовой частотой до 2.16 ГГц (T2600). Лэптоп оснащен 15-дюймовым экраном с разрешением 1280x768 пикселей, кардридером 4-в-1 и оптическим приводом DVD-RW. Объем оперативной памяти DDR2 может расширяться до 2 Гбайт. Кроме того, ПК, в частности, оборудован интегрированными сетевым и Wi-Fi контроллерами и тремя разъемами USB 2.0. Объем памяти встроенной в чипсет видеоподсистемы Intel Graphics Media Accelerator 950 составляет 128 Мбайт. Масса ноутбука – 2,5 кг, а размеры корпуса – 333 x 276 x 24/33 мм. В комплект поставки миниатюрного ПК входит сумка для переноски лэптопа, оптическая мышь, а также программы Антивирус Касперского Personal, Paragon DOS и Paragon Backup Drive. Новинка поступит в продажу в июле-августе 2006 г по цене \$1100. ■



Иван Макаренко /imac@inbox.ru/, Сергей Староверов /boshetunmai@rambler.ru/

Тестирование восьми геймпадов для РС

В последнее время геймпады достаточно активно используются в играх не только на приставках, но и на обыкновенных компьютерах. В этой статье мы протестировали на РС-платформе восемь означенных манипуляторов стоимостью от \$18 до \$60.

Благодарности

Редакция выражает благодарность за предоставленное на тестирование оборудование компании НИКС Компьютерный Супермаркет (т.(495)974-3333, <http://www.nix.ru>) и российскому представительству компании Saitek.

логовых джойстиков, а в геймпадах с обратной связью проверили реалистичность эффектов. Для тестирования были выбраны игры тех жанров, в которых геймпад дает определенное преимущество в удобстве управления над мышью с клавиатурой, а именно: X2 – The Threat, NFSU2, Ил-2 Штурмовик и FIFA 2006. Итак, настало время познакомиться с моделями, принявшими участие в тестировании.

Список тестируемого оборудования

- 1 Saitek P880 Dual Analog Pad
- 2 Thrustmaster Dual Analog Gamepad 3
- 3 Saitek P2500 Rumble Force Pad
- 4 Logitech WingMan Rumblepad
- 5 Asus XitePad
- 6 Logitech Cordless Rumblepad 2
- 7 Saitek P3000 Wireless Pad
- 8 Thrustmaster Rechargeable Wireless Dual Trigger 2-in-1

Существует несколько причин, заставляющих предпочесть мышке с клавиатурой геймпад. Конечно, в Quake играть с помощью этого устройства будет многим из нас слишком непривычно, но разнообразные гонки-файтинги и платформеры отлично дружат с этим девайсом. Одним из неоспоримых достоинств геймпадов является 8-направленная единая кнопка D-Pad («крестовина»). Она расположена под большим пальцем левой руки и отлично подходит для управления спортивными симуляторами, такими как NHL 2006 и FIFA 2006. Другой стандартный элемент – fire buttons, кнопки под большим пальцем пра-

вой руки. Они дополняют D-Pad и помогают легче управлять бойцами в файтингах. В аналоговых джойстиках (они же – «стики»), присутствующих в некоторых моделях, есть также своя прелесть. Они умеют оценивать дальность отклонения верхней точки джойстика от центра, а не одно лишь его направление. Поэтому миниджойстик хорошо подходит для гонок, так как позволяет более точно маневрировать. Использование сразу двух мини-стиков дает возможность почувствовать себя в космосе, как рыба в воде, но так как оба больших пальца рук будут заняты, остальное управление ляжет на шифты – клавиши, расположен-

ные под указательными и средними пальцами. В стики зачастую встраиваются кнопки (для их использования надо нажать на стик сверху). Еще одна интересная опция геймпадов – обратная связь. Как и в мобильных телефонах, она реализована с помощью одного или двух электромоторчиков.

МЕТОДИКА ТЕСТИРОВАНИЯ

Наиболее пристальное внимание мы уделили средствам управления и эргономике. Изучали, достаточно ли кнопок для комфортной игры, насколько удобно они расположены на поверхности устройства. Оценивали мы и точность позиционирования ана-



THRUSTMASTER DUAL ANALOG GAMEPAD 3
★★★★★
○ \$18



THRUSTMASTER RECHARGEABLE WIRELESS DUAL TRIGGER 2-IN-1_2
★★★★★
○ \$30

Технические характеристики

	Saitek P880 Dual Analog Pad	Thrustmaster Dual Analog Gamepad 3	Saitek P2500 Rumble Force Pad	Logitech WingMan Rumblepad	ASUS XitePad	Logitech Cordless Rumblepad 2	Saitek P3000 Wireless Pad	Thrustmaster Rechargeable Wireless Dual Trigger 2-in-1
Количество кнопок Fire-buttons	6	4	6	6	4	4	6	4
Количество шифтов	2	6	2	2	4	4	2	6
Дополнительные программируемые кнопки	нет	нет	нет	1 + аналоговый ползунок	2	2	нет	2
Кнопки в миниджойстиках	есть	есть	есть	нет	нет	есть	есть	есть
Обратная связь	нет	нет	есть	есть	есть	есть	нет	есть
Подключение	USB, провод	USB, провод	USB, провод	USB, провод	USB, провод	Wireless, 2,4 ГГц	Wireless, 2,4 ГГц	Wireless, 2,4 ГГц
Питание	USB	USB	USB	USB	USB	2xAA	Оригинальные аккумуляторы	2xAA аккумуляторы



SAITEK P880 DUAL ANALOG PAD

★★★★★
○ \$13



SAITEK P2500 RUMBLE FORCE PAD

★★★★★
○ \$22

SAITEK P880 DUAL ANALOG PAD

Любопытный геймпад, в заслугу которому можно поставить не только низкую цену. В комплект поставки входит руководство пользователя, а также диск с драйверами и программой для создания профилей. Она позволяет не мучиться с настройкой управления для каждой игры, а соотносить клавиши с движениями мыши или нажатиями кнопок на клавиатуре и сохранить созданные варианты настроек. Рукоятки достаточно удобные. Поверхность имеет фигурные прорезиненные вставки для безмянных и средних, а также под подушечки больших пальцев. Ладони, впрочем, остались без таких удобств. Из-за жесткости D-Pad, этот геймпад является не лучшим вариантом для спорт-симуляторов. И если шести fire buttons хватает для управления самолетом, когда занят один министик, то всего два больших шифта под указательными пальцами, к сожалению... Кнопка Digital отвечает за переключение левого миниджойстика в режим D-Pad. Среди дополнительных функций – светодиодная кнопка «Shift» (не путать с шифтами),

расположенная над fire buttons. Она позволяет всем остальным кнопкам присвоить второе значение. Правда, ее функциональность в реальных боевых условиях вызывает сильные сомнения, а расположение может только помешать нормальному управлению fire buttons.

THRUSTMASTER DUAL ANALOG GAMEPAD 3

Поистине универсальный геймпад, показавший себя во всех играх с самой лучшей стороны. Хорошая, продуманная эргономика, приятный дизайн и удобное управление. Шесть дополнительных шифтов (четыре под указательными и два под средними пальцами) и точные аналоговые джойстики позволяют легко управлять даже самым навороченным космическим крейсером. Приятно отметить, что Trustmaster имеет малый вес и ложится в руки как влитой – все кнопки и мини-джойстики находятся на доступном расстоянии. А четыре fire buttons с округлой поверхностью, посаженные по краям небольшой воронки, очень удобны для эстетичного запуска ракеты воздух-воздух по очередному нахалу, возмнившему себя неп-

ревзойденным асом. Функция кнопки Digital в центральной части пада аналогична P880. Поверхность из матового текстурированного пластика на ощупь чуть-чуть уступает прорезиненным вставкам, но все же она гораздо приятнее, чем обыкновенная пластмасса.

SAITEK P2500 RUMBLE FORCE PAD

Геймпад является усовершенствованной модификацией P880 – тут добавлена функция обратной связи (Rumble). Ее суть в том, что внутри рукояток установлены два вибромоторчика, которые реагируют на определенные игровые события. Несмотря на их наличие, разница в весе практически не ощущается. Обратная связь умеет воспроизводить самые разнообразные эффекты. Только вот сила вибрации не впечатлила. При этом оказалось, что в настройках по умолчанию мощность выставлена на максимум, в то время как у других павов с функцией Rumble был еще запас в 30-50%. Впрочем, все столкновения, езда по пересеченной местности и заносы были правильно воспроизведены. Кататься в NFSU2, управляя с помощью геймпада, было не-

только интересно, что это заняло довольно значительную часть времени, отведенного на тестирование. Если вы увлечетесь аркадными гонками – рекомендуем присмотреться к этому «инструменту».

LOGITECH WINGMAN RUMBLEPAD

Достаточно утилитарный геймпад, для которого не придумали никакого специального покрытия – руки лежат на обыкновенном пластике. Даже аналоговые джойстики, имеющие вогнутую поверхность, сделаны из пластмассы. Шесть небольших, практически прямоугольных fire buttons, выстроились в две дуги. Это несколько более правильное расположение, чем двумя линиями, как у контроллеров Saitek. Утопленный в рукоятку D-Pad, в принципе, удобен, но есть и более удачные решения. К сожалению, у геймпада всего два шифта, что делает его непригодным для космосимуляторов. В центральной части корпуса находятся кнопки Mode и Rumble, еще одна дополнительная кнопка – между D-Pad и левым стиком. Над правым шифтом расположен аналоговый ползунок. Он может быть использован, к при-

Тестовый стенд

Процессор: AMD Sempron 3000+ (1,8 ГГц)
Куллер: Titan Vanessa L-Tipe no fan
Материнская плата: Gigabyte GA-K8NS
Память: 1Gb Digma DDR400
Видеокарта: Sapphire ATI Radeon 9600XT 128Mb
Охлаждение видеокарты: Zalman ZM80D-HP no fan
Жесткий диск: 120Gb Samsung SpinPoint P80
Блок питания: 300W Asus 12cm fan A30-G

Настройка

Калибровка и правильная индивидуальная настройка управления – главные условия успешной и комфортной игры. Описывать все возможные модели управления нет смысла, вам стоит самос-



LOGITECH WINGMAN RUMBLEPAD

★★★★★
○ \$31



ASUS XITEPAD

★★★★★
○ \$28

Иван... /imac@inbox.ru/ С... /boshetunmai@...



LOGITECH CORDLESS RUMBLEPAD 2

★★★★★
○ \$42

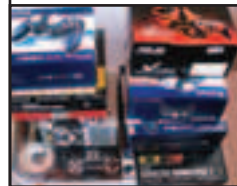


SAITEK P3000 WIRELESS PAD

★★★★★
○ \$30

Настройка

тотально попробовать продумать разные и выбрать самую подходящую и удобную. Калибровка для аналоговых мини-джойстиков может понадобиться, если изначально геймпад неправильно реагирует на управление ими. Оценить точность позиционирования можно в настройках драйвера (панель управления – игровые устройства). Там же можно увидеть реакцию на нажатие кнопок и разобраться и настроить дополнительные функции, такие как Masco в геймпадах Asus XitePad и Thrustmaster Rechargeable Wireless. Как правило, в калибровке не возникает необходимости, но если нужно – ее можно выполнить в настройках программного обеспечения, идущего в комплекте. Там же можно настроить и сохранить профили управления. Некоторые производители геймпадов даже изначально предоставляют наборы готовых профилей для различных игр.



меру, для управления мощностью двигателя самолета. Об обратной связи будет сказано далее, в обзоре модели Logitech Cordless Rumblepad 2. Она у них идентична.

ASUS XITEPAD

Первое, что надо отметить – геймпад отлично лежит в руках. Устройство обладает потрясающей эргономикой: матовый пластик и рифленые резиновые вставки под ладони, удобный D-Pad с подсветкой. Четыре fire buttons, расположенные в небольшом углублении, достаточно быстры и упруги. Шифтов – четыре штуки. Грибовидные мини-джойстики из прорезиненного пластика, с небольшими углублениями в поверхности, не вызывают никаких претензий, но почему-то не имеют встроенных кнопок. Еще шесть клавиш расположены полукругом в центре, две из них программируемые. На наш взгляд, их логичнее было расположить в мини-стикках. Кнопки Turbo и Clear включают/выключают режим, при котором удержание любой клавиши воспринимается как быстрое многократное нажатие. Функция Masco позволяет присвоить одной клавише значение нескольких других, нажатых одновременно. Кроме того, Digital не только выполняет свою основную функцию, но и присваивает значения fire buttons правому джойстику. Устройство обладает очень мощной обратной связью, но она очень однообразна, и иногда геймпад издает металлический треск. В NFSU2 она работала некорректно – не срабатывала при столкновениях, но почему-то функционировала на стоянке у тротуара. Кроме того, на геймпаде не оказалось кнопки выключения – сделать это

можно только с помощью настроек драйвера. Из недостатков ASUS XitePad можно также отметить отсутствие программы для создания профилей управления. В классе без Rumble, XitePad можно поставить в один ряд с Thrustmaster Dual Analog 3. Он также универсален, превосходит Dual Analog 3 по эргономике и функциональности, но проигрывает по конфигурации кнопок и программному обеспечению.

LOGITECH CORDLESS RUMBLEPAD 2

По «географическому» расположению кнопок Logitech Cordless Rumblepad 2 практически полностью повторяет Asus XitePad, но плохое исполнение губит хорошую идею. Возможно, этот геймпад был задуман как недорогое беспроводное устройство для детей, но и подрастающему поколению сложно рекомендовать данный девайс. Манипулятор оказался нам несбалансированным по весу, из-за чего руки достаточно быстро устают. Из игровых жанров лучше всего Cordless Rumblepad 2 подошел бы для файтингов. Его основное достоинство – легкие быстрые пружинистые кнопки. Работает устройство от двух AA-батареек на частоте 2.4 ГГц и функционирует на дистанции до 10 метров. К сожалению, устройство оставило преимущественно негативное впечатление. Специального покрытия на корпусе нет, из-за чего пальцы скользят, к тому же по причине коротких, слишком сильно изогнутых вниз рукояток пад не очень удобен. Клавиша D-Pad имеет люфт и кажется разболтанным, а четыре fire buttons и столько же шифтов при нажатии отдадут в корпус щелчками. В центральной

части находятся еще две программируемые кнопки и переключатель Mode. Мини-джойстики со сплюсненной поверхностью и текстурированным покрытием слишком мягкие – в процессе игры управление ими практически не превосходит D-Pad.

Кнопка Vibration не только включает/выключает Rumble, но и при удержании заставляет пад вибрировать. Реакция обратной связи в NFSU2 коректна, но для этого потребовала дополнительную настройку в свойствах устройства.

