

СТРАНА ИГР

В НОМЕРЕ:

В РАЗРАБОТКЕ:
 Disciples III: Renaissance, Mage Knight: Apocalypse, Killzone: Liberation, Мария Крови: Время теней, Children of Mana, Fatal Inertia, Full Auto 2: Battelines, Yoshi's Island 2, Eragon, Tortuga: Two Treasures, Tortuga: Two Treasures, Overlord, Football Manager 2007

ОБЗОРЫ:
 Joint Task Force, Forbidden Siren 2, Полиция Майами. Отдел нравов, Open Season, Дневной Дозор, GTR 2, Broken Sword: Angel of Death, Танита, GTI Racing, New Super Mario Bros., Xenogears

РЕПОРТАЖ

ТОКУЙО GAME SHOW 2006

КРУПНЕЙШАЯ ИГРОВАЯ
 ВЫСТАВКА В МИРЕ

ОБЗОР

ДНЕВНОЙ ДОЗОР

ЖАННА ФРИСКЕ СНОВА
 В СУМРАКЕ

НА DVD:
**DEVIL MAY
 CRY 4**
 ВИДЕОПРЕВЬЮ

ТЕМА НОМЕРА

DISCIPLES III: RENAISSANCE

РОССИЯ – РОДИНА ЭЛЬФОВ!

MAGE KNIGHT:
 APOCALYPSE
 ХИТ!?

KILLZONE: LIBERATION
 ХИТ!?

СЕРИАЛ BROKEN SWORD
 СПЕЦ

JOINT TASK FORCE
 ОБЗОР

NEW SUPER
 MARIO BROS.
 ОБЗОР

2 ПОСТЕРА

НАКЛЕЙКА

УНИКАЛЬНЫЙ ДИСК

208 СТРАНИЦ

100+ ИГР В НОМЕРЕ



Первая многопользовательская ролевая игра мирового уровня
полностью на русском языке!



EVERQUEST II

& ПО-РУССКИ

В мире EverQuest® II каждого ждут
уникальные приключения!



Процессоры Intel® Pentium® 4 с технологией Hyper-Threading - идеальное решение для игры в EverQuest II



Росничная продукция в магазинах фармы "COIO3", "M Видео" и "VideoLenta"

©2004-2006 Sony Online Entertainment LLC. EverQuest, EQ2, and the EQ2 logo are registered trademarks and "Where Adventure Comes Alive", Desert of Flames, Kingdom of Sky, The Bloodline Chronicles, The Sapphire Saga and The Fallen Dynasty are trademarks of Sony Online Entertainment LLC. EQ2, the EQ2 logo, Pentium, and Pentium Inside are trademarks or registered trademarks of Intel Corporation or its subsidiaries in the United States and other countries.



реклама

СТРАНА ИГР

Основан
в 1996 году

ОКТАБРЬ
#20(221)
2006

Слово редактора

Вернувшее себе былое величие Tokyo Game Show расставило все точки над *i* – теперь мы знаем, какими средствами Nintendo Wii, Xbox 360 и PlayStation 3 будут бороться за внимание геймеров в предпраздничный сезон. Можно ли предсказать исход войны платформ? Пожалуй, нет. На Electronic Entertainment Expo вперед вырвалась Nintendo Wii, на Games Convention наибольшее внимание привлекла Xbox 360. Tokyo Game Show 2006, по нашему мнению, закончилась ничьей.

Sony Computer Entertainment восстановила доброе имя PlayStation 3 – возможно, слишком поздно, но это лучше, чем никогда. Игр для приставки значительно прибавилось, и они лучше тех, что мы видели на E3. Я бы даже рискнул их сравнивать с проектами второго поколения для Xbox 360.

Microsoft показала две игры, в которые я не верил. Ура – Blue Dragon и Lost Odyssey и вправду существуют, и Хиронобу Сакагути действительно потрудились на славу! Беда лишь в том, что обе они – ответ не на Final Fantasy XIII, а на Final Fantasy: Crystal Chronicles 2. То бишь, это не классические японские RPG высшей пробы, вроде Xenosaga, Dragon Quest или Grandia, а свободные вариации на тему. Наконец, на выставке было всего четыре игры для Wii, но и этого хватило сполна.

С Tokyo Game Show наши корреспонденты (включая и вашего покорного слугу) вернулись всего за несколько дней до сдачи номера и успели подготовить лишь фоторепортаж. Ничего страшного – всего через две недели вы увидите в «СИ» подробный аналитический материал, а также первую порцию интервью. А репортажей в этом номере и без TGS предостаточно. Ведь в середине месяца в Лондоне прошла презентация Nintendo Wii, а в конце сентября европейское отделение Nintendo совместно с компанией «Новый Диск» организовало пресс-конференцию в Москве. Nintendo Wii поступит у нас в продажу 8 декабря и станет первой консолью нового поколения, официально представленной в России. Наконец-то наш приставочный рынок на Западе стали воспринимать всерьез. А о хорошем состоянии российской PC-индустрии свидетельствует хотя бы тема этого номера – новая часть культовой стратегии Disciples, которую готовит компания «Акелла» совместно со студией .dat.



Журнал зарегистрирован в Министерстве по делам печати, телерадиовещания и средствам массовых коммуникаций ПИ № 77-11804 от 14.02.2002

Выходит 2 раза в месяц

<http://www.gameland.ru>

РЕДАКЦИЯ

Константин Говорун	wren@gameland.ru	главный редактор
Александр Трифионов	operf1@gameland.ru	зам. главного редактора
Наталья Одинцова	odintsova@gameland.ru	редактор
Артем Шорохов	cg@gameland.ru	редактор
Елена Бологова	bologova@gameland.ru	редактор
Георгий Бабаян	babayan.g@gameland.ru	выпускающий редактор
Игорь Сонин	zontique@gameland.ru	спецкорреспондент
Роман Тарасенко	polosatiy@gameland.ru	редактор рубрики «Киберспорт»
Сергей Долинский	dolser@gameland.ru	редактор рубрики «Онлайн»
Антон Большаков	bolshakov@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	alikh@gameland.ru	арт-директор
Леонид Андруцкий	leonid@gameland.ru	дизайнер
Сергей Цилюрик	td@gameland.ru	билд-редактор

АДМИНИСТРАЦИЯ

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

GAMELAND ONLINE

Михаил Разумкин	razum@gameland.ru	руководитель проекта
-----------------	-------------------	----------------------

РЕКЛАМНЫЙ ОТДЕЛ

Игорь Пискунов	igor@gameland.ru	директор по рекламе
Ольга Басова	olga@gameland.ru	руководитель отдела
Евгения Горячева	goryacheva@gameland.ru	менеджер
Ольга Емельянцева	olgaeml@gameland.ru	менеджер
Оксана Алехина	alekhina@gameland.ru	менеджер
Александр Белов	belov@gameland.ru	менеджер
Ольга Курбакова	kurbakova@gameland.ru	менеджер
Марья Алексеева	alekseeva@gameland.ru	трафик-менеджер

ОТДЕЛ ДИСТРИБУЦИИ

Владимир Смирнов	vladimir@gameland.ru	руководитель отдела
Андрей Степанов	andrey@gameland.ru	оптовое распространение
Алексей Попов	popov@gameland.ru	подписка
Татьяна Кошелева	kosheleva@gameland.ru	региональное розничное распространение
Телефоны:		(495)935-7034; факс: (495)780-8824
Телефон (бесплатный) горячей линии редакционной подписки:		8 (800) 200-3-999

ИНФОРМАЦИЯ О ВАКАНСИЯХ

Марина Нахалова	nahalova@gameland.ru	менеджер отдела по работе с персоналом
-----------------	----------------------	--

ИЗДАТЕЛЬ И УЧРЕДИТЕЛЬ

ООО «Гейм Лэнд»		учредитель и издатель
Дмитрий Агарунов	dmitri@gameland.ru	генеральный директор
Давид Шостак	shostak@gameland.ru	управляющий директор
Паша Романовский	romanovskiy@gameland.ru	директор по развитию
Михаил Степанов	stepanovm@gameland.ru	директор по персоналу
Елена Дианова	dianova@gameland.ru	финансовый директор
Олег Полянский	polyanskiy@gameland.ru	издатель игровой группы
Дмитрий Донской		основатель журнала

PUBLISHER

Oleg Polyanskiy	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, Kouvolan, Finland, 246

Тираж 80 000 экземпляров

Цена свободная

За достоверность рекламной информации ответственность несут рекламодатели. Рекламные материалы не редактируются и не корректируются. Редакция ждет откликов и писем 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

На востоке города М., в мрачном полу-сказочном зрании (да-да, в таких, по всем правилам, должны рождаться тяжелооруженные гномы), по соседству с крепкой, хоть и изрядно побитой ржавчиной дверью с надписью «000 Роза» расположился офис .dat. Именно здесь творится чудо – Disciples III, пошаговая стратегия с сильным ролевым креном. У штурвала стоят прекрасно знакомые вам персонажи: Дмитрий Демьяновский и Андрей «Апгу» Иванченко, негавние выходцы из «Аеллы» и наши проводники в мир эльфов, демонов и людей.



30

Disciples III: Renaissance

ОЧАРОВАНИЕ КОНЦА СВЕТА



FORBIDDEN SIREN 2 ДНЕВНОЙ ДОЗОР

НА СТРАШНОМ-СТРАШНОМ ОСТРОВЕ, В СТРАШНОМ-СТРАШНОМ ЛЕСУ ЕСТЬ СТРАШНАЯ-СТРАШНАЯ ДЕРЕВНЯ... БЫЛА Б НАША ВОЛЯ – МЫ БЫ НА НЕЕ БОМБУ СБРОСИЛИ!

138

132



ИНЬЕ С НОВА ЧТО-ТО НЕ ПОДЕЛИЛИ, А НАМ ПРИДЕТСЯ РАСПУТЫВАТЬ КЛУБОК СТРАСТЕЙ. ЭЙФЕЛЕВА БАШНЯ ЖДЕТ!

КОМПЛЕКТАЦИЯ

ПОСТЕРЫ: TRINITY BLOOD И «ДНЕВНОЙ ДОЗОР»
НАКЛЕЙКА: DISCIPLES III



НОВОСТИ

Новый проект Хиго Когзими	07
Секреты Ubisoft	07
PS3 гешевет	10
Стоимость разработки игр для Xbox Live	12
Xbox 360 в России – уже скоро?	14

НЕ ПРОПУСТИТЕ

Даты выхода новых игр	18
Хит-парады	20

ПРО ДИСК

Подробное содержание дисковых приложений	22
--	----

ТЕМА НОМЕРА

Disciples III: Renaissance	30
----------------------------	----

РЕПОРТАЖ

Tokyo Game Show	40
Презентация Nintendo Wii	48
Чемпионат по авиасимуляторам	54
Локализация Gothic 3	56
MFA 2006	62

СПЕЦ

Сериял Seiken Densetsu	66
Сериял Broken Sword	148

ХИТ?!

Mage Knight: Apocalypse	72
Killzone: Liberation	78

ДЕМО-ТЕСТ

Магия Крови: Время теней	84
--------------------------	----

В РАЗРАБОТКЕ

Children of Mana	86
Fatal Inertia	88
Full Auto 2: Battlegrounds	90
Yoshi's Island 2	92
Eragon	94
Tortuga: Two Treasures	96
Overlord	98
Football Manager 2007	100

ГАЛЕРЕЯ

Скриншоты из новых игр	102
------------------------	-----

СЛОВО КОМАНДЫ

Хит-парад редакции	106
Слово команды	107

АВТОРСКИЕ КОЛОНКИ

One Flew over the Wren's Nest	108
«Зонт раскрылся»	110
«Страна вечного лета»	112

Гостевая колонка (Виталий Шутков)	114
-----------------------------------	-----

ХИТ!

New Super Mario Bros.	116
Joint Task Force	122

ОБЗОР

Полиция Майами. Отдел нравов	128
Open Season	130
Дневной Дозор	132
GTT Racing	134
GTR 2	136
Forbidden Siren 2	138
Танита, или морское приключение	140
Broken Sword: Angel of Death	142

ДАЙДЖЕСТ

Обзор локализаций	140
Новинки от отечественных разработчиков	142

АРКАДЫ

Новости и обзоры игровых автоматов	156
------------------------------------	-----

КИБЕРСПОРТ

НПКЛ 2006: сринал четырех	158
Euro Cup XIII	160

ОНЛАЙН

Новости MMORPG	162
Everquest II: Быстрый старт по-русски, ч.4	164
Arena Online	166
Runescape	167
Новости Сети	168
Русский подкаст	170
Открытые бета-тесты октября	172

ЖЕЛЕЗО

Новости	174
Тестирование ЖК-мониторов. Часть 2	176
Musthave – ASUS PSW DH Deluxe	180

РЕТРО

Ретро-новости	182
Эмуляторы Atari Jaguar	183
Xenogears	184

КРОСС-КУЛЬТУРА

Bookshelf	188
Widescreen	190
Владыка Плоского Мира	192

ТЕРРИТОРИЯ «СИ»

Конкурс «Остановите мгновение!» №3	185
Банзай!	198
Обратная связь	202
Анонс следующего номера	207



48

РЕПОРТАЖ

ПРЕЗЕНТАЦИЯ NINTENDO WII



78

ХИТ?

KILLZONE: LIBERATION (PSP)



72

ХИТ?

MAGE KNIGHT: APOCALYPSE (PC)

СПИСОК РЕКЛАМОДАТЕЛЕЙ

«Акелла»	2 обл.	Albatron	47	«Игромир»	151,161
«Тур 10 городов»	3 обл.	IC	51,5,77,64-65,85,89,97,99,115	Журнал «Game Developer»	171
«ИТ-Компьютер»	4 обл.	Zuxel	61	Журнал «PC Игры»	173
«Биллайн»	5	«Альдра»	69	Mail.ru	179
Frito Lay	9	Gamepark	71	Ред. подписка	186-187
«Акелла»	13,15,33,37,11,21	«Бука»	87,91,95,101	Журнал «Maxi Tuning»	189
«МТС»	17	Soft Club	109,111,113,53,83,93	«Футбольный менеджер»	197
«МегаФон»	25	«Руссобит-М»	121,125,127	Netland	201
Деро	39	Mados	151	Журналы «Total DVD» и «DVD эксперт»	208
Ultra	43	Gamepost	147,155,181		



GTR 2 (PC), с.136



Full Auto 2: Battlelines, с.90



Joint Task Force (PC), с.122



Forbidden Siren 2 (PS2), с.138



New Super Mario Bros., с.116

ИГРЫ В НОМЕРЕ

С ПОМОЩЬЮ СПИСКА ИГР В НОМЕРЕ ВЫ ЛЕГКО МОЖЕТЕ НАЙТИ ПРОЕКТЫ ДЛЯ ИНТЕРЕСУЮЩЕЙ ВАС ПЛАТФОРМЫ.

PC

Broken Sword: Angel of Death	142
Disciples III: Renaissance	30
Eragon	94
Football Manager 2007	100
Grotesque: Heroes Hunted	14
GTI Racing	134
GTR 2	136
Joint Task Force	122
Mage Knight: Apocalypse	72
Navy Field	14
Open Season	130
The Elder Scrolls IV: Oblivion	9
Tortuga: Two Treasures	96
Дневной Дозор	132
Магия Крови: Время теней	84
Приключения барона Мюнхгаузена	14
Танита	140

PLAYSTATION 2

Eragon	94
Forbidden Siren 2	138
Guitar Hero	6
Kingdom Hearts II: Final Mix +	16
Open Season	130

GAMECUBE

Family Guy	98
------------	----

XBOX

Eragon	94
Open Season	130

GBA

Eragon	94
Open Season	130

XBOX360

Enchanted Arms	16
Eragon	94
Football Manager 2007	100
Open Season	130
Overlord	98
Project Gotham Racing 4	6
Rainbow Six Vegas	6
The Elder Scrolls IV: Oblivion	9
Tom Clancy's Splinter Cell Double Agent	9

PLAYSTATION 3

Rainbow Six Vegas	6
Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots	8
WarHawk	8
Shiro Kishi Monogatari	16
Fatal Inertia	88
Full Auto 2: Battlelines	90

Wii

Open Season	130
-------------	-----

PSP

Eragon	94
Football Manager 2007	100
Killzone: Liberation	78
Open Season	130
Prince of Persia: Rival Swords	6
Rainbow Six Vegas	6
Полиция Майами. Отдел нравов	128

DS

Children of Mana	86
Eragon	94
Final Fantasy XII: Revenant Wings	16
New Super Mario Bros.	116
Open Season	130
Yoshi's Island 2	92



Поставь телефону голос!

«Поселите» Диму Билана и других звезд российской эстрады в свой телефон! Слушайте любимые лицензионные треки просто так или установите их в качестве звонка. Меняйте мелодии, обновляя свою «мобильную фонотеку».

Не нужно больше искать музыку, путешествуя по сети и натываясь на пиратские ссылки и дорогие музыкальные магазины. Любимые лицензионные мелодии найдутся на **wap.beeline.ru**

Чтобы получить доступ к WAP, нужно подключить GPRS-WAP* и один раз настроить телефон.

У большинства абонентов «Билайн» услуга подключена по умолчанию.

Откройте в браузере мобильного телефона ссылку wap.beeline.ru – и в считанные секунды вы окажетесь на WAP-портале «Билайн». WAP-портал адаптирован к небольшому экрану мобильного телефона, поэтому навигация по нему проста и удобна.

Отправляемся за звездами!

Зайдите в раздел «Наши каналы» и выберите канал «Музыка». В разделе «Загрузи» – лицензионные новинки и «золотые» хиты российской эстрады. Выберите мелодию, откройте ее кликом и нажмите «подтвердить».

Когда вам захочется чего-то нового, вы всегда сможете отправиться на WAP-портал «Билайн» или позвонить по номеру **07 75** и заказать любимую мелодию на свой мобильный!

Услуга доступна для телефонов, поддерживающих прием защищенного лицензионного контента. После заказа вы получите ссылку, по которой сможете загрузить свой заказ или сообщение «контент не поддерживается», в случае чего деньги с вашего счета списаны не будут. Оплата производится только после полной загрузки. При этом с вашего счета спишется стоимость заказа и плата за WAP-трафик. Пересылка лицензионного контента невозможна.

* Узнайте подробности:

www.beeline.ru

☎ **06 04 21** (бесплатный номер)



Билайн™

живи на яркой стороне

КОРОТКИЕ НОВОСТИ

ПОРТАТИВНЫЙ ВЕГАС

АНОНСИРОВАНА ВЕРСИЯ RAINBOW SIX VEGAS ДЛЯ КОНСОЛИ PLAYSTATION PORTABLE.

Владельцы крупногабаритных консолей лишились повода гордиться своей исключительностью и принадлежностью к рядам спецназовцев: издательство Ubisoft на днях присовокупило к версиям тактического шутера Rainbow Six Vegas для PlayStation 3 и Xbox 360 вариант для миниатюрной PlayStation Portable. Уже в ноябре обладатели PSP смогут вволю пострелять в преступников, поглазеть на виртуальный Лас-Вегас и устроить сетевой междусобойчик на шесть персон – именно это обещают нам представители французской компании.



ПРОСТЕНЬКО, НО СО ВКУСОМ

CODEMASTERS ВЫПУСТИТ ДЛЯ PSP СБОРНИК МИНИ-ИГР BLISS ISLAND.

Чтобы скрасить нам долгую зиму, издательство Codemasters намерено выпустить PSP-версию компьютерной игры Bliss Island от студии со смешным названием Potrom. Bliss Island – это сборник из более чем восьми десятков мини-игр, которые, несмотря на нарочитую простоту, запросто отнимут не один час вашей единственной жизни. Для переиздания в компании припасли маленький бонус – изначально однопользовательские игрушки разжились мультиплеером.



ГИТАРУ В МАССЫ

СЕРИАЛ GUITAR HERO В БЛИЖАЙШЕМ БУДУЩЕМ СТАНЕТ МУЛЬТИПЛАТФОРМЕННЫМ

Издательство Activision официально подтвердило, что будущее музыкального сериала Guitar Hero – за мультиплатформенностью. Уже в следующем году компания намерена вывести плод любви гитаристов и разработчиков игр на неназванные платформы. Ходят слухи, что уже в первой половине 2007 года почувствовать себя виртуозами струн удастся владельцам Xbox 360. Что же касается официально заявленной и давно нам знакомой Guitar Hero II для PlayStation 2, ее дебют запланирован на ноябрь.

С МИРУ ПО СТРОЧКЕ

Представители компании Sega опровергли заявление Кена Кутараги, что на PlayStation 3 угастся сыграть в проекты для Mega Drive и TurboGrafx. Хотя Кен обещал, что их можно будет закачивать на PS3 через сеть, Sega еще размышляет над предложением Sony.

Студия Team Ninja разрабатывает для PS3 проект под названием Ninja Gaiden Sigma, который является улучшенной версией игры Ninja Gaiden Black. Одним из таких улучшений станет новый персонаж по имени Рэйчел.

Gran Turismo HD (PS3) рассчитана, прежде всего, на многопользовательский режим – сообщают представители Polyphony Digital. Любителей сетевых гонок жгут голосовой чат, онлайнные гараж, доска почета и фотоальбом. Также в Gran Turismo HD, которая появится в Японии в декабре нынешнего года, будут представлены автомобили марки Ferrari. Что касается полноценной Gran Turismo 5, она увидит свет не раньше 2008 года.



PROJECT GOTHAM RACING 4

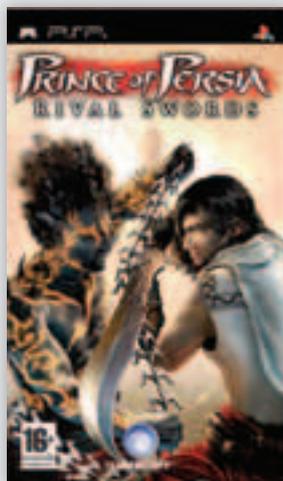
ЧЕТВЕРТАЯ ЧАСТЬ ЗНАМИТОГО ГОНОЧНОГО СЕРИАЛА ВЫЙДЕТ ЧЕРЕЗ ГОД-ПОЛТОРА.

Порой информация о находящихся в разработке играх добирается до нас весьма странными путями. Например, на сайте конкурса от автомобильного концерна Peugeot среди юных дизайнеров автомобилей неожиданно появились сведения о четвертой части сериала Project Gotham Racing, творения студии Bizarre Creations. По условиям конкурса участники должны создать дизайн концепт-кара, и тот из них, кто представит самую красивую машину, узрит свое творение «в игре Project Gotham Racing 4, которая будет выпущена эксклюзивно для Xbox 360 в период с конца 2007 года по первую половину 2008». Официальные представители Microsoft и Bizarre Creations пока предпочитают отмалчиваться и отказываются от комментариев, но вполне вероятно, что в ближайшие месяцы нас ожидает официальный анонс продолжения любимого многими сериала.

ПРО ПРИНЦЕВ И МЕЧИ

АНОНСИРОВАНА ИГРА PRINCE OF PERSIA: RIVAL SWORDS ДЛЯ PLAYSTATION PORTABLE.

Его двуличество Принц Персидский почтит нас своим присутствием на ближайшее католическое Рождество, сообщает издательство Ubisoft. Проект, получивший название Prince of Persia: Rival Swords, создается студией Pipeworks исключительно для PlayStation Portable. Впрочем, тут разговоры об уникальности не к месту. Rival Swords строится на уже знакомых нам приключениях Принца – The Two Thrones, и владельцам PSP не стоит рассчитывать на какие-то значительные изменения. Более того, игровой процесс в однопользовательском режиме практически полностью повторяет «Два трона», если не считать набора дополнительных уровней и ряда косметических изменений в боевой системе. Зато чем владельцы «карманной» консоли от Sony смогут хвастаться перед друзьями, так это мультиплеером. В Rival Swords один игрок возьмет на себя управление самим Принцем, а второму достанется альтер-эго героя (то бишь, Темный Принц), после чего парочка получит право вволю побегать по уровням наперегонки, попутно стараясь посылить друг другу. В общем, будет весело. Чтобы поводов для скуки и вовсе не осталось, сообщаем, что в забурных Штатах Prince of Persia: Rival Swords появится только в следующем году – на этот раз мы получим интересный проект раньше американцев. Правда, на Рождество они уже сыграют на PS3...





НОВЫЙ ПРОЕКТ КОДЗИМЫ

ЗНАМЕНИТЫЙ РАЗРАБОТЧИК ПРОМЕНИЛ ШПИОНОВ НА БИРЖЕВЫХ МАКЛЕРОВ.

Во время выставки Tokyo Game Show Хидео Кодзима представил публике новый проект для консоли Nintendo DS. Невероятно, но факт: в игре под названием Kabushiki Baibai Trainer Kabutore (Stock Transaction Trainer Kabutore) не найдется места огромным шагающим боевым роботам, неуловимым шпионам и драматичному сюжету. Вдохновленный популярными в последнее время «тренировочными» проектами Кодзима делает игру о торговле на бирже ценных бумаг. С помощью Stock Transaction Trainer Kabutore неопытные торговцы вникнут во все тонкости этого ремесла, а для профессионалов припасен режим Expert без шпаргалок и обучающих миссий. Ценность подобной задумки для японской аудитории (они там все биржевые маклеры, что ли?) нам отсюда оценить сложно, а вот западную публику Stock Transaction Trainer Kabutore вряд ли всерьез заинтересует. Конечно, успех игр вроде Brain Training оставляет призрачную надежду на выход нового детища Кодзимы за пределами Страны восходящего солнца, но, черт побери, вы и правда хотите торговать акциями?

СОТНЯ ИГР ДЛЯ PS3

ФИЛ ХАРИСОН ОБЕЩАЕТ, ЧТО ПОЛКИ МАГАЗИНОВ БУДУТ ЛОМИТЬСЯ ОТ ИГР ДЛЯ НОВОЙ КОНСОЛИ SONY.

Хотя SCE пока представила публике лишь около двух дюжин проектов, глава Sony Worldwide Studios Фил Харрисон заявил, что сейчас в атмосфере строгой секретности готовится более сотни игр. Отвечая на вопрос о наиболее перспективных, на его взгляд, разработках, господин Харрисон порекомендовал внимательно следить за Resistance: Fall of Man (детским студии Insomniac) и Shiro Kishi Monogatari (White Knight's Tale, разработчик Level 5). Особо он советовал приглядывать за последней; по словам Фила, «История Белого Рыцаря» в будущем покориет геймеров не только в Японии, но и во всем мире.



Сформированная разработчиками Rag Doll Kung Fu студия Media Molecule

спелась с Sony и уже занята неким секретным проектом, который выйдет исключительно для консоли PlayStation 3. Подробности пока неизвестны, но обе стороны не устают восторженно повторять, какая замечательная игра появится на свет в результате их сотрудничества.

Компания Eric объявила о том, что PS3-версия шутера Unreal Tournament 2007 будет поддерживать моды. Игроки смогут самостоятельно создавать уровни, загружать их на PS3 и распространять через Сеть.