SAITEK P3000 WIRELESS PAD

Еще один старший брат P880. В этой версии он обретает свободу от проводов. Передатчик работает на частоте 2.4 ГГц и обеспечивает устойчивую связь на расстоянии до 10 метров. Приемник является одновременно подставкой и зарядником. Интересная особенность – использование двух оригинальных аккумуляторов. Пока один находится в геймпаде, другой заряжается в подставке-приемнике. Использовать устройство можно, не прерываясь на подзарядку, а лишь поменяв аккумулятор. Отличительной особенностью P3000 является небольшой ЖК-индикатор, показывающий состояние кнопки Digital и заряд батарей. Обращает на себя внимание и дополнительная кнопка Scan – поиск приемника. Функции Rumble в устройстве нет.

THRUSTMASTER RECHARGEABLE WIRELESS DUAL TRIGGER 2-IN-1_2

Thrustmaster Rechargeable Wireless Dual Trigger 2-in-1 – самый технически совершенный участник тестирования.

По конфигурации кнопок он не уступает Thrustmaster Dual Analog 3, а по эргономике и функциональности аналогичен Asus XitePad.

Геймпад очень удобно держать в руках – он может похвастаться прорезиненными рифлеными вставками и текстурированным пластиком. Кроме того, девайс обладает D-Pad'ом с подсветкой, четырьмя fire buttons и шестью шифтами. Кстати, последние находятся под средними пальцами и изначально настроены дублировать слайдер правого мини-джойстика (крайнее дальнее и ближнее положения). А кнопка Analog/Digital переключает сразу оба стика. К слову сказать, мини-джойстики у Thrustmaster'a крайне удобные и отличаются высокой точностью. Понравились нам и эффекты обратной связи – они очень разнообразны и реалистичны.

Передатчик работает от двух AA-аккумуляторов, на частоте 2.4 ГГц, а приемник одновременно является подставкой-зарядником. Когда геймпад находится на ней, происходит зарядка аккумуляторов. Специальный трехпозиционный переключатель на корпусе регулирует включение геймпада и обратной связи. В положении VIB Low сигнал вполне устойчив на расстоянии до 10 м, а кнопка Connect включает/выключает соединение.

Выводы

По результатам тестирования награду «Лучшая покупка» в нашем тестировании получает проводной Thrustmaster Dual Analog Gamepad 3. «Выбор редакции» мы отдаем беспроводному геймпаду Thrustmaster Rechargeable Wireless Dual Trigger 2-in-1. ■

ПРАВИЛЬНЫЙ ЖУРНАЛ О КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГРАХ

 ПРАВИЛЬНАЯ КОМПЛЕКТАЦИЯ: 2 ДВУСЛОЙНЫХ DVD (общий объем 17 Gb)

 ПРАВИЛЬНЫЙ ОБЪЕМ: **240** СТРАНИЦ

 НИКАКОГО МУСОРА И НЕВНЯТНЫХ ТЕМ, НАСТОЯЩИЙ ГЕЙМЕРСКИЙ РАЙ – ТОЛЬКО РС ИГРЫ!!!

В ИЮЛЕ:

Half-Life 2: Episode One

Продолжение лучшего шутера всех времен и народов.
Первая серия.

E3 2006

Крупнейшая игровая выставка глазами нашего корреспондента

Оптимизация

The Elder Scrolls IV: Oblivion

Обзор самых интересных модификаций

Heroes of Might and Magic V

Смог ли "Нивал" возродить великую серию?

Crysis

Шутер нового поколения от разработчиков Far Cry

А также:

- Превью: Crysis, Spore, Gothic 3, Battlefield 2142, World of Warcraft: Burning Crusade, Neverwinter Nights 2, Bioshock, F.E.A.R.: Extraction Point, "Легенда о рыцаре", Star Trek: Legacy, Bad Day: L. A., Emergency 4...
 - Рецензии на Heroes of Might and Magic V, Rise of Nations: Rise of Legends, Ghost Recon: Advanced Warfighter, Hitman: Blood Money, Rogue Trooper, 2006 Fifa World Cup, "Refuze: Атака брака", "Carcassonne 2: Эпоха мамонтов", X-men: The Official Game, Paradise, Lula 3D, "Звездные волки 2"...
- И многое-многое другое!

И многое-многое другое!



ЕСЛИ ТЫ ГЕЙМЕР - ТЫ НЕ ПРОПУСТИШЬ!

РЕТРО-НОВОСТИ

Читая новости прошлых лет, сложно удержаться от улыбки. Уж слишком много обещаний разработчиков игр и консолей так и не было сдержано. Например, попытки Nintendo подружить GBA с мобильными телефонами вяло сошли на нет. Обещания Sony сделать цену на PSP приемлемой также были забыты. И, наконец, один интересный факт: ровно пять лет назад появилась первая информация о суперпроцессоре Cell – сердце PlayStation 3!



14(143)
3 года назад

Июль 2003 года

В прессу просочилась информация, что PlayStation 3, по всей вероятности, не будет совместима с PlayStation 2. Это связано с тем, что Sony собирается поддерживать сразу две консоли – и PS2, и PS3.

Sega объявила, что президентом студии Hitmaker назначена Миэ Кумагаи – первая женщина-президент в истории Sega.

Крис Диригг утверждает, что цена PSP будет сравнима с Game Boy Advance. Предполагается, что игры будут стоить порядка 20-30 евро. Видеоигры, скорее всего, будут доступны по цене, не превышающей 10 евро.



14 (47)
7 лет назад

Июль 1999 года

По мнению абсолютного большинства разработчиков, PlayStation 2 будет очень сложна для освоения, ввиду того, что в ее работу были заложены принципы, отличные от тех, которые применяются в большинстве приставок и компьютеров.

Если верить новым сведениям, поступившим к нам от компаний Nintendo и Bandai, то выходит, что уже в скором времени владельцы их карманных Game Boy и Wonderswan смогут подключить с помощью сотовых телефонов свои портативные системы к Интернету. Японцы смогут играть на них по сети и также скачивать оттуда новые игры.

Многострадальный проект Sierra Studios по мотивам сериала Babylon 5 обогатился новыми подробностями. Начинает даже складываться мнение, будто игра по Babylon 5 все-таки когда-нибудь появится. И в обозримом будущем. Выход Babylon 5: Into the Fire пока планируется на Рождество.

До нас успели дойти слухи, что в недрах Square приступили к работе над второй частью Xenogears. Когда и на какой платформе будет выпущена эта игра, никто не знает.



14(95)
5 лет назад

Июль 2001 года

Корпорация IBM объявила о том, что ей удалось выиграть конкурс на право производства центрального процессора для будущей новой игровой системы от Sony. Несмотря на то что Toshiba, производящая CPU для PS2, потеряла контракт, она будет участвовать в новом проекте, вложив в него более 400 млн. долларов. Три компании собираются создать совершенно уникальное творение, которое они скромно называют «суперкомпьютер на одном чипе». Результатом станет компьютер (а, точнее, игровая приставка), превосходящая по вычислительным возможностям знаменитый Deep Blue, выигравший в шахматы у самого Каспарова.

Также Square Enix уже приступила к разработке Final Fantasy XII, игрой занимается команда, включающая главного дизайнера Vagrant Story Ясуми Мацуно и художника FF VI и IX Йоситаку Аmano. Соответственно, она будет сильно отличаться от Final Fantasy X, которую делают люди, создавшие техногенную и реалистичную Final Fantasy VIII.



14(191)
1 год назад

Июль 2005 года

Компания Sony заявила, что образцы PlayStation 3, представленные на E3, обладали всего лишь третьей той вычислительной мощности, которая будет заложена в финальную версию консоли.

Издательство Square Enix в ближайшем будущем может потерять свою независимость, так как в настоящий момент в кругах акционеров обсуждается вопрос о продаже фирмы сторонним лицам за \$1.83 млрд.

Сигеру Миямото заявил, что выхода Mario 128 на GameCube можно не ждать, так как проект теперь создается для Revolution. Напомним, что официальный преемник Mario 64 находится в разработке с 2000 года и изначально был представлен прессе как техническая демка для GameCube.

Sony объявила, что не имеет никакого отношения к решению студий Glay's и H.M.P. выпускать порнографию на UMD-дисках. Корпорация категорически про-

тив подобного шага, хотя препятствовать этому не собирается.

За первые три недели продаж DS в Европе геймеры купили 500 тыс. единиц консолей. Позднее ажиотаж несколько утих, но не так давно в Старом Свете появился миллионный владелец приставки. Во всем мире продажи DS давно уже превысили пять миллионов и приближаются к шести.

ЭМУЛЯЦИЯ

ePSXe: PS one на PC



Автор:
Александр Дунаев
euro-apple@mail.ru



Вы хотите сыграть в хиты для PS one на PC, но не знаете, как это сделать? Тогда вы обратились прямо по адресу!

В России игровые приставки от Sony всегда привлекали больше всего игроков, на них выходят лучшие игры с хорошей графикой и лихо закрученным сюжетом, вроде Final Fantasy и Metal Gear Solid. Так было десять лет назад, так дела обстоят и сейчас. Мы расскажем о том, как владельцы PC могут познакомиться с замечательными играми для PS one.

Популярность первой PlayStation привела к тому, что ее эмуляторы программисты-энтузиасты уделали максимум внимания. Сейчас на PC можно без хлопот запустить практически все игры для приставки. Есть даже из чего выбирать – имеется немало качественных эмуляторов для различных операционных систем.

Самым распространенным и лучшим является ePSXe (<http://www.epsx.com>), именно о нем мы и поговорим. Кроме самой программы (она бесплатна), нам понадобится BIOS приставки (подойдет любой, хотя рекомендуется использовать SCPH1001 и SCPH7502), а также различные плагины: для обработки видео – Pete's OpenGL2 Driver (если видеокарта его не поддерживает – аналогичный плагин для Direct 3D), для звука – Eternal SPU Plugin (можно lite-версию), CD-ROM – P.E.Op.S. CDR Driver. Все плагины должны лежать в папке plugins, BIOS-файлы – в папке bios.

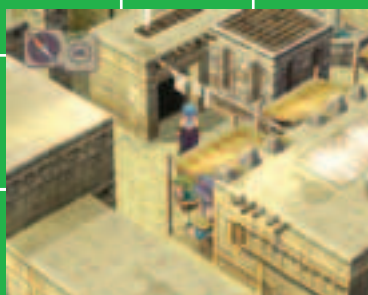
При первом запуске эмулятора появляется мастер настройки. Именно он поможет нам разобраться с программой. В самом первом окне смело жмем кнопку Config и переходим к выбору BIOS. Если вы закачали несколько разных BIOS-файлов, указываем тот, что вам нужен, и нажимаем Next. Следующий шаг – настройка видео-

системы. Выбираем плагин Pete's OpenGL2 Driver и нажимаем Config. В самом верху предлагается определить режим запуска (оконный или во весь экран), разрешение экрана и качество цвета. Рекомендую выставлять не сильно высокое разрешение, самое подходящее для средних видеокарт – 640x480. Чуть ниже можно выбрать фильтры для текстур. Лучше не ударяться в эксперименты и выбрать классический «2xSAI». С ним графика в играх будет даже лучше, чем на оригинальной PS one. Далее можно задать лимит FPS (полезно, когда игра начинает «бежать» из-за слишком высокой производительности компьютера). Еще ниже находятся настройки полноэкранных фильтров, а также другие более-менее значимые графические опции. В первый раз их не трогать не стоит. Лучше вернуться к экспериментам позже, когда захочется добиться наилучшего качества графики. Если запутались с опциями, в нижнем левом углу можно выбрать несколько стандартных вариантов – «лучшее качество» или «оптимальная скорость». Нажимаем ОК и переходим к следующему окну, настройке звука. Здесь можно ничего не трогать, все и так хорошо настроено по умолчанию. В настройке плагина дисководов в самом верху необходимо выбрать интерфейс (для Windows XP – IOCTL Raw Reading) и имя дисковода (так как удобнее работать с образами, а не оригинальными дисками, выбираем имя диска, на который будем монтировать образ. Если вы будете работать напрямую с CD от PS one, минуя монтирование, то можно просто выбрать любой CD-привод). Здесь также можно выставить ли-

мит скорости (поддерживается не всеми дисководами) и способ чтения субканальных данных. И то, и другое имеет смысл менять только если возникают трудности с чтением данных. В последнем окне можно настроить контроллеры (неплохо иметь джойпад для компьютера, хотя подойдет и клавиатура). Все, настройка эмулятора закончена (нажимаем Next, а потом – Done).

Для запуска игр с диска в меню нажимаем File/Run CDRom. Но лучше использовать образы дисков. Их можно сделать практически любой программой для клонирования дисков, к примеру, Alcohol 120% или UltraISO. Эмулятором поддерживаются форматы BIN, IMG и ISO. Для запуска образов в меню нажимаем File/Run ISO. Также в меню можно загрузить приложения для PlayStation (File/Run PS-EXE) и полюбоваться на стандартную программу BIOS (File/Run BIOS).

Для испытания были взяты наиболее продвинутые по графике игры, на которых ставились самые жестокие опыты. При минимальных и средних графических настройках, если не использовать фильтры, все игры стабильно выдают 40-60 FPS. Однако после включения всех фильтров, играть практически невозможно, так как многие игры (к примеру, 007: Tomorrow Never Dies и Anthology Tony Hawk's Pro Skater 4) начинают жутко тормозить и частота кадров не доходит и до 15-20. С некоторыми RPG (Breath of Fire IV, Azure Dreams), где преимущественно используется 2D-графика, дело намного лучше, и при выставлении всех настроек на максимум и разрешении 1280x1024 игры выдавали 50 FPS и превосходную картинку. ■



Syphon Filter

Платформа:	PS one
Жанр:	action
Разработчик:	SCEA
Издатель:	SCEA
Дата выхода:	1999

Автор:
Spriggan
 spriggan@gameland.ru



Долгих семь лет назад, когда Resident Evil 3: Nemesis и Final Fantasy VIII собирали подзатыльники за мельчайшие недочеты, навстречу европейским геймерам плыл Metal Gear Solid, а в Москве устраивались турниры по Ridge Racer Type 4, PlayStation переживала кризис экшнов от третьего лица. «Игроки плакали, сморкались, но продолжали переигрывать Die Hard Trilogy, Tomb Raider III и MDK». И тогда балзамом на душу стал Syphon Filter – вполне рядовой проект американского отделения Sony Computer Entertainment, внезапно обернувшийся одной из ласточек жанра. «Визитная карточка» SF – отменно спланированные миссии. Постоянное разнообразие, чередование целей и задач – именно то, чего так не хватало львиной доле конкурентов. Оперативника Гейба Логана куда только не занесет – и в метро, где знай-успевай

прыгать меж поездами да обезвреживать бомбы, и в самую гущу стычек враждующих бандитских группировок, и в лабораторию смертельно опасного вируса, и в плотно заминированный парк. Скажете, скучно? В таком случае, специально для вас – Ужгород и русская военная база! Патентованный борец со злом пользуется богатейшим арсеналом: к услугам Логана – разнокалиберные пистолеты, автоматы и винтовки, гранаты и... шокер! Лихо сделанная штука, цепляющаяся за тушку террориста (которая, к слову, может находиться на очень и очень внушительном расстоянии) и превращающая ее в кусок обугленного мяса. Совершенно уникальная и чрезвычайно полезная вещь, которой чертовски приятно баловаться – право, такого удовольствия не доставляет ни одна игра. Окружающая среда, сделанная не из железобетона, – также один из цен-

нейших плюсов. Стекла и фонари бьются, автоматы с газировкой трескаются, бочки с топливом и автомобили – взрываются, а расстрелянные недруги – ха-ха-ха – окровавливаются и, если положено, обгорают. Но не сплошь же палить и заниматься вандализмом! Верно, верно, в SCEA – зачем, интересно? – и об этом подумали: есть поиски вируса, слежка за Важными Персонами, лазанья по Запутанным Местам и прочие несчастья жизни шпиона. Именно несчастья, поскольку модель передвижения неплохо приспособлена для стрельбы, но куда не годится, когда во главу угла ставится скрытность. SF не страдает от скоротечности или затянутости, не утомяет монотонностью, но, увы, не способна порадовать сценарием – как собственно историей, так и подачей. Оперативник сверхсекретного агентства по борьбе с терроризмом должен

предотвратить масштабную экологическую катастрофу, которая вот-вот разразится в странах Третьего мира, если не задержать нескольких особо опасных граждан (среди которых, разумеется, наличествуют русские). Старо, извините. Главное – не мерить SF аршином творения Хидео Кодзимы. Правда, разработчики дали несколько поводов для подобного сопоставления, вплетя в череду перестрелок обстоятельные стелс-задания и, подумать только, битву с вертолетом. Сложно поверить, но первая Syphon Filter и по сей день находится в числе самых захватывающих, эффектных и продуманных TPS. Ни одно из четырех продолжений – даже отрецензированная в этом номере Syphon Filter: Dark Mirror для PlayStation Portable – не сумело повторить впечатляющий успех оригинала. ■



ВИНТОВКА С ПРИЦЕЛОМ НОЧНОГО ВИДЕНИЯ – НЕЗАМЕНИМАЯ В БИТУ ВЕЩЬ.

ТЕРРОРИСТЫ ОБЪЯВИЛИ МИРУ САМУЮ НАСТОЯЩУЮ ВОЙНУ. СТРАШНО НА УЛИЦЕ ПОКАЗАТЬСЯ!



БОЛЬШИНСТВО ЭТАПОВ НЕ БЛЕЩЕТ ДИЗАЙНОМ. БОЛЬШИНСТВО, ДА НЕ ВСЕ.





WWW.MAXI-TUNING.RU

MAXI tuning

RUSSIAN EDITION



**ОН ТОЛЬКО ЧТО ПРОЧЕЛ
MAXI tuning**

УЖЕ В ПРОДАЖЕ



Twisted Metal: World Tour

Автор:
Spriggan
spriggan@gameland.ru



Платформа:	PS one, PC
Жанр:	action
Разработчик:	SingleTrac
Издатель:	SCEE
Дата выхода:	1997

Так получилось, что игры узкого жанра car combat – одни из самых запоминающихся. Ветераны Super Nintendo любят точить ляды о сражениях в Battle Cars и F-Zero, PC-геймеры старой закалки имеют обыкновение с нездоровым увлечением обсуждать останки автомобилей и брызги крови, столь характерные для Carnageddon, а игроки, чья вторая половина девяностых прошла под знаменем PlayStation, остревенело спорят о крутости «фаворитов» и «сладких зубов». Как, в вашей жизни не было события под названием «Twisted Metal»? Арена. На ней – фургон с мороженым, гробовидный катафалк, двухместный мотоцикл, болид «Формулы-1», грозный «Хаммер» и совсем совсем грозный броневик. Каждый стреляет – ракетами, замораживающими сгустками, рикошетищими бомбами, напалмом и прочими об-

жигающими штуками, которые ко-режат металл, отправляют водителя в Преисподнюю и посыпают асфальт обугленными железками. Каждый судорожно давит на газ, врубает «нитро» и выкручивает руль до упора, ведь он – мишень для множества «ракет, замораживающих сгустков, рикошетищих бомб, напалма и прочих обжигающих штук». Заветная мечта каждого – раздавить всех, остаться в гордом одиночестве и наслаждаться главным призом, исполнении любого желания. Безобразно простой принцип – и роскошная реализация всего и вся, потрясающие «монстры-на-колесах», удивительные места для битв (Москва, Москва!), воинственные боссы, непередаваемый азарт и разлитое море чистейшего, ничем не испорченного удовольствия. Никого, никого не волновало, что слишком много деталей оформления – из спрайтов; что боссы

убивались с -дцать пятого раза, а честность AI, как бы потактивнее выразиться, вызывала серьезные сомнения. Формально Twisted Metal: World Tour (европейский вариант; оригинальное американское название – Twisted Metal 2) не особо-то и похорошел в сравнении с первой ТМ: чуть более аккуратные 3D-модели, не настолько размазанные текстуры, подточенное управление, в корне другой подход к планировке уровней и возросшее число участников (правда, потери в рядах тоже имели место – естественный отбор не прошла Crimson Fury). Тем не менее, разница ощущалась чуть ли не кожей – если ТМ оказалась в центре внимания как одна из первых игр для PlayStation, то сиквел пользовался популярностью заслуженно. Как и описанная рядом Syphon Filter, Twisted Metal: World Tour случилась непревзойденной. Аккурат после второй игры сериал был передан в руки

989 Studios, которые вытесали совершенно непотребную третью часть, без-можно испорченную «чересчур реальной» физической моделью. Twisted Metal 4 и Twisted Metal: Small Brawl опра-вились от вышеупомянутого ужаса и даже обогатились парой небезынтересных решений по части арен, но бы-лой драйв и задор все равно не верну-лись. Конечно же, ТМ не осталась без друзей-клонов – Rogue Trip и Vigilante 8, целиком повторяющие идеи работы SingleTrac, но исполненные в иной стилистике, попросту были «играми на вечерах». Получше дела обстоят у инкарнаций сериала на PlayStation 2 и PlayStation Portable, однако сути это не меняет: «та» Twisted Metal навсегда останется горсткой воспоминаний. Горсткой хороших, теплых воспомина-ний, вдоволь начитавшись про все эти HDMI-входы, поддержки Wi-Fi и гейм-пады с Bluetooth. ■



ПРИМЕРНО ТАК РАБОТНИКИ SINGLETRAC ПРЕДСТАВЛЯЮТ СЕБЕ НАШУ РОДНУЮ МОСКВУ.

КАК ЖЕ СЕГОДНЯ СЛОЖНО ПОВЕРИТЬ, ЧТО КОГДА-ТО НА ТАКУЮ ГРАФИКУ МОЛИЛИСЬ.



КАЖЕТСЯ, ТМ: WT – ЕДИНСТВЕННАЯ ИГРА, ПОЗВОЛЯЮЩАЯ ВЗОРВАТЬ ЭЙФЕЛЕВУ БАШНЮ.



ЖУКИ@MAIL.RU

<http://zhuki.mail.ru>



Самая ожидаемая игра 2005 года уже на Mail.ru!

Заведи своих жуков. Тренируй их. Вырасти чемпионов тараканьих забегов!

Все подробности на <http://zhuki.mail.ru>



@mail.ru

Автор:

Катя Тонечкина
chasey_lain83@mail.ru



Приключения Шлокмейстера Болла

Случилось это погожим летним днем. Родильный дом небольшого немецкого городка огласил здоровый крик младенца; отец новорожденного смахнул набежавшую слезинку радости, матушка розовощекого малыша, как и положено всем порядочным матушкам, задумалась о том, кем же станет в будущем этот голосущий комочек. Мамаша прикидывала, сколь велики шансы, что ее сын сделается первым немецким космонавтом или известным оперным певцом, райские птички кружились над колыбелькой с младенчиком, белоснежные ангелы становились в очередь, дабы запечатлеть на пухлых щечках малыша нежный поцелуй.

Я вынуждена прервать ход идиллической истории и поделиться с вами кое-какими фактами. Описываемые события происходили 22 июня 1965 года в крошечном немецком городке Вермельскирхен. Матушкой младенчика была почтенная фрау Болл, его батюшкой – не менее почтенный герр Болл. Самого же малыша нарекли Уве. По злой иронии судьбы, рядом с маленьким Уве не оказалось персонального биографа. Иначе бы мы точно знали, что же произошло в тот погожий летний денек. Я склоняюсь к версии, что младший из Боллов, в тот момент, когда первый ангел прижался губами к его щечке, плюнул на белоснежные одежды небожителя, а затем, на глазах у удивленной очереди, записал себе в рот пару райских птичек. На небесах обиделись.

Оставим же на время кроватку с маленьким Уве и обратим внимание на еще одно событие из того же самого 1965 года; событие, имеющее непосредственное отношение к дальнейшему жизненному пути юного Болла. На рынке появилась пленка Super 8 и недорогие камеры, позволяющие любому укомплектованному руками существу ставить собственные кинофильмы. Новый стандарт быстро набрал популярность, свет увидели тысячи любительских картин, снятых с помощью дешевого оборудования. Изобретение компании Kodak, по сути, открыло новую эру в истории домашнего кинематографа.

РОЖДЕНИЕ ЛЕГЕНДЫ

Итак, крошечный Уве, окруженный изумленными ангелами, возлежал в своей уютной кроватке. Ангелы, привыкшие к тому, что в ответ на их поцелуи малыши обычно ласково улыбались и мило агукали, совещались. В конце концов кто-то из них вспомнил, что в последний раз райских птичек они видели 10 октября 1924 года. Делал это новорожденный сын американского почтового работника Вудда – младенец Эд. «Ты пойдешь по его стопам, маленький негодяй!» – пожалуй, нечто подобное пробурчал оплеванный ангел. Американский кинематографист Эд Вуд скончался 10 декабря 1978 года, успев за 54 года своей богатой на события жизни сделать все, чтобы мир запомнил его как худшего режиссера в истории. Юному Боллу тогда было 13 лет. Персонального



BLOODRAYNE

биографа у Уве все еще не появилось, поэтому назвать точный день, когда мальчику подарили кинокамеру Super 8, я не в силах. Однако рискну предположить, что случилось это примерно тогда же, когда Эдвард Дэвис Вуд испустил последний вздох. Приемственность – так это называется в Большой Советской Энциклопедии.

На этом мифическая часть жизни юного Уве завершается, и начинается суровая биографическая конкретика. Молодой Болл и его одноклассник, кинокамера «Super 8», встретились, и плоды их встречи был горьки. Уве принялся снимать короткометражные фильмы, демонстрировать их друзьям и родственникам. В конце концов парень поступил в режиссерский институт, намереваясь в ближайшие годы вырваться на мировую киносцену и осячастливить своими фильмами всех жителей планеты. Какого же было удивление Уве, когда он обнаружил, что в институте зачем-то читают теорию кино и почитают Жан Люка Годара. «Между мной и преподавателями была целая пропасть, – жаловался Болл. – Они все находились под сильным влиянием европейского арт-хауса!»

Проучившись пять месяцев, Уве Болл бросил режиссерский институт. Не желая, однако, огорчать родителей, которые мечтали, чтобы их чадо получило высшее образование, Уве поступил в Кельнский университет. Примерно в то же самое время Болл вместе со своим другом Фрэнком Ластингом начали снимать полнометражный фильм – «Немецкое жареное кино» (German Fried Movie), своеобразную вариацию на тему классической пародийной комедии Джона Лэндиса «Кентуккское жареное кино» (The Kentucky Fried Movie). Уве Болл, известный скромняга, утверждает, что его первая картина смахивает на фильмы британской труппы «Монти Пайтон».

После дебютного «Немецкого жареного кино» Уве Болл снял еще пять разножанровых фильмов, бесстрашно заимствуя сюжеты и антураж то у классика немецкого авангардного хоррора Йорга Буттгерайта, то у самого Дэвида Финчера, и за-

щитил докторскую диссертацию по литературе. Впрочем, европейская докторская степень не эквивалентна российской – у нас Уве был бы всего лишь кандидатом наук.

В 2003 году в жизни Болла случилось два дня славы. 13 февраля на фестивале независимого кино в Сан-Франциско состоялась премьера фильма «Сердце Америки» (Heart of America). Драма сенсацией кинофестиваля не стала, однако, в отличие от предыдущих работ доктора Болла, получила неплохие отзывы. Гас Ван Сэнт, снявший фильм на похожую тему, буквально через три месяца отхватил Золотую Пальмовую Ветвь на престижнейшем Каннском кинофестивале. Что же, небесное проклятие сошло на нет? У доктора Болла появилось кинематографическое чутье, а беспокойный дух Эда Вуда почил наконец-то в вечности?

Как бы не так.

ТРУДНО БЫТЬ ЗОМБИ

Разносторонний доктор Болл любил не только кино и литературу. В свободное от написания книг и съемок фильмов время Уве терзал джойстики своих консолей. Как-то Боллу довелось поиграть в шутер House of the Dead. Игра доктору понравилась. Как раз в это самое время в Европе и Северной Америке началась очередная волна зомби-хоррора. Дэнни Бойл уже снял свой «28 Дней Спустя» (28 Days Later, 2002), а Пол Андерсон продемонстрировал поклонникам легендарной игры Biohazard (Resident Evil) свою версию событий, произошедших в недрах Umbrella Corporation. Доктор Болл сообразил, что грядет ренессанс живых мертвецов и, рассчитывая на серьезные дивиденды, решил принять участие в реанимации жанра. House of the Dead для этих целей подходил идеально. Зомби-хоррор с бюджетом в 7 миллионов долларов, да еще и снятый малоизвестным режиссером, вряд ли мог бы претендовать на солидные кассовые сборы и присталь-

Отрезая нули

Несмотря на все заверения доктора Уве Болла, снимать хорошие фильмы ужасов можно и с миниатюрным бюджетом.