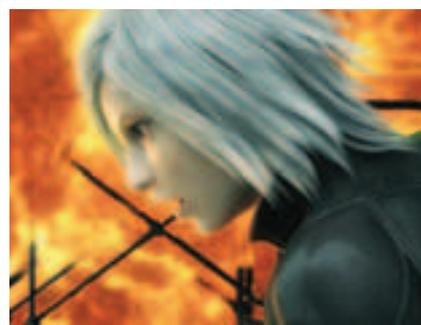
После сообщения о снижении цены PS3 на территории Японии, представители компании Namco Bandai на переговорах заявили, что Ridge Racer 7 и Mobile Suit Gundam: Target in Sight разойдутся по всему миру тиражом в миллион копий.



ОБНОВЛЕННЫЕ ADVENT CHILDREN

BLU-RAY ВЕРСИЯ ФИЛЬМА FF VII: ADVENT CHILDREN БУДЕТ ВЫПУЩЕНА В СЛЕДУЮЩЕМ ГОДУ

В будущем году компания Square Enix переиздаст CG-фильм Final Fantasy VII: Advent Children на дисках формата Blu-Ray. Новое издание под названием Final Fantasy VII: Advent Children Complete будет значительно отличаться от оригинала, что на территории одной только Японии разошелся тиражом в миллион копий. Зрителей ожидают несколько звуковых дорожек на разных языках, подборка новых сцен, изменения в сценах уже существующих и специальный бонусный трейлер.



КАРВЕР И WII

ШУТЕРУ FAR CRY ДЛЯ WII – БЫТЬ!

Издательство Ubisoft сорвало завесу тайны с разрабатываемой для Wii версии шутера Far Cry. Она носит название Far Cry Vengeance и поступит в продажу одновременно с запуском платформы. Само собой, проект усердно задействует возможности контроллера Wii. А главным героем станет наш старый знакомый Джек Карвер, который в очередной раз умудрился вляпаться в опасные для жизни переделки. Останутся на своих местах и отличительные особенности сериала: поездки на всем подряд, развеселая пальба и дремучие джунгли.



СЕКРЕТЫ UBISOFT

КОМПАНИЯ ПО ОШИБКЕ РАСКРЫЛА СВЕДЕНИЯ О НЕЗЯВЛЕННЫХ ПРОЕКТАХ.

Издательство Ubisoft с плеском и спецэффектами бухнулось в лужу, случайно выложив на официальном FTP-сервере архив, в котором содержалась засекреченная информация о находящихся в разработке проектах. Благодаря этой ошибке стало известно, что французы сейчас делают сиквел Far Cry, версию Far Cry для PSP, новую часть Prince of Persia, проект Rocky для PSP и пятую часть Splinter Cell под кодовым именем Conviction.

КОРОТКИЕ НОВОСТИ

MERCURY MELTDOWN REMIX

MERCURY ПЕРЕТЕКАЕТ С PSP НА PS2.

Один из самых любопытных проектов для PSP – Mercury – нынешней зимой переберется на просторы PlayStation 2, сообщают представители Atari и Ignition. Игра, в которой предлагается вести капельки ртути через запутанные и почему-то висащие в воздухе лабиринты, с переходом на PS2 не только похорошеет, но и обзаведется новыми возможностями. Перво-наперво, Mercury Meltdown Remix задействует сразу обе аналоговых рукоятки геймпада, чего PSP по понятным причинам обеспечить не могла. Также разрастется и «парк» доступных лабиринтов – владельцам PS2 ждет более двух сотен вариаций.



LUMINES II

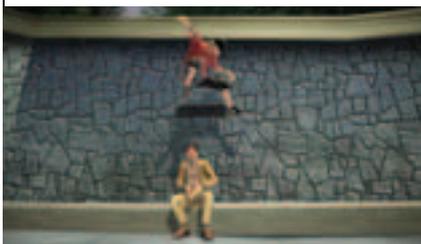
«НАШЕЙ ЦЕЛЬЮ СТАЛ ПОИСК СПОСОБА ОБЪЕДИНИТЬ МУЗЫКУ И ВИДЕО В ИГРЕ», – ГОВОРИТ МИДЗУГУТИ.

Пока внимание мировой общественности было приковано к Tokyo Game Show, Тецуя Мидзугути решил слетать в шведский город Мальмё, где впервые лично продемонстрировал публике игральную версию музыкального пазла Lumines II. Мэтр отметил, что при разработке важной всего оказалось найти ответ на вопрос: как объединить музыку и видео в игре? Что из этого получилось, мы узнаем попозже, а вот с другим проектом Тэцуи – Lumines Live для Xbox 360 – познакомимся поближе совсем скоро. Мидзугути-сан заявил, что игра выйдет уже в октябре.

TONY HAWK'S PROJECT 8

СЕТЕВОГО МУЛЬТИПЛЕЕРА НА PS3 НЕ БУДЕТ, СООБЩАЮТ ПРЕДСТАВИТЕЛИ NEVERSOFT.

Разработчикам из студии Neversoft пришлось отказаться от введения в версию игры Tony Hawk's Project 8 для PlayStation 3 многопользовательского режима. По их словам, они банально не успевают завершить работу над ним к запуску PS3, а так как Project 8 является одним из ключевых launch-проектов, иного выхода, кроме отправки мультиплеера за борт, у Neversoft просто не было.



С МИРУ ПО СТРОЧКЕ

На проходившей в Японии Tokyo Game Show стало известно, что создаваемый для Xbox 360 гоночный симулятор Forza Motorsport 2 выйдет не ранее первого квартала будущего года. Пока разработка игры завершена только на 60 процентов.

Гоночный симулятор Ridge Racer 7 выйдет в список launch-проектов во время японского запуска PlayStation 3. Также стало известно, что в то же время на прилавках появится и игра о гигантских вражеских крабах – Genji 2.



METAL GEAR SOLID 4: GUNS OF THE PATRIOTS

ИГРА НЕ ВЫЙДЕТ ДО КОНЦА 2007 ГОДА.

Пока свежий ролик Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots гипнотизировал посетителей Tokyo Game Show, Хидео Кодзима через японское издание Famitsu рассказал немного (совсем немного) об этой игре. Первое и самое главное известие – детище Кодзимы-сана появится на полках магазинов не раньше конца 2007 года. То есть, до очередного вояжа в любимую игровую вселенную остается еще как минимум год, и фанаты MGS с покупкой PS3 пока могут не спешить. Также знаменитый разработчик поделился с публикой страшной тайной: в четвертой части главным для игроков будет достижение цели, а какими путями они до нее доберутся – дело десятое. Игра станет более открытой, а нам с вами разрешат как прятаться, ползать и шпионить, так и изображать из себя Рэмбо, истребляя врагов в открытом бою. При этом навязывать игроку тот или иной стиль прохождения никто из создателей MGS4 не собирается – все подобные решения отданы исключительно нам с вами на откуп. Впрочем, многим наверняка захочется играть в stealth-режиме, чему в немалой степени поспособствует новый камуфляж под названием octo-cam. Данный технологический шедевр поможет нам прятаться где угодно и когда угодно.

WARHAWK

ПЕРВАЯ ДЛЯ PS3 ИГРА С ПОДДЕРЖКОЙ ДАТЧИКОВ ДВИЖЕНИЯ ВЫЙДЕТ ТОЛЬКО ЛЕТОМ 2007 ГОДА.

Проект WarHawk привлек к себе пристальное внимание публики на E3 во многом благодаря тому, что ни одна из игр-конкуренток не поддерживала гироскопы, встроенные в геймпад PS3. Но, как выяснилось, звание первопроходца вовсе не означает, что WarHawk украсит прилавки одновременно с запуском PlayStation 3. Как стало известно на днях, выход детища студии Incog отложен до лета будущего года. Напомним, что встроенные в геймпад PS3 датчики позволяют регистрировать угол его (геймпада) наклона. Благодаря этой функции в WarHawk можно будет управлять полетом, просто покачивая контроллер.



TOM CLANCY'S SPLINTER CELL DOUBLE AGENT

ДВОЙНОЙ АГЕНТ И WII



Зарабатывающий себе на хлеб насущный и «Феррари» красную в компании Ubisoft Тони Кей с видимым удовольствием сообщает: игра Tom Clancy's Splinter Cell Double Agent выйдет в версии для консоли Wii одновременно с запуском самой системы. Подробности о Wii-похождениях Сэма Фишера пока не так много, как хотелось бы. Разработчики сейчас пытаются придумать, как получше задействовать уникальный контроллер, и категорически отказываются сообщать подробности. Зато мы точно знаем, что игра будет строиться на версиях для PS2 и GC – нас ожидает улучшенная (но, само собой, не дотягивающая до уровня Xbox 360) графика и полное отсутствие сетевого режима. Так же Double Agent для Wii проигрывает версии для Xbox 360 по количеству миссий, но это не столь важно. Куда интересней, как игра уживется с реагирующим на движения геймпадом и нунчакоподобным устройством, а об этом, как уже упоминалось выше, представители Ubisoft Montreal, где разрабатывается «Двойной Агент», предпочитают помалкивать.



THE ELDER SCROLLS IV: OBLIVION

ДОПОЛНЕНИЕ НЕ ЗА ГОРАМИ?

Ролевая игра The Elder Scrolls IV: Oblivion появилась на Xbox 360 и PC достаточно давно, чтобы геймеры облазили все доступные для исследования уголки и застучали ложкой по столу, требуя добавки. Точно так же считают и в сетевом магазине Gamestop, список товаров которого совсем недавно пополнился дополнением к The Elder Scrolls IV под названием Knights of the White Stallion. На страничке игры указывается, что в продажу она поступит 21 ноября по цене в 20 долларов. Представители Bethesda прореагировали весьма любопытным образом: «на данный момент в разработке нет дополнения под названием Knight of the White Stallion – это вообще название одного из квестов в Oblivion». То есть, насчет рыцарей и белых жеребцов Gamestop ошибается, а вот само по себе дополнение разрабатывается. Все попытки получить уточнения от Bethesda натолкнулись на привычную уже непробиваемую стену: «мы не делали никаких заявлений по поводу дополнения для Oblivion, отстаньте».

Сенсация месяца:

Всемирно известный гепард Честер внезапно исчез!

Новость моментально облетела всю страну, и к поискам знаменитого героя «Cheetos»® подключились лучшие специалисты. Но до сих пор никому не удастся установить его местонахождение.

Честер начал исчезать отовсюду. Горожане с удивлением обнаружили, что даже на пачках чипсов «Cheetos»® нет изображения гепарда Честера! Возможно, и вы заметили на автобусных остановках плакаты с фотографией пропавшего Честера. Все, кого взволновала сенсационная новость, поспешили за информацией на интернет-сайт www.cheetos.ru, однако Честера там не оказалось.

Режиссер нового ролика «Cheetos»® был вынужден экстренно прервать съемки в связи с исчезновением главного героя.



Где же Честер?

Мы задали самый волнующий вопрос месяца «Куда пропал Честер?» нашему специальному корреспонденту. По последним данным, нет ни малейшей зацепки, ни одной подсказки, которая проливала бы свет на загадочное исчезновение Честера. Обнаружить гепарда будет очень непросто.

Но мы-то знаем, что больше всего на свете Честер любит «Cheetos»®. Значит ли это, что таинственное исчезновение как-то связано с «Cheetos»®? Остается только догадываться, как будут развиваться события. Увлекательное и захватывающее приключение начинается. Нас ждут ошеломляющие новости.

Вперед на поиски Честера!



КОРОТКИЕ НОВОСТИ

С МИРУ ПО СТРОЧКЕ

XFIRE НА PS3 НЕ БУДЕТ

ПРЕДСТАВИТЕЛИ SONY ОПРОВЕРГАЮТ СЛУХИ О ДОЛГОСРОЧНОМ СОТРУДНИЧЕСТВЕ С VIACOM.

Вопреки слухам, компания Sony не собирается задействовать в сетевых сервисах PlayStation 3 программный пакет Xfire. Стив Крамер из Sony Online сообщает, что договор между японской компанией и медиа-гигантом Viacom (владельцем прав на Xfire) заключался только для игры Untold Legends: Dark Kingdom и ни в коем случае не распространяется на прочие проекты для PS3. Xfire разрабатывалась для PC и позволяет пользователям обмениваться сообщениями в реальном времени, устраивать голосовые чаты, а также составлять списки друзей.

WII БУДЕТ ПРИБЫЛЬНОЙ

В NINTENDO УВЕРЕНЫ, ЧТО WII СРАЗУ ЖЕ НАЧНЕТ ПРИНОСИТЬ ДОХОД.

Компания Nintendo не устает уверять публику, что ее подход к новому поколению игровых систем радикально отличается от пути, по которому идут конкуренты. Но если раньше речь шла о превосходстве игрового процесса над технической мощностью, теперь в «Большой N» обсуждают бизнес. Режиссер Филс-Эйм из американского подразделения Nintendo сообщает, что Wii и игры для нее обогатят компанию сразу после появления на прилавках. В то же время общеизвестно, что и Sony, и Microsoft не могут выпускать консоли не в убыток себе.



PS3 ДЕШЕВЕЕТ

ЯПОНЦЫ ЗАПОЛУЧАТ ОДНУ ИЗ КОМПЛЕКТАЦИЙ PLAYSTATION 3 ПО СНИЖЕННОЙ ЦЕНЕ.

Видимо, японские геймеры достаточно громко возмущались после объявления стоимости PlayStation 3, чтобы заставить руководство Sony образумиться и снизить цену. Кен Кутараги, положила руку на сердце (слева во внутреннем кармане пиджака у него чековая книжка), объявил, что версия PS3 с 20-гигабайтным жестким диском в Стране восходящего солнца будет стоить не 62 с копейками тысячи йен (421 евро), а всего-то 50 тысяч (335 евро). Впрочем, всем остальным радоваться пока рано. Американцам по-прежнему придется выложить кровные 500 и 600 долларов за разные издания PS3, а про PAL-территории вообще не было сказано ни слова.



Компания Sony объявила, что в обозримом будущем на прилавках японских магазинов появятся розовая и серебристая версии PlayStation Portable. Также компания представила на Tokyo Game Show еще несколько расцветок «карманной» приставки, но с оговоркой, что это лишь прототипы, планов по массовому производству которых пока нет.

Игровая система PlayStation 3 освободится от региональных барьеров по части игр, но не фильмов. То есть, если вы покупаете или скачиваете через онлайн сервис, она все равно будет работать на любой версии консоли. А вот региональное кодирование для фильмов сохранится, и запускать американское издание какой-либо киноленты на европейской приставке никак не получится.



НИКТО НЕ УДИВЛЕН?

ПРЕДСТАВИТЕЛИ MICROSOFT ОЖИДАЛИ, ЧТО SONY ОТКАЖЕТСЯ ОТ ПЛАНОВ ПО ВСЕМИРНОМУ ЗАПУСКУ PS3.

Мы совсем не возражаем, когда представители крупных игровых компаний отпускают в адрес друг друга едкие замечания – пусть это и не очень красиво, зато крайне весело. Зато против чего мы решительно протестуем, так это против повторов одних и тех же высказываний. Однако представители Microsoft плевать хотели на наши протесты и один за другим сообщают публике, что совсем не удивлены переносом запуска PlayStation 3 в Европе. Следом за Нилом Томпсоном (читайте его откровения в предыдущем выпуске «Страны Игр») слово взял глава австралийского направления компании Дэвид МакЛин. «Я не удивлен, что старт консоли решили отложить. Более того, я не удивлюсь, если она не появится на PAL-территориях и в марте», – заявил он в интервью. Будем надеяться, последних слов Дэвида представители Sony не слышали, а то мало ли, какие идеи придут им в голову. Очередного переноса запуска PS3 мы просто не переживем.

ЦЕНА И ДАТА ВЫХОДА WII

КОМПАНИЯ NINTENDO СОРВАЛА ПОКРОВ ТАЙНЫ И РАССКАЗАЛА ВСЮ ПРАВДУ О WII



Представителям Nintendo наконец наскучило издеваться над бедными геймерами, и они объявили точную цену и дату запуска Wii для всех ключевых регионов. Итак, в Европе платформа появится в магазинах 8 декабря; будущим владельцам консоли следует припасти к указанному сроку 249 евро. Дополнительный геймпад к ней оценен в 39 евро, а за нунчакоподобное устройство придется отдать 19 евро. Ровно столько же Nintendo запросила за классическую модель контроллера. К запуску системы, полагают в компании, для нее выйдет от 15 до 20 игр, каждая из которых обойдется геймерам в 49-59 евро. Сервис Virtual Console предложит еще полтора десятка проектов для скачивания из Сети в обмен на специальные Wii Points (100 WP – один доллар). Цена продуктов в Virtual Console напрямую зависит от платформенной принадлежности: игры для NES будут самыми дешевыми, а для N64 – самыми дорогими. В Северной Америке Wii появится 19 ноября – спустя два дня после запуска PlayStation 3. Стоить там она будет 250 долларов (197 евро). Японский релиз запланирован на 2 декабря; на родине детище «Большой N» украсят ценником с надписью 25 тысяч йен (примерно 167 евро). В довершение стало известно, что Wii не умеет воспроизводить DVD-видео и снабжена региональной защитой.

КОНЕЦ «ФАНТОМА»

PHANTOM ENTERTAINMENT ЗАПУСТИТ PHANTOM GAMING SERVICE В 2007 ГОДУ.



Народные гулянья по поводу переправки игровой системы Phantom в мир иной давно отгремели, но дело ее живет. Компания Phantom Entertainment (бывшая Infinium Labs) сообщает, что сердце мертворожденной платформы – Phantom Gaming Service – займется в первом квартале 2007 года. Специально ради этого «Фантомасы» подписали договор с компанией VertiCity, которая адаптирует код PGS для работы с Windows XP и Media Center.

В результате этих манипуляций мы получим Steam-подобный сервис по распространению компьютерных игр. Как и детище Valve, Phantom Gaming Service избавит игроков от необходимости бродить по магазинам и складировать дома громоздкие коробки – все игры будут закачиваться прямо на ПК через Сеть.

Что касается другого «огрызка» Phantom, которому уготована самостоятельная жизнь – клавиатуры Phantom Lapboard, ее выпуск запланирован на ноябрь. Предназначенное облегчить геймерскую жизнь устройство обойдется всем желающим в 130 американских долларов; на официальном сайте Phantom уже принимаются предзаказы. Как сообщают создатели клавиатуры, она полностью совместима как с обычными PC, так и с Macintosh.

СУЕТА ВОКРУГ HD-DVD

ПРЕДСТАВИТЕЛИ MICROSOFT СНОВА ОПРОВЕРГАЮТ СЛУХИ О ВЫПУСКЕ НОВОЙ ВЕРСИИ XBOX 360.

В корпорации Microsoft наверняка уже составили список самых злобных распространителей слухов и сейчас нанимают киллеров для их устранения. Оно и неудивительно – тяжело оставаться спокойным, когда на каждое твоё опровержение каких-либо домыслов прописавшиеся в Сети любители болтологии тут же отвечают свежими сведениями из неназванных источников. На сей раз публику взбудоражили вести о выпуске версии Xbox 360 со встроенным HD-DVD приводом. Как сообщают те самые «неназванные источники», некоторые производители на Тайване уже приступили к разработке обновленной системы. Официальные лица MS, как и всегда, слухи комментировать отказываются, но в частных разговорах (через сетевые блоги, например) уверяют, что планов осчастливить геймеров консолью со встроенным HD-DVD приводом у них нет, никогда не было и никогда не будет. Кажется, в Microsoft уже злятся. Но ведь дыма без огня не бывает?



ЖАНР КВЕСТ
Акелла

BARROW HILL

Curse of the Ancient Circle

ПРОКЛЯТИЕ ДРЕВНЕГО КУРГАНА

Забывшие кельтские мифы ожили в глухих лесах английской провинции. Под древним могильником, который местные жители издавна называли Barrow Hill, пробудилось злое и темное нечто. Веками мрачные легенды графства Корнуолл ждали своего часа. Тени из смутного прошлого вернулись к жизни. Возрожденные, полные злой силы и терзаемые голодом... Неведомый ужас стал расползаться по лесам и пустошам, стояло лишь солнышко, освещающему унылый ландшафт. Спустились за горизонт, впереди вас ждет старому кургану. Вслед за знаменитым ученым, вам предстоит узнать, что Barrow Hill - не просто рукотворный холм, украшенный живописными каменными глыбами. Постепенно к вам придет понимание того, что не всех могил должны быть касаться лопаты археологов. Но придет слишком поздно.

ОСОБЕННОСТИ

- Роскошное и увлекательное, вызывающее восторг и страх приключение с видом от первого лица.
- Пугающе реалистичные звуковые эффекты: стрекотание сверчков, шорох ветвей, хлопанье крыльев птиц.
- Логичные, органично вписанные в сюжет головоломки.
- Древние руины Barrow Hill воссозданы по фотоснимкам реальных кельтских памятников юго-западной Британии.
- Все звуки и шум записаны разработчиками в лесах и долинах графства Корнуолл.

www.akella.com

© 2006 Akella. "Акелла" - все права защищены и принадлежат издателю. "Акелла" - все права защищены и принадлежат издателю. "Акелла" - все права защищены и принадлежат издателю.

Сотрудники: Москва, (495) 203-46-18, info@akella.com
 Санкт-Петербург, (812) 270-49-83, akella@akella.com
 Ростов-на-Дону, (863) 228-79-23, akella@akella.com
 Новосибирск, (383) 222-14-48, akella@akella.com
 Екатеринбург, (343) 267-34-42, akella@akella.com

Тел. Новосибирск: (495) 203-46-18. E-mail: info@akella.com

Представитель на Украине "Мултинет" - www.multinet.com.ua
 Россия: ООО "ТриТ" "ТриТ" - в Санкт-Петербурге (дистрибуция) и в Новосибирске (дистрибуция)
 компания "Акелла", Санкт-Петербург, ул. Мухоморова, д.37, телефон: (812) 270-49-83

КОРОТКИЕ НОВОСТИ

С МИРУ ПО СТРОЧКЕ

BIOWARE И ХЕНДХЕЛДЫ

КОМПАНИЯ BIOWARE ОТКРЫЛА «ПОРТАТИВНОЕ» ОТДЕЛЕНИЕ И УЖЕ РАБОТАЕТ НАД ПЕРВЫМ ПРОЕКТОМ ДЛЯ NINTENDO DS.



Ветераны ролевого движения из компании BioWare объявили о формировании нового подразделения, которое займется созданием игр для портативных консолей. Информации, что именно разрабатывается в недрах студии, пока нет. Впрочем, если учесть, что последняя нероловая игра от BioWare увидела свет в 2000 году, у нас есть все шансы получить новую RPG. Одно о секретном проекте известно точно — он создается для консоли Nintendo DS.

MTV КУПИЛА HARMONIX

СОЗДАТЕЛИ GUITAR HERO ОТНЫНЕ РАБОТАЮТ НА MTV NETWORKS.

MTV Networks объявила о приобретении студии Harmonix, разработавшей музыкальный шедевр Guitar Hero. В MTV полагают, что это недешевое приобретение (а обошлось оно компании в 175 миллионов долларов) поможет им расширить сотрудничество с музыкантами и издательскими лейблами, а также улучшить связь с геймерами при помощи новых музыкальных проектов, основанных как на классических альбомах, так и на песнях, которые появятся в будущем.



СТОИМОСТЬ РАЗРАБОТКИ ИГР ДЛЯ XBLA

ПРЕЗИДЕНТ GARAGEGAMES ОТМЕЧАЕТ, ЧТО СОЗДАНИЕ ИГР ДЛЯ XBOX LIVE ARCADE — УДОВОЛЬСТВИЕ НЕ ИЗ ДЕШЕВЫХ.

Президент GarageGames Джефф Таннелл поделился с публикой своими горестями и рассказал, во сколько обходится создание игры для сервиса Xbox Live Arcade. Оказывается, расценки для разработчиков оригинальных проектов не так малы, как можно предположить: для игры, которая будет создана за 6-12 месяцев, понадобится финансирование в размере от ста до трехсот тысяч долларов. Разумеется, крупные компании подобную сумму запросто отыщут в своих огромных деньгохранилищах, а вот для маленьких и независимых студий это серьезная проблема.

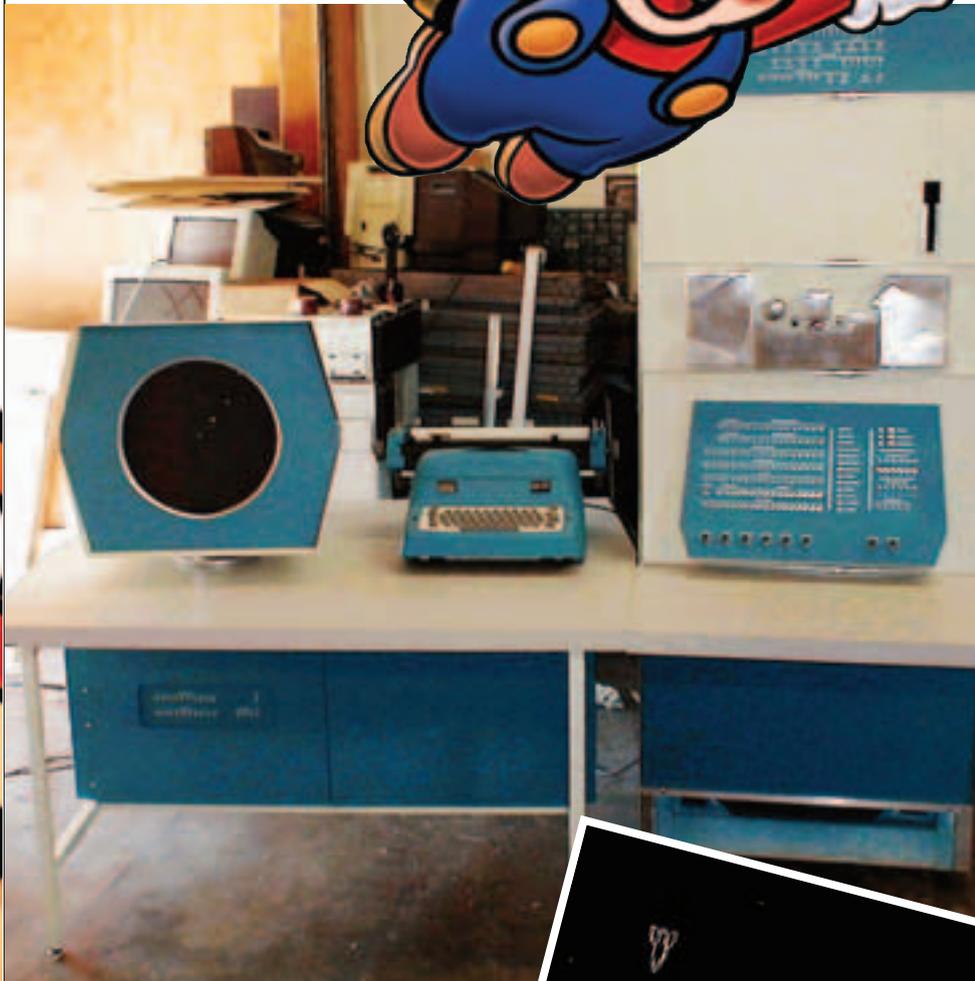


Компания «Акелла» сообщает о расширении сети территориальных подразделений: в Екатеринбурге начинает работу филиал «Акелла Екатеринбург».