Недавний кровавый триллер Джеймса Вона «Пила» (Saw, 2004) стоил чуть больше миллиона долларов. Тем не менее, картина собрала больше пятидесяти пяти миллионов, получила несколько жанровых премий и добилась мирового признания.

Дэвид Линч снял в 1977 году картину «Голова-ластик» (EraserHead) всего за 10000 долларов. Фильм принес создателям около семи миллионов и стал настоящей жемчужиной авангардного кинематографа.

На фильм «Зловещие Мертвецы» (Evil Dead, 1981) Сэма Рэйми ушло 350 тыс. долларов. Мировые сборы к началу 1984 года перевалили за отметку в девять с половиной миллионов. А сама кинокартина стала бессмертной классикой.

Брутальный триллер Эли Рота «Хостел» (Hostel, 2005) обошелся создателям в четыре с половиной миллиона и собрал в прокате почти пятьдесят миллионов. Предыдущая картина Рота – «Лихорадка» (Cabin Fever, 2002) – стоила лишь полтора миллиона долларов, принесла же почти двадцать миллионов. Некоторые кинокритики называют работы Эли Рота эталоном современного хоррора.



BLOODRAYNE



BLOODRAYNE

ное внимание прессы. История киноиндустрии знает несколько таких примеров, однако в XXI веке подобное развитие событий представляется весьма сомнительным. Совсем другое дело — фильм, снятый по культовой игре...

Как мы помним, фестивальная премьера «Сердца Америки» состоялась 13 февраля. Показ «Дома мертвых» был намечен на 15 число. Те зрители, которым приглянулась предыдущая работа доктора Болла, с интересом ожидали сеанса. Разумеется, ждали показа и пробравшиеся на фестиваль геймеры.

Сюжет игры особыми изысками не отличался и представлял собой вариацию на тему «сумасшедший ученый чудит». Юный Даниэль, сын известного ученого Роя Курьена, заболел неизлечимой болезнью. Папа, продвинутый генетик и биохимик, разумеется, с подобным раскладом не согласился и принялся изобретать Лекарство. На сцене тут же появилась загадочная Большая Корпорация, обуреваемая желанием пустить на ветер основную массу своих активов. Рой Курьен, дорвавшись до бесхозных миллионов, превратил свой особняк в гигантскую лабораторию, где начал производить зомби и прочих малоприятных существ. В государственных органах подобное поведение Курьена сочли подозрительным и отправили пару агентов, наказав им «успокоить» биохимику. Спятивший Курьен окончательно забыл про сына и посвятил все свободное время сомнительным буржуазным развлечениям: науськиванию зомби на бывших коллег и проектированию Самого Главного Монстра. Самый Главный Монстр, как и положено представителям его вида, совсем распоясался, отправил Курьена в могилу и решил захватить мир. Разумеется, агенты ему этого не позволили.

Но ничего такого 15 февраля 2003 года зрители, пришедшие на показ фильма «Дом Мертвых», не увидели. Доктор Болл решил, очевидно, что

сюжет слишком банален, и воспользовался сценарием, написанным Дэйвом Паркером и Марком Альтманом на основе наметок Дэна Бейтса и того же Альтмана. Киноманы со стажем, изучив список сценаристов, почувствовали неладное задолго до премьеры. В 2000 году Дэйв Паркер написал сценарий для фильма «Мертвые ненавидят живых!» (The Dead Hate the Living!), который собственноручно же и снял. В то, что Паркер внезапно исхитрится сочинить вменяемую историю, после «Мертвые ненавидят живых!» верилось с трудом.

Опасения оказались справедливыми. Сценарий, написанный Паркером и Альтманом, описывал предысторию событий первой части видеоигры. По сути, доктор Болл снял очередной фильм «островного» поджанра зомби-хоррора, врезал в видеоряд несколько сцен из игры и сделал в конце небольшую отсылку к сюжету оригинального The House of the Dead.

Группа тинейджеров закатила на острове грандиозную вечеринку, в разгар которой их принялись поедать зомби. Таков сюжет фильма. Ничего неожиданного для зрителей, которые видели дебютный фильм сценариста Дэйва Паркера — в «Мертвые ненавидят живых!» тинейджеров, снимавших любительский фильм ужасов, пожрали оголодавшие покойники. Те же зрители, которым фамилия Паркера ни о чем не говорила, были шокированы. Доктор Болл рассказывал, что старался сделать картину в духе работ Джорджа Ромера, пионера зомби-хоррора, снявшего три фильма, которые перевернули представление о жанре — «Ночь Живых Мертвецов» (Night of the Living Dead, 1968), «Рассвет Мертвецов» (Dawn of the Dead, 1978) и «День Мертвецов» (Day of the Dead, 1985). Ничего, однако, общего у «Дома Мертвых» с гениальной ромеровской трилогией не наблюдалось. Прямой кинематографический предок картины Болла — классический фильм ужасов итальянца Лючио Фульчи «Плотоядные

BLOODRAYNE



BLOODRAYNE



ALONE IN THE DARK



ALONE IN THE DARK



ALONE IN THE DARK



ALONE IN THE DARK

В главных ролях

Эд Вуд (Ed Wood) – американский кинематографист, официально признанный худшим режиссером в истории индустрии. Вуд снимал все сцены одним дублем, делал реквизит из подручных материалов, брал на ведущие роли людей с улицы.

Лючио Фульчи (Lucio Fulci) – легендарный итальянский режиссер, снявший за свою долгую жизнь более пятидесяти фильмов. Начиная карьеру Фульчи работой над комедиями и спагетти-вестернами, а закончил творческий путь в статусе легенды европейского хоррора.

Дейв Паркер (Dave Parker) – молодой американский режиссер, считающий себя неплохим сценаристом. Все фильмы, к которым Паркер приложил руку, отличаются редким кретинизмом и крайне низким кинематографическим уровнем.

Джордж Ромеро (George Romero) – живой классик американского фильма ужасов, один из родоначальников современного зомби-хоррора.

Жан-Люк Годар (Jean-Luc Godard) – режиссер, лидер «новой волны» французского кинематографа. Ярчайший представитель «интеллектуального кино», которое столь сильно ненавидит доктор Уве Болл.

Зомби» (Zombie Flesh-Eaters, 1979). Несколько человек оказываются на острове, где некий доктор, в поисках лекарства от чудовищной эпидемии, случайно изобрел средство, воскрешающее покойников; ожившие мертвецы, как ни странно, собирать кокосы и вспахивать землю не хотят, предпочитая этим прозаичным занятиям поедание людей. Ничего не напоминает?.. Визуальная сторона «Дома Мертвых» – все те же «Плотоядные Зомби» Фульчи, только выполненные в клиповой стилистике, утратившие экстравагантные сцены (классические эпизоды: битва зомби с акулой и протыкание глаза щепкой, разумеется, оказались Уве Боллу не по силам) и безнадёжно испорченные дурными спецэффектами. Актерская игра лежит за пределами добра и зла. Доктор Болл в одном из интервью рассказывал, что набрал малоизвестных актеров специально, чтобы зрители не могли догадаться, кто из героев погибнет по ходу фильма. Доля здравого смысла в этом есть, поскольку, например, если в фильме играет Том Круз, то совершенно ясно, что на двадцать пятой минуте его персонаж не скончается. Но Уве, конечно, лукавил — на талантливых актеров ему просто-напросто не хватило денег, пришлось брать тех, кто подвернулся под руку. Единственный человек из всей съемочной группы, к которому нет ни одной претензии, это оператор Матиас Ньюманн. Умеет человек управляться с камерой, не поспоришь. «Островных» зомби-хорроров за всю историю кинематографа было сотворено немало: от брата-

близнеца «Плотоядных Зомби» – фильма «Ад Зомби» (Zombi Holocaust), снятого итальянцем Марино Джиролами в далеком 80 году, до совершенно сумасбродной картины андеграундного немецкого режиссера Андреаса Шнааса «Преисподняя зомби» (Infantry of Doom, 1999). Каждый из этих фильмов по-своему хорош, в каждом есть изюминка. Изюм же Уве Болла во время съемок поклевали голуби.

НОВЫЙ КОШМАР

После коммерческого провала «Дома Мертвых», Уве Болл выдержал паузу. Пресса мусолила слухи о грядущих фильмах доктора, кинокритики и разъяренные геймеры упражнялись в изыщной словесности, соревнуясь, кто вылетит на немца больше грязи, сам же Уве периодически огрызался и в поте лица трудился над новым фильмом. Несмотря на крах предыдущей картины, доктор Болл от идеи заниматься экранизацией видеоигр не отказался. В то время как «Дом Мертвых» еще пребывал на стадии монтажа, с Уве связались люди, которые помогли ему заполучить у Infogrames права на создание фильма по игре Alone in the Dark. Доктор Болл, надо отдать ему должное, признал, что кинокартина «Дом Мертвых» не годилась для включения в список «Десять лучших фильмов всех Времен и Народов». Немец обвинил в этом (и отчасти справедливо) сценаристов. Поэтому для своего нового фильма Уве Болл возжелал за-

получить высококачественный сценарий, который бы позволил его, Болла, режиссерским талантам раскрыться в полной мере. С этой целью Уве привлек к работе Блэра Эриксона. Вы знаете, кто такой Блэр Эриксон? Нет? И я тоже не знаю. Однако этот неизвестный Эриксон оказался смысленным парнем. После того как доктор Болл, ознакомившись со сценарием, потребовал добавить в него побольше перестрелок, сцен с автомобильными катастрофами и здоровенных склизких монстров, Блэр сделал ноги, предоставив немцу возможность поискать «высококачественный сценарий» где-нибудь в другом месте.

Люди, работавшие с Уве Болом, рассказывают, что у доктора крайне странные представления о хорошем сценарии. Зрители, считает Болл, хотя и видят сплошной поток действия. Сложные сюжеты, полные эмоциональных сцен, их утомляют. Похоже, подобные рассуждения у доктора Уве возникли после того, как его картина «Сердце Америки» так и не смогла найти американского дистрибьютора... В итоге Болл сумел-таки отыскать людей, которые написали полностью удовлетворяющий его сценарий. Думаю, уместно будет указать на тот факт, что из трех приглашенных гениев только один имел опыт написания сценариев, да и то для провальных семейных комедий и короткометражных фильмов.

С малоизвестными актерами доктор Болл решил более не связываться. На заглавные роли в фильме «Один в темноте» Уве пригласил Кристиана Слейтера, Тару Рид и Стивена Дорффа. Что же в итоге получилось у мистера Болла? Как и в случае с «Домом Мертвых», сюжет экранизации прямого отношения к игре не имел. На этот раз Уве снял не приквел, а сиквел, причем не к классической компьютерной игре Alone in the Dark, выпущенной Infogrames в 1992 году, и даже не к одному из ее продолжений, а к кроссплатформенному survival horror'у с креном в сторону экшна Alone in the Dark: The New Nightmare, увидевшему свет в 2001-ом. Эдварда Карнби (его играет Кристиан Слейтер) волнует проблема безопасности мира. Индейцы

давно исчезнувшего со свету племени с десятком тысяч лет назад исхитрились открыть двери в царство тьмы. В результате в мир напоздали тучи здоровенных склизких монстров (да-да, тех самых) и всех индейцев порешили. Теперь подвиг индейцев желает повторить некий пенсионер, бывший глава секретного бюро, занимающегося истреблением сверхъестественной живности. Карнби вместе с подружкой Элин (привет, Тара Рид) и главным опером секретного бюро Ричардом (экс-кровососущий Стивен Дорфф) стремятся ему помешать. После полутора часов перестрелок, феноменально глупых диалогов и одной постельной сцены все умирают.

Звезды играли из рук вон плохо (Стивена Дорффа, говорят, во время съемок вообще сильнее всего волновало то, что в его трейлере столик для кофе был некрасивый и квадратный, тогда как у Слейтера – милый и круглый). Возделенные склизкие монстры печально смахивали на страшилок из фильма «Чужие». Количество ляпов превосходило все мыслимые и немыслимые границы.

Фильм безнадежно провалился в прокате. В очередной раз было жалко оператора Матиаса Ньюманна, который вновь сделал свою работу на пять, но из-за нечеловеческих усилий остальных членов съемочной группы, опять остался с носом.

После провала картин «Дом Мертвых» и «Один в темноте» за доктором Боллом окончательно укрепились слава худшего режиссера в истории современного кинематографа. Некоторые синефилы поспешили объявить, что Болл превзошел даже Эда Вуда. Однако, несмотря на океан негативных отзывов и ненависть игрового сообщества, доктор Уве Болл от идеи экранизации нашумевших компьютерных игр не отказался. В конце 2005 года свет увидела очередная работа немца – фильм «Бладрейн», основанный на одноименной игре, выпущенной в 2002-ом компанией Majesco. Как и в случаях с предыдущими экранизациями, сюжет видеоигры к сюжету фильма доктора Болла имеет крайне опосредованное отношение. Главная героиня игры, зеленоглазая и красново-

ALONE IN THE DARK



ALONE IN THE DARK



THE HOUSE OF THE DEAD





HEART OF AMERICA



HEART OF AMERICA



HEART OF AMERICA

лосая полувампирка Рейн, выполняет в далеком 1932 году задания тайного общества Бримстон, утилизирует нацистов и разнообразных паранормальных барабашек. Рейн мечтает отомстить своему непутевому папке-вампиру, что с успехом и делает в конце второй части игры, события которой происходят уже в начале XXI века. По непонятной причине, доктор Уве Болл перенес события игры на двести лет назад. В фильме действие происходит в начале века восемнадцатого. Злой вампир Каган планирует собрать все части некоего артефакта, который даст вампирам возможность не бояться воды, света и перекрещенных палок. Хорошая девочка Рейн намерена угробить Кагана, который, по совместительству, ее папа. В процессе истребления родителя Рейн ухитряется инсталлировать в себя все артефакты, засветиться топless и подружиться с парой отважных ван хелсингов. В итоге героиня уселась на вампирский трон, а зрители принялись гадать, какое отношение все это имело к сюжету оригинальной игры. Доктор Уве нашел объяснение провалу фильма «Один в темноте» – крайней на этот раз оказалась несчастная Тара Рид. Ее лицо в его простой оправе своей рукой убрал Болл со стола. На ведущие женские роли немецкий доктор пригласил Кристанну Локен (столь смачно избивавшую губернатора Калифорнии в фильме «Терминатор 3») и Мишель Родригез (памятную нам по роли отважной Рейн Окампо в фильме «Обитель зла»). Настоящих мужчин на этот раз играли Мэтт Дэвис и Майкл Мэдсен. Роль главного негодяя недурно исполнил Бен Кингсли. Кроме того, в фильме засветилось несколько румынских женщин легкого поведения, которых, как выяснил доктор Болл, можно было убедить сниматься в обнаженном виде всего за 150 евро.