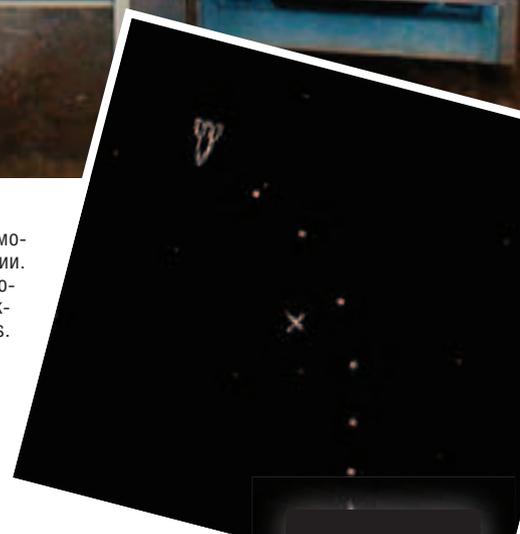
Компания Infogrames, владеец издательства Atari, не в силах справиться с затяжным финансовым кризисом: ее акции сняты с биржевых торгов. Такая же судьба может постигнуть и саму Atari, которая изо всех сил пытается это претворить.

GAME ON

В ЛОНДОНЕ РАССКАЖУТ И ПОКАЖУТ ИСТОРИЮ ИГРОВОЙ ИНДУСТРИИ.



С 21 октября по 25 февраля посетители Лондонского научного музея смогут ознакомиться с историей игровой индустрии. На выставке под названием Game On будет продемонстрировано более сотни знаковых проектов, в том числе Space Invaders, Asteroids и Ms. Pacman. Также посетители увидят «вживую» компьютер PDP-1, на котором в 1962 году запускалась Spacewar!, и выпущенную в 1971 году первую аркадную игру Computer Space. Кроме того, музей представит вниманию публики и рисунки создателя Марио, Сиге-ру Миямото. В общем, если будете зимой в Лондоне, не забудьте заглянуть.



MAJESCO В ВОСТОРГЕ ОТ WII



КОМПАНИЯ НАМЕРЕНА ПОДДЕРЖАТЬ КОНСОЛЬ NINTENDO И УЖЕ ПЛАНИРУЕТ ВЫПУСТИТЬ ДЛЯ НЕЕ ПАРУ ИГР.

Компания Majesco, о которой в последнее время говорили много плохого (заговор в руководстве, махинации, выпуск откровенной дряни), намерена поддержать консоль компании Nintendo Wii. Видимо, детище «Большой N» вписывается в новую стратегию издательства: «выпуск продуктов для массового рынка». Само собой, в Majesco строят планы на будущее, но пока поддержка Wii ограничивается двумя

проектами: анонсированным еще на выставке E3 Bust-A-Move Revolution и некой неназванной игрой. Последняя, если верить слухам, это Wii-версия кулинарного DS-шедевра Cooking Mama, которая также была анонсирована полгода назад в Лос-Анджелесе. Что касается Bust-A-Move Revolution, она выйдет на территории Северной Америки в начале следующего года.

Акелла



DUCATI

World championship



RenderWare

ЖАНР ГОНКИ

© 2006 Artematica. All Rights Reserved. (зарегистрировано). Ducati Corse S.p.A. official licensed product. Ducati Motor Holding S.p.A. Official licensed product. Ducati logo is a trademark of Ducati Motor Holding S.p.A. Ducati Corse logo is a trademark of Ducati Corse S.p.A. Published and distributed by ООО "Акелла" under license from Artematica. Artematica is a trademark of Artematica S.r.l. © 2006 Artematica. All Rights Reserved. RenderWare is a registered trademark of Epic Games Inc. Portions of this software are Copyright 1998-2003 Criterion Software Ltd. and its Licensees. © 2006 ООО "Акелла". Все авторские и имущественные права на территории России, СНГ и стран Балтии. Нелегальное копирование преследуется.



Тек. поддержка: (495) 363-6612. E-mail: support@akella.com. Игры с доставкой: www.odgames.ru
Оптовые продажи: Москва, (495) 363-66-14, russia@odnavigator.ru. Санкт-Петербург, (812) 252-49-45, akella@imgbox.ru
Ростов-на-Дону, (863) 290-79-42, akellamc@odnavigator.ru. Новосибирск, (383) 027-74-64, akellamsk@akella.com
Представитель на Украине: "МультиТрейд" - www.multitrade.com.ua
Филиал ООО "Позит Нэвигатор" в Санкт-Петербурге (дистрибуторские подразделения компании "Акелла"), Санкт-Петербург, ул. Маршала Голосова, д.37, телефоны: (812) 252-49-45.



Акелла

РЕКЛАМА

КОРОТКИЕ НОВОСТИ

С МИРУ ПО СТРОЧКЕ

GFI И MMO

КОМПАНИЯ GFI ЗАПУСТИТ В РОССИИ СЕТЕВОЙ ПРОЕКТ NAVY FIELD.

Компания GFI провозгласила курс на покорение сетевых просторов и немедленно взялась за воплощение задуманного в жизнь, объявив о заключении договора с компанией SD EnterNET. Благодаря соглашению, на территории России появится многопользовательская онлайн-стратегия Navy Field, посвященная морским сражениям времен Второй мировой войны. До запуска русскоязычных серверов игры осталось совсем немного, говорят представители GFI, но точную дату пока не сообщают.



Фирма «1С» сообщает о выпуске локализованной версии шутера Quake 4. С конца сентября диск из серии «1С:КОЛЛЕКЦИЯ ИГРУШЕК» доступен в российских магазинах.

«Акелла» издает в России и странах СНГ шутер The Mark компании T7 GAMES. В этой игре геймерам предстоит спасти от разрушения прекрасный город Лондон, предотвратить взрыв ядерной бомбы, заложенной поглыми террористами.



БОЕВОЕ КРЕЩЕНИЕ НОВЫХ «НЕБОЖИТЕЛЕЙ»

«НЕБОЖИТЕЛИ» ПРОВОДЯТ ТУРНИРЫ ПО ВСЕЙ СТРАНЕ!

В связи с выходом add-on'a (второго сета) настольной стратегической игры в стиле фэнтези «Небожители» в тематических клубах России и стран СНГ пройдут релизы и рейтинговые турниры. Первыми попробуют второй сет игроки Новосибирска. Турнир назначен на 30 сентября в клубе «Мана». В октябре-ноябре турниры пройдут в клубах Москвы («Легион», «Портал»), Санкт-Петербурга (клуб «Феникс»), Тюмени («Лабиринт миров»), Екатеринбурга («Мох Malachite») и других городов. Подробнее о «Небожителях», турнирах и местах их проведения сообщается на официальном сайте игры: <http://www.godlike.ru>.



РОЛЕВОЙ ГРОТЕСК

«АКЕЛЛА» ИЗДАЕТ В РОССИИ ПАРОДИЙНУЮ RPG GROTESQUE: HEROES HUNTED.

Компания «Акелла» получила права у компании Silent Dreams на издание в нашей стране ролевой игры Grotesque: Heroes Hunted. От традиционных представительниц жанра она отличается тем, что главным действующим лицом станет не средневековый воин-магический, а наш с вами современник, перенесенный в эпоху рыцарства и колдовства. Будучи RPG-пародией, Heroes Hunted собьет спесь с современных ролевых игр, беззлобно высмеивая их на каждом шагу.



ПРАВДИВЫЙ БАРОН

«АКЕЛЛА» И TRICKSTER GAMES ГОТОВЯТ К ВЫПУСКУ КВЕСТ «ПРИКЛЮЧЕНИЯ БАРОНА МЮНХГАУЗЕНА».

Компания «Акелла» и студия Trickster Games объявляют о разработке сказочного квеста под названием «Приключения барона Мюнхгаузена». Как следует из названия, в основу игры легли рассказы знаменитого правдурба и укротителя

пушечных ядер барона Мюнхгаузена. Вместе с ним игроков ждут стрельба по облакам из всамделишной пушки, увеселительная поездка по обратной стороне Луны и прочие не менее занятные приключения. Выход игры запланирован на октябрь.



X360 В РОССИИ – УЖЕ СКОРО?

ЧТО РАССКАЖУТ ПРЕДСТАВИТЕЛИ «МАЙКРОСОФТ РУС» НА «ИГРОМИРЕ 2006»?

000 «Майкрософт Рус» уже давно объявила, что корпорация Microsoft начнет продвигать свою игровую продукцию на отечественном рынке, но с тех пор мы так и не услышали ничего нового о запуске в нашей стране Xbox 360. Впрочем, время громких новостей не за горами: Microsoft Corp. будет широко представлена на выставке «ИгроМир 2006», которая пройдет в период с 4 по 5 ноября в Москве. Вероятно, именно там представители компании представят информацию о старте консоли нового поколения от Microsoft в России.



DARK STAR ONE

После окончания всеобщей межгалактической войны прошли столетия. Между расами, населяющими основную часть вселенной установился шаткий мир.

Чтобы следить за соблюдением перемирия и контролировать растущее могущество каждой империи был создан Великий Совет.

Однако в последнее время участились нападения на гражданские корабли, и виновной в этом оказалась раса, представители которой обитает на самом краю исследованной части вселенной.



М.Сигур

ВЛАДОМЕНА



© 2006 "Акелла"
 COPYRIGHT © ASCARON ENTERTAINMENT UK LTD 2006. "ASCARON ENTERTAINMENT UK LTD 2006"
 Все права защищены. Иллюстрации авторскими принадлежат.
 Тек. поддержка: [495] 363-4612. E-mail: support@akella.com Игры с доставкой: www.cdrgames.ru
 Оптовая продажа: Москва, [495] 363-46-14, natalya@ironnavigator.ru
 Санкт-Петербург, [812] 252-49-65, akella@magbox.ru Ростов-на-Дону, [863] 290-78-42,
 akellastore@yandex.ru. Представители на Украине - "Мультитрейд" - www.multitrade.com.ua
 Фискал ООО "Пилот Навигатор" в Санкт-Петербурге (дистрибуторское подразделение
 компании "Акелла"), Санкт-Петербург, ул. Маршала Гаврилова, д.37, телефон [812] 252-49-65.



Акелла

РЕКЛАМА

КОРОТКИЕ НОВОСТИ

FF XII В СЛЕДУЮЩЕМ ГОДУ

SQUARE ENIX НЕ ПОРАДУЕТ ЕВРОПЕЙЦЕВ ДВЕНАДЦАТОЙ «ПОСЛЕДНЕЙ ФАНТАЗИЕЙ» ПОД НОВЫЙ ГОД

Можно сколько угодно клясть трудности перевода и злую судьбу, но Final Fantasy XII все равно не доберется до Европы в нынешнем году. Президент Square Enix Europe Джон Ямамото, словно издеваясь над нами, красочно расписал все достоинства двенадцатой «Финалки», а затем сообщил, что ее дебют на PAL-территориях состоится в начале 2007 года. Между тем в Японии владельцы PlayStation 2 обследовали мир под названием Ивалис еще в марте, а в конце октября этой чести удостоится и американцы. Нам же остается терпеть и ждать, сжав кулаки да изредка поскрипывая зубами.

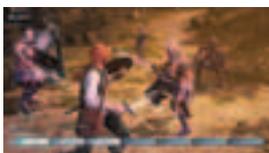


WHITE KNIGHT'S TALE

LEVEL 5 ОФИЦИАЛЬНО ПРЕДСТАВИЛА СВОЮ ПЕРВУЮ ИГРУ ДЛЯ PLAYSTATION 3

Студия Level 5, знакомая любителям консольных RPG по сериалу Dark Cloud, не оставила PlayStation 3 без внимания. Первый проект разработчиков для новой консоли носит название Shiro Kishi Monogatari (White Knight's Tale) и так же относится к жанру ролевых игр. Нам предстоит истреблять монстров, попутно наслаждаясь очередным пересказом заезженной сюжетной канвы. В истории White Knight's Tale найдется место злой армии тьмы, разрушенному королевству, убиенному королю, его доченьке-принцессе, еле успевшей ударить от врагов, и юному главному герою, который явно не так прост, как кажется, раз сумел заполучить таинственный артефакт с кодовым именем White Knight.

В общем, никаких изысков. Хотя наверняка в будущем нас ждут сюрпризы.



FINAL FANTASY XII: REVENANT WINGS

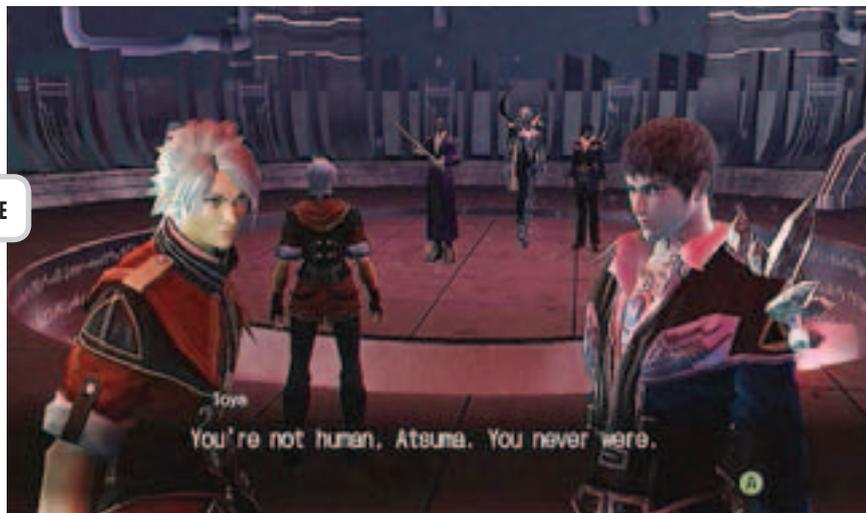
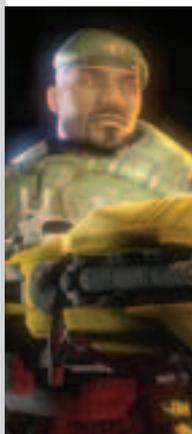
SQUARE ENIX ПРОДОЛЖАЕТ ТЯНУТЬ ДЕНЬГИ ИЗ МАРКИ FINAL FANTASY

Неугомонная Square Enix намерена выпустить для Nintendo DS игру Final Fantasy XII: Revenant Wings, главными героями которой станут персонажи оригинальной FF XII, Ваан и Пенело. При этом разработчики отмечают, что сиквелом или предысторией Revenant Wings называть никак не следует – для нее уже припасен самостоятельный, не связанный с двенадцатой «Фантазией» сюжет.

С МИРУ ПО СТРОЧКЕ

Компания Sega подтвердила, что издается для PlayStation 2 сборник, в который войдут игры сериала Phantasy Star с первой по четвертую. Он пополнит коллекцию заслуженных хитов Sega Ages 2500 уже ближайшей зимой.

Компания Gust анонсировала свой первый проект для Nintendo DS – игру под названием Atelier Lise: Ordre no Renkinjutsushi. Дебют сериала Atelier на двухэкранной консоли состоится зимой.



ENCHANTED ARMS

FROM SOFTWARE ПОДТВЕРДИЛА СЛУХИ О ВЫПУСКЕ ВЕРСИИ ИГРЫ ДЛЯ PLAYSTATION 3

То, о чем мы в прошлом номере говорили, употребляя слова «никаких данных пока нет» и «возможно», более в них не нуждается – компания From Software через официальный сайт игры Enchanted Arms объявила о ее грядущем выходе для PlayStation 3. На японских островах когда-то доступная лишь на Xbox 360 RPG появится еще до того, как Сатана-Клаус запряжет своих демонических оленей и полетит по миру раздавать послушным детишкам подарки. А вот про Европу подобного мы сказать не можем, потому что представители From Software раскрыть все карты не спешат. Исходную версию Enchanted Arms в Старом Свете издавала Ubisoft – будем надеяться, что к марту, когда новая консоль Sony доберется до наших берегов (эх, не взглянуть бы!), французы выбьют из японцев и право на издание версии для PS3.

KINGDOM HEARTS II

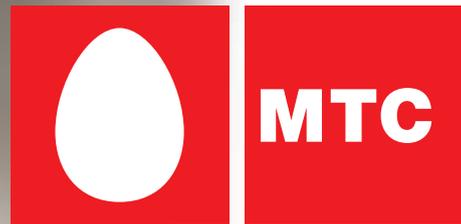
ЕВРОПЕЙСКАЯ ВЕРСИЯ НЕ ХУЖЕ АМЕРИКАНСКОЙ, ГОВОРЯТ В SQUARE ENIX

Когда вы будете держать в руках этот номер «Страны Игр», Kingdom Hearts II уже появится в продаже на территории Европы. И если верить представителям Square Enix, это будет не какая-нибудь кривая-косая поделка, а полноценная PAL-версия. Специально для нас и 50-герцовых телевизоров сотрудники компании не спали ночами, не ели

и не общались с семьями, – одним словом, сделали все, чтобы не пожертвовать скоростью игры в европейском варианте. Очень мило с их стороны, не находите? А пока мы ликуем, японские геймеры вовсю готовятся к приему Kingdom Hearts II: Final Mix+. Взяв за основу американскую Kingdom Hearts II (англоязычная озвучка с японскими субтитрами) разработ-

чики нашпиговали ее всевозможными дополнениями, вроде новых сцен, боев и секретов. Издаваться Final Mix+ будет на двух DVD, причем второй диск отдан на откуп... PS2-римейку Kingdom Hearts: Chain of Memories, в оригинале выпущенной для GBA. Заменой двухмерной графики на трехмерную Square Enix не ограничилась: поклонников KH ожидает немало сюрпризов.





НА ПРАВАХ РЕКЛАМЫ

**О КОМ
ТЫ ДУМАЕШЬ
СЕЙЧАС?**

WWW.MTS.RU



Mortal Kombat: Armageddon

ПЛАТФОРМА: PS2 | КОГДА: 2007 ГОД



62 персонажа из всех частей сериала, 58 из которых доступно сразу же; возможность сконструировать свои собственные фаталити; куча всевозможных бонусов; режим KopQuest, во многом схожий с МК: Shaolin Monks; режим Motor Kombat, совмещающий кровавость громкого файтинга с механикой другого сериала с аббревиатурой МК – Mario Kart. Станет ли финальная «Смертельная битва» на приставках нынешнего поколения лучшей в серии или же чрезмерное внимание к дополнительным режимам погубит МК как файтинг? Скоро увидим.



Fuzion Frenzy 2

ПЛАТФОРМА: PC | КОГДА: 2007 ГОД



Dungeon Siege: Throne of Agony

ПЛАТФОРМА: PC | КОГДА: 2007 ГОД

Как пользоваться списком релизов?

В этом разделе мы публикуем официальные даты поступления в продажу игр для PC и приставок на ближайшие две недели. 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 выйдут только в США, можно приобрести с помощью интернет-магазинов (например, <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.



PC

	16.10	Missing 2: Evidence	DreamCatcher	США
✓	17.10	Age of Empires III: The Warchiefs	Microsoft	США
	17.10	Sam & Max Episode 1: Culture Shock	Telltale Games	США
	17.10	Space Empires V	Strategy First	США
	17.10	UFO: Extraterrestials	Tri Synergy	США
	17.10	Zoo Tycoon 2: Marine Mania	Microsoft	США
	19.10	Call of Cthulhu: Destiny's End	Hip Games	США
✓	20.10	Battlefield 2142	Electronic Arts	Европа
✓	20.10	Caesar IV	2K Games	Европа
	20.10	Marvel: Ultimate Alliance	Activision	Европа
✓	20.10	Neverwinter Nights 2	Atari	Европа
	20.10	The Sims 2: Pets	Electronic Arts	Европа
✓	23.10	The Sacred Rings	Adventure Company	США
	24.10	F.E.A.R. Extraction Point	Vivendi	США
	24.10	Fuel	DreamCatcher	США
✓	24.10	Phantasy Star Universe	Sega	США
	24.10	Star Wars: Empire at War: Forces of Corruption	Lucas Arts	США
✓	24.10	Test Drive Unlimited	Atari	США
✓	24.10	Tom Clancy's Splinter Cell: Double Agent	Ubisoft	США
✓	27.10	Dark Messiah of Might and Magic	Ubisoft	Европа
✓	27.10	Guild Wars Nightfall	NCSOFT	Европа
	27.10	Microsoft Flight Simulator X	Microsoft	Европа
	27.10	Runaway 2: The Dream of the Turtle	Ascaron	Европа
	27.10	Sid Meier's Railroads!	2K Games	Европа
✓	27.10	Warhammer 40,000: Dawn of War: Dark Crusade	THQ	Европа

PLAYSTATION 2

	16.10	Family Guy	2K Games	США
	17.10	Justice League Heroes	Warner Bros.	США
	17.10	Tokobot Plus: Mysteries of the Karakuri	Tecmo	США
✓	20.10	Destroy All Humans! 2	THQ	Европа
	20.10	The Sims 2: Pets	Electronic Arts	Европа
	24.10	.hack//G.U. vol.1//Rebirth	Namco Bandai	США
✓	24.10	Phantasy Star Universe	Sega	США
✓	27.10	Canis Canem Edit	Rockstar	Европа
✓	27.10	King of Fighters Maximum Impact 2	Ignition	Европа
	27.10	Marvel: Ultimate Alliance	Activision	Европа
✓	27.10	Mortal Kombat: Armageddon	Midway	Европа
✓	27.10	Rule of Rose	505 Game Street	Европа
	27.10	The Legend of Spyro: A New Beginning	Sierra	Европа
✓	27.10	Tom Clancy's Splinter Cell: Double Agent	Ubisoft	США
✓	31.10	Final Fantasy XII	Square Enix	США

GAMECUBE

	20.10	The Sims 2: Pets	Electronic Arts	Европа
	27.10	The Legend of Spyro: A New Beginning	Sierra	Европа
✓	27.10	Tom Clancy's Splinter Cell: Double Agent	Ubisoft	Европа

XBOX

	16.10	Family Guy	2K Games	США
	17.10	Justice League Heroes	Warner Bros.	США
✓	20.10	Destroy All Humans! 2	THQ	Европа

Warhammer 40,000: Dawn of War: Dark Crusade

ПЛАТФОРМА: PC | КОГДА: 2007 ГОД

24.10	Fuel	DreamCatcher	США
27.10	Marvel: Ultimate Alliance	Activision	Европа
✓ 27.10	Tom Clancy's Splinter Cell: Double Agent	Ubisoft	Европа

XBOX360

24.10	Phantasy Star Universe	Sega	США
27.10	FIFA 07	Electronic Arts	Европа
27.10	Marvel: Ultimate Alliance	Activision	Европа
✓ 27.10	Tom Clancy's Splinter Cell: Double Agent	Ubisoft	Европа
01.11	Forza Motosport 2	Microsoft	США

GBA

17.10	Justice League Heroes	Warner Bros.	США
17.10	Summon Night: Swordcraft Story 2	Atlus	США
20.10	Metal Slug	Atari	Европа
20.10	Scurge: Hive	Orbital Media	Европа
20.10	The Sims 2: Pets	Electronic Arts	Европа
27.10	Marvel: Ultimate Alliance	Activision	Европа
31.10	Tomb Raider: Legend	Eidos	США

NINTENDO DS

17.10	Contact	Atlus	США
17.10	Justice League Heroes	Warner Bros.	США
20.10	Scurge: Hive	Orbital Media	Европа
✓ 24.10	Fullmetal Alchemist: Dual Sympathy	Destineer	США
✓ 24.10	Tony Hawk's Downhill Jam	THQ	США
✓ 24.10	Touch Detective	Atlus	США
27.10	Freedom Wings	Natsume	Европа
27.10	The Legend of Spyro: A New Beginning	Sierra	Европа
✓ 30.10	Children of Mana	Square Enix	США
31.10	The Legend of Spyro: A New Beginning	Sierra	Европа
31.10	Tomb Raider: Legend	Eidos	США
01.11	Spider-Man: Origins	Activision	США

PSP

17.10	The Fast and the Furious	Namco Bandai	Европа
17.10	Warhammer Warcry: Battle for Atuma	Namco Bandai	США
17.10	WTF	D3	США
20.10	The Sims 2: Pets	Electronic Arts	Европа
✓ 23.10	Dungeon Siege: Throne of Agony	Take 2	США
23.10	Family Guy	2k Games	США
23.10	Medal of Honor Heroes	Electronic Arts	Европа
24.10	BattleZone	Atari	США
24.10	Dynasty Warriors Vol.2	Koei	США
27.10	50 Cent: Bulletproof G Unit Edition	Vivendi	Европа
27.10	Blade Dancer: Lineage of Light	Atari	Европа
27.10	Every Extend Extra	Buena Vista	Европа
27.10	Metal Slug Anthology	Atari	Европа
27.10	MotoGP	Namco Bandai	Европа
✓ 31.10	Killzone: Liberation	SCEA	США
✓ 31.10	Tom Clancy's Rainbow Six Vegas	Ubisoft	США
✓ 02.11	Lumines II	Buena Vista	США



Biker Mice from Mars

ПЛАТФОРМА: PSP | КОГДА: 2007 ГОД



Продолжение истории Мого, Дросселя и Винни появляется на британских телеэкранах через 13 лет после того, как мир впервые увидел «Мышей-рокеров с Марса». На волне популярности мультсериала собирается выйти и игра, созданная не кем-нибудь, а отечественной студией Create Factory, уже имевшей опыт разработки консольных проектов: ей принадлежат Smash Cars и две части American Chopper. На сей раз, однако, разработка идет не только для «больших» консолей, но и для портативной Nintendo DS. Угадает ли «нашим» сделать толковую игру для двухэкранного хендхелда? Делайте ставки!



Lumines II

ПЛАТФОРМА: PC | КОГДА: 2007 ГОД



Elite Beat Agents

ПЛАТФОРМА: PC | КОГДА: 2007 ГОД

Хит-Парады

РЕЙТИНГИ ПРОДАЖ ИГР ЗА ПОСЛЕДНИЕ ДВЕ НЕДЕЛИ

Осень в разгаре, и снова в хит-парадах много новинок. Великобритания радушно встречает «мясной» экшн от Capcom, но продолжение комичной игры по мотивам «Звездных войн» все же сняло еще больший успех. Да настолько, что на волне популярности сиквела начала хорошо продаваться и первая часть Lego Star Wars! Разрекламированная «гоночная игра следующего поколения» Test Drive Unlimited начала тоже довольно неплохо, но все же уступила «Тачкам» – проекту, обязанному своей популярностью, по большей части, успеху мультфильма от Disney и Pixar.

В Японии DS больше не является монополистом чарта: первые две строчки заняты играми для PS2. Minna no Tennis (Everybody's Tennis) и новая игра о самурае Кенсине на вершине хит-парада, God Hand – в середине, и вторая часть Ridge Racer для PSP неподалеку – четыре новинки для платформ от Sony заставили DS-проекты потесниться. Тем временем в полку Brain Training прибыло – Nounenrei: Nou Stress Kei Atama Scan от Sega обещает не только развивать мозг игроков, но и избавлять их от стресса.

У нас же из консольных новинок успехом могут похвастаться две, и обе для PSP: фрейтинг Def Jam и гангстерский боевик Gangs of London. Бокс-чарт снова пал под натиском The Sims 2. На сей раз вершину взял новый каталог – Glamour Life Stuff. Titan Quest, наконец-то выпущенный у нас «Буквой» 15 сентября, также разошелся весьма успешно – как в боксовой версии, так и в jewel-формате.



EL MATADOR

ПЛАТФОРМА: PC

Европейский хит-парад



1	Lego Star Wars II: The Original Trilogy	Lucas Arts
2	Dead Rising	Capcom
3	Saints Row	THQ
4	Cars	THQ
5	Test Drive Unlimited	Atari
6	Dr. Kawashima's Brain Training	Nintendo
7	New Super Mario Bros	Nintendo
8	Grand Theft Auto: Liberty City Stories	Take 2
9	Lego Star Wars	Lucas Arts
10	The Sims 2	Electronic Arts

КОММЕНТАРИИ

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

Хит-парад Японии



1	Minna no Tennis	SCEJ	PS2
2	Rurouni Kenshin: Enjou! Kyoto Rinne	Banpresto	PS2
3	Final Fantasy III	Square Enix	DS
4	New Super Mario Bros.	Nintendo	DS
5	God Hand	Capcom	PS2
6	Kahashima Ryuuta Kyouju Kanshuu: Motto Nouo Kitaeru Otona DS Training	Nintendo	DS
7	Ridge Racer 2	Namco	PSP
8	Nounenrei: Nou Stress Kei Atama Scan	Sega	DS
9	Animal Crossing: Wild World	Nintendo	DS
10	Shaberu! DS Oryouri Navi	Nintendo	DS

КОММЕНТАРИИ

Данные о продажах игр в Японии предоставлены издательством Enterbrain.

Инструкция по применению

С помощью наших хит-парадов вы узнаете, какие игры наиболее популярны у геймеров в России и за рубежом, а также ознакомитесь 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

PS2 (GamePark)



1	Gran Turismo 4
2	Tekken 5
3	God of War
4	Killzone
5	Ледниковый период 2: Глобальное потепление
6	Pro Evolution Soccer 5
7	TimeSplitters: Future Perfect
8	Black
9	Resident Evil 4
10	Soul Calibur III

КОММЕНТАРИИ

Хит-парад предоставлен российской сетью магазинов GamePark.

PSP (GamePark)



1	Tekken: Dark Resurrection
2	Пираты Карибского моря: Сундук мертвеца
3	Grand Theft Auto: Liberty City Stories
4	Daxter
5	Burnout Legends
6	Need for Speed: Most Wanted 5-1-0
7	Pursuit Force
8	Loco Roco (русская версия)
9	Def Jam Fight for NY: The Takeover
10	Полиция Майами. Отдел нравов

КОММЕНТАРИИ

Хит-парад предоставлен российской сетью магазинов GamePark.

МЕСТО ДЕЙСТВИЯ — САМО ПУСТАТЫЙ ПУСЫНЬ С ПРЯМОУГОЛЬНЫМИ ЗДАНИЯМИ, ВЕРХНИМИ ПЛЫВУЩИМИ СТЕНЫ, ФОНТИКАМИ И ПРИБЛИЖЕНИЯМИ. СЫВОНЬ ПОВЕДЕТ ЭТОГО НЕКОТОРОГО, ПЛОХИМЕРИД ДУМКА АДОЛФ, ПРИ НЕКОМ СМО ПРОВОДИТЬ НА ВСЕОБЩЕПРИЕМНЫЕ СЕФОН, ТАКИМИ И ЗАКРЫВАЮЩИМИ РЕЖИМИСМА, ПОСЛЕ СМЕРТИ ЭКСПЕРТИМОНА В СТАРИНА ЕГО ЗАВЕЩАНИЕ ВЫКЛЮЧАЕТ СЕРТИФИКАТ ГДЕ-ТО В ОДНОЙ ИЗ 25 КОПИИ ЕГО ТРЕКТИМОНА ДВОРОМ. СОВЕТЫ ИССЛЕДОВАНИЯ ТОВАРЫ ЗАКРЫВАЮТ БОЛЬШИНСТВО ДЕНЕЖЬ ПРОФЕССИОНАЛЬНЫМИ ВЗЛОМЩИКАМИ, КОТОРЫЕ СМОЖЕТ НАЙТИ ПОДЛЕВЕННЫЙ ДОКУМЕНТ. ТЕПЕРЬ ТЕРМ ОБЕДЯЮТ ОТ ЗАКЛЮЧЕННОГО ТОВАРОМ ЛИНЬ ДЕСЯТОК ДРУГОЙ ГОЛОВОУГОЛОН И 25 КОПИИ СЕФОН, КОТОРЫЕ НЕКОЕ ВЗЛОМАТЬ...

ВЗЛОМЩИК

SAFECRACKER: THE ULTIMATE PUZZLE ADVENTURE



35 уникальных сейфов, которые нужно взломать

Минимум уникальных словосочетаний, для решения которых потребуется толковый словарь и богатый фантазм

30 роскошных комнат в особняке, где нужно отыскать всевозможные тайники

Внутри каждого сейфа есть закодированная подсказка, как то, как добраться до следующего сейфа

THE ADVENTURE COMPANY

www.akella.com

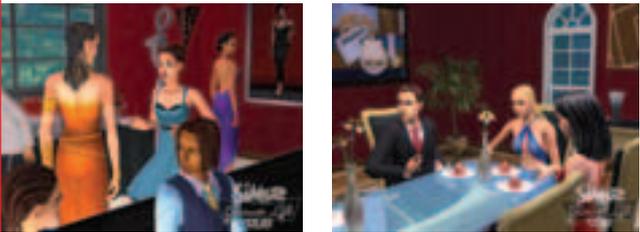
© ООО «Акелла» Все авторские и интеллектуальные права на территории России, СНГ и стран Балтии. Полноценные интерактивные приключения. Игры с доставкой: www.akella.com
 - Отдел продаж: Москва, (495) 263-40-74, info@akella.com
 - Служба поддержки: (495) 263-40-40, akella@akella.com
 - Российский филиал: (383) 220-78-42, akella@akella.com
 - Новосибирск: (383) 227-74-44, akella@akella.com
 - Екатеринбург: (343) 287-34-42, akella@akella.com
 - Тел. издательства: (495) 263-40-72, E-mail: support@akella.com
 Представитель на Украине: "ВулканПресс" - www.vulkanpress.com.ua
 Филиал ООО "ТриТри Плейс" в Санкт-Петербурге (для приобретения игр) по адресу: компания "Акелла", Санкт-Петербург, ул. Марковского 1, квартира д.27, телефон: 912 253 40 40.
 Ю-ИДПС
 СОЮЗ М.бигро АКЕЛЛА

PS2



- 1 Tekken 5
- 2 God of War
- 3 Killzone
- 4 Grand Theft Auto: Liberty City Stories
- 5 The Godfather
- 6 Spartan: Total Warrior
- 7 Need for Speed: Most Wanted
- 8 Ледниковый период 2: Глобальное потепление
- 9 Final Fantasy X
- 10 Gran Turismo 4

PC (Box)



- 1 The Sims 2: Каталог - Гламурная жизнь
- 2 EverQuest 2
- 3 Titan Quest
- 4 The Sims 2 (русская версия)
- 5 World of Warcraft
- 6 SpellForce 2: Shadow Wars
- 7 Battlefield 2 Deluxe Edition
- 8 The Sims 2: Бизнес
- 9 The Sims 2: Каталог - Для дома и семьи
- 10 The Sims 2: Ночная жизнь

PC (Jewel)



- 1 Titan Quest
- 2 В тылу врага 2 (DVD)
- 3 El Matador
- 4 Alien Shooter 2
- 5 В тылу врага 2 (CD)
- 6 The Elder Scrolls IV: Oblivion
- 7 Call of Cthulhu: Dark Corner of the Earth
- 8 Тачки
- 9 Rise of Nations: Rise of Legends
- 10 Age of Empires 3

PSP

- 1 Grand Theft Auto: Liberty City Stories
- 2 Def Jam Fight for NY: The Takeover
- 3 Полиция Майами. Отдел нравов
- 4 Burnout Legends
- 5 Pursuit Force
- 6 Gangs of London
- 7 Medieval: Resurrection
- 8 Need for Speed Underground Rivals
- 9 Loco Roco (русская версия)
- 10 Need for Speed: Most Wanted 5-1-0

КОММЕНТАРИИ

Хит-парады предоставлены российской сетью магазинов «Союз».

Pro Диск | Видео часть

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

ТУТ НА ДНЯХ НАШ НОВЫЙ СОТРУДНИК, ЗАНИМАЮЩИЙСЯ АДАПТАЦИЕЙ АРХИВА ДИСКОВ СТРАНЫ ИГР ДЛЯ ОБНОВЛЕННОГО САЙТА GAMELAND.RU, ДОВЕРИТЕЛЬНО СООБЩИЛ: «КЛАСНЫЕ У НАС ДИСКИ! СТОЛЬКО ВСЕГО ИНТЕРЕСНОГО. ПРЯМ, НЕ ХОЧУ АРХИВ ВОЗВРАЩАТЬ». К СОЖАЛЕНИЮ, АРХИВ ВЕРНУТЬ ПРИДЕТСЯ, НО Я УВЕРЕН, ЧТО НАШ НОВЫЙ ДИСК ЕМУ ТОЖЕ ПОНРАВИТСЯ. СУДИТЕ САМИ, СЕГОДНЯ У НАС НА ДИСКЕ: ПРЕВЬЮ DEVIL MAY CRY 4 – ИГРА, ИЗ-ЗА КОТОРОЙ НАТАЛЬЯ ОДИНЦОВА НЕЩАДНО ЭКОНОМИТ НА ЗАВТРАКАХ, СБЕРЕГАЯ ДЕНЬГИ ДЛЯ PS3; ОБЗОР НОВОЙ ГЛАВЫ ПРИКЛЮЧЕНИЙ ЛЕГЕНДАРНОГО ВОДОПРОВОДЧИКА NEW SUPER MARIO BROS. НА DS; ТРЕЙЛЕР GENJI: DAYS OF THE BLADE (ВЫ СМОЖЕТЕ ЛИЧНО ОЦЕНИТЬ НОВУЮ ГЕРОИНЮ С ЗАМАШКАМИ ЗЕНЫ, КОРОЛЕВЫ ВОИНОВ); ПРЕВЬЮ PROJECT SYLPHOED – ПОТРЯСАЮЩЕ КРАСИВОГО КОСМИЧЕСКОГО ШУТЕРА ДЛЯ XBOX 360; РАСШИРЕННЫЙ ВЫПУСК ВИДЕОФАКТОВ И ПРОЧАЯ И ПРОЧАЯ. ХОРОШИЙ АРХИВ ПОЛУЧИТСЯ... //Д.НИКИШИН



НА ВИДЕОЧАСТИ **ЦЕЛЫХ** **РОВНО** **РОВНО**

 **20** ВИДЕОФАКТОВ

5 ВИДЕОПРЕВЬЮ

6 ВИДЕООБЗОРОВ

ОБРАТИТЕ ВНИМАНИЕ!

 **ВИДЕОПРЕВЬЮ**
PROJECT SYLPHOED

ИГРОФИЛЬМ

METAL GEAR SOLID 3: SNAKE EATER

И ядерного взрыва не хватило, чтобы отправить Нейкида Снейка к праотцам. Даже не гали как следует отлежаться в госпитале, весть его неудача повлекла за собой целую вереницу весьма неприятных политических интриг. Снейк возвращается в Россию, но в густых лесах нашей роины самый опасный враг уже отнюдь не отряд «Кобры» и даже не грозный Шагоход...



Полный список

SPECIAL

- ☑ Metal Gear Solid 3: Snake Eater (игрофильм)
- ☑ Интервью с разработчиками Forza Motorsport 2 **Xbox 360**

ВИДЕООБЗОРЫ:

- ☑ Дневной дозор **PC**
- ☑ Broken Sword: The Angel of Death **PC**
- ☑ Joint Task Force **PC**
- ☑ Полиция Майами. Отдел нравов **PS2**
- ☑ New Super Mario Bros. **DS**
- ☑ Forbidden Siren 2 **PS2**

ВИДЕОПРЕВЬЮ:

- ☑ Войны древности: Спарта **PC**
- ☑ Project Sylphoed **Xbox 360**
- ☑ Metroid Prime 3: Corruption **Wii**
- ☑ Tenchu Senran **Xbox 360**
- ☑ Devil May Cry 4 **PS3**

ТРЕЙЛЕРЫ:

- ☑ FIFA 07 **PC**
- ☑ God Hand **PS2**
- ☑ Genji: Days of the Blade **PS3**
- ☑ Halo Wars **Xbox360**

БАНЗАЙ:

- ☑ Trinity Blood (опенинг)
- ☑ Utada Hikaru – Wait & See (клип)
- ☑ Ghost in the Shell: Innocence (российский трейлер)
- ☑ Futakoi Alternative – Life's Futakoi (клип)

ВИДЕОФАКТЫ:

- ☑ LEGEND: Hand of God **PC**
- ☑ Super Mario Galaxy **Wii**
- ☑ Legend of Zelda: Twilight Princess **Wii**
- ☑ Super Monkey Ball: Banana Blitz **Wii**
- ☑ Excite Trucks **Wii**
- ☑ Fuzion Frenzy 2 **Xbox360**
- ☑ Monster Kingdom **PS3**
- ☑ Formula One 06 **PS3**
- ☑ Lair **PS3**
- ☑ Gran Turismo HD **PS3**
- ☑ Sonic the Hedgehog **PS3 Xbox360**
- ☑ Ninja Gaiden: Sigma **PS3 Xbox360**
- ☑ Shirokishi Monogatari (White Knight Story) **PS3**
- ☑ Heavenly Sword **PS3**
- ☑ Kingdom Under Fire: Circle of Doom **Xbox360**
- ☑ Eragon **Xbox360**
- ☑ Virtua Tennis 3 **ARC**
- ☑ Naruto:
- ☑ Gekitou Ninja Taisen EX **Wii**
- ☑ Vampire's Rain **Xbox360**
- ☑ Paperman **PC**

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 видеонюостей о наиболее громких проектах.
- ☑ Видеопрвью – 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 консолем.

ВИДЕОСПЕЦ!

FORZA MOTORSPORT 2

интервью с разработчиками

Руководитель проекта Дэн Гринуолт и главный художник Джон Уэнгл рассказывают о ключевых особенностях игры. Вы узнаете, какие концепции Forza 2 легли в основу трейлера, показанного на E3.

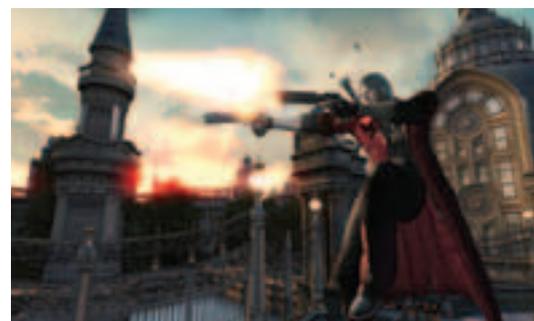


НЕ ПРОПУСТИТЕ!

DEVIL MAY CRY 4 PS3

Первая часть приключений сына Спарры стала откровением. На второй разработчики отгуляли. Третья – вернула серии былую популярность. И стала последней – для PlayStation 2. Но у нас появилась возможность заглянуть в будущее. И это будущее весьма заманчиво. Данте ничуть не утратил харизмы, но на сцене появился новый герой. Ролики красивые, а геймплей, по свидетельствам вернувшейся из Токио Натальи Оudinцовой, все так же динамичен. Видеопрвью – для вас!

НА КАЖДОМ ДИСКЕ СРЕДИ РАЗНЫХ ВИДЕОМАТЕРИАЛОВ ОБЯЗАТЕЛЬНО НАЙДЕТСЯ ТАКОЙ, КОТОРЫЙ МЫ НЕ СТЕСНЯЕМСЯ НАЗВАТЬ САМЫМ-САМЫМ ЛУЧШИМ. НА СЕЙ РАЗ ЭТО...



ЛУЧШИЕ ВИДЕОРОЛИКИ

FIFA 07 PC

трейлер/геймплей

Целых два трейлера новейшего футбольного симулятора от EA Sports. Основной фишкой FIFA 07 стал уникальный онлайнный режим, которому и посвящен один из роликов.



GENJI: DAYS OF THE BLADE PS3

геймплей/трейлер

Красивейший трейлер смонтирован из фрагментов заставок и геймплея. Ну а поскольку разговоров в нем хватает, мы не поленились сделать второй звуковой дорожкой русский голосовой перевод!



HALO WARS XBOX 360

трейлер

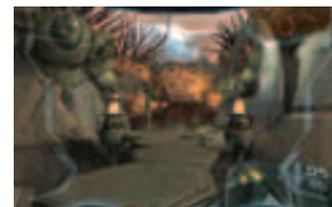
Мы не успеваем по крупницам собирать информацию о Halo 3, а для Xbox 360 уже анонсирована стратегия в реальном времени! Дело было заголо до событий первой Halo...



ВИДЕОПРЕВЬЮ

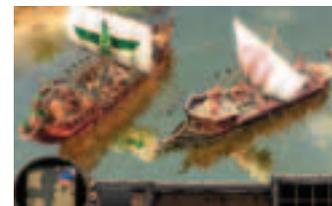
METROID PRIME 3: CORRUPTION Wii

Самус Аран снова с нами! Трепещите, Метроиды, с контроллером Wii мы уж точно не промахнемся!



ВОЙНЫ ДРЕВНОСТИ: СПАРТА PC

Благодаря «Руссобит-М» у нас появилась уникальная возможность оценить грядущую игру. Впечатлениями делимся в нашем видеопрвью.

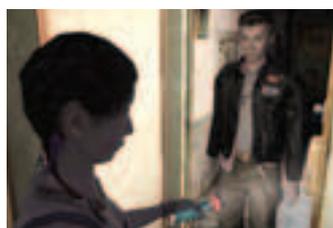


ВИДЕООБЗОРЫ

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.

FORBIDDEN SIREN 2 PS2

Страшные-престрашные события на странном-престранном японском острове. Часть вторая.



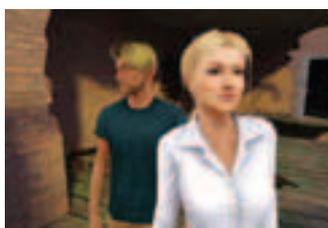
ДНЕВНОЙ ДОЗОР PC

И были силы света. И были силы тьмы. И следила за соблюдением Договора наша редакция.



BROKEN SWORD: THE ANGEL OF DEATH PC

Настоящий путеводитель по миру салям. С Джорджем Стоббаргом в качестве гида.



ВИДЕОФАКТЫ

В ЭТОМ РАЗДЕЛЕ ВЫ УЗНАЕТЕ САМЫЕ СВЕЖИЕ НОВОСТИ ИГРОИНДУСТРИИ ВСЕГО МИРА. КОРОТКИЕ КОММЕНТАРИИ И ЯРКОЕ ВИДЕО ПОЗВОЛЯТ ОСТАВАТЬСЯ В КУРСЕ ВСЕХ ЗНАЧИМЫХ АНОНСОВ.

GRAN TURISMO HD PS3



SUPER MARIO GALAXY Wii



VIRTUA TENNIS 3 ARC



- LEGEND: Hand of God PC • Super Mario Galaxy Wii • Legend of Zelda: Twilight Princess Wii • Super Monkey Ball: Banana Blitz Wii • Excite Trucks Wii
- Fuzion Frenzy 2 Xbox360 • Monster Kingdom PS3 • Formula One 06 PS3 • Lair PS3 • Gran Turismo HD PS3 • Sonic the Hedgehog PS3 Xbox360
- Ninja Gaiden: Sigma PS3 • Shirokishi Monogatari PS3 (White Knight Story) • Heavenly Sword PS3 • Kingdom Under Fire: Circle of Doom Xbox360
- Eragon Xbox360 • Virtua Tennis 3 Arc • Naruto: Gekitou Ninja Taisen EX Wii • Vampire's Rain Xbox360 • Paperman PC

БАНЗАЙ

UTADA HIKARU – WAIT & SEE клип

Мы так любим Утаду Хикару, что в свежем клипе Wait & See сразу три одинаковые, но от того не менее очаровательные японские поп-звезды.



GHOST IN THE SHELL: INNOCENCE

РОССИЙСКИЙ ТРЕЙЛЕР

А киборгов мы любим все равно больше, поэтому тут их аж восемь миллионов.



Pro Диск | PC-Часть

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

KILL MAIM! BURN! KILL! ВСЕЛЕННАЯ WARHAMMER 40,000 МЕДЛЕННО, НО ВЕРНО ПОРАБОЩАЕТ НАШ РАЗУМ. ВОН, ДАЖЕ SRASEMAN ПРИОБИЦИЛСЯ К ОРИГИНАЛУ! ТАК ЧТО СРОЧНО ВЫКЛАДЫВАЕМ ДЕМО-ВЕРСИЮ ОЧЕРЕДНОГО ДОПОЛНЕНИЯ – DAWN OF WAR. ОДНА ТРЕНИРОВОЧНАЯ И ДВЕ БОЕВЫЕ МИССИИ – БОЛЕЕ ЧЕМ ДОСТАТОЧНО, ЧТОБЫ ПОДСТЕГНУТЬ ИНТЕРЕС ВЕТЕРАНОВ И ПРИВЛЕЧЬ НОВИЧКОЙ. А ДЛЯ ТЕХ МАНЬЯКОВ, КОМУ КОСМИЧЕСКАЯ РЕЗНЯ НЕ ПО ДУШЕ, В РАЗДЕЛЕ WIDESCREEN МЫ ВЫЛОЖИЛИ ОТРЫВКИ ИЗ РЕЗНИ ТЕХАССКОЙ. ТА САМАЯ, КОТОРАЯ ТРЕТЬЯ ПО СЧЕТУ, НО ИМЕНУЕМАЯ «НАЧАЛОМ». НЕ НАДОЕЛО ПУГАТЬСЯ? НАСТОЯТЕЛЬНО РЕКОМЕНДУЕМ МОДИФИКАЦИЮ DARK CORNERS ДЛЯ UNREAL TOURNAMENT 2004. ИЛИ ВСЕ-ТАКИ НАДОЕЛО? ТОГДА ИЩИТЕ В РАЗДЕЛЕ «ШАРОВАРОК» НАСТОЯЩИЙ СИМУЛЯТОР РЫБАКА. СПЕЦИАЛЬНО ДЛЯ ТЕХ, КТО НИКАК НЕ ВЫБЕРЕТСЯ НА НАСТОЯЩУЮ РЫБАЛКУ.

//А.УСТИНОВ



НА PC-Части **ВСЕГО** **ОКОЛО** **РОЛИКИ К**

1 ДЕМО-ВЕРСИЯ

30 МИН. ВИДЕОСПЕЦА

5 ФИЛЬМАМ

ОБРАТИТЕ ВНИМАНИЕ!

МОДИФИКАЦИЯ

DARK CORNERS (UNREAL TOURNAMENT 2004)

ДЕМО-ВЕРСИЯ

WARHAMMER: 40,000: DAWN OF WAR: DARK CRUSADE

Демо-версия стратегии в реальном времени Warhammer: 40,000: Dawn of War: Dark Crusade стартует с красочного сюжетного ролика. Это уже второе официальное дополнение. Доступно две миссии и обучающий режим без соперников. Тем, кто впервые знакомится с Warhammer, настоятельно советуем начать именно с обучения. В миссиях необходимо быстро развиваться, так как враг приучен нападать буквально через две минуты после старта. Пока можно построить всего 7 зданий, и то – лишь если правильно распределить ресурсы.



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. Видеочасть с ее помощью посмотреть невозможно, нужно воспользоваться любым программным DVD-проигрывателем.

2. РАЗДЕЛЫ

- ▶ Демо-версии – попробуйте 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'a, 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 видеочасть 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, подробно рассказано в «Инструкции» к видеочасти.

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 прижать сверху книжкой. Если DVD по-прежнему не читается, шлите на chirikov@gateland.ru письмо, в котором подробно опишите проблему, конфигурацию компьютера и операционную систему.

Полный список

ДЕМО-ВЕРСИЯ:

- ▶ Warhammer: 40,000: Dawn of War: Dark Crusade

ДОПОЛНЕНИЯ ДЛЯ:

- ▶ Battlefield 2
- ▶ Call of Duty 2
- ▶ Counter-Strike: Source
- ▶ Crashday
- ▶ Day of Defeat: Source
- ▶ Far Cry
- ▶ GTA: San Andreas
- ▶ F.E.A.R.
- ▶ Half-Life 2
- ▶ Quake 4
- ▶ Racer
- ▶ rFactor
- ▶ The Lord of the Rings: The Battle for Middle-earth II
- ▶ The Sims 2
- ▶ The Sims 2: Nightlife
- ▶ The Sims 2: University
- ▶ Unreal Tournament 2004
- ▶ Warhammer 40,000: Dawn of War
- ▶ Warhammer 40,000: Dawn of War: Winter Assault
- ▶ Warcraft III: The Frozen Throne

SHAREWARE:

- ▶ Тайны Атлантиды
- ▶ Boom Voyage
- ▶ Храбрый поросенок
- ▶ Маджонг Матч
- ▶ Небол
- ▶ NineK 1.0
- ▶ Рыбалка 2
- ▶ Силуэт v1.0
- ▶ Волшебные пузыри
- ▶ Tanktiks
- ▶ Trash Killer 2

СОФТ:

- ▶ Anty GhostBusters Pro 5.15
- ▶ Outpost Firewall Pro 4.0 RC4
- ▶ Panda Antivirus 2007 2.00.01
- ▶ Panda Antivirus + Firewall 2007 6.00.00
- ▶ Daemon Tools 4.0.6
- ▶ Nero Mega Plugin Pack 1.0
- ▶ Nero WMA Plugin 2.0.9.37
- ▶ ACDSee 9.0.55
- ▶ Vextractor 3.40
- ▶ Avant Browser 11.0 Build 7
- ▶ Eudora 7.1.0.7 Beta
- ▶ Netscape 8.1.2
- ▶ TrafficCompressor 0.5.338 beta
- ▶ Oxygen FM Manager 2.0
- ▶ Advanced Phone Recorder 1.8.0
- ▶ Blaze Media Pro 7.0
- ▶ Create Ringtone 4.6
- ▶ QuickTime 7.1.3
- ▶ Accent Excel Password Recovery 2.50 Beta
- ▶ Reg Organizer 4.0 Beta 7

ПАТЧИ:

- ▶ Age of Empires III (v1.2 US,UK)
- ▶ Strike Fighters: Project 1 (c v05.15.06 до v08.30.06 Gold)
- ▶ Strike Fighters: Project 1 (c v05.15.06 до v08.30.06)
- ▶ The Lord of the Rings: The Battle for Middle-earth II (v1.05 US,UK)
- ▶ Titan Quest (v1.20)
- ▶ Wings Over Europe: Cold War Gone Hot (c v05.15.06 до v08.30.06)

СОФТ-СТАНДАРТ:

- ▶ Adobe Acrobat Reader 7.0.8
- ▶ DivX Player 6.3.1
- ▶ Fraps 2.7.4
- ▶ HyperSnap-DX 6.11.01
- ▶ Media Player Classic 6.4.9.0
- ▶ Miranda IM 0.6 Alpha 11
- ▶ Mozilla Firefox 1.5.0.7
- ▶ QIP Build 7980

- ▶ Virtual CD 8.0.0.4
- ▶ Win2000 FAQ 6.0.0
- ▶ WinXP FAQ 3.0.5
- ▶ WinRAR 3.61
- ▶ X Codec Pack 2.1.0 build 402

ДРАЙВЕРА:

- ▶ ATI Catalyst 6.9 (32-bit)
- ▶ Forceware 92.91 (x32)
- ▶ Forceware 92.91 (x64)
- ▶ Intel Chipset Installation Utility 8.1.0.1007
- ▶ SoundBlaster X-Fi Driver 2.09.0001

WIDESCREEN:

- ▶ 300
- ▶ Eragon (Эрагон)
- ▶ Saw III (Пила 3)
- ▶ Shoot 'Em Up
- ▶ The Texas Chainsaw Massacre: The Beginning (Техасская резня бензопилой: Начало)

ВИДЕОРОЛИКИ:

- ▶ Coded Arms: Assault [PS3](#)
- ▶ Mega Man Star Force [DS](#)
- ▶ Metal Gear Solid: Portable Ops [PS2](#)
- ▶ Mobile Suit Gundam: Crossfire [PS2](#)
- ▶ Power Stone Collection [PS2](#)
- ▶ Ridge Racer 7 [PS2](#)
- ▶ Lost Planet [Xbox 360](#)
- ▶ Black Jack: Hi no Tori Hen [DS](#)
- ▶ Bladestorm: Hundred Years War [PS3](#)
- ▶ Star Trek: Tactical Assault [DS](#)

ГАЛЕРЕЯ:

- ▶ Обои для рабочего стола, арт и скриншоты к играм в номере
- ▶ Обои для рабочего стола от рубрики «Банзай!»