Увы, первая страничка кинозачетки Уве Болла была исписана «неудами». Поэтому «Блад-рейн», хотя и посредственный, но никак не безнадежно плохой фильм, заранее приняли в штывы. Еще до официальной премьеры картину провозгласили самым дурным творением XXI века. Тогда как, несмотря на очевидную вторичность, сценарные провисы, уйму заимствований из такой классики жанра, как «Вампиры» Джона Карпентера, «Блэйд» Норрингтона и даже «Интервью с вампиром» (Interview with the Vampire, 1994) Нила Джордана, фильм представляет собой вполне характерный образец кино категории «Б». И уж точно не уступает такому кинотрэшу, как «И грянул гром» (A Sound of Thunder, 2005) или «Эон Флак» (Aeon Flux, 2005). Тем более что оператор Матиас Ньюманн, как всегда, со своей частью работы справился великолепно.

QUO VADIS?

Доктор Уве уже приобрел права на экранизацию игр Postal и Far Cry. Сейчас им готовится картина по Dungeon Siege, увидим мы ее в конце текущего года. Судя по тому, что германское правительство не спешит модернизировать местное законодательство и перекрывать дыру, благодаря которой доктор Уве Болл исправно получает финансирование для своих работ, неутомимый немец скоро экранизирует вообще все существующие в мире видеоигры. Фанаты предрекают, что лет через десять крупнейшие города мира будут обвешаны плакатами: «Не пропустите! Новый фильм легендарного режиссера Уве Болла! Шокирующий фильм ужасов «Пасьянс Косынка»! Что ж, подождем. ■

Где деньги, Зин?

С давних пор человечество волновал вопрос: что за сумасшедший дает деньги Уве Боллу? Ответа не было до тех пор, пока доктор в комментариях к одному из своих фильмов не признался, что в роли сумасшедшего выступает немецкое правительство. В Германии очень любят кино и в каждом молодом таланте стараются разглядеть нового Райнера Фассбиндера. Чтобы не выплеснуть вместе с водичей гения, немецкое правительство модифицировало законодательство так, чтобы крупным компаниям стало выгодно инвестировать в фильмы.

Схема весьма проста: тот, кто инвестирует в кинопроизводство, получает налоговые поблажки, размер которых пропорционален величине инвестированной суммы. Налоги придется платить лишь с доходов, получаемых от проката кинокартины. Если же фильм провалится, вся вложенная в производство фильма сумма трансформируется в налоговую поблажку. Опытным махинаторам не составляло особого труда так организовать транзакции, чтобы при минимальном вложении размер налоговой льготы был весьма велик.

В этом году немецкое правительство решило ужесточить законодательство и запретить голливудским компаниям, активно пользовавшимся немецким налоговым убежищем, устраивать махинации. Однако, как утверждают эксперты, «честных местных производителей» (вроде доктора Болла) ужесточение не коснется.

Выпуск подготовил:
Игорь Сонин
zontique@gameland.ru



Стальная тревога

■ Аниме: «Стальная тревога» (Full Metal Panic!) ■ Режиссер: Коити Тигрира, 2002 ■ Количество серий: 24 ■ Студия: Gonzo ■ Издатель: MC Entertainment ■ Наш рейтинг: ★★★★★

Михаил Сергеевич Горбачев мертв. В конце восьмидесятых генеральный секретарь ЦК КПСС погиб от рук наемных убийц, едва успев положить начало перестройке. Советский Союз остался одной из ведущих сил на мировой арене. Сверхдержава побеждает в Афганистане, холодная война продолжается, Китай делится на северный и южный, американцы обрасывают ядерную бомбу в Персидском заливе. В общем, обскурантизм и мракобесие. В мире «Стальной тревоги» холодная война поглотила всю планету, а ученые изобрели шагающих роботов еще в восьмидесятых. Советские военные поставили на вооружение камуфлированных мехов с гигантскими кашашиковыми, а международная миротворческая организация «Мифрил» — сияющих, почти пластмассовых гандамов. Вслед за теневой

экономикой появилась теневая технология, породившая невиданное оружие и оборудование. Ключи к ее использованию — в руках одаренных индивидуумов, живущих в разных странах мира. Умудренные опытом оперативники «Мифрила» готовы отдать жизнь за мир во всем мире. Семнадцатилетний сержант Сосуке Сагара (имя произносится как «Соске», подобно тому как «Асука» сокращается в «Аску») виртуозно управляет боевым роботом, владеет самбо лучше Рембо и может в одиночку месяц выжить в пустыне с помощью презерватива. Единственное, чему его не научили, — как спасти себя в самой опасной для жизни ситуации. В женской раздевалке японской старшей школы. Резкий контраст между серьезной альтернативной вселенной и шуточкой про раздевалку — не выдумка игрового автора, а основа основ заме-





► Самое крупное мейд-кафе на Акихабаре, Maid in Japan, к японской премьере фильма Silent Hill устроило специальную промо-акцию. Над входом повесили вывеску Welcome to Silent Hill, в меню добавили специальный томатный сок, а официанток переодели из горничных в медсестер-зомби. Представляете: приезжает восторженный, но владеющий ситуацией иностранец-энтузиаст на Акихабару, заходит в мейд-кафе, а там... медсестры-зомби! «Шокку», как говорят японцы. На фото внизу: продюсер и композитор Акира Ямаока в окружении... просто в окружении.



► В бесконечном потоке японских журналов про девочек появилась совсем занятная штука. Штучка зовется MC*Axis – это издание для повернутых на военной истории отаку. На обложке, да и внутри, кругом девочки, переодетые в нацистскую форму. Как раз к 65-летию начала войны, так сказать. Кстати, Kopami уже год как выпускает в Японии фигурки из серии Mecha Musume, которые представляют популярную технику Второй миро-

Я – РОБОТ

Мехов здесь много. Мехи называются термином Arm Slave, полученным от Armored Mobile Master-Slave System. В мире «Стальной тревоги» они давно перестали быть редкостью и стоят на боевом дежурстве в каждой уважающей себя стране мира. Изначально приборы Arm Slave отслеживали движения пилота, а робот повторял их. Как оказалось, возможности такой машины ограничены физической подготовкой пилота. Тогда появилась система Master-Slave, которая «усиливает» каждое движение пилота в несколько раз. Например, с коэффициентом усиления, равным трем, поворот руки на 15 градусов поднимет руку меха на 45 – это позволяет машине двигаться так, как никогда не сможет человек. Расписывать строение двигателей и обсуждать проходимость таких роботов (особенно на скорости до 100 км/ч) писатель Седзи Гато не решился, а сослался на тайны «теневого технологий» (black technology), которая в «Стальной тревоге» объясняет существование всего невозможного.



АНИМЕ-БОНУСЫ ДЛЯ ЧИТАТЕЛЕЙ «БАНЗАЙ!». СТАТЬИ В ЖУРНАЛЕ – ТОЛЬКО ЧАСТЬ НАШЕЙ РУБРИКИ!



На DVD к этому номеру журнала вы найдете клип My Own Way на песню Way Away группы Yellowcard, смонтированный из сцен аниме Naruto; российский рекламный видеоролик аниме «Школьные войны»; российский трейлер аниме «Стальная тревога»; музыкальный клип на песню Glamorous Sky в исполнении Мики Накасимы, звучавшую в игровом полнометражном фильме Nana.

чательного сериала «Стальная тревога». Это редкое аниме, созданное на основе не манги, а иллюстрированных рассказов, которые сами японцы называют термином light novel («ранобе», как они произносят его на свой манер). По сути дела, это обычные книги, где на каждые десять-двадцать страниц приходится одна большая картинка. Писатель Седзи Гато и художница с творческим псевдонимом Сикидодзи с 1998 года и по наши дни успели выпустить восемь романов и девять сборников рассказов о жизни храброго сержанта и его одноклассников, выдерживая работы в диаметрально различных стилях. Короткие шуточные истории, которые публикуются в журнале манги Monthly Dragon Magazine, изображают школьную жизнь Сосукэ как бесконечное легкомысленное романтическое развлечение. Романы – совсем другое дело. Там действие становится гораздо серьезнее, в центре внимания оказываются мехи и драматичные дуэли на роботах, а каждая пуля (одна) может не только ранить, но и мгновенно отправить на тот свет любого персонажа. Эта двойственность отражена и в аниме. В первых сериях «Стальной



РАЙДЕН, РАЙДЕН БЕ-БЕ-БЕ!

SUPER ShortNews Turbo EDITION

вой... в виде симпатичных девочек. В этой коллекции есть как немецкие, американские, японские и британские машины, так и парочка симпатичных советских самолетов.



► Худший сериал современности получил по заслугам: аниматоров Gun Musashi посадили переделывать позорные первые эпизоды, о которых мы писали несколько номеров назад. Тем временем одиозный самурайский эпик, заслуживший славу самого плохого аниме в истории, выходит в Японии на DVD по цене в десять тысяч йен (две с половиной тысячи рублей) за первые восемь серий. Только посмотрите, за что они надеются получить деньги...

ВСЕ ПОДУМАЮТ, ЧТО ПИСТОЛЕТ НЕНАСТОЯЩИЙ. ГЛУПЫЕ ГРАЖДАНКИЕ.



тревоги» есть над чем посмеяться: тугодум Сосуке в японской школе – бесплатный цирк для всей честной компании. Он найдет выход из любой ситуации... с помощью гранат, взрывчатки, огнестрельного и холодного оружия. Школьная красавица Канаме Тидори и не подозревает, что мрачный одноклассник со шрамом на левой щеке защищает ее от смертельной террористской угрозы... А Сосуке, как честный солдат, понял приказ буквально и старается всюду следовать за Канаме: записывается на курсы кройки и шитья, учится петь караоке, бросается с пистолетом на подозрительных подружек. А что будет, если он слышит подозрительный шорох в женской раздевалке...

Из полевого штаба агента поддерживают старшие боевые товарищи, спрятавшие неподалеку мех: это бабник, тунеядец и одаренный снайпер сержант и блондин Курц Вебер и старшина Мелисса Мао, командир и любительница выпить. После смешных и расслабленных первых серий герои всем классом отправляются в путешествие на Окинаву... самолет захватывают, сажают на советской военной базе, в грузовом отсеке бомба, за иллюминатором – кольцо шагающих боевых машин. Сериал разворачивается на 180 градусов, комедия превращается в крепкий боевик, а



раздолбав на отдыхе открываются с иной стороны – как смелые, способные, верные долгу солдаты. Набольшого накала страсти достигают в конце шестого эпизода, когда беглецы Сагара, Тидори и раненый Вебер оказываются в окружении советских солдат. Редкий военный сериал так умело нагнетал атмосферу и возводил героический пафос в жизни простых, в общем, людей. Серьезные серии «Стальной тревоги» составляют достойную конкуренцию многим «Гандамам» и стали образцом хорошего современного меха-сериала. Ко второй половине сериала фантазия сценаристов начинает сдавать, а ближе к финалу события подаются скомканно, обрывочно. Два эпизода о прошлом Сосуке совсем не удались, а героическое ползание на роботах в последнем эпизоде и вовсе не выдерживает никакой критики (только это и лишает сериал одной звездочки из общей оценки).

Через год после финиша оригинального аниме был снят второй сезон, Full Metal Panic? Fumoffu. Его авторы решили отсечь всю серьезность, которая была в «Стальной тревоге», и экранизировать самые легкомысленные рассказы Седзи Гато. Вышло хорошо, но с переменным успехом – половина серий смешные до колик, другие – сборники штампов жанра. Достойное продолжение история Сосуке и Тидори получила в прошлогоднем сериале Full Metal Panic! The Second Raid, действие которого стартовало через две недели после окончания событий первого сезона.

И пусть сиквелы еще не нашли себе российских издателей, «Стальная тревога» сама по себе – юморной, напряженный, запоминающийся и знаковый сериал, который мы, ни секунды не колеблясь, относим к категории «нужно смотреть». В мире так мало интересных меха-сериалов, в названии которых нет волшебного слова «Гандам». ■

Внимание! Конкурс!

«Страна Игр» совместно с MC Entertainment разыгрывает два диска с аниме «Стальная тревога». 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 15 августа.

Вопрос:

Каким позывным однажды пользовался Сосуке Сагара?

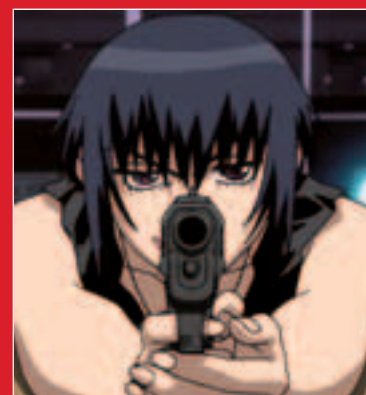
1. Соски Сигал.
2. Арносукэ Швагара.
3. Сосукестр Сагарроне.

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!

DVD с аниме Advent Children получает Татьяна Петрова из республики Тыва. Кадажа и Рено в Воронеже косплеили **две девушки**.



Школьные войны. Диск 1

■ **Режиссер:** Такаси Ватанабе, 2003 ■ **Наш рейтинг:** ★★★★★ ■ **Регион:** Россия



Главный образ-символ японской поп-культуры, женские трусы, гордо красуются на обложке первого диска «Школьные войны» как бы с намеком: этого добра будет много. Не так много, как в «Наджике», но битвы школьниц из окрестностей Токио редко когда обходятся без здоровой дозы легкой эротики. «Школьные войны» (японское название: Ikki Tousen) — из тех сериалов, где характеры героев и подоплека происходящего теряются за сногшибательными, крепко сбитыми драками, короткими юбочками и симпатичными девочками. А если учесть,

что симпатичные (и сногшибательные!) девочки в коротких юбочках — это три четверти персонажей сериала, то о прочих его социально-художественных достоинствах можно забыть. Смотреть интересно, и ладно.



Strawberry Marshmallow. Volume 1

■ **Режиссер:** Такуя Сато, 2005 ■ **Наш рейтинг:** ★★★★★ ■ **Регион:** США



Такой могла бы стать Azumanga Daioh, если бы все героини помолодели лет на пять-десять. Strawberry Marshmallow — незамысловатый сериал, любой эпизод которого суммируется в одно и то же предложение: «Милые девочки мило решают свои милые проблемы». Здесь нет ни магии, ни монстров с далеких планет, ни любовных историй, а самое удивительное приключение — прогулка в школу и обратно. Сериал прицельно бьет в сердце бывалых отаку, поклонников всего кawaiiного: в каждой серии — такая доза красоты и непорочности, что здоровые мужики теряют волю и льнут к эк-

ранам. Детям же, напротив, это аниме покажется слишком скучным и даже глупым: как же это — мультик без волевых героев, галактических суперменов, гигантских роботов, параллельных измерений и самураев-киборгов?