Редакция оставляет за собой право без предупреждения изменить содержание диска

PSP ZONE ДЖЕНТЛЬМЕНСКИЙ НАБОР ВЛАДЕЛЬЦА



Прошивка: 2.81
 Демо-версия: Tama-Run (Mercury Meltdown)
 Flash-игра: Visiting Day
 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!

ГАЛЕРЕЯ

НА ДИСКЕ РАСПОЛОЖИЛИСЬ НЕ ТОЛЬКО ВИДЕОМАТЕРИАЛЫ И ИГРЫ. КАЖДЫЙ НОМЕР МЫ НАПОЛНЯЕМ РАЗДЕЛ «ГАЛЕРЕЯ» ОБОЯМИ, СКРИНШОТАМИ И ПРОСТО КАРТИНКАМИ К СТАТЬЯМ В НОМЕРЕ.



ОБОИ ДЛЯ РАБОЧЕГО СТОЛА



СКРИНШОТЫ



РУБРИКА «БАНЗАЙ!»



ИЛЛУСТРАЦИИ

WIDESCREEN

ТЕХАССКАЯ РЕЗНЯ БЕНЗОПИЛОЙ: НАЧАЛО

Целых четыре отрывка приквела к римейку ужасов 70-х годов. Вы уже догадались, кто сильнее – бензопила или погростки?



ЭРАГОН

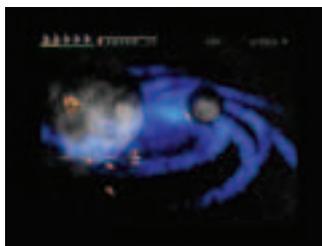
Фильм снят по мотивам фэнтези Кристофера Паолини. Красочные средневековые сражения, ураконы, монстры, принцессы и отважные рыцари жгут своего зрителя!



FREWARE/SHAREWARE

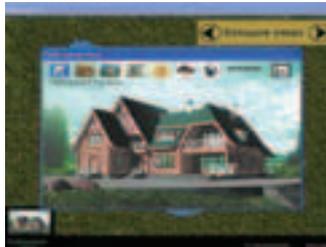
TRASH KILLER 2

В распоряжении игроков небольшой звездолет, который должен уничтожить угрожающие планете астероиды. При попадании каждый из них раскалывается на несколько частей поменьше, и с каждым уровнем их становится все больше.



РЫБАЛКА 2

Любопытный «симулятор рыболова». Вначале необходимо приобрести уочки, наживку, поплавки. Потом – выбрать одно из предложенных мест ловли и приступить непосредственно к рыбалке. После рыбу можно проглотить, а вырученные деньги потратить на новые поплавки за уочки или пропить в баре.



БОНУСЫ

АРХИВ «СИ»

PDF-версии трех номеров нашего журнала годовалой, трех- и пятилетней давности.



VIM – EXTENDED LOO BREAK

Представляем новый альбом ship-музыки в уже ставшей традиционной рубрике.



FIGHTING VIDEO

Записи сражений в Virtua Fighter 5 – прямоком из японских аркад.



СОФТ

БЕСПЛАТНЫЕ (ИЛИ УСЛОВНО БЕСПЛАТНЫЕ) ПРОГРАММЫ ДЛЯ ВСЕХ ПОЛЬЗОВАТЕЛЕЙ ПЕРСОНАЛЬНЫХ КОМПЬЮТЕРОВ

DAEMON TOOLS 4.0.6

Удобная программа-эмулятор CD/DVD. Создает и читает образы дисков, поддерживает большинство форматов. Может работать одновременно с четырьмя виртуальными копиями.

TRAFFICCOMPRESSOR 0.5.338 BETA

Помогает уменьшить расход трафика посредством сжатия данных (например, сообщений ICQ и многого другого). Заодно программа может повысить скорость загрузки веб-страниц.

ПАТЧИ

СВЕЖИЕ «ЗАПЛАТКИ» ДЛЯ РС-ИГР

THE LORD OF THE RINGS, THE BATTLE FOR MIDDLE-EARTH II (V1.05 US/UK)

Существенные изменения в игровом балансе. Отредактированы некоторые карты. Исправлены ошибки и улучшен интерфейс.

AGE OF EMPIRES III (V1.2 US, UK)

Изменения коснулись в основном многопользовательской игры. После поединка отныне начисляются очки опыта. Создан «черный список» для нежелательных игроков.

Самый полный и самый точный список всех представленных на диске материалов вы всегда можете найти на сайте www.gameland.ru в разделе «Журналь».



ВИДЕОСПЕЦ



ПРЕЗЕНТАЦИЯ MICROSOFT НА E3'2006

Около 30 минут видео с русским голосовым переводом. Вы узнаете, какие игры доберутся до Xbox 360 до конца этого года, что же такого особенного в сетевой службе Microsoft Marketplace и каких игр ждать от новой операционки Windows Vista.



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.

CALL OF DUTY 2

Первым делом мы предлагаем любителям Call of Duty 2 ознакомиться с финальной версией работы mp_African vs. Deserttrats. Африканскую тему продолжает mp_Castled Insurgents. Тем, кому ближе европейские пейзажи, мы предлагаем взглянуть на mp_Atlantic Wall Final, mp_RNR Neuville Beta 2 и mp_Resistance Paris Final. Особенно интересна последняя, ее автор умудрился воссоздать целый квартал французской столицы. Ну а любителям побегать небольшой компанией рекомендуем mp_Delta Force Docks v2.



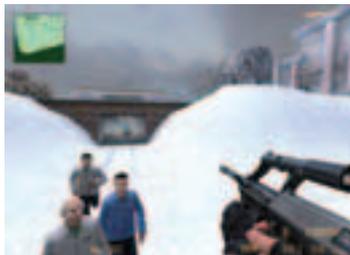
GTA: SAN ANDREAS

В нынешней подборке нашлось место и пикапу Ford F-150 из восьмидесятых, и сверхбыстрому Mercedes SLR McLaren V2, и даже концепт-кару Xeno Da Monster Truck. Но все это меркнет перед набором отечественных автомобилей, которые создаются для мода Criminal Russia. Мога пока в разработке, зато машины уже доступны, и выглядят они великолепно! Милицейские Волги ГАЗ-24, Козлики ГАЗ-69, даже такие раритеты, как фургон Москвич-434 и маршрутка на базе микроавтобуса РАФ 2203. Лепота!



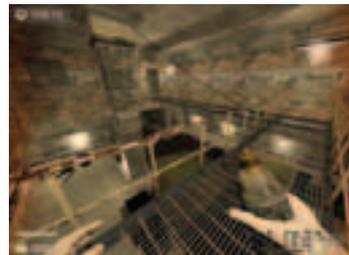
COUNTER-STRIKE: SOURCE

Открывает подборку cs_Aros, предназначенная для тех, кто любит темноту. Не менее интересна cs_Grautmill: эта карта, ко всему прочему, еще и потрясающе проработана. Тем, кто не любит долго бегать в поисках противника, советуем карту cs_Launch v1. Напоследок мы предлагаем cs_Wolfenstein, перекочевавшую прямиком из Return to Castle Wolfenstein: те же декорации, но на этот раз придется не выжигать немцев, а спасать туристов.



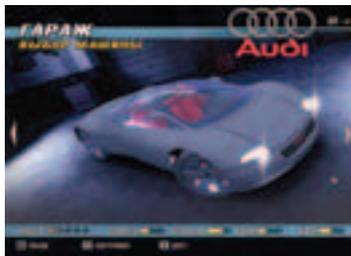
HALF-LIFE 2

Данная модификация уже встречалась у нас на диске, но было это давно, Hidden: Source заметно изменилась с тех пор. Переделаны все модели, по качеству графики мод теперь мало кому уступит! А вот концепция все та же: группа спецназовцев противостоит жертва эксперимента, ныне – невидимка. Из оружия у противника лишь нож да самодельная граната, но он и без них является настоящим живым оружием. Очень часто охота за невидимкой преворачивается с ног на голову: охотник сам становится жертвой.



CRASHDAY

Окончание летних каникул благотворно сказалось на активности поклонников Crashday, и на сей раз нам есть что предложить. Во-первых, три гоночных машины, каждая из которых будет интересна ценителям высоких скоростей. Особенно рекомендуем взглянуть на Audi – легендарную Audi Quattro и не вошедший в серию суперкар Audi Avus. Первая прекрасно поуходит для извилистых загорочных трасс, вторая славится разгонной динамикой. Вдобавок к болидам получите и три новых трассы!



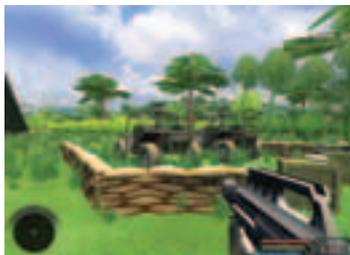
rFACTOR

Пока поклонники Формулы-2 играют в CPDT 2005, почитатели кольцевых гонок развлекаются новой порцией монокубковых мога. Porsche Fabcar b0.01 воспроизводит гонки на именитых болидах – они быстрые, но требуют внимания к управлению. Даже на высоких передачах есть опасность перегазовать и отправиться в глубокий занос с полетом в стену. Другой чемпионат, Skoda Octavia Cup 1.0, проходит на меньших скоростях, но борьба за кубок здесь ничуть не менее упорная. На слог – трасса Gateway International Raceway 1.0b.



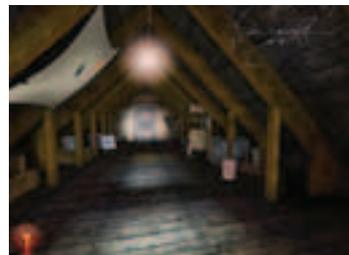
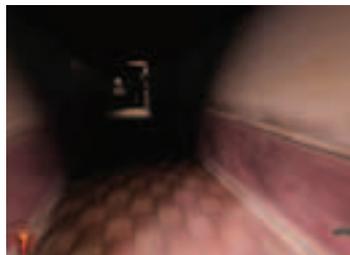
FAR CRY

Последние полгода режий диск обходится без одиночных миссий для Far Cry, но на этот раз мы предлагаем целую мини-кампанию! По задумке создателя Tweaker Coast, главному герою предстоит десантироваться с корабля ЦРУ прямиком на остров, буквально кишаший мутантами. В отличие от большинства других работ, мутанты в Tweaker Coast появляются практически с самого начала, мало того, у них идет настоящая война с местными наемниками! В нагрузку выкладываем и четыре «многопользовательские» карты. Приятной вам игры!



UNREAL TOURNAMENT 2004

«Ужастики» для UT уже выхолили, и не раз. Внемите: отныне все они больше не копируются! Мога Dark Corners (по мотивам одноименного фильма) эксплуатирует один из известных человеческих страхов – страх темноты. В Dark Corners темнота убивает: достаточно уйти со света, и нет спасенья от неведомого убийцы. Единственный шанс выжить – любой ценой оставаться на свету. Когда не хватает светильников, пригодятся световые шашки, фонарик или система зеркал. Dark Corners гениальна: здесь нет ни одного монстра, но ужас можно буквально ложкой черпать.



/// ОТКРЫТЫЙ ЧЕМПИОНАТ ПО JAVA-ИГРАМ \\



Покажи JAVA-МАСТЕРСТВО!

С 16 октября по 30 ноября прими участие в настоящей Java-битве!

Победителей чемпионата ждут ноутбуки, смартфоны, игровые консоли!
Для участия в чемпионате отправь SMS на номер **1110***, скачай по WAP-ссылки бесплатные** Java-игры и отправляй*** свои результаты!
Настоящая Java-битва началась!

Итоги чемпионата будут подведены 15 декабря 2006 г.

Подробности и условия акции – в офисах продаж и обслуживания, а так же на сайте www.megafonpro.ru/gamer

*Отправка SMS-сообщения на номер 1110 бесплатна.
**Стоимость WAP-трафика оплачивается согласно твоему тарифному плану.
***Стоимость отправки результата в турнирную таблицу – 30 руб. с учётом НДС.

www.megafonmoscow.ru
507-7777

ЗАО «Соник Дюп». Лицензия Минсвязи РФ № 35002.
На правах рекламы.

МЕГАФОН 

ИНСТРУКЦИЯ ПО ПРИМЕНЕНИЮ

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. Запустить 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.



ИГРА НОМЕРА

К рецензии на лучшую игру номера всегда прилагается страница с кросс-обзором. На ней четыре сотрудника нашего журнала делятся с читателями своим собственным мнением о проекте и выставляют ему оценки. Они заведомо субъективны и поэтому могут сильно отличаться от официальной позиции журнала.

СИСТЕМА ОЦЕНОК

Оценка	Расшифровка	Примеры игр
до 3.5 вкл.	Ужасно	Underworld
4.0-4.5	Плохо	Shadow the Hedgehog Crime Life Charlie and the Chocolate Factory
5.0-5.5	Посредственно	Shining Tears Without Warning 25 to Life
6.0-6.5	Удовлетворительно	Advent Rising Tom Clancy's Rainbow Six: Lockdown Cold War
7.0-7.5	Хорошо	Area 51 BloodRayne 2 The Suffering: Ties that Bind
8.0-8.5	Отлично	Need for Speed: Most Wanted Dead or Alive 4 Tomb Raider: Legend
9.0-9.5	Гениально	Gran Turismo 4 Resident Evil 4 Half-Life 2
10	Идеально	Final Fantasy VII Half-Life Ил-2: Штурмовик

«СИ» – журнал о лучших компьютерных и видеоиграх. О проектах с оценкой ниже 5.5 баллов мы пишем только в исключительных случаях.

СИСТЕМА ЖАНРОВ

С №18 (219) мы ввели новую систему жанров или категорий игр. Всего мы выделили одиннадцать основных. Это *action*, *fighting*, *shooter*, *action-adventure*, *adventure*, *racing*, *special*, *role-playing*, *simulation*, *sports* и *strategy*. В каждом существует огромное количество более узких поджанров и подкатегорий. Их мы указываем *через точку*. Например, *action.platform* или *racing.kart*. Если есть возможность еще точнее определить тип игры, добавляются новые термины, и также *через точку*. Например, *shooter.first-person.sci-fi*

и *action.platform.2D* – это научно-фантастический шутер от первого лица и двухмерный платформер соответственно. Как видите, ничего страшного. Человек, знакомый с нашей старой системой жанров, в два счета разберется и с новой.

В некоторых случаях используемые нами жанры отличаются от общепринятых. Например, тактические RPG (Final Fantasy Tactics, Disgaea: Hour of Darkness) в Японии принято называть Simulation RPG, на Западе встречается термин Strategy RPG,

а мы до недавних пор писали RPG/strategy. Сейчас это *role-playing.tactical*. Для Shenmue, GTA, Yakuza, Mercenaries и иных игр со «свободным» геймплеем мы ввели жанр *action-adventure.freeplay*. Наконец, для «несерьезных» файтингов, где на арене может быть одновременно от четырех и более бойцов (Power Stone, Barbarian, Heave Metal Geomatrix), мы ввели жанр *fighting.4x*.

Игры с по-настоящему смешанными жанрами в данной системе встречаются крайне редко.

Как правило, это проекты, где половину игры надо делать одно, а другую – совершенно иное. Например, игра Wrath Unleashed представляет собой пошаговую стратегию «по клеточкам». Но когда один юнит атакует другой, происходит сражение по правилам файтинга. И стратегия, и файтинг являются неотъемлемой частью игры. Нельзя оставить только что-то одно. Напротив, если в игре есть «элементы RPG», либо необязательные спортивные мини-игры, это не повод указывать второй жанр.

ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ

Три игровые конфигурации для сборки нового компьютера. Почти каждую неделю снижаются цены на комплектующие и появляются интересные новинки. Спецификация самого доступного ПК изменяется до неузнаваемости,

а конфигурация мощной системы может оставаться одинаковой несколько месяцев подряд. Чтобы узнать системные требования игры, посмотрите на цвет надписи в выходных данных статьи – **PC**, **PS**, **PC**.

МОЩНЫЙ ИГРОВОЙ ПК

В характеристиках самого мощного игрового компьютера небольшие изменения. В продаже появилась новая память от Corsair с таймингами 4-4-4-12. Это даст некоторый прирост производительности и позволит разогнать центральный процессор компьютера.

Процессор: ATHLON 64 FX-62 (2,8 ГГц, ядро Windsor, AM2)	\$989
Материнская плата: ASUS M2N32 WS Pro (nForce590 SLI)	\$312
Оперативная память: Corsair 2Gb KIT DDR-II PC-6400 (4-4-4-12, TWIN2X2048-6400C4)	\$303
Видеосистема: Quad SLI из двух ASUS EN7950GX2/2PHT (PCI-E, 7950 GX2, 1Gb)	\$1342
Дисковая подсистема: RAID 0 из двух Western Digital 7200.10 SATA-II 250Gb 16Mb (WD2500KS)	\$172
БП: Thermaltake PurePower 680W (W0049RE) 24+8 pin	\$124
Охлаждение: Thermaltake Stylish HomeTheater (CL-W0040)	\$343
CD-привод: DVD±R/RW Plextor PX-716SA SATA	\$118
Звук: Creative X-Fi Fatal1ty	\$216

Итого:

\$3919

СРЕДНИЙ ИГРОВОЙ ПК

12 месяцев непрерывного драйва. В центре системы – новейший процессор Core 2 Duo. Покупать E6600 не имеет смысла (дорого, небольшой отрыв производительности) – куда логичнее разогнать этот процессор. Специально для этого мы выбрали высокочастотную память с низкими задержками. Поднять же количество fps и качество картинки поможет ускоритель на GeForce 7800 GT.

Процессор: Intel Core 2 Duo E6400 (2.13 ГГц, 2Mb, LGA775)	\$250
Материнская плата: EliteGroup PF22 Extreme (i955X)	\$115
Оперативная память: 2 x HYUNDAI/HYNIX DDR-II DIMM 512 Mb PC-4200	\$148
Видеосистема: Sapphire ATI RADEON X1800 GT02 (PCI-E, X1800 GT02, 512Mb)	\$293
Дисковая подсистема: RAID 0 из двух Seagate Barracuda 7200.9 SATA 120Gb 8Mb (3120814A)	\$140
БП: Thermaltake Silent Power TR2 430W (W0069RE) 24+6+4pin	\$45
Охлаждение: ZALMAN CNPS9500AT	\$57
CD-привод: DVD RAM&DVD±R/RW&CDRW NEC ND-4571A IDE	\$45
Звук: Creative Audigy4	\$53

Итого:

\$1146

СЛАБЫЙ ИГРОВОЙ ПК

Самый дорогой пункт – видеокарта. Игровой компьютер должен иметь быструю графическую подсистему. Иначе нельзя. Вторым пунктом идет процессор. Он обновился до младшего San Diego с 1Mb памяти.

Процессор: AMD Athlon 64 3700+ (2.2ГГц, 1Mb, ядро San Diego, Socket 939)	\$130
Материнская плата: EliteGroup KN1 Lite Extreme (nForce4 Ultra)	\$82
Оперативная память: 2 x Kingmax 512Mb DDR-400 PC-3200	\$120
Видеосистема: Sapphire X850 XT (PCI-E, 256Mb)	\$218
Дисковая подсистема: RAID 0 из двух Western Digital (WD800JD) 7200 8Mb SATA 80Gb (WD800JD)	\$94
CD-привод: DVD ROM & CD-ReWriter 16x/52x/32x/52x LITE-ON SOHC-5236V IDE	\$29

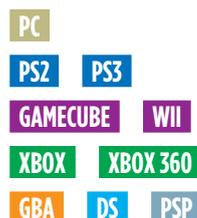
Итого:

\$637

Все цены указаны по состоянию на 2 октября 2006 года

ЦВЕТОВОЕ КОДИРОВАНИЕ

Цветовое кодирование платформ



Цветовое кодирование рубрик

НОВОСТИ **НЕ ПРОПУСТИТЕ**

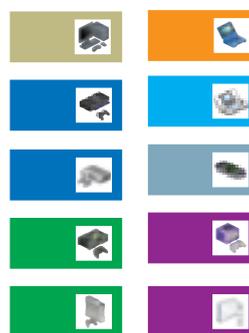
ДЕМО-ТЕСТ **В РАЗРАБОТКЕ**

ОБЗОР **ДАЙДЖЕСТ**

ОНЛАЙН

Раньше в «Стране Игр» цвет фона статьи и ее основных элементов определялся платформой. Сейчас он зависит от типа рубрики. Например, все обзоры теперь – голубые.

ОБОЗНАЧЕНИЕ ПЛАТФОРМ



Теперь можно быстро найти статьи, посвященные вашим любимым платформам. Полистайте, например, раздел с обзорами и обратите внимание на поля страниц. Туда вынесены обозначения платформ, на которых выходит описываемая игра.



DISCIPLES RENAISSANCE

КАЖЕТСЯ, НАС ВСЕХ ЗАЧАРОВЫВАЕТ КОНЕЦ СВЕТА...

ИНФОРМАЦИЯ

- ▶ ПЛАТФОРМА:
PC
- ▶ ЖАНР:
TBS
- ▶ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:
«Акелла» / Strategy First
- ▶ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:
«Акелла»
- ▶ РАЗРАБОТЧИК:
.dat
- ▶ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:
до 3
- ▶ ДАТА ВЫХОДА:
III квартал 2007 года
- ▶ ОНЛАЙН:
<http://www.disciples3.ru/>



▶ Автор:
Александр Каньгин
alexk@gameland.ru

Вы знаете, как бывает? Ничто не предвещает урагана, и на тебе – штормовое предупреждение по всем каналам связи. Возможно, сказалось общее веселое сумасшествие КРИ 2006, но заговорщический вид человека из «Акеллы» и небрежно протянутая визитка «первый в мире показ» с загадочной чернильной вязью на обороте сделали свое дело: в каких-то параллельных вселенных невидимая рука подняла якорь – на всех парусах мы двинулись на встречу с Disciples III.

Вспышка слева

Залу «Плутон» пришлось ощутимо раздуться, чтобы вместить прессу и зевак. Кто-то разместился вдоль стен прямо на полу, кто-то стоял, взяв наизготовку блокноты и взведя курки диктофонов. Совершенно невозмутимо, оценив беглым взглядом собравшихся, люди .dat запустили коротенький игровой ролик и...

Все. Позднее кто-то из присутствовавших смог смутно припомнить чудесный, развевающийся на ветру плащ главной героини. Остальное утонуло в бесконечных горных грядках, магической пластике персонажей, миллионах, кажется, полигонов в кадре, башнях незнакомого города и надписи Realtime Engine Demo. Простите, тогда мы лишь посмеялись над ней. Но давайте по порядку. На востоке города М., в мрачноватом полусказочном здании (да-да, в таких, по всем правилам, должны рождаться тяжеловооруженные гномы), по соседству с крепкой, хоть и изрядно побитой ржавчиной дверью с надписью «000 Роза» расположился офис .dat. Именно здесь творится чудо – Disciples III, пошаговая стратегия с сильным ролевым креном. У штурвала стоят прекрасно знакомые вам персонажи: Дмитрий Демьяновский и Андрей «Ангу» Иванченко, недавние выходцы из «Акеллы» и наши проводники в мир эльфов, демо-

нов и людей. На их рабочих столах высятся джомолунгмы карандашных набросков и книг по программированию. Медиаторы (гитара, как полноценный сотрудник, также переключалась в новый офис) Димы соседствуют с томиком Хемингуэя. Из красного угла рабочей комнаты на посетителя шуряются награды КРИ – «Лучшая игровая графика», «Приз от прессы» и серебряная «Лучшая игра КРИ 2006». На стене расположились длиннющие свитки того, что уже готово и еще осталось сделать на благо игры. С них, видимо, и начнем.

Что было видно с порога

С ходу приоткроем карты: уже готова почти вся техническая основа игры. Анимированные модели трех доступных рас – империи людей, эльфов и демонов – вольно бродят по трехмерному ландшафту, деревья шелестят процедурной листвой, а руины какого-то храма исправно принимают лучи виртуального солнца. Более того,

зондер-команда «СИ» в лице вашего рецензента и одолженного диктофона была первой, кто видел (и даже слегка опробовал, совсем чуть-чуть, чтобы не случилось передозировки впечатлений) игральбельный кусочек Disciples III. Сделано ОЧЕНЬ много – десятки набросков персонажей обросли полигональной плотью буквально на наших глазах. Мы рассматривали магов и воинов на бумаге во время первого посещения .dat в июне этого года и с радостью подтверждали их самостоятельные шаги в игре во время последнего визита. На повестке дня отладка, пробы на роль в сюжетных диалогах, балансировка и прочая волнующая работа. Насколько же сильно отошла в сторону от партийной линии третья часть? Как она изменилась? Мы почти физически ощущаем, как фанатские дружины хватают из корзин овощи и готовятся отстаивать честь кумира, попавшего на верстаки отечественных



III: NCE





1



DISCIPLES III: RENAISSANCE



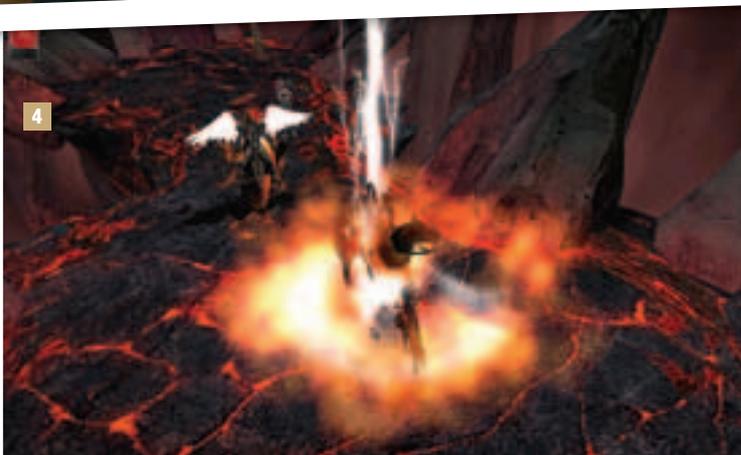
3



2



4



Кулибиных. Однако представьте, инициатором нововведений в игре была и есть принимающая сторона – большая часть свежего концепта появилась в игре с подачи Ричарда Террьерена (Richard Therrien), вице-президента по разработке Strategy First. Рискованный, но важный для сериала поступок – не многие, согласитесь, готовы менять то, что исправно плодоносит и обеспечивает прибыль, однако и переводить уже изрядно надоевшую систему в три измерения и продавать по цене свежего продукта – не самое лучшее развитие идей сериала. Если помните, предыдущие части Disciples нет-нет да и позволяли себе милые шалости в области игрового процесса. Как простить им время, проведенное нами в прочесывании гектаров волшеб-

ной целины в поисках последнего противника. Шутка ли, мы повеваем горами и лесами, владеем парой непобедимых армий и тонной артефактов, а вот заваленного демона отыскать не можем! А бои? Вы ведь тоже сначала выстраивали отряды воинов как попало, а потом переигрывали сражение, потому что олухи-мечники оказывались во второй линейке и задумчиво ковыряли в носу, пока хилых волшебников лупцевали гномы? И не только вы, но и .dat тоже. «Однажды я наткнулся на оборотня, устойчивого к рукопашным атакам. И, как назло, в моем отряде не было ни одного достойного мага, – рассказывает Дмитрий Демьяновский, – пришлось переигрывать карту сначала, монстров для развития еще одного отряда в округе просто не осталось».

Подобные досадные шероховатости летели в мусорную корзину первыми – игрок должен получать удовольствие от процесса, посему все, отвлекающее от полного погружения, изъято. В игру ввели мини-подземелья, этикие грядки со случайно нарождающимися монстрами и приятными бонусами. Спускаться в них или нет – решать нам, но получить дополнительные очки опыта – всегда пожалуйста. Неуклонно хорошеющих героев, увешанных ценными доспехами и оружием, позволили забирать в следующую миссию. И выбирать, заметьте, между одинаково дорогими воителем и чародеем больше не нужно – берите трех любимчиков на выбор, теперь разрешено и такое. Кого третьего?

В рядах пополнение

Его придется сначала внимательно изучить и проверить на деле. К уже имеющимся классам (воин, маг и лучник), Disciples III добавляет нового – вора (thief). Последний, вы правы, присутствовал и раньше – не то юнит с расширенными возможностями, не то недогерой. Дешевый, неспособный вести за собой крупную армию и успешно воевать в одиночку, он использовался для редких диверсий в стане врага, и скоро игроки просто оставляли его на скамейке запасных. Вор, по версии .dat, – полноценный класс. Его можно экипировать, развивать и, поставив во главе отряда, задействовать в крупных схватках. Выведите новоиспеченного ниндзя из родного замка одного – и вот он снова готов передавать в штаб информацию о

- 1 Два Бубы проекта – его сердце и облик, точная техническая начинка и эмеральная художественная вуаль. Дмитрий Демьяновский и Андрей Иванченко.
- 2 Часть действующего состава .dat. Сразу после пресс-конференции на КРИ 2006.
- 3 Больших юнитов вы не спугаете ни с кем. Их громадные туши возвышаются над полем битвы.
- 4 День у всагника не задался. Ему достались и молния и огненная ванна – через секунду бегняга погибнет.

ОПЕРАЦИЯ ★ ФЛЭШПОИНТ ★ ARMED ASSAULT

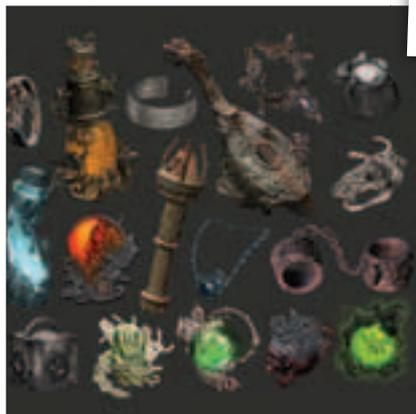
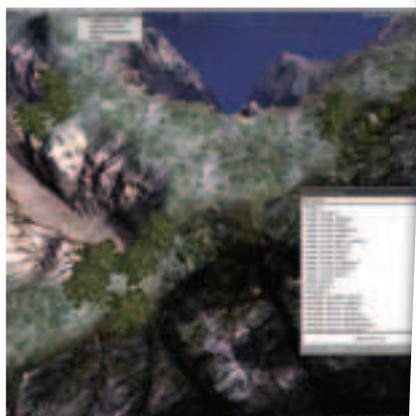
«Операция "Флэшпоинт" 2» — яркое доказательство эволюции в жанре военных симуляторов. О настолько грандиозной сцене боевых действий раньше нельзя было и мечтать. Свобода передвижения на двухстах квадратных километрах виртуального пространства подкрепляется внушительным числом единиц самой разнообразной 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 средств 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 кампания основаны на реальных событиях, происходящих в мире



© 2006 "Akella". © 2006 Bohemia Interactive. All rights reserved.
 "Bohemia Interactive"® is a registered trademark and "Armed Assault"™ is a trademark of Bohemia Interactive™.
 Все права защищены. Незаконное копирование преследуется. Тех. поддержка: (495) 303-4012. E-mail: support@akella.com
 Игры с доставкой: www.odgames.ru. Отдел продаж: Москва, (495) 303-46-14, natasy@codnavigator.ru
 Санкт-Петербург, (812) 252-49-65, akella@tagbox.ru. Ростов-на-Дону, (863) 200-75-42, akellarostov@yandex.ru
 Представитель на Украине "Мультитрейд" - www.multitrade.com.ua
 Физлиц ООО "Понет Навигатор" в Санкт-Петербурге (дистрибьюторское подразделение компании "Акелла"). Санкт-Петербург, ул. Маршала Говорова, д.37, тел/факс (812) 252-49-65.



1 Бубущая игра уже собирает награды. Искренне надемся, что на этом гелю не закончится.

2 Зашел как-то раз наш вор в чужой город и наткнулся на конную полицию. Копим деньги на нового шпиона.

3 Очень жаль, что на страницах журнала невозможно показать анимацию персонажей. Однако гетализация перекрывает вас.

численности вражеских формирований, травить колодцы с водой и вершить прочие гадости под покровом ночи. Классы-старички остались нетронутыми, им освежили лишь модели и умения, пересмотрев кое-что в угоду новым игровым стандартам. Потешный скипетроносец, тот кроха, что обычно навлекал на себя молнии, чуму и прочие заклинания противника, тоже ушел в небытие. Суета с бесчисленным погружением жезла в землю рядом с источниками маны и золотыми шахтами пропала вместе с ним. Сегодня, чтобы застолбить каменоломню (вы ведь не думали, что ресурсы остались неизменными? Нас ждут железо, камень и дерево) придется посадить подле нее растение-стража. Оно станет неспешно развиваться,

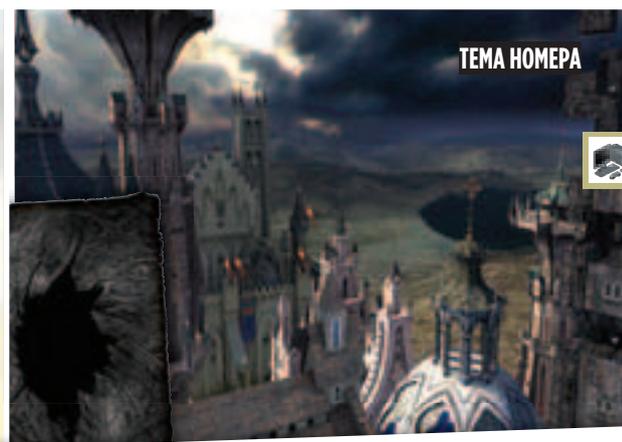
окружая себя дополнительными защитниками, и скоро вырастет в серьезную опасность для жадного до полезных ископаемых персонажа. Волей-неволей последнему придется принимать бой.

Простые движения

Сражения, как и прежде, ведутся на отдельных аренах. Вопрос соотношения общей карты и поля боя решен незатейливо: бойцы переносятся в некое абстрактное место, зачастую просто висящее в воздухе, где и происходит стычка. Волюющая трехмерность Disciples III приобрела здесь особый колорит: арены могут иметь заметные перепады по высоте, кое-где попадаются мосты и даже деревья. Из непроходимых препятствий последние превратились в тактические высоты – эльфийские лучники

карабкаются наверх и осыпают врага градом стрел. Возможно, демонам стоило бы добавить умение «тряхнуть грушу», однако о подобном речи пока не идет. Зато рассматривается вероятность подрыва мостов: так даже хилый отряд стрелков легко выиграет бой у тяжеловооруженных, но способных драться лишь в ближнем бою, рыцарей. Игре добавили огоньку – магические клетки-ноды замедлят атакующих, отравят их, дадут преимущество в магии или просто взорвутся под ногами. Бессистемные свалки стали постепенно обретать черты тактических операций с обнаружением, захватом и удержанием полезных точек. Не стоит, однако, воспринимать поле брани как некий квадрат 12 на 12 клеток. Их число произвольно, а сами арены легко растягиваются в длину, высоту

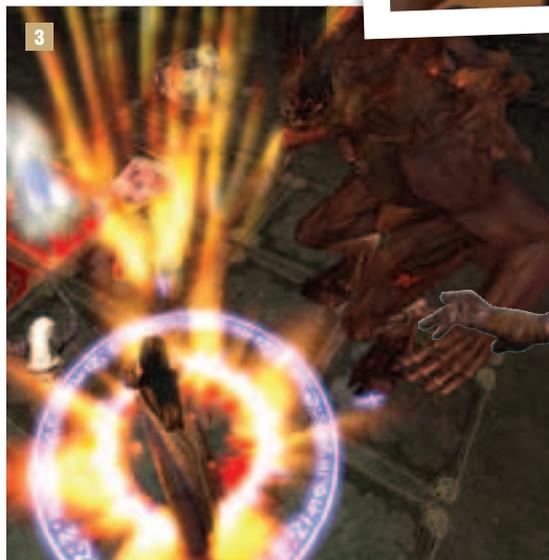
(вообразите кусок скалы, вокруг которой змейкой вьется тропа) или вовсе сжимаются до размеров детской песочницы. К чему это все? Юниты научились ходить в бою. Почему-то именно это изменение вызвало самое большое количество гневных высказываний в адрес .dat. Говорили о загубленной уникальности серии, о смерти геймплея оригинальных Disciples и слепом калькировании других проектов. Ораторы при этом напрочь забывали, что крупные юниты, как и прежде, занимают несколько клеток и могут прикрывать слабых здоровьем магов. Что сокращение доступных нодов ведет к возвращению старого обмена ударами. Что свободное перемещение разрешает изобрести куда больше военных хитростей, наконец.



1



2



3



Карты и роли

Перемещение по полю, как и любое другое телодвижение, черпает драгоценные очки действия из личного резервуара персонажа. В Disciples III куда больше RPG, чем кажется на первый взгляд. Во всяком случае, окно инвентаря и кукла персонажа с внушительным числом заменяемой амуниции и списком характеристик напоминает полноценную ролевую игру. С ростом в уровне местные маги, лучники и прочие заклинатели набираются опыта, а мудрые мы решаем, на что именно его будем тратить. Если бы .dat отважилась сделать такое для всех юнитов в игре, можно было бы и не надеяться получить релиз в обозримом будущем – слишком большая работа бы предстояла. Сменить топор на меч – это большее, на что

может рассчитывать рядовой воин. Посему сила, точность, скорость, атака и тому подобные излишества доступны лишь героям. А вот найти и использовать карты сможет любой житель местных земель. Далекая родственница свитков прошлого – колода карт – должна стать универсальным и едва ли не самым ценным артефактом третьей части Disciples. По сути, это обычное заклинание, записанное на клочке бумаги. Купили мы его, случайно нашли, выиграли в битве – значения не имеет. В любой стычке обладатель карты способен применить ее – получится или карта сгорит в неумелых руках – зависит от личных характеристик. Сейчас нарисовано сто с лишним заклятий и, безусловно, игрок не сможет собрать их все за одно прохождение. Карты могут

стать объектом коллекционирования (бонус для собравших всю колоду? Не исключено.) или обмена при игре через Интернет. Опытные бойцы будут беречь их как величайшую ценность, чтобы когда-нибудь эти черно-белые кусочки бумаги помогли выиграть особенно важную битву.

PPL WHO ARE STILL PLAYING DISCIPLES 1&2 GET A REAL LIFE!!!

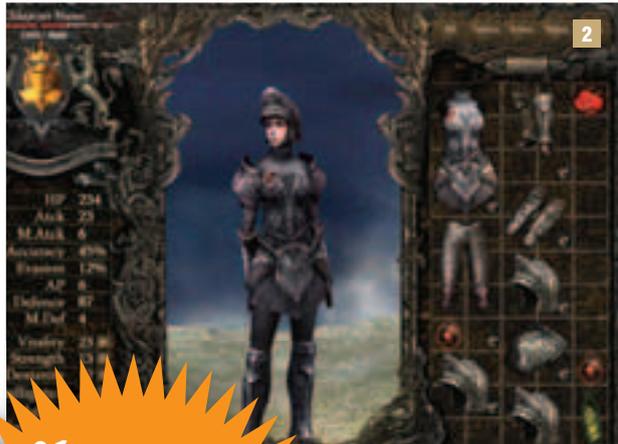
Зарубежные фан-форумы взрываются время от времени вот такими воззваниями к общественности. Под «жизнью», очевидно, подразумевается графическое оформление новой части. Мы не случайно оставили разговор о нем напоследок – игра выбралась из своего спрайтового зазеркалья и укуталась в три измерения движка Virtual Dream такой кра-

соты, что некоторые товарищи до сих пор считают представленные скриншоты гнусным подретушированным обманом. Возложив правую руку на светящуюся синеньким мыш, мы торжественно заявляем – это настоящие игровые картинки. Елей для глаз и неразрешимая дилемма для мозга – как они умудрились все это запихнуть в кадр? Камера без стеснения пролетает над полем произвольной битвы: наши стоят, их атакуют. Мы рассматриваем тех и других, подмечаем пальцы, сжимающие посохи и мечи, развевающиеся одежды, красивейшие спецэффекты, что умеет делать маг, растянувшийся в улыбку губы героини... И это в тактическом режиме, что же будет на глобальной карте! На заданный с опаской вопрос о

1 Апу невероятно сосредоточен и загумчив. Создание облика персонажей отнимает уйму душевных сил.

2 Что там написано на табличке, разобрать с ходу не получается. Взгляд рассеян блуждает по завитушкам интерфейса, мы же гугуем о высоком.

3 Один из ранних скриншотов игры – все очень ярко и сумбурно. Оцените, как оформлены клеточки-ноги.



Обратная связь

Вы не согласны с мнением автора? Предлагаем вам обсудить эту статью на форуме «Страны Игр», прямой адрес –

http://forum.gameland.ru/m_769438/tm.htm



необходимости нового апгрейда AnTu оглашает конфигурацию своей рабочей машины: «Процессор 2 гигагерца и видеоадаптер ATI 9800. Хотя, конечно, для комфортной жизни с максимальными настройками понадобится что-нибудь помощнее, но и на GeForce 3 можно будет играть – мы как раз сейчас обкатываем технологию замены высокополигональных моделей на спрайты, при сильном удалении камеры, однако Дима расскажет лучше, это ведь его творение». Дима начинает демонстрацию возможностей Virtual Dream – по одному мановению мыши под курсором вырастает небольшая рошица, листва деревьев станет послушной дуновению ветра к релизу. «Мы привели движок в рабочее состояние примерно за

год, добавляя все нужные библиотеки прямо в ходе разработки». Источники цветного освещения обращают солнечный день в зимний холодный полумрак, все игровые объекты беспрекословно подчиняются его воле и становятся темными и мрачными. Вход в город оборачивается интерактивной программой «Гид по Венеции» с парящей над кварталами камерой. Внимание к мелочам и архитектура зданий невероятны – наши ненаглядные демоны, скажем, растят похожие на чудовищные бутоны храмы и башни на отдельных островах, парящих не то в жерле вулкана, не то над адской жаровней. Еще пара движений, и цифровое нутро обнажает невидимые в обычном режиме клетки, где могут пройти наши

приключенцы, – игрок должен ясно понимать все тонкости дизайна уровней – в комплект с игрой войдет мощный редактор уровней, персонажей, характеристик и вообще всего, что пожелает ваша душа в мире Disciples.

Измениться и остаться собой

Важно помнить, что при всех нынешних нововведениях, Disciples III продолжает скрупулезно следовать определенному предыдущими частями стилю. Ее трудно спутать с другими – «сумрачное аниме» здесь все так же в фаворе, лишь формы обрели необходимый объем, рельефность и выразительность. Многочисленные рисунки и наброски, создаваемые для игры, «Акелла» сможет долго и успешно изда-

вать отдельным диском, упаковав его в кожу и деревянный оклад. Эскизы артефактов запросто украсят рекламы каких-нибудь ювелирных бутиков, а чернобелые карты рискуют быть изданными в виде настольной игры и стать объектом охоты коллекционеров. Право пространно рассуждать о преемственности, тыча в сторону «Героев», мы, пожалуй, оставим людям, которые знакомы с компьютерной культурой лишь понаслышке. Хватит, уважаемые, довольно – пора понимать, что сериалы со столь богатой историей давно движутся рука об руку, параллельным курсом, то заходя в бухты совершенно разных потребительских аудиторий, то останавливаясь в одних и те же доках. **СД**

- 1 Дима, конечно, лукавит – вот этот самый движок привели в рабочее состояние всего за год? В сборке принимали участие сторукие великаны? Где вы их держите в свободное от работы время?
- 2 Доспехов предполагается несколько видов – сезон осень-зима открывает вот такой строгий комплект.
- 3 За такой город хочется стоять горой. Как это было? «Отступить некуда, позади имперская столица!»

ФОТО: НАТАЛЬЯ ТАБЗАШ

ТОРРА ЭРФОНУЦУ



На протяжении миллионов лет вселенная жила в мире. Но времена изменились. Война с жестокой расой Дэ-Хэтта заставила поселенцев орбитальных городов покидать насиженные места и искать убежище в далеких звездных системах.

Теперь у человечества появилась хрупкая надежда на то, что эта находка поможет остановить глобальный катаклизм и положить конец затянувшейся битве за выживание во вселенной.

Однажды небольшой флот из двух военных крейсеров и научного судна прибыл в отдаленную систему Антэрра, к которой вела закрытая миллионы лет назад магистраль неизвестной расы. Здесь были найдены руины древнего города Оззах.



РЕКЛАМА



QUAZAR
STUDIO



СОИУС

М. Сигурд

ВУАС ОМЕНА

© 2008 ООО "Акелла" Все авторские и исключительные права на территории России, СНГ и стран Балтии. Все права защищены. Все права защищены.

Тел. поддержка: (495) 263-4612 E-mail: support@akella.com Игры с доставкой: www.akella.com
 Основное производство: Москва, (495) 263-46-14, info@akella.com Санкт-Петербург, (812) 252-46-65, akella@akella.com
 Ростов-на-Дону, (863) 250-79-42, akella@akella.com Нижний Новгород, (831) 227-74-84, akella@akella.com
 Екатеринбург, (343) 257-54-42, akella@akella.com

Представитель на Украине: "Вистарейк" - www.multitrade.com.ua

Федерал ООО "Бонди Навигатор" и Санкт-Петербург (дистрибуция) федеральное государственное учреждение "Акелла", Санкт-Петербург, ул. Маршала Геникина, д. 37, телефон: (812) 252-46-66.



Акелла



ЭТИ НЕПРЕДСКАЗУЕМЫЕ TBS

Задуманный поначалу экскурс в историю серии Disciples был после некоторых размышлений отменен. Неоригинально, избито, малоинформативно. Но некий исторический базис здесь необходим, и начисто забывать корни тоже не стоит. Поэтому начальный план был слегка расширен и дополнен — перед вами развернутое генеалогическое дерево сериала с прадедами и внучатыми племянниками. Нет-нет — шахмат и настольных варгеймов не будет. Они, несомненно, важная веха в истории пошаговых стратегий, но мы попробуем проследить путь лишь ближайших родственников Disciples — компьютерных фэнтезийных TBS. Поверьте, мексиканские сериалы бледнеют перед ним. Не надо, пожалуйста, вскакивать с места и кричать о том, что «Герои» все равно были раньше. До их появления еще целых десять лет — на дворе солнечный 1985 год, а на цельнокаменных домашних компьютерах Commodore 64 и ZX Spectrum появляется ролевая авантюра Master of Magic, разработанная Ричардом Дарлингом (Richard Darling). Она пока не сильно похожа на те игры, к которым мы привыкли сейчас, — нет героя, бегущего по глобальной карте, нет городов, где можно нанять войска, нет, в конце-концов, «горячего стула» для двух и более человек — игрок лишь исследует подземелья и выполняет разнообразные квесты. Однако именно здесь начинается интересующий нас игровой путь: одноименная Master of Magic, вышедшая на PC в 1994 году, уже имеет официальный статус TBS, причем создает ее не кто иной, как Стив Барсия (Steve Barcia), более вам известный как родитель серии сходного толка Master of Orion. Но вернемся в восьмидесятые. Еще один Стив, на этот раз Фокнер (Steve Fawcner), создает в 1989-м свою легендарную Warlords для платформы Amiga. Позже игра была перенесена на PC. Минимальная экономика, никаких ресурсов, кроме дензнаков — все купировано в угоду дипломатии и боям. Последние, кстати, проходят в автоматическом режиме, значение имеет лишь то, как игрок

расставляет своих воинов (делает выводы насчет того, откуда есть пошел странный принцип боевых линеек Disciples). «Варлорды» гремят аж четырнадцать лет, становясь то Warlords 2, то Warlords 2: Deluxe. Вырастают в 1997-м в Warlords 3: Reign of Heroes, потом в Warlords 3: Darklords Rising, и, наконец, останавливаются в 2003-м на четвертой части — Heroes of Etheria. Пару раз серия совершает суицидальные попытки прорваться на рынок реального времени, в лице бастардов под названием Battlecry. «Тот самый» рыцарь на коне, символизирующий героя со всей его армией на глобальной карте, появляется в 1990, с легкой руки Йона ван Канехема (Jon Van Caneghem) и New World Computing, создавших восхитительную King's Bounty. Несмотря на жуткую по нынешним меркам графику, в ней присутствовали все атрибуты: сюжет с непрямым героем в главной роли, подземелья для исследований, наём магической нечисти и пошаговые бои «стенка на стенку». Игра обретает такую популярность, что вторая часть появляется... в братской Украине. 30-летний выпускник Харьковско-го университета Сергей Прокофьев делает в октябре 1993-го собственное продолжение, пуская игру в свободное плавание по PC-просторам. New World Computing начинает разрабатывать столь удачно открытую золотую жилу, стругая целых четыре (о судьбе пятой игры вам, надеемся, все известно и так) части Heroes of Might and Magic с внушительным числом дополнений к ним. Серию номер три, Heroes of Might and Magic III: The Restoration of Erathia (1999), одновременно торпедируют Triumph Studios и Epic Games со своей Age of Wonders, и Strategy First с никому не известным тогда проектом Disciples: Sacred Lands. Игра выглядела весьма странно — эпические поля брани с сотнями сражающихся воителей превратились в дворовые драки с горсткой противников. Вместо развитой системы ресурсов здесь выступал опыт — юниты становились больше, краше, обзаводились новыми способностями и зачастую вырастали в совершенно новых

тварей. Настороженный интерес PC-пользователей привлек и готический образ игры — с портретов на нас глазели сумрачные воины, завернувшиеся в плащи юноши, да жутковатые нелюди. При этом в воздухе отчетливо пахло аниме — ничего подобного ранее высоколобые стратеги себе не позволяли. К 2002 году окончательно сформировались фан-клубы почитателей Disciples, считавших, что никакие «Герои» не достойны стоять на одной ступени с их любимцем. Радости этих людей не было предела — свет увидела Disciples II: Dark Prophecy, «Disciples II: Канун Рагнарека» в локализованном варианте. Самым существенным изменениям подверглась графика, явив нам спрайтовых героев невероятной красоты и качества прорисовки. Четыре предлагаемых расы — нежить, легионы демонов, люди и гномы дарили широчайшие возможности для переигрывания — каждая ветка поворачивала сюжетный столб чуть иначе, позволяя получить полную картину происходящего. Восторгу фанатов не было предела, они скупали коллекционные издания второй части с вложенной карточной игрой Disciples II: Blades of War. А в 2003-м им пришлось выложить кругленькую сумму за дополнительные кампании — Strategy First решила выпустить Guardians of Light и Servants of the Dark отдельными дисками. Один предназначался имперцам и бородачам-гномам, второй, соответственно, демонам и нежити. Наконец, мы вплотную придвинулись к современной отметке, два года назад на лотках объявился Disciples II: Rise of the Elves. Add-on добавлял в игру темных эльфов — полноценную расу с полным комплектом юнитов, зданий и умений. Следующей части Disciples суждено было стать трехмерной. Ее разработка началась в России, хорошо известной вам командой... а вот и не угадали. За Disciples III принялась зеленоградская «МиСТ ленд — ЮГ» (ныне вошедшая в состав компании GF), однако, ввиду внутренних разногласий со Strategy First, работа над проектом была прекращена, а разработка отдана .dat. ☐



1 Первая часть Disciples go сик пор обладает звериной притягательностью. Запустите и убежитесь сами.

3 Вас никогда не удивляло, зачем противоборствующие армии так близко друг от друга разбивают палатки?

2 В новой части игры заклинания будут ЕЩЕ больше. То есть га — на весь экран.

4 Пропорции «стена нам по плечу», кажется, стали отличительной чертой жанра уже в 1990-м.



МЫ ИХ СДЕЛАЛИ! ВМЕСТЕ!

Товар сертифицирован



DEPO Storm 3200K4

- До 2-х двухъядерных процессоров Intel® Xeon®
- 16 слотов под память – 32 Гб оперативной памяти [DDRII-533/667 FBD ECC]
- До 8 жестких дисков SCSI Ultra 320, а также SATA/SAS с «горячей» заменой общей емкостью свыше 4 Тб
- Избыточность и «горячая» замена системы питания и охлаждения

Сделайте ваш бизнес МАКСИМАЛЬНО эффективным

с сервером DEPO Storm на базе двухъядерного процессора Intel® Xeon®

Серверы DEPO Storm 3200 на базе двухъядерных процессоров Intel® Xeon® предоставляют совершенно новый уровень производительности для решения ваших бизнес-задач. Выбирая серверы DEPO Storm 3200, вы выбираете преимущества мощных 64-разрядных приложений нового поколения и сохраняете возможность эффективного использования существующих приложений, построенных на 32-разрядной платформе. Серверы DEPO Storm 3200 обеспечивают защиту ваших инвестиций в IT-инфраструктуру и гарантируют максимальную эффективность вашего бизнеса.