NANA. Volume 1

■ **Режиссер:** Морио Асака, 2006 ■ **Наш рейтинг:** ★★★★★ ■ **Регион:** Япония



У нас по улицам ходят Саши и Паши, а в Японии нет фиксированного набора имен. Назвать ребенка можно почти любым сочетанием звуков, и довольно странно, чтобы в поезде, по дороге в Токио, познакомились две провинциалки по имени Нана — «крутая» вокалистка рок-группы и простушка-неумеха. Волею случая они встречаются на следующий день, снимают на двоих одну квартиру номер 707 (слово «нана» также означает семерку в японском языке) и захлебываются в водовороте эмоций, в мелодраме о покорении столицы, рок-концертах, брошенных и найденных бойфрендах и чистой

женской дружбе. Манга Nana сначала была адаптирована в полнометражный игровой фильм, и лишь в апреле этого года превратилась в добротное аниме от студии Madhouse и Морио Асаки, режиссера «Чобитов» и Final Fantasy VII: Last Order.



net land
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 многих друзей...

**круглосуточно
понедельник
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 получите Мопс (Сергей?) за обоснованную и необоснованную критику в адрес Wii.

ХОТИТЕ ПОПАСТЬ НА ЖЕЛТУЮ ПЛАШКУ?

Чтобы ваше письмо выбрали письмом номера, не нужно спрашивать, что лучше: Xbox 360 или Wii? Толковый словарь дает такое значение слова «лучше» – «то, что доставляет больше удовольствия, радости». Откуда же мы узнаем, что доставит вам больше радости? Спрашивайте по существу – ответим.

ПИСЬМО НОМЕРА



**МОПС,
SERGEY-KRK@MAIL.RU**

Здравствуй, уважаемая редакция. Никогда не писал письма, но после E3 и презентации Wii очень захотелось. Оглушительный успех презентации этой приставки и лестные мнения со стороны игровых журналистов (и из любимого журнала в том числе) лично меня несколько удивили. В чем, собственно, «революция» этой приставки? Да, серьезный плюс – цена, но это в мире приставок,

где каждая лицензионная игра стоит долларов по 50 и больше, вещь относительная. Да и рынок (я сравниваю с прошлой приставкой от Sony, Xbox 360, по моему мнению, живой труп) может развиваться достаточно быстро. Графика – серьезнейший удар по консоли большой N: даже сейчас, когда мы еще не отвыкли от приставок-старушек, графика Wii смотрится так себе, но что будет года через три... Век HDMI растопчет эту приставку, а на одних оригинальных идеях долго не протянешь... Игры? Сейчас начали ру-

гать Sony за чрезмерное повторение пройденного (хотя игры с номерами 4, 6 или 13 – это, скорее, признак качества), а посмотрите на Wii – 634 раз вспоминаем Марио? Или Wii-спорт – это серьезный задел? Мне кажется, нет. Ну и джойпады, «революционные» джойпады – это, конечно, весело и замечательно, но представьте себе стандартного геймера: усталый после тяжелого учебного/рабочего дня приходит домой с единственным желанием отвлечься и сыграть в любимую игру, садится в кресло, открывает бутылку п... (чего кому нравится) и начинает бешено махать игровыми «нунчаками» или мнимой ракеткой? Да вот прям, все бросил. Это весело там, где много людей, на той же конференции. Но мы покупаем приставку домой, где такие ужимки и прыжки осточертеют дня через три... На мой взгляд, Wii – это не новый шаг в развитии видеоигр, а большой прыжок большой N в пропасть... Время покажет. Спасибо, что прочитали мое письмо, очень хочу услышать ваше мнение.

ЗОНТ // Да ничего этот век HDMI не растопчет. Посмотрите на DS и PSP – двухголовый кирпич (который с выходом DS

ПИШИТЕ ПИСЬМА: strana@gameland.ru || 101000 Москва, Главпочтамт, а/я 652, «Страна Игр», «Обратная Связь»

ПОЧЕМУ ТАК ДОРОГО?

Скажите, пожалуйста, почему во всех обзорах (ну или почти во всех) касательно Xbox 360 или PS3 вы (ну не вы конкретно, а скорее ваши коллеги) непременно в укор этим системам ставят обязанность пользователя (выражаясь PC-терминологией) купить дорогого HDTV телевизора? Нет, не так. ДОРОГОГО HDTV-телевизора, либо HDMI-слотосодержащего устройства. Ведь существуют же в природе (и вроде бы, в свободном доступе) VGA-кабели для Xbox 360, да и PS3 обещают этой функцией (под-



держкой PC-монитора) не обделить. И ежу понятно, что телевизор за 2500-3000 долларов и кабель за 50 баксов плюс приличный монитор (да хоть за 1000 USD!) вещи по цене не равноценные. Это еще мягко сказано. А качество еще спорно, где лучше (так говорят). Так в чем же фишка? Или кабель столь плох (дефицита дешевых PC-мониторов не наблюдается, а компьютер есть у каждого второго), или я чего-то не понимаю. Зачем вообще покупать этот HDTV-телевизор?

P. S.: Вы сами видели Xbox 360 подключенным к PC монитору (например, в вашей редакции).

Претензии к такому виду подключения у Вас имеются?

**Alex the Designer,
7for7@rambler.ru**

ЗОНТ // Ой, вы с этим письмом – как ложка к обеду. Вовремя, то есть. Я как раз на прошлой неделе отстегнул 700 долларов за двадцатидюймовый LCD-монитор Philips Brilliance 200P и готов рассказать правду про HDTV, как говорится, изнутри. Дело ведь вот в чем: HDTV-телевизор тем и хорош, что он телевизор. Он может принимать телесигнал в формате HDTV. Другое дело, что даже в колыхе-

FAQ

Вопросы, которые вы задаете нам чаще всего, – отвечаем в очередной раз!

? Моя знакомая говорит, что надо говорить Аниме, а я – что анимЕ. Как правильно?

Слова «аниме» ни в одном слове русского языка вы не найдете, поэтому правильно произносить его так, как произносят японцы. А у них в языке ударение музыкальное – куда хотят, туда и ставят. Советуем и вам брать с них пример.

? На PlayStation 2 еще долго будут выходить игры?

Игры на PS one выходили вплоть до середины 2002 года, несмотря на то, что PS2 была запущена в конце 2000-го. Можно предположить, что подобная ситуация повторится и с PS2: до конца 2007-го игры для нее будут выходить наверняка.

? Будут ли дополнительные карты для Heroes of Might and Magic V?

Да, разработчики регулярно публикуют новые уровни. А третий патч к игре, который должен выйти со дня на день, во второй половине июля, будет содержать редактор карт. Кстати, любители смогут делать не только отдельные сценарии, но и целые кампании.

Существенное замечание от отдела подписки: дорогие читатели, будьте, пожалуйста, внимательны, указывайте свои ФИО и обратный адрес полностью. Подписаться ником или именем без фамилии – лучший способ прошляпить призовую бесплатную подписку. Мы не можем послать журнал человеку, если нам не известна его фамилия. Дорогая «Настюха» из Печоры, госпожа золотой плашки прошлого номера, сообщите нам, пожалуйста, свои ФИО и полный адрес, и мы оформим вам положенную подписку.

ВЕДУЩИЙ РУБРИКИ

ИГОРЬ СОНИН

Lite превратился в двухголовую мыльницу) продается значительно лучше. Даже на загнивающем Западе HDMI будет в каждом доме не завтра, не послезавтра, не через год и не через три. С HD-телевизорами по тысяче долларов он может наступать хоть до второго пришествия. PS3 – огромное вложение денег и дорогой мультимедийный комбайн будущего. Sony как раз недавно выпускала другой дорогой мультимедийный комбайн будущего. Он назывался PSX, и мы все помним: он плохо кончил. А Wii – это недорогое развлечение для тех, кто хочет играть здесь и сейчас, а не копить полгода на бесполезный HD-дисплей. Вот история из жизни: Dance Dance Revolution, примитивная танцевальная игра, для которой перед экраном надо раскатывать специальный коврик-контроллер и, естественно, плясать (а не сидеть в кресле с бутылкой п...), захватила меня на добрые месяцы три, да так, что по ночам перед глазами стояли летящие по экрану стрелочки. Я и до сих пор люблю зажечь танцпол в аркаде, хотя, признаться, потерял былую форму. Вот я к чему веду: хорошие нестандартные игры не осточертеют ни за три дня, ни за три года. Они откроют новый жанр (или хотя бы новую степень свободы в старом жанре), и аналогов им на других приставках не будет.

ВРЕН // Пример DS доказывает, что графика геймеров волнует не так уж сильно. Правда, есть одно «но». Портативные приставки – другой рынок, и требования к играм для них – не такие, как к проектам для «больших» консолей.

ли прогресса, в луноликом Токио, в HDTV идет меньше половины передач, а в телепрограмме значками помечается, какие поддерживают видео высокой четкости, а какие нет (например, аниме One Piece перешло в HDTV только в конце 2004 года). Когда ведущие телеканалы России начнут вещать в HDTV, я не хочу даже думать. Ясно, что не в ближайшем будущем. Поэтому у нас и покупать HDTV-телевизор пока смысла особого нет. Официальный, имеющийся в свободной продаже VGA-кабель для Xbox 360 осуществил соитие приставки с новеньким монитором, и теперь я наслаждаюсь этим удивительным коитусом. Картинка высший класс, даже не знаю, на что бы пожаловаться. Не исключено, что мониторы не от Philips тоже неплохи, но 200P был самый дешевый.

Впрочем, Nintendo к запуску Wii подготовилась куда лучше, чем к запуску DS. Новый Super Mario – он ведь и вправду уникален. То же касается и большинства существующих игр для Wii. Претензии можно предъявлять разве что к Metroid Prime 3: Corruption (фактически, копия второй части, но с новым управлением) и The Legend of Zelda: Twilight Princess (игру стоило все же выпустить на GC пару лет назад, а для Wii сделать новую).

Вот где Nintendo села в лужу – так это с GameCube. Приставка не имела никаких видимых преимуществ перед PlayStation 2 и Xbox, одни недостатки (невозможность просмотра DVD-фильмов и отсутствие сетевого сервиса). На ней выходили самые обычные игры (пусть даже очень хорошие). И именно поэтому она оказалась в уходящем поколении всего лишь на третьем месте.

И последнее. Не стоит считать запросы узкой части хардкорных геймеров (фанатов Final Fantasy или, скажем, Half-Life) универсальными для всех фанатов игр. Есть определенная группа людей, которым ни Wii, ни DS, не нужны. Хотя бы из-за слабой графики. Но Nintendo готова пожертвовать парой миллионов потенциальных клиентов ради того, чтобы приобрести лишнюю пару десятков миллионов. И отнюдь не только девушек, старушек и прочих не-геймеров, но и настоящих фанатов хороших игр. Лично я собираюсь купить PlayStation 3, чтобы играть на ней в Final Fantasy XIII (две штуки) и Metal Gear Solid 4, и Wii ради Super Mario Galaxy и Wii Sports.

ВРЕН // Дело в том, что приставочные игры особенно хорошо смотрятся на широком экране. А HDTV-телевизор отличается не только высоким разрешением, но и большой диагональю. За нее, родимую, и платят деньги. Впрочем, играть на мониторе можно (это куда лучше, чем на небольшом обычном телевизоре), и это действительно удачный компромиссный вариант.

КОРЧЕВАТЬ ВСЕ ПЕНЬКИ!



Здравствуй, любимо-обожаемая «Страна»! Я хотел бы начать с того, что у всех людей есть свое мнение и многие могут не согласиться со мной. Я расскажу вам душераздирающую историю о моем друге Олеге. Так вот, этот самый

? Когда, наконец, Resident Evil 4 выйдет на PC?

Ubisoft выпустит PC-версию этого блестящего экшн-хоррора от Capcom в сентябре этого года, одновременно в США и Европе.

? Какой фирмы телевизор лучше купить под PS3?

Вы видели PS3? Вот и мы не видели. И производители телевизоров сейчас имеют о ней только теоретические представления. Давайте не будем бежать впереди паровоза. Выйдет PS3, мы проведем расследование и с фактами на руках вам обо всем расскажем.

? Есть ли в Москве какие-то игровые выставки, куда может попасть обычный человек?

Да, осенью пройдет выставка «ИгроМир», предназначенная специально для обычных геймеров. Цена билета – всего сто рублей. На выставке будут показаны новейшие компьютерные и консольные игры (правда, в основном, производства отечественных компаний).

Станьте автором «СИ»!



Вы хорошо разбираетесь в играх?

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

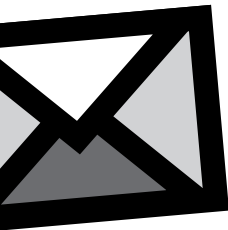


Иллюстрация: арт-группа LAMP



Олег решил устроиться продавцом в один из магазинов сети «Союз». И все бы хорошо, но он устроился в отдел игр (ужасно, да?), ничего о них не зная. Однажды я решил его поведать, и мне стало его жалко. Почему? Ему как раз делали выговор за то, что Олег вешал геймерам лапшу на всем нам известное место! Олег продал NFS: Underground, выдав ее за NFS: Most Wanted. После этого друг мой уволился на радость «Союзу». Конечно, геймерам тоже нельзя быть «пеньками», но, по-моему, когда тебе продают другую игру, неприятно и тебе, и продавцу. Сначала тебе, из-за того что продали не ту игру, а потом и «пеньку»-продавцу после того, как ты пришел разбираться. «Долой пеньков!» – скажут некоторые. Нет, пеньков надо

искоренять и заманивать в компьютерные клубы! Всего вам HORROR'шего!

lurikx,
lurikx@front.ru

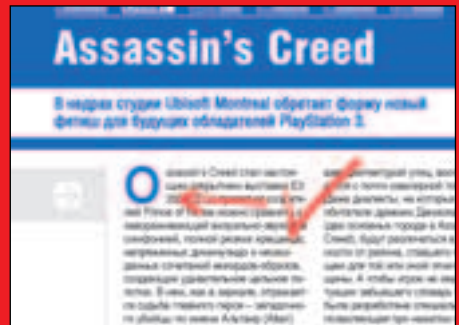
ЗОНТ // Ну вы уже по второй производной пошли. Раньше пеньком был либо только продавец, либо только геймер, а теперь оба сразу. Такие пеньки, конечно, долгой. Не сносить им корневища!

ВСЕОБЩАЯ ИДЕАЛИЗАЦИЯ

Здравствуйте, уважаемые геймеры «Страны». Вот я подумал, возможно ли появление такой игры, которая понравилась бы всем? Возможно ли создание идеальной игры? Ведущие игровые издания мира разразились сенсационными превью. Крохи информации, полученные из скупого интервью никому не известных разработчиков, говорят только о безмерном величии грядущего хита. Журналисты теряются в догадках... Во-первых, неизвестен жанр. Какого жанра должна быть идеальная игра? Вряд ли это будет кровавый и динамичный экшн. Мерные TBS тоже не всем по душе. RPG по нраву только истинным фанатам. Стратегии сложны в освоении... Нет, так жанр не определить. Исходить нужно из особенностей геймплея. Несомненно, он должен быть ураганным, затягивающим, интересным людям всех социальных статусов. И при этом простым в освоении. Такое не может дать ни один из существующих жанров. Значит, нужно либо создание нового, либо совмещение старых. Сюжет... Быстрее Warcraft, круче Metal Gear Solid, глобальной Final Fantasy. Возможно ли такое? Да, наверное. Взять за основу простую и понятную, актуальную, но не банальную историю. Описать, как водится, завязку, развитие, кульминацию, развязку. Детально продумать характеры персонажей, ввести пару оригинальных идей, и вуаля. Казалось бы. Но этого не достаточно для идеала. Нужно что-то такое, что заставит даже самого непросвещенного казуала вскочить со стула и воскликнуть: «Ух ты!». Необходимо что-то, что сможет вдохновить других. Надобно нечто, способное заставить не

ОШИБКА!

«Страна Игр», номер 12(213), страница 73



НА САМОМ ДЕЛЕ

На самом деле, это первый претендент на звание самой смешной опечатки года. Мы, конечно, прекрасно знаем, как пишется это слово, но еще не успели научить правописанию всех волшебных вреновских обезьянок. Вторая с левого края в третьем ряду на неделю лишается «бананов» и «онанасов». Если еще раз ошибется – пошлем за ней наемного ососина-головореза.

КТО ВИНОВАТ

Константин Говорун



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

смотреть на штампы, принудить замечать только то, что интересно. Персонаж... Афроамериканец с синими колючками, водопроводным ключом в руке, прибором ночного видения на глазах и очаровательной косичкой. Опять гибрид получился. Совместить нужно не внешность, а характеры

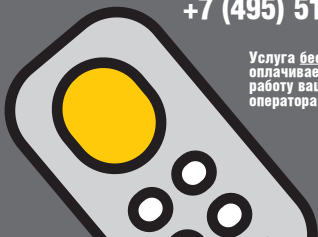
SMS

ОТВЕТ

Напишите свой вопрос на номер:

+7 (495) 514-7321

Услуга бесплатная, вы оплачиваете только работу вашего оператора.



Как читать название «1С»? Как «один-це» или «один-эс»?

Согласно легенде, одна из первых программ компании давала ответ на запрос по базе данных за секунду, отсюда и название «1С» – одна секунда. Вообще, нет единого и общепринятого варианта, но сами работники «1С» произносят название компании как «один-эс». Думаем, им виднее.

Я так долго ждал PlayStation 3, и тут на тебе... 600 евро! Сколько-

сколько?! Ребята, подскажите, неужели наши российские магазины за перевозку и новизну сдерут с нас чуть ли не 30 косарей?! Как вы считаете?

Мы не сомневаемся, что первые приставки будут продаваться гораздо дороже «тридцати косарей». Поэтому каждому сознательному геймеру мы рекомендуем не пороть горячку, а подождать февраля-марта следующего года.

Увидел по телевизору HDTV за 48 тысяч в сети

«М-видео». Это возможно?

Да, вполне. Именно столько они сейчас и стоят: одну-две тысячи долларов. Поэтому мы и думаем, что «век HDTV» наступит еще не скоро.

Есть ли сайт с базой русских субтитров для аниме?

Есть. Это <http://kage.newhost.ru>.

А как называется новый Burnout, который был на видео «консоли нового

поколения», и для каких консолей он разрабатывается?

Новый Burnout пока никак не называется и официально не объявлен, а работа над игрой идет в атмосфере строгой секретности. Следите за новостями.

А вам не кажется, что серия Final Fantasy зашла в тупик? Три версии FF XIII – это уже сплошное унижение!

Нам это начало казаться

СПАСИБО ЗА ПИСЬМА!

ЕСЛИ ВАШЕ ПИСЬМО НЕ ОПУБЛИКОВАЛИ, ЭТО НЕ ЗНАЧИТ, ЧТО МЫ ЕГО НЕ ВИДЕЛИ. МЫ ЧИТАЕМ ВСЕ ПРИХОДЯЩИЕ ПИСЬМА. ПИШИТЕ НАМ!

мэскотов. Тогда получится трудолюбивый спаситель-уголовник с небритой физиономией, который в свободное от шпионажа время занимается археологией. Нет, снова не то. Значит, и этого мало! Хотя этого и не будет. Вряд ли создатели идеальной игры будут воровать чужие идеи. А будет такой персонаж, которому можно поверить. Вернее, в которого можно поверить. Создать такого героя не поможет ни армия сценаристов, ни грамотный пиар. Поможет лишь душа, вложенная в персонажа человеком, действительно любящим свое дело. Еще не известна платформенная принадлежность. Тут, опять же, зависимость, от жанра. А значит, от управления, которое в идеальной игре должно быть безукоризненным. Самая лучшая игра обязана быть мультиплатформенной. И без каких либо уступок для хендхелдов в сравнении с домашними системами. Это задача для программистов, которые, к сожалению, могут оказаться бессильными. Но есть вариант – если сложно компьютерную игру без изменений в управлении перенести на портативную консоль, можно поступить иначе – перенести игру портативную на РС. Значит, управление в первую очередь должно быть заточено под хендхелды, а уже потом с некоторыми изменениями портировано на домашние платформы. Остались только графика и звук. Физический движок будет революционным, графический отметится великолепным визуальным оформлением и оригинальным дизайном. Музыка должна быть разнообразной – от хип-хопа до классики, всем по вкусам. Озвучка давно не предлагала ничего нового – ждем сюрпризов. Идеальная игра... Такая игра должна быть живой. Или хотя бы жизненной. Вся наша жизнь – игра. Сюжет никакой, зато графика – обалденная. Вывод: кроме жизненности должен быть великолепный сюжет, харизма главгероя, красивая графика, удобное управление. Ну и мультиплеер, куда ж без него. Проект смелых разработчиков без всяких отсрочек, а значит и без нелепых отговорок по их поводу, увидел свет в назначенный день. В этот день игровой мир перевернулся с ног на голову. Пресса пишет дифирамбы, конкуренты рукоплещут, геймеры в экстазе. Вышла идеальная игра.

Mun Lait,
munlait16@rambler.ru

еще когда Square Enix объявила о создании четырех продолжений Final Fantasy VII.

Хотел бы узнать, есть ли разница между разрешениями 1920x1080 и 1920x1080p?

Буква «р» в конце разрешения указывает на «прогрессивный» формат передачи данных, так называемый progressive scan. В мониторах, подключенных к персональным компьютерам, всегда используется только про-

рессивный сигнал. Поэтому 1920x1080p и то разрешение 1920x1080, которое вы увидите на передовых мониторах, – это одно и то же.

Привет, многоуважаемая мною редакция! У меня такой вопрос: есть ли на Xbox 360 такие игры как World of Warcraft, Ragnarok Online и другие MMORPG?

Структура Xbox Live не позволяет разработчику без лишних затрат подключить MMORPG-серверы

ЗОНТ // А вот скажите, в идеальной игре все уровни должны быть идеальными или одни могут быть лучше, а другие хуже? Или все будет одинаково идеальными? Не устанет ли игрок от постоянной идеальности? А если после идеальной игры выйдет другая игра, где первые два уровня будут неидеальными, а концовка феерической, и совершенство первых карт придаст новые, еще более яркие цвета блистательному финалу? Если допустить возможность существования неидеальных уровней в идеальной игре, то как их лучше распределить – поставить в начало, в конец, раскидать случайным образом или в последовательности Фибоначчи? А если выйдет две идеальные игры с по-разному перемешанными уровнями, то как определить, какая идеальнее? (Подсказка: абсолют недостижим.)

ИННОВАЦИЯ В ГОЛОВЕ



Снова привет тебе, «Страна»! Да, это опять я. Вы знаете, ваш любимый конечно вкусный, но поро... Нет, это не отсюда... Ах да. Поговорить (точнее написать) хочу о нововведениях в игровой продукции. Все постоянно сетуют на то, что в игре, по сравнению с предшественницей, ничего не изменилось или изменения есть, но минимальные.

Так вот. Играл я давеча в Tekken против компьютерных оппонентов в режиме Story. Я делал захваты, на мне проводили захваты. Кости хрустели, позвонки трещали, сухожилия чуть ли не лопались. Но все, как ни в чем не бывало, продолжали скакать, бегать, прыгать, махать кулаками (кажется, об этом писал Врен в одной из авторских колонок). И тут я подумал...

Иновация 1: переломы и вывихи в файтингах. Представьте себе, выполнив особый захват на противнике, вы ломаете ему руку. От этого уменьшается количество доступных для него ударов, одна-то рука не функционирует. Но, допустим, за счет притока адреналина повышается его сила, или устойчивость, или скорость. Что-нибудь в этом духе. Может, это свернет баланс к чертям, но эти захваты можно было бы поставить на очень сложные комбинации кнопок, чтобы не каждый мог их выполнить в любой момент и они были чем-то вроде джагглов (по уровню сложности). Или в опциях можно поставить функцию отключения

к сети. Поэтому онлайн-овые RPG на приставке не появляются. Исключение одно – Final Fantasy XI. В ее случае Microsoft разрешила Square Enix использовать внешние сервера, а программистам компании пришлось серьезно перерабатывать код для Xbox Live. Прочие разработчики пока не видят в такой схеме особого смысла.

Скажите, пожалуйста, Ликвид и Оцелот это один и тот же человек? А то я вконец запутался в сюже-

те этих MGS. Заранее спасибо!

Раньше их было двое, а теперь один. Оцелот – сын Босса, гражданин Советского Союза, спецназовец ГРУ и шпион патриотов. Ликвид – клон Биг Босса, брат Солида Снейка. В первой части MGS Ликвид погиб, а Оцелот потерял руку. Позже руку Ликвида пересадили Оцелоту – так появился «Ликвид Оцелот», персонаж MGS4, который, похоже, будет переключаться между личностями Ликви-

Сайт www.gameland.ru
ищет главного редактора

ЕСЛИ ВЫ:

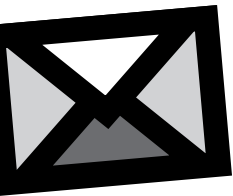
- знаток игр с не менее чем 7-летним геймерским стажем,
- находитесь в возрасте от 22 до 35 лет,
- активны, ответственны, добиваетесь своих целей,
- готовы много учиться,
- умеете руководить людьми,
- умеете писать и редактировать тексты,
- знаете, как администрировать сайты и повышать их посещаемость,
- 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.



ОБРАТНАЯ СВЯЗЬ

Не проходите мимо! Дискуссия продолжается на онлайн-форуме «СИ». Ждем вас на <http://forum.gameland.ru>

таких захватов. Еще я играл в Onimusha 3. Насколько вы помните, в этой игре нет прыжка. И игра относится к жанру Slasher. И в голову мне забрела... Инновация 2: использование беспроводного палкообразного контроллера Wii в слэшерах без прыжков. Без прыжков потому, что датчик в геймпаде бывшей Revolution реагирует только на изменения положения в пространстве самого устройства, а не игрока. Не знаю, как остальным, но мне было бы гораздо интереснее играть в слэшер, если бы атаки проводились не за счет впеcтывания кнопок в пол (после которого у меня еще долго на большом пальце остается круглая вмятина), а посредством прямого махания «кинжалом». Это была первая ассоциация, пришедшая мне в голову, когда я увидел контроллер от Nintendo. В слэшерах с прыжком целесообразно использовать усовершенствованную EyeToy. Но это должен быть слэшер без двойного прыжка (вы тоже не можете подпрыгнуть в воздухе еще один раз?). Тут же проявляется и польза от игр – ребенок, играющий таким способом, будет развиваться физически: прыгать все выше, махать все сильнее. Прямо Dance Dance Revolution!!! А еще я играл в Gran Turismo 4. Шла очень важная и долгая гонка. Последний круг, палец уже болит от долгого держания кнопки, и я уже почти догнал опередившего меня оппонента, как вдруг мой автомобиль подрезает ехавший сзади соперник, прижимает к обочине и спихивает на гравий. Как вы знаете, машины соперников в GT4 едут по определенной схеме. Нужно завернуть направо? Они прижимаются к левой стороне дороги для увеличения угла поворота и плевать им, что там есть другая машина. Остальные меня обгоняют, шансов на победу почти нет. И тут меня осенила... Инновация 3: избивание неугодивших вам гонщиков после заезда. Вас часто толкал какой-то негодяй на Тойоте? Подрезал, спихивал с трассы, не пускал на обгон? Ничего, этими действиями он заполнил специальный индикатор внизу экрана, позволяющий вам поговорить с ним после гонки

на языке кулаков. Подумайте, как меняется геймплей гонки после введения подобного режима! Правда, вы такими же действиями можете заполнить их собственные индикаторы, ну да ладно, где наша не пропадала? Против пяти Шумахеров выстоим!

Вот так. Пожалуй, это все инновации, пришедшие в мою не совсем здоровую голову. Давайте делать игры разнообразнее!

P. S. Куда делся Юрий Левандовский?

P. P. S. А вы знаете, что в передаче «Истории в деталях» на СТС можно услышать кучу разных композиций из игр серии Final Fantasy, а также музыки из Chrono Trigger и Chrono Cross?

Алексей Безнуртов,
klaiman@mail.ru

ЗОНТ // Давайте, конечно. Только мы, м-м-м, не делаем игры. Зато мы можем донести ваши идеи до широкой аудитории, а она, в свою очередь, и до разработчиков. Мне тоже в файтингах всегда не хватало если не переломов, то хотя бы вывихов и ушибов. Даешь!

ВРЕН // Левандовский не вынес стыда за «Ладу» и поступил, как настоящий самурай: сделал себе пукку. То есть, сокращенно, сепукку. То есть харакири. То есть уволился.