Компания DEPO Computers Тел./факс: (495) 969-2215, www.depocomputers.ru

Обозначения Intel, Intel logo, Intel Inside, Intel Inside logo, Intel Xeon, Pentium и Pentium Inside являются товарными знаками либо зарегистрированными товарными знаками, права на которые принадлежат корпорации Intel или ее подразделениям на территории США и других стран.



Два ядра.
Делай больше.

ФОТОРЕПОРТАЖ С TOKYO GAME SHOW



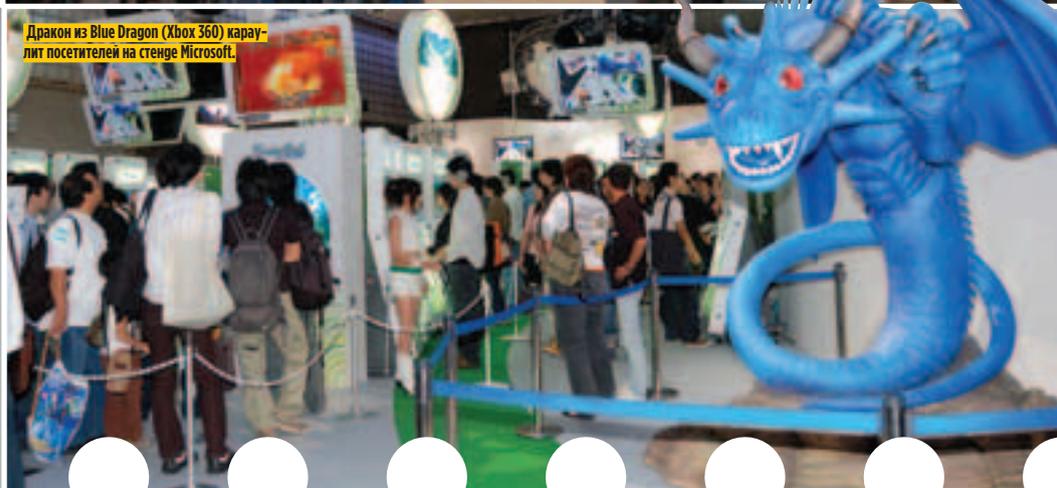
«Цель визита в Японию?» – строго спросил пограничник в аэропорту Нарита вечером двадцать первого сентября. – «Посещение Tokyo Game Show», – уверенно ответили корреспонденты «Страны Игр». – «Что ж, добро пожаловать!» Этот год стал для Tokyo Game Show особенным. Ведь с отменой (вернее, уменьшением масштабов) Electronic Entertainment Expo токийская выставка стала крупнейшей не только в Азии, но и во всем мире. В этом году она отметила десятилетний юбилей новым рекордом посещаемости – более 192 тыс. человек! Для сравнения, всеевропейская Games Convention 2006 в Лейпциге собрала около 183 тыс. Что касается E3, ее посещаемость обычно составляла около 60-70 тыс., а в 2007 году на нее пригласят всего около 5 тыс. работников индустрии и журналистов. Помимо всего прочего, Tokyo Game Show 2006 – последняя



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



Автор:
Наталья Оudinцова
odintsova@gameland.ru



Дракон из Blue Dragon (Xbox 360) караулит посетителей на стенде Microsoft.



Милые девушки демонстрируют бикини героинь Dead or Alive.



крупная выставка перед запуском PlayStation 3 и Nintendo Wii. Этим шансом сполна воспользовалась Sony Computer Entertainment – выставила несколько десятков демонстраций игр для своей новейшей консоли. Nintendo традиционно проигнорировала выставку, однако проекты для DS были представлены в изобилии. Что касается разработок для Wii, опробовать их было нельзя – только посмотреть на то, как с супер-джойпадом управляются девушки из Sega и Komati, демонстрируя несколько игр, вроде файтинга Bleach: Shirahe Kirameku Rinbukyoku и

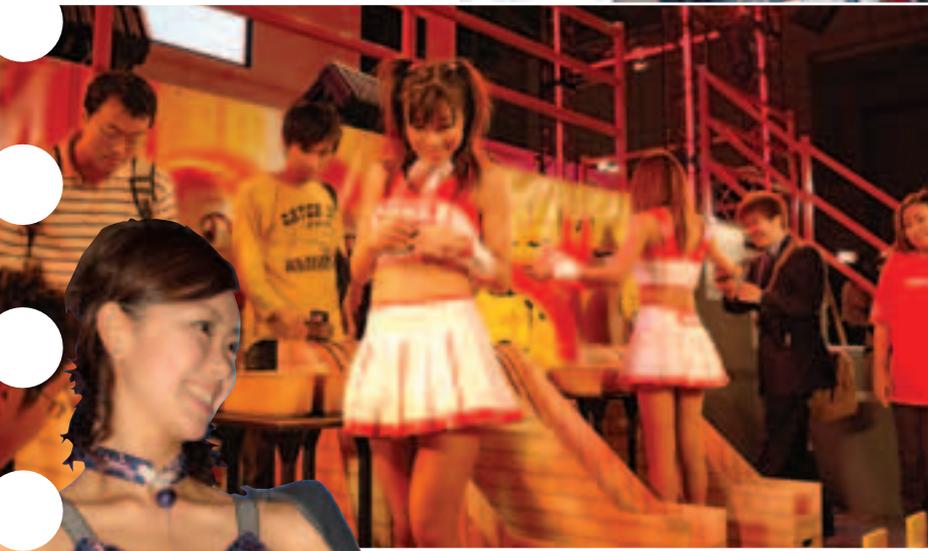
Самый экзотический стенд оборудовала Testo, создав на TGS настоящий тропический заповедник. Без красоток в купальниках не обошлось!





Рисовать на машинах – разрешается! Правда, только на одной и только на TGS.

пазла Elebits. Не отставала от конкурентов и Microsoft с Xbox 360. Подробнее о том, с каким счетом завершилось противостояние Sony, Nintendo и Microsoft, мы расскажем вам в следующем номере, в большом аналитическом материале о Tokyo Game Show. В первый день Tokyo Game Show залы выставочного центра Makuhari Messe еще не штурмуют толпы рядовых японских геймеров, которым страсть как охота дорваться до новинок игровой индустрии. Еще не стоят у каждого стенда километровые очереди, еще не позируют для фотографов любители косплея, так что журналисты могут в спокойной (относительно) обстановке



Ох неспроста так низко закреплены демонстрационные консоли Metal Gear Solid: Portable Ops! Кланяйтесь Снейку, невежды!





Стенд адвокатского симулятора Phoenix Wright 4 (DS) оформлен в точности, как зал суда из игры.



Игры для мобильных телефонов пользовались невероятной популярностью среди посетителей выставки.



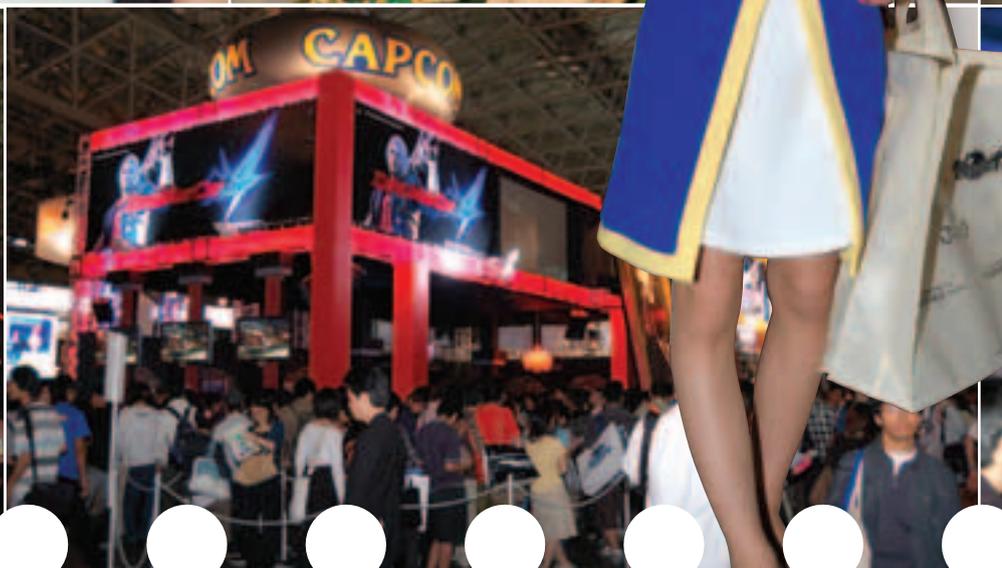
Хигео Кодзима скромничать не стал: оборудовал на TGS собственную радиобулку.

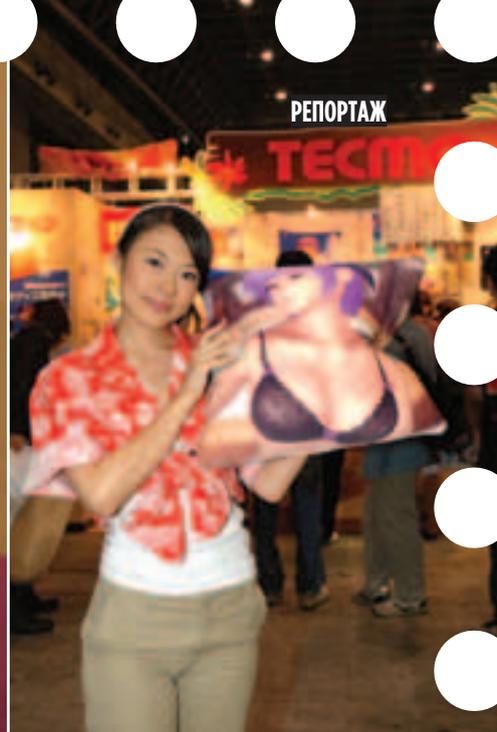


посмотреть демо-версии и поговорить с разработчиками, а сами разработчики – наладить связи с деловыми партнерами. На каждом стенде – своя развлекательная программа: компании соревнуются за внимание посетителей. Например, на стенде Тесто прошел шоу-показ бикини из Dead or Alive. A Square Enix провела конкурс на знание тонкостей Final Fantasy XI. Небольшие японские студии тянулись вслед за гигантами бизнеса: музыкальные программы, рекламные акции, сувениры на память, вроде вездесущих подвесок для телефонов и более прозаических кружек да шариковых ручек. Удалось нам встретиться и с несколькими именитыми разработчиками, в том числе Ацуси Инабой (Viewtiful Joe, Okami) и Тецуей Номурой (Final Fantasy 7, 8, 10; сериал Kingdom Hearts). А вечером уютный автобус увез главного



На стенде PSP демонстрировались не только игры, но и новые расцветки консоли. В продажу пока поступят лишь розовая и серебряная.

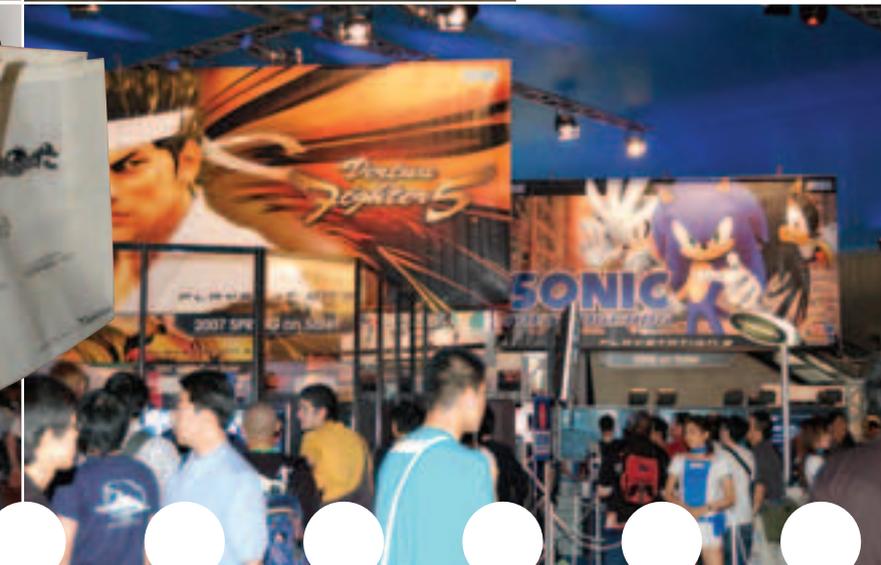




редактора «СИ» на спецмероприятие издательства Sony Computer Entertainment. На шестнадцатом этаже штаб-квартиры компании избранные представители европейской и американской прессы в спокойной (более чем) обстановке знакомились с лонч-проектами PlayStation 3, слушали выступление Фила Харрисона, непринужденно болтали и фотографировались с Кеном Кутараги. Обещают, что PlayStation 3 будет запущена в России в тот же день, что и в остальной Европе, – это главная новость.

Во второй день Tokyo Game Show на выставку начали пускать простых смертных. В итоге все мало-мальски интересные стенды были окружены гигантскими толпами людей, желающих поиграть в демо-версии, посмотреть выступления или поучаствовать в конкурсах. Наиболее востребованные игры, вроде Yakuza 2, Lost Odyssey и Blue Dragon, показывались за закрытыми дверями – чтобы посмотреть на них, приходилось час или даже два стоять в очереди. Впрочем, чтобы попасть в импровизированный кинотеатр Square Enix, нужно было ждать еще дольше – там показывали трейлеры новых игр серии Final Fantasy. Проводились турниры по играм – например, Metal Gear Solid: Portable Ops и Lost Planet. Шоу-программа на стендах оказалась более насыщенной, причем в этом году большинство компаний сделало ставку на выступления девчачьих поп-групп.

Cospa – сеть магазинов по продаже костюмов, аксессуаров и просто товаров, напоминающих геймерам о любимых героях, – на TGS распродавала в основном майки да плюшевые игрушки.



PLAYSTATION 3



Служительницы культа Кена Кутараги совершают обряд на стенде PlayStation 3! На деле все куда прозаичней – компания инструктирует сотрудниц, помогающих посетителям на стенде.



Третий день выставки мало чем отличался от второго – толпы японских геймеров ястребами кружили вокруг стендов ведущих издателей видеоигр. Успехом пользовалось все – от новинок для платформ нового поколения до игр для мобильных телефонов и примитивных проектов для PC от мелких японских разработчиков. На конец дня многие компании запланировали самые яркие музыкальные выступления. В одном из залов прошла официальная церемония награждения победителей Japan Game Awards 2006. Что любопытно, первое место заняли сразу два проекта – Final Fantasy XII и Kawashima Ryuuta Kyouju no Nouo Kitaeru Otona DS Training (на Западе известен под названием Brain Age). Те же,



ФОТОРЕПОРТАЖ С TOKYO GAME SHOW



РЕПОРТАЖ



кого интересовала история развития индустрии, могли посетить специальный музей видеоигр, который в этом году отмечал юбилей. После выставки корреспонденты «СИ» традиционно посетили квартал Акихабара, оставив там половину месячной зарплаты. Заодно родилась идея подготовить специальный путеводитель по этой Мекке поклонников игр и аниме. Так что в одном из грядущих номеров мы расскажем вам, как добраться до Токио, доехать до Акихабары и какие тамшние магазины следует посетить в первую очередь. Обратный путь стал маленьким приключением: нас ждали пересадки в Гонконге и Лондоне. Впрочем, это уже совсем другая история. Вернулись мы всего за пару дней до сдачи этого номера, где в итоге успели разместить только фоторепортаж. Поэтому все подробности о выставке вы узнаете через две недели, в следующей «Стране Игр».

Albatron

Представляем Царя Горы - **7950GT**
Поддержка HDCP и 512МВ графической памяти



256 MB DUAL DVI TV-OUT



512 MB DUAL DVI TV-OUT



Tel: (495) 105-0700
Fax: (495) 105-0701
www.aldi.ru



Tel: (495) 540-89-77
www.tl-c.ru



Tel: (495) 363-3252
Fax: (495) 363-3252
www.mdgroup.ru

Albatron
www.albatron.ru



WII В МАГАЗИНАХ:

8 ДЕКАБРЯ, 249 ЕВРО



На европейской презентации Nintendo Wii нам показали два десятка почти готовых игр для Wii. Мы были там, слушали выступление Сатору Иваты, махали нунчаками. Можем ли мы сегодня, сейчас указать место Wii на шкале «лажа-рулез»? Нет, ни в коем случае. Wii настолько отличается от всего, что мы видели за последние годы, что пытаться уложить её и её игры в привычные категории «графички» и «геймплея» — всё равно что взять примерного христианина, прочитать ему десяток случайных страниц из Корана, а потом спросить, что он думает о мусульманах. Он, конечно, может собрать осколки информации из теленовостей да бабушкиных сплетен и ответить, но его версия будет иметь не больше общего с реальным положением вещей, чем моё субъективное мнение о Wii, которое прячется в последнем

абзаце этой истории. А пока мы, для начала, посетим лондонский выставочный комплекс ExCeI и послушаем, что интересного расскажет европейское отделение Nintendo о своих успехах, как отрекомендует консоль, и, вообще, не сыграет ли Сигеру Миямото на Wii главную тему MGS для симфонического оркестра. Всё, знаете ли, случается. По негласной традиции, все презентации, показы и анонсы начинаются с одного. С похвалы. На сцену поднимается Лоран Фишер, директор по маркетингу (читай: большая шишка) в Nintendo Europe и заводит знакомую речь: мол, мы продали десять тысяч миллионов Nintendo DS, сто триллионов Nintendogs и ещё очень много «Тренировочных мозгов доктора Кавасимы» (мы забыли записать точные цифры). Сзади на огромном экране крутится промо-ролик: «обычные геймеры», белозубо улыбаясь, расписывают прелести Wii. «Я

раньше увлекался видеоиграми, но потом бросил, — говорит тридцатилетний интеллигент в очках, — они все одинаковые. Wii, напротив, совсем другая». Первое озарение: Wii понравится разочаровавшимся геймерам. «Я никуда не ихрала на телевизоре, а ш пультом это тах прошто!» — шепелявит благообразная старушка. Второе озарение: Wii понравится бабушкам и дедушкам. «Мой бойфренд всё время сидит с геймпадом. Теперь мы можем играть вместе», — тараторит девчонка-подросток. Третье озарение: Wii понравится девочкам. Трейлер заканчивается. Четвёртое, эксклюзивное озарение: в списке не было геймера, юноши бледного с взором горящим, который бы, захлёбываясь, плёл про «крутой графон» и «Wii победит, потому что она лучшая». Это неспроста, в многомиллионных маркетинговых кампаниях не бывает ошибок. Если Nintendo собирается пренебречь интересами какой-то аудитории,

ей будут яростные, но малочисленные геймеры. Бабушек, девушек и интеллигентов в очках гораздо больше, и компания сегодня работает в первую очередь для них. По крайней мере, такое впечатление остается после промо-ролика. На сцену поднимается Сатору Сибата, президент Nintendo of Europe (не путать с Сатору Иватой, президентом всей Nintendo). Сибата-сан показывает, как снимает стресс на работе: избивая куклу именитого тейки в симуляторе бокса из Wii Sports. Внезапно, на защиту виртуального Сатору Иваты из боковой двери под оглушительную овацию выходит настоящий президент Nintendo, только что прилетевший из Токио. Застукав подчиненного за более чем сомнительным занятием, он, чтобы замать неловкость, пускается в рассказы о «каналах» Nintendo Wii. Мол, обычному человеку совсем несложно взять в руки пульт управления, чтобы узнать прогноз погоды или посмотреть интернет-



Уложить Wii и её игры в привычные категории «графика» и «геймплея» просто невозможно – настолько она отличается от знакомых нам консолей!



новости на Wii. А там и до игр один шаг! Коварный план Nintendo по приобретению к играм бабушек и девушек становится всё более очевидным, а Ивата-сан готовится представить Большой Сюрприз конференции. Барабанная дробь... Большим Сюрпризом оказываются профессиональные английские теннисисты Тим «я так и не дошёл до финала на Уимблдоне» Хэнман и Грег «бывшая четвёртая ракетка мира» Руседски, играющие в теннис из Wii Sports. Плохо играющие. Не лучше, чем в настоящий теннис. Победив спортсменов в виртуальном состязании, команда Nintendo приступает к завершающей части мероприятия, к новостям и анонсам. На сцену вновь поднимается Лоран Фишер. «Wii выходит в Европе, – многозначительная пауза, – в 2006 году». Аудитория отвечает дружным хохотом: свежо разочарование от измены Sony и «отложения» PS3. Подождав, когда смех стихнет,

Фишер начинает ещё раз: «Итак, Wii выходит в Европе... 8 декабря 2006 года. Официальная цена 249 евро». Фишер ещё раз останавливается, делая паузу для оваций. Зал молчит. Слишком поздно, слишком дорого. Журналисты с чёртовых куличек вроде России прикидывают цену в местной валюте. 249 евро – это больше трехсот долларов и примерно восемь с половиной тысяч рублей. Каждый задаёт себе вопрос: готов ли я отдать эти деньги ради новой «Зельды» и «Марио», чтобы порадовать бабушку, чтобы был повод сходить в гости к знакомой? А главное, готовы ли отдать эти деньги вы, читатели? На фоне относительно скромной графики Wii и – особенно! – заявлений руководства Nintendo, что Wii принесет прибыль сразу же, в первый день после запуска, цена кажется завышенной. Более того, она действительно завышена. Пока зал проделывает несложные

умозаключения, на сцену ещё раз поднимается президент Nintendo. А теперь... «Приведите Вия! Ступайте за Виём!» – страшным голосом трижды кричит Сатору Ивата, занавес спадает, двери за сценой открываются, и нашему взору предстает зал с несколькими десятками непорочных, беленьких Wii. Пора познакомиться с «нечистой силой» лично. Все показанные Wii, однако, оказались нефинальными образцами с проводными контроллерами-нунчаками (у версии, которая поступит в продажу в декабре, контроллер будет строго беспроводным). Наше впечатление: для киберспортсмена Wii – ноль без палочки. Точность распознавания движений сейчас оставляет желать много лучшего, метель друг друга в виртуальном боксе весело, но уж слишком несподручно: игра очень странно интерпретирует ваши движения. Может быть, это лишь с непривычки, а через две недели личного общения с

Wii каждый привыкнет к «нунчакам» и будет управляться с ними ловчее, чем с обычным геймпадом. Или не будет? Опять же, вполне возможно, что финальные контроллеры, работающие в связке с настроенным сенсором, дадут гораздо более точный результат. Или не дадут? Пары часов с Wii явно недостаточно, чтобы вынести вердикт. Выражаясь терминами матанализа, прежде чем рассчитывать положение Wii в какой-то системе координат, нужно найти подходящие оси. Или, продолжая метафору с выбором невесты, прежде чем признаваться в любви, давайте проведём с невестой ещё пару вечеров. Первое свидание на E3 – бурный, безоговорочный успех. Сегодняшний взгляд на свежую голову показывает, что красавица чересчур манерна и несколько капризна. Главное – слышите? – не делать поспешных выводов по фотографии. Ни в коем случае.

1 Рекламные картинки настоящим убеждают: играть на Wii понравится всей семье.

2 Пользоваться уникальным контроллером Wii пока не так просто, как обещает Nintendo: то точность распознавания движений поговорит, то руки устанут.



Контроллер-«нунчаки» для Wii. Идет в комплекте. Цена (без «пульта»): 19 евро (650 рублей)



Классический контроллер для Wii. В комплекте не поставляется. Цена: 19 евро (650 рублей)



Инфракрасный сенсор для Wii. Если вас не устраивает точность работы контроллера, установите сенсор рядом с экраном. Примечание: сенсор – проводное устройство, нуждающееся в соединении с консолью. Поставляется в комплекте.