Что касается инноваций, то идеи отличные. Если будет возможность, мы поделимся ими с разработчиками. Что касается использования контроллера Wii вместо меча, то это уже реализовано – в Red Steel. Там, правда, бои от первого лица, но можно сделать подобную игру и от третьего.

В файтингах нужны и переломы, конечно. Но вот мне лично больше всего не хватает нормального парирования ударов. Сейчас ведь как – «встал в блок», закрыл руками лицо и корпус и оказался «в танке». А надо, чтобы игра была похожа на настоящий кинобоевик о мастерах восточных единоборств! ■

SMS

БИТВА

Присылайте свой выбор на телефон:

Услуга бесплатная. Вы оплачиваете только работу своего оператора.

+7 (495) 514-7321

Как вы могли заметить, рубрика «Ретро» заняла свои позиции на страницах журнала. Это хорошо, но... читает ли ее кто-нибудь? Может, стоит ее того, под корень?

Судьба журнала зависит от вас.

Выскажите свое мнение! В сообщении должны быть слова «SMS-битва» и ваш выбор:

«Я читаю и люблю ретро!» или «Долой старых пердунов!»



Подведение итогов – в номере 17(218).

Длиннющая история побеждает одиночные стрипы с двукратным преимуществом. Ничего не поделаешь. Придется сочинять продолжение.



да и Оцелота. Или не будет. Заранее никогда не узнаешь.

Я хочу узнать, откуда у воронежских косплееров такие костюмы? Сами сшили или на заказ?

Кто как. Некоторые сами делают, некоторые на заказ. Чаще всего костюм делается по частям: что-то своими руками, что-то на заказ у мастеров или покупается в магазинах.

Сколько стоит поездка в Токио?

Около тысячи долларов за перелет туда-обратно плюс проживание примерно сто долларов в день. Иногда «Аэрофлот» устраивает распродажи, и тогда билет обходится нам в два раза дешевле.

Скажите, пожалуйста, что раньше появилось: Prince of Persia или Aladdin? Почему современный «Принц Персии» не достиг должного успеха? В каких играх еще можно перематывать время?

Давайте не будем путать божий дар с яичницей. Prince of Persia вышел в 1989 году и был для жанра платформеров не менее важен, чем Super Mario Bros., созданные всего на четыре года раньше. А Aladdin, в первую очередь на Mega Drive и SNES, – значительно более поздняя игра, сделанная по уже устоявшимся канонам в середине девяностых. Современный «Принц» достиг такого успеха, о котором другие игры могут

только мечтать. Одна «десятка» у нас в рецензии на Warrior Within чего стоит. Опять же, продажи в миллионы копий и огромная прибыль для издателя – это не шутка. Что до перематки времени, то на ум сразу приходят последние гонки – Full Auto и S.C.A.R. В них после аварии можно отмотать время назад и объехать опасное место.

Скажите, пожалуйста, будет ли версия God of War 2 для PSP?

На сегодняшний день не объявлено ни одной портативной версии God of War.

Когда игра про Супермена выйдет на PS2 и Xbox?

Superman Returns – игра-сателлит одноименного фильма. Российская премьера картины состоится 27 июля, а игра задержалась в разработке и появится ближе к концу года.

Выйдет ли PSP2?

Слухи о новой версии портативной консоли от Sony ходят уже больше полугода, но остаются слухами.

Предлагаю сделать спецматериал по играм серии Final Fantasy! Знаю, что такой уже был, но с тех пор столько воды утекло. Огромный, подробный спец, публикуемый по частям... Эх, мечты...

Плевое дело. К релизу Final Fantasy XII в Европе непременно сделаем.

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

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.
 день месяц год

АДРЕС ДОСТАВКИ:

индекс _____

область/край _____

город _____

улица _____

дом _____ корпус _____

квартира/офис _____

телефон (_____)
 код

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

Кассир _____

Квитанция

Кассир _____

ИНН 7729410015 ООО «Гейм Лэнд»

ЗАО ММБ

р/с № 40702810700010298407

к/с № 30101810300000000545

БИК 044525545

КПП - 772901001

Плательщик _____

Адрес (с индексом) _____

Назначение платежа

Сумма

Оплата журнала « **Страна Игр + DVD** »

с _____ 200_ г.

Ф.И.О. _____
 месяц

Подпись плательщика _____

ИНН 7729410015 ООО «Гейм Лэнд»

ЗАО ММБ

р/с № 40702810700010298407

к/с № 30101810300000000545

БИК 044525545

КПП - 772901001

Плательщик _____

Адрес (с индексом) _____

Назначение платежа

Сумма

Оплата журнала « **Страна Игр + DVD** »

с _____ 200_ г.

Ф.И.О. _____
 месяц

Подпись плательщика _____

в продаже с 2-го августа

В СЛЕДУЮЩЕМ НОМЕРЕ

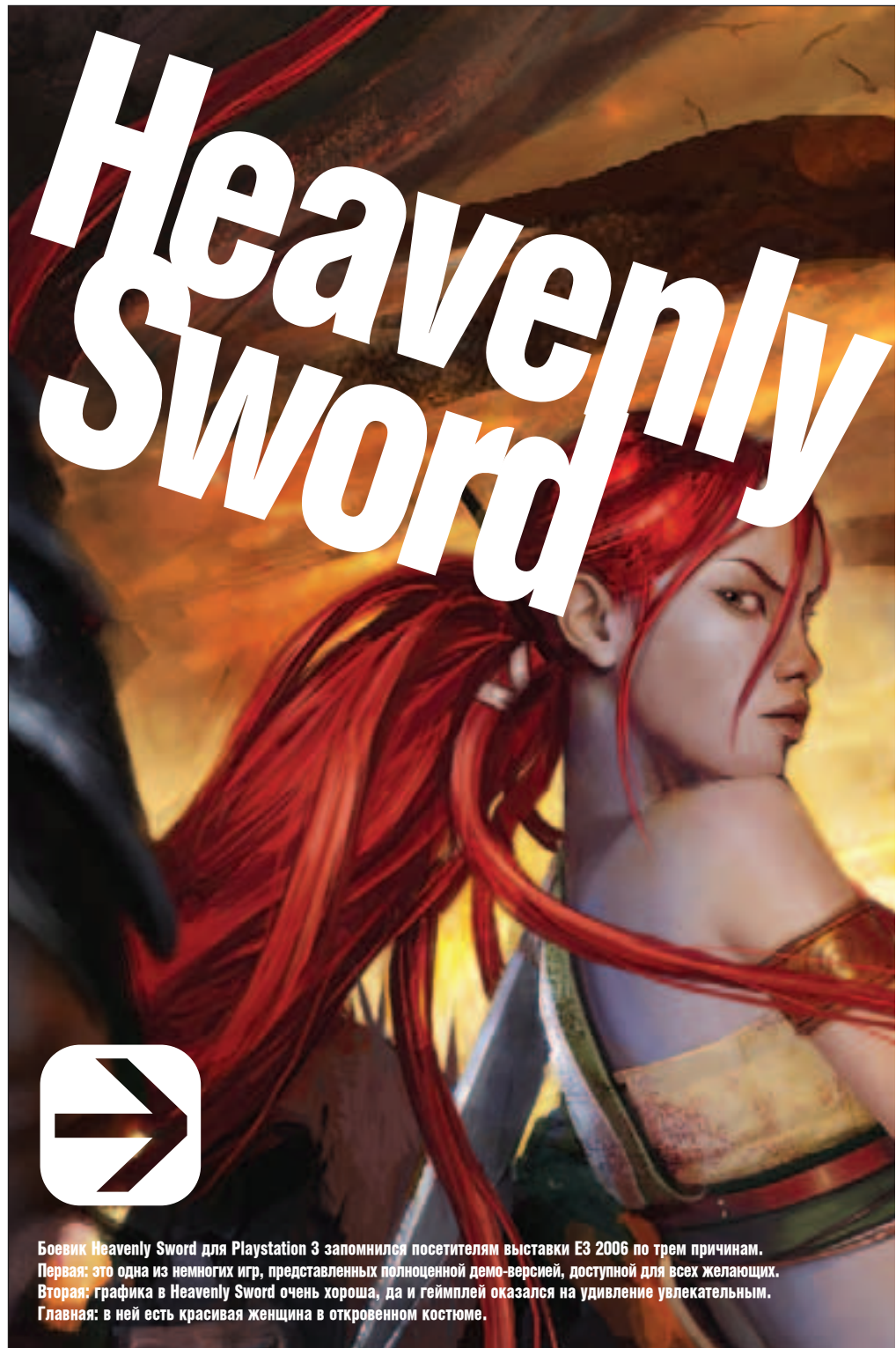
ПРАВДА О ЯПОНСКИХ ИГРАХ ДЛЯ РС

Играете на PC? Любите японскую культуру? О, этот исторический спецматериал для вас. Вся правда о хентайных квестах, «Боевом насильнике 2» и тайных отношениях Айви и Сервантеса.



COMPANY OF HEROES

Мастера из Relic Entertainment оставили фантастическую тему и после Warhammer 40000: Dawn of War взяли за классическую тему Второй мировой. Судя по всему, нас ждет одна из самых перспективных RTS года.



Боевик Heavenly Sword для Playstation 3 запомнился посетителям выставки E3 2006 по трем причинам. Первая: это одна из немногих игр, представленных полноценной демо-версией, доступной для всех желающих. Вторая: графика в Heavenly Sword очень хороша, да и геймплей оказался на удивление увлекательным. Главная: в ней есть красивая женщина в откровенном костюме.

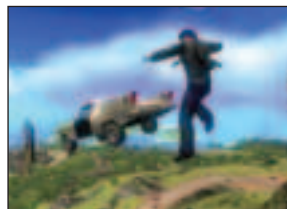
0630P
ME & MY KATAMARI (PSP)



0630P
BRAIN TRAINING (DS)



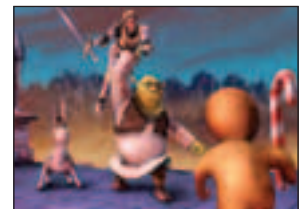
В РАЗРАБОТКЕ
JUST CAUSE (PC, PS2, XBOX)



В РАЗРАБОТКЕ
METAL GEAR SOLID: PORTABLE OPS (PSP)



0630P
SHREK SUPERSLAM (PC, PS2, XBOX, GC)





Редакция оставляет за собой право без предупреждения изменить содержание следующего номера.

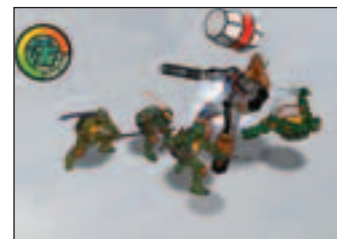
GOD OF WAR 2

Продолжение зрелищного боевика по мотивам древнегреческих мифов наверняка станет одним из самых громких проектов для старушки PlayStation 2. Мы видели на выставке E3 демо-версию и расскажем вам о ней.



ЖАНР BEAT'EM UP

В начале девяностых игры, где герой прокладывает себе путь кулаками или с помощью верного меча сквозь толпы врагов, пользовались огромной популярностью. Сейчас эта тема вновь актуальна. В нашем спецматериале мы исследуем корни жанра и рассказываем о его лучших представителях.



0630P
FLATOUT 2



0630P
GLORY OF THE ROMAN EMPIRE



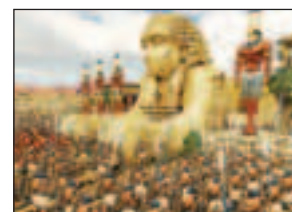
0630P
RUSH FOR BERLIN



0630P
КАЗАКИ 2: БИТВА ЗА ЕВРОПУ



0630P
RISE & FALL: CIVILIZATIONS AT WAR



Попробуйте подписаться в редакции, позвоните нам.

(это удобнее, чем принято думать



SYNC



Лучшие цифровые камеры



Хакер



Хакер Спец



Железо



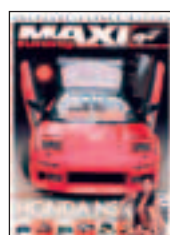
Страна Игр



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

(game)land

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

КАКИ БЕККЕНБАУЭР 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

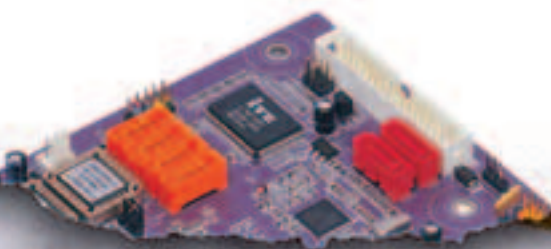
Почему уходит Зидан?

ФУТБОЛЬНЫЙ МЕНЕДЖЕР

Главный приз – поездка на финал
Лиги чемпионов!

А ТАКЖЕ В НОМЕРЕ:

Коллина, Колыванов, Квинси, Бесков, Танасьевич и другие.



Выпусти всю мощь **AM2** на свободу!
 Перейди на AM2! Получишь увеличение производительности
 и значительное снижение энергопотребления!

After a long reign in the 32-bit processor market, Intel are now shifting their attention to the 64-bit

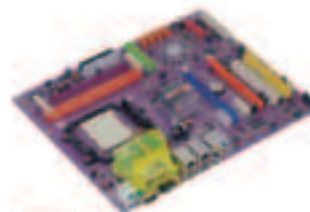
already included, which will spread onto the processor once it is installed and the processor heats up for the first time.

until ABC123



KN3 SLI2
 NVIDIA® nForce® 590 SLI

- HT 2000 MT/s
- Socket AM2
- Dual DDR2 800 / 32G
- Dual Gigabit LAN
- 2 PCI-E x16, 2 PCI-E x1, 2 PCI
- 8 SATAII, 10 USB 2.0, 2 1394



KA3 MVP
 ATI CrossFire™ Xpress 3200



RS485M-M
 ATI Radeon® Xpress 1100

Получи системную плату ECS



У вас есть уникальная возможность выиграть высокопроизводительную системную плату. Прямо сейчас! Заходите на сайт www.ecs.com.tw и примите участие в игре!

■ Предложение действительно до 31 июля 2006 года.

СТРАНА
ИГР

Byke
PUBLISHING

THQ

IRONLARE



TITAN QUEST

СТРАНА
ИГР

DESPERADOS

COOPER'S REVENGE



ATARI

СТРАНА ИГР || 14 | 215 || ИЮЛЬ || 2006

Titan Quest || Dark Messiah of Might and Magic || Gears of War || Pro Evolution Soccer 6 || Final Fantasy III || Alone in the Dark || Animal Crossing || Kingdom Hearts 2 || Mario & Luigi || Shadowrun