Контроллер-«пульт» для Wii. Идет в комплекте. Цена: 39 евро (1300 рублей)



Факты о Wii

Цвет:	Белый
Размер:	157x215x44 мм
Ориентация:	вертикальная или горизонтальная
Цена:	249 евро (8500 рублей)
Цена игр:	49-59 евро (1650-2000 рублей)
Видеовыход:	компонентный, композитный, S-video
Звук:	стерео, поддержка Dolby Pro Logic II
Загрузка дисков:	автоматическая загрузка с подержжкой 12-сантиметровых дисков для Wii и 8-сантиметровых дисков для GameCube
Контроллеры:	до четырех беспроводных контроллеров, соединяющихся по технологии Bluetooth
Контроллеры в комплекте:	«пульт» и аналоговая рукоятка («нунчаки»)
Радиус распознавания сигнала:	10 метров
Эффективная зона работы контроллера:	до 5 метров
Связь с Интернетом:	беспроводная по стандарту IEEE 802.11 (Wi-Fi), либо через внешний сетевой USB-адаптер
Встроенная память:	512 Мбайт флэш-памяти
Устройства расширения памяти:	флэш-память формата Secure Digital (SD)
Количество USB-портов:	два
Игра в комплекте:	Wii Sports
Дополнительно:	четыре порта для геймпагов от GameCube, два слота для карт памяти от GameCube

Стартовая линейка (Европа, прогноз):

- Battalion Wars 2
- Mario Strikers Charged
- Tom Clancy's Splinter Cell: Double Agent
- Big Brain Academy
- Need for Speed: Carbon
- Tony Hawk's Downhill Jam
- Cars
- Project H.A.M.M.E.R.
- Wii Play
- Call of Duty 3
- Rayman Raving Rabbids
- Wii Sports
- Elebits
- Red Steel
- Wii Sports Resort
- Excite Truck
- Sonic and the Secret Rings
- Wing Island
- The Legend of Zelda: Twilight Princess
- Super Monkey Ball: Banana Blitz

**НИКАКИХ ПЕРЕГОВОРОВ
С ДРЕНДЖИНАМИ!**



**МОЧИТЬ В
СОРТИРАХ!**

Реклама



**КОСМИЧЕСКАЯ
ФЕДЕРАЦИЯ**



snowball.ru
искусство побеждать



NINTENDO ОБОСНОВАЛАСЬ В РОССИИ: РАДУЕМСЯ DS, ЖДЕМ WII



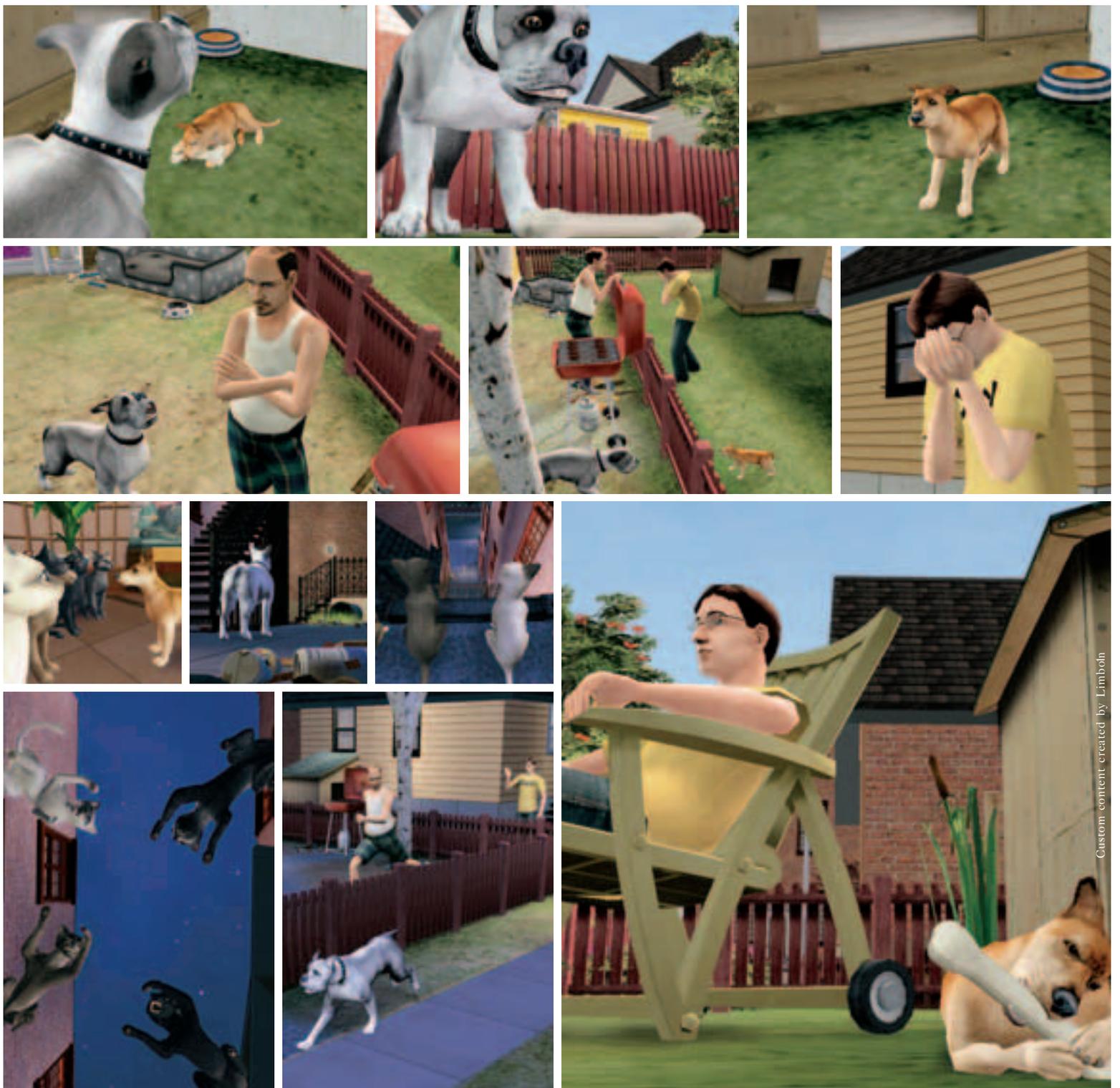
Автор:
Сергей Цилорик
td@gameland.ru

Заявить о начале официального партнерства с Nintendo (а заодно показать московской публике консоль Wii) компания «Новый Диск» решила 29 сентября в подобающей случаю торжественной обстановке: Государственном Музее Изобразительных Искусств им. Пушкина. В списке приглашенных журналисты соседствовали со звездами – от Сергея Зверева до Вилли Токарева. Благо новорожденное российское представительство большой «N» собралось не только «себя показать», но и продемонстрировать, что проекты от Nintendo покоряют не одних лишь заядлых геймеров. Ведущий Антон Комолов, как и в случае с

Gameland Award, умело поддерживал веселую атмосферу и сглаживал технические неувязки. Презентацию открыла речь Сатору Сибата. После продолжительного экскурса в историю и нынешнюю идею политику компании господин Сибата не преминул упомянуть, что считает Россию весьма перспективным рынком и безмерно рад сотрудничеству с «Новым Диском». Со стороны «НД» первым выступил Дмитрий Бурковский, руководитель подразделения «ND Видеоигры». Он красочно расписал, какую пользу из партнерства Nintendo и «НД» извлекут российские геймеры: своевременное появление игр на прилавках;

гарантийное обслуживание и сервис-центр в России; появление локализованных игр. Довести число локализаций до 100% – вот цель «Нового Диска». Сменил Дмитрия на трибуне Олег Хажинский, директор по маркетингу «ND Видеоигр». Вместе с Антоном Комоловым и энтузиастами из публики он продемонстрировал линейку видеоигр, обеспечившую феноменальную популярность Nintendo DS. Nintendogs, Electroplankton, Big Brain Academy – все эти названия нашим читателям давно уже известны. Не обошлось и без выступлений сторонних разработчиков. Тони Уоткинс и Сергей Климов, пред-

ставлявшие Electronic Arts Russia и Snowball Studios, соответственно, единодушно одобрили политику Nintendo и качество ее игровых платформ. Культовый отечественный разработчик Андрей «Кранк» Кузьмин также посетил сцену, заверив присутствующих, что в будущем к сонму инновационных игр для Nintendo DS присоединится проект KranX Productions. А вот обещанный сюрприз, Wii, на пресс-конференции так и не показали. Остается лишь надеяться, что подобных накладок не случится в декабре, когда Wii официально стартует в России – первой из всех консолей следующего поколения. **СИ**



Custom content created by Limboh

THE SIMS
Играет

Ник Клавитер



Рекс из породы питбуль-терьер и его владелец Том были ужасными соседями. Рекс воровал кости у других собак, загонял несчастных котов на деревья и лаил на почтальона. Правда, однажды он переступил черту дозволенного, когда попробовал один из своих фокусов на Шарике, собаке, жившей по соседству. Шарик состоял в союзе с Братством Котов-Самураев, и совместными усилиями они выработали план мести. Однажды ночью Шарик и коты из Братства заманили Рекса в темный переулок, где наглядно показали «кто в доме хозяин». Кажется, урок не прошел даром...



А как играешь ты? thesims2.com



The Sims 2 и все дополнения – теперь на русском языке!

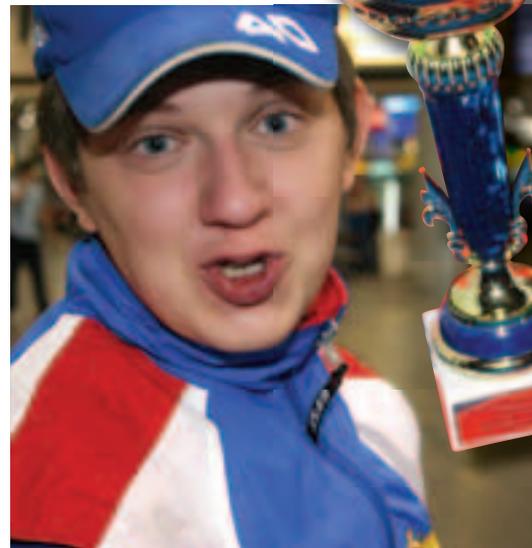
Дополнения требуют наличия лицензионной версии The Sims 2. Дополнения совместимы с русской и английской версиями The Sims 2. Версия игры для PlayStation 2 и PSP – на английском языке.

реклама



ВОЗДУШНОЕ ПРЕВОСХОДСТВО

КОМАНДА ВИРТУАЛЬНЫХ ПИЛОТОВ SAITEK-RUSSIA, ВОДУШЕВЛЕННАЯ МАЙСКОЙ ПОБЕДОЙ В ИТАЛЬЯНСКОМ ФОРЛИ, ОТПРАВИЛАСЬ НА БУДАПЕШТСКИЙ ЧЕМПИОНАТ ЕВРОПЫ ПО АВИАСИМУЛЯТОРАМ (FORTIS DOGFIGHT CUP 2006). КОРРЕСПОНДЕНТ «СИ», ЧЕТЫРЕ ДНЯ СОПРОВОЖДАВШИЙ НАШИХ ЛЕТЧИКОВ, СЛУШАЕТ 1000 И 1 ИСТОРИЮ ПРО САМОЛЕТЫ, ИЗУЧАЕТ РАСКЛАД СИЛ В ЕВРОПЕЙСКОМ АВИАКИБЕРСПОРТЕ И ЛИЧНО НАБЛЮДАЕТ ЗА ТЕМ, КАК SAITEK-RUSSIA ОДИН ЗА ДРУГИМ ВЫНОСЯТ ИЗ ТУРНИРНОЙ СЕТКИ СОПЕРНИКОВ.



«Шереметьево-2». Таможня гает добро

SLI (в русском варианте ШВЛИ — Школа Виртуальных Летчиков Истребителей) на турнире в Будапеште — это четыре молодых человека, живущие в разных уголках России и бывшего СССР и объединенные одним общим талантом в управлении виртуальной боевой авиацией. Патронирует команду российское представительство фирмы Saitek, лучшего на сегодня производителя компьютерной летной периферии. Всего в составе эскадрильи насчитывается больше тридцати пилотов, но на международные турниры постоянно ездят только самые лучшие. Соперничество — как в хорошем футбольном клубе: чтобы доказать право попасть в заявку, надо упражняться днями и ночами. Штудирова при этом тома летной литературы и просматривая мегабайты отснятых роликов. Один из пилотов SLI, двадцатилетний Кирилл Неустров, живет в Ижевске, летает на московском сервере и на тренировках из-за разницы во времени ежедневно теряет по одному часу. Что такое лишний час для пятикурсника, занятого написанием диплома, известно всякому, кто прошел университетскую муштру. Чтобы улететь из «Шереметьево» на очередной турнир, Кириллу (в виртуальном небе — Lyric'us) сначала надо доехать до Москвы на поезде, а затем полчаса провести в плену набухшей утренней пробки Ленинградки. Еще одного пилота, напарника Кирилла по «Ил-2», Виктора «Vector» Потапцева, мы должны встретить в Будапеште. Он живет в Вильнюсе, но так как прямых рейсов из Литвы до столицы Венгрии нет, ему предстоит утомительный зигзаг: сперва до Праги и только потом транзитом до Будапешта. Два других члена команды, Виталий Силаев (Kempreg) и Руслан Бедретдинов (BeRuSa) живут в пределах МКАД, но добраться до некогда главных воздушных ворот страны им почти так же тяжело, как и Кириллу. Ребята берут с собой четыре коробки с мониторами Sony (для обязательной в авиасимах четкости картинки) и несколько сумок с родными сайтековскими джойстиками.

Зная, сколько водители столичного такси привыкли сдирать с обремененных багажом пассажиров, нашим пилотам можно только посочувствовать. «Это еще что! — рассказывает PR-менеджер и администратор команды Михаил Березанский. — В мае до городка Форли от Милана мы вообще добирались на электричках. Представляешь: вот так, со всеми этими коробками — и на электричках. Прямо как на «перекладных из Тифлиса». Что говорить — герои нашего времени. На регистрации работница аэропорта не без удивления смотрит на две перегруженные тележки. Наклеек «Хрупкий багаж» на всю поклажу явно не хватает. «Это все ваше?» — спрашивает она и делает такие глаза, как будто SLI увозят из страны Янтарную комнату. «Один ваш монитор весит двадцать два килограмма, — укоризненно сообщает она команде, — а на одного человека у нас положено не больше двадцати килограмм». Через мгновение общее недоумение сменяется общим смехом: причина неестественного веса монитора проста — Lyric забыл снять с весов рюкзак, и электроника посчитала два предмета за один.

Небо. Самолеты сменили гнездо

В салоне сижу рядом с Михаилом Березанским, наставником и старшим руководителем пилотов. Михаил непринужденно рассказывает мне, что такое «человеческий фактор» и почему у Ту154-М в полете отрываются крылья. «Смотри, — ехидно улыбаясь, Михаил показывает на растекшееся по крылу масляное пятно, — вон какая трещина пошла». Сидящие впереди две молодые девушки представительного вида временами отрываются от чтения пухлого глянца и показывают в проеме между креслами окаменевшие от страха лица. Вообще, для виртуальных пилотов пересказ такого рода печальных историй — абсолютно обычное дело. Так же как и потчевание незнакомых с авиацией людей первоклассными летчиками байками про невообразимые выражи, маневры, сваливания и «штопоры». Если ты оказался с пилотом в баре и между

вами воцарилось никому не нужное молчание, спроси его про работу закрылок — и душевный разговор, особенно под хорошее венгерское пиво, польется сам собой. Ребята из SLI сидят неподалеку и занимаются своими делами. Кто-то читает газету, кто-то слушает музыку. Никто не строит план предстоящих полетов и не решает, кто из пары будет атаковать первым. В команде все спокойно. Пилоты знают: единственные, кто может встать у них на пути к чемпионству, — россияне FB (Flying Barans), да и то пока не ясно, приедут ли «бараны» в Будапешт. В этой умиротворенной обстановке внимательно разглядываю будущих победителей. Всем членам SLI уже за двадцать, хотя выглядят они очень юны. Наверное, сказывается особый молодящийся эффект самолетного воздуха. Про него даже настоящие пилоты и стюардессы со стюардами говорят: летаешь тридцать с лишним лет, каждый год набираешь неимоверное количество часов, жуть как выматываешься, а выглядишь все равно так, как будто вчера поступил в летное училище.

Небо. Как все начиналось

«А вообще, когда образовалась команда SLI?» — интересуюсь я у Михаила Березанского. «Наша команда летает довольно долго, но авиационный киберспорт начал развиваться в нашей стране совсем недавно». Особый акцент Михаил делает на слове «летает»: виртуальные летчики не признают глагола «играть» и обижаются, когда их сравнивают с квейкерами и контр-стрейкерами, таскающими с собой на турниры легковесные мышки и клавиатуры. У виртуальных пилотов все слишком серьезно, чтобы беспокоиться о количестве фрагов и патронов в ойюме. Они озбочены правильностью захода на атаку и филигранностью приземления. Михаил продолжает: «Всего несколько лет назад дела с чемпионатами по авиасимуляторам шли из рук вон: все думали, что они собирают камерную аудиторию, и у них не было хотя бы малейшей спонсорской поддержки. Пилоты зачастую приезжали

на игры за собственные деньги, платили за перелет и проживание из своего кармана. В большинстве случаев — только чтобы встретиться с теми, с кем бились в онлайн на протяжении долгого времени. Сейчас турниры перестали быть эдакими междусобойчиками. Разыгрываются внушительные денежные призы, у участников появляется реальный стимул к победе. Все приезжают выигрывать, а не просто так — на других посмотреть да себя показать». Компания Saitek-Russia (НФП «Игалакс») и ее генеральный директор Игорь Панюта одними из первых в нашей стране осознали необходимость спонсорской поддержки авиаклиберспорта, и создание команды SLI — крайне удачный шаг в этом направлении. Здесь все по-взрослому. Каждому претенденту на членство необходимо доказать свою профпригодность в спарринге с инструктором. Если он терпит неудачу, ему предлагают испытательный срок и вторую попытку. Только после этого на общем совете выносится решение о зачислении. На сайте SLI правила вступления в команду сформулированы четко и строго: «У нас не школа, у нас институт. Для поступления необходимо сдать экзамен и набрать определенный проходной балл». Но вычислить путем естественного отбора все таланты Рунета, все равно невозможно. Кто-то летает с ботами на последнем уровне сложности и на серверах появляется исключительно по праздникам, кто-то вообще стесняется сбиваться в стаи и предпочитает рассекать небо в одиночку. В мае Кирилл и Руслан победили в Италии, взяли главный приз турнира — обучение в летной школе с последующим получением любительской лицензии, но, испугавшись мороки с оформлением долгосрочной визы, сбора всех необходимых документов и отрыва от родины, решили подарить его самому старшему участнику, разменявшему пятый десяток солидному мужчине. Этот мужчина, итальянец по национальности, владеет в городе гостиничным бизнесом, и авиасимуляторы для него — хобби всей жизни. Купить



себе самолет и получить эту лицензию он мог бы и за собственные барыши, но участие в таком турнире (и если повезет, победа) дает ему ни с чем не сравнимый кайф. Когда наши ребята отдали ему главный приз, он был на седьмом небе от счастья.

Budapest Expo. Расстановка сил

Чемпионат начался ровно через двенадцать часов после того, как в наших паспортах появились отметки о пересечении венгерской границы. А до этого ребята успели дважды прокатить на просторном Ford Transit весь свой летный скарб (сначала из аэропорта в отель, а на следующий день из отеля в Expo), настроить аппаратуру, прогуляться по окрестностям гостиницы и хорошенько поспать. При первом изучении места действия им удалось выяснить, что основные соперники SLI из отряда FB этим чемпионатом пренебрегли, а это означало, что шансы на призовые места у наших как никогда высоки. На прошлогоднем FORTIS Dogfight Cup в номинации «Ил-2» Кирилл и Виктор заняли второе место, а первое досталось именно Flying Barans. На сей раз состав участников почти не изменился, и это указывало на то, что дойти до финала Lyric и Vector могли без особого сопротивления. Как минимум. Судьба главного приза – изысканного позолоченного кубка и дорогущих наручных часов FORTIS – зависела только от них самих. А вот в Lock On все было не так обнадеживающе, как в «Ил-2»: самые сильные соперники Руслана и Виталия – французско-хорватский тандем RvE и дуэт RAF, составленный из двух наших соотечественников, проживающих за рубежом, – в этом году не только остались в строю, но и заметно прибавили в классе, по сравнению с годом прошлым. На FORTIS Dogfight Cup 2005 SLI заняли почетное четвертое место, уступив лишь двум названным командам. И это при том, что тренироваться ребята начали всего за несколько месяцев до старта. В этом году они, подналовшие в Lock On и изучившие тактику главных соперников, должны были брать «бронзу». Тоже как минимум.

С этими мыслями SLI принялись подключать к казенным компьютерам привезенные с собой джойстики Saitek, мониторы Sony и прочую высокотехнологичную аппаратуру, без которой авиасимулятор не авиасимулятор вовсе, а так – игрушка на один час. Особое внимание привлекли два хитрых устройства, называемые tracker и ButtKicker. Первое – маленькая копия треноги из «Войны миров», излучающая ИК-сигнал, – крепится на монитор и фиксирует все движения головы, которые делает игрок (у игрока на бейсболке закреплены специальные для такой штуковины сенсоры) – оглядываешься по сторонам, не трогая кнопки на джойстике. Удобная, необходимая в летном хозяйстве вещь. Второе устройство – прикрепляющаяся к стулу dual-shock'овая примочка ButtKicker – прошло на турнире боевое крещение. НФП «Игалас» специально снабдила SLI этой штукой – чтобы команда провела ее тестирование и заодно впечатлила других участников соревнований. Удалось и первое, и второе. Проходящие мимо посетители чемпионата останавливались возле нас, молча смотрели на действие чудо-прибора, а потом заинтересованно спрашивали: «Что это?». «ButtKicker. Сотрясатель задницы», – отвечали мы.

Budapest Expo. Воздух – земля

С самого утра в Budapest Expo, напоминающем наш ВВЦ, необычайное оживление. Вот-вот начнется жеребьевка, и венгерское телевидение берет интервью у пилотов – спрашивают дежурные банальности: «как оцениваете шансы?», «кого из конкурентов опасаетесь больше всего?». Vector на экране телевизора (картинка тут же транслировалась на стоявшую рядом «плазму») очень похож на Владимира Владимировича. Если бы не форменная синяя футболка SLI, можно было бы подумать, что вещает главнокомандующий военно-воздушных сил: так же спокойно и убедительно. Рядом какие-то венгерские игровые сайты в надежде хотя бы на минуту отвлечь взоры посетителей от FORTIS Cup устроили небольшую выставку с демо-юнитами FIFA 06 и NFS: Most Wanted.

Но в этот день ничто не могло заинтересовать нас больше, чем турнир, даже сверхновые проекты от EA. Волей жребия Кирилл и Виктор попадают в группу с теми же самыми соперниками, что и год назад. Искренне желаю удачи приготовившемуся начать бой Виктору. «Нэ прэ го ди ца» – с забавным прибалтийским акцентом отвечает на желание литовец Потапцев. На жеребьевке кто-то из организаторов предлагает кинуть российский рубль – на счастье. Схватка происходит в формате 2 на 2 на заранее обговоренной высоте и при нулевой облачности. Облака отключаются, чтобы участники, взявшие в полет много горячего, не могли уклоняться от боя, отсиживаясь где-нибудь в небесах. Самолеты, на которых проходит бой, выбираются путем вычеркивания. Сам бой идет исключительно на пушках, ракеты «ильщики» и «локончики» не признают – так и битва выглядит жарче, и играть значительно интересней: когда запускаешь ракету, электроника делает все сама, чтобы снаряд попал в цель; когда стреляешь из авиационной пушки, полагаются приходится исключительно на свой талант. И еще – один раунд воздушной схватки длится минут двадцать от силы, а подготовка к нему занимает в тысячу раз больше времени. В Lock On все решает радиолокационная система и умение правильно с ней обращаться. Прежде чем палить по контакту, надо убедиться, действительно ли перед тобой враг, а не твой партнер по команде, которому минуту назад ты сообщал точные координаты соперника. Неразбериха полная. Схватка в этой дисциплине всегда проходит невероятно напряженно. На экране постоянно горит надпись «Engine: Overheat!», а сами пилоты вращают джойстиком с бешеной, запредельной скоростью. Один из участников, посчитав, что это я вспышкой своего фотоаппарата сбил ему настройки tracker'a, в сердцах выпалил, не вставая со стула: «Еще раз сфоткаешь меня – получишь на орехи, обещаю!» После боя он подошел ко мне, извинился и пожал руку: «Я был в жутком напряжении. Надеюсь, ты

понимаешь». Курьезы в Lock On почище, чем в подборке программы «Вы очевидец». Сколько раз за два дня наблюдал, как из-за невнимательности члены сквады расстреливали друг друга почему зря. Однажды из-за ошибки в локации пилот сделал эффектный воздушный таран. Вот только направлен он был не на противника, а на напарника. Смеялись от души. Подобных казусов с нашими за два дня не случилось, и групповой этап обе команды преодолели без единого поражения. И в «Ил-2», и в Lock On SLI заняли первые места и в плей-офф попали на команды, в противоположных группах оставшиеся вторыми. Двум группам SLI во второй день надо было провести по два поединка, которые и определяли, кто выиграет «золото», кто «серебро», кто «бронзу», а кому придется довольствоваться скромным четвертым местом. Кирилл и Виктор играючи выбили сначала из полуфинала, а затем из финала два крепких европейских звена и спокойно ждали, когда их запястья украсят титановые FORTIS стоимостью несколько тысяч долларов. А вот Виталию и Руслану в это время было еще далеко до ликования. Они проиграли полуфинал, но в напряженном матче за третье место в последний момент все же вырвали такую нужную победу. Прошлогодний результат улучшен. Прогресс налицо. На награждении окружившие победителей фотографы просят Кирилла и Виктора поднять кубок как можно выше – чтобы наверняка увидела вся Европа. Когда шасси нашего самолета, вылетевшего на следующий день из Будапешта в Москву, не совсем мягко коснулись взлетно-посадочной полосы «Шереметьево», никто из пассажиров не поаплодировал, все лишь только грузно выдохнули. Недавние катастрофы отучили нас ребячески радоваться самому тяжелому авиационному маневру. Но команде Saitek-Russia за прекрасную победу, давшуюся многолетними тренировками и четырёхдневным перетаскиванием массивных коробок, можно подарить минутные овации. Bravo! **СД**



«ГОТИЧЕСКИЕ» ГОЛОСА



Автор:
Илья Ченцов
chen@gameland.ru

Многие из нас, разговаривая о локализациях, выпускаемых той или иной компанией, не вполне осознают, что издатель зачастую является лишь конечной инстанцией и гарантом качества работы, которую могут делать внешние фирмы, студии и частные лица. В нашем материале мы решили взять для примера одну весьма ожидаемую локализацию — проект Gothic III — и хотя бы бегло упомянуть тех, кто принимал в ней участие, а с некоторыми людьми пообщаться лично. Но для начала — немного сухой статистики от Максима Сухова:

«Над «Готикой 3» работают: руководитель отдела локализации — Макс Сухов; 2 звукорежиссера — Павел Ануфриев и Наталья Грехнева; корректор — Ирина Данчева; главный тестер — Никита Грабарник; 3 внештатных переводчика, 70 актеров озвучения. На сегодня переведено более 700 страниц только диалогов, не считая

текстов меню, подсказок, советов и прочего. Обработано более 30 часов озвучки. В общей сложности локализация такого крупного проекта, как «Готика 3» занимает 1.5-2 месяца. Общее впечатление — это тихий шок от объема текста, который нужно обработать в рекордно короткие сроки. Взять хотя бы количество персонажей игры — их без малого четыре сотни. Соответственно, обилие диалогов и различные ответвления сюжета, множество терминов и наименований, уйма мелочей. Все эти составляющие игры надо между собой увязать и отразить на этапе озвучения персонажей.

Но на сам текст грех жаловаться: сюжет увлекательный, диалоги живые и забавные — наши переводчики потрудились на славу. Мы планируем закончить перевод и озвучение в конце сентября, и, думаю, это позволит выпустить русскую версию игры если не одновременно с европейской, то с незначительным отставанием».

? Были ли какие-то особенные сложности или «хитрости» в переводе?

Макс Сухов: Отличительная особенность локализации RPG — большое количество главных и второстепенных персонажей и, соответственно, обилие диалогов. Мы сотрудничаем с хорошими актёрами, которые могут разными голосами говорить за большое количество разных героев. Хороший актёр способен 10-15 персонажей сделать разноголосыми, интересными и убедительными. Перед озвучением необходимо кропотливо разобраться в исходном материале и четко представить, какая фраза к чему должна быть сказана и с какой интонацией. В случае с локализацией «Готики 3» разработчики — молодцы: они дотошно описали чувства героев, игровые обстоятельства и особенности речи.

Еще одна сложность перевода такого проекта — специфические языковые приемы, шутки, игра слов, которые необходимо точно перевести на рус-

ский язык. Пример такого перевода: есть в «Готике 3» некто Ахмед — боец на арене, Achmed of All Trades (в нашем варианте — Ахмед Многорукий). Очень сильный и мощный, победить его крайне сложно. Поэтому при упоминании его в разговоре игрок сбивается с trades на blades (кинжки):

- Fine. Now let me fight that Achmed. The one of all blades.
- Trades. He's Achmed of All Tra- ah, forget it.
Но так как главный герой у нас товарищ слегка нагловатый, особенно когда побеждает на арене, мы решили немного переиначить игру слов и свести её к насмешке:
- Отлично. Теперь я хочу сразиться с Ахмедом. С этим Мелкоруким.
- Многоруким. Он много... а, ладно, забудь!

В общем, стараемся проявлять юмор и фантазию, но в то же время очень осторожно, чтобы это не разрушало целостность самой игры и не выбивало игрока из игрового ритма.



? Есть ли актеры, которые играют те же роли, что и в предыдущих сериях игры?

Макс Сухов: В озвучении принимают участие почти все актеры, работавшие с предыдущими частями игры: Сергей Чонишвили озвучивает главного героя; Дмитрий Полонский – Мильтона, Ли, Ангара; Влад Копп – Даро, Пронтопа, Хансона, Хамида; Дмитрий Филимонов – Иностаня, Хенби, Грога, Фазима; Ярославцев Андрей – Лестера.

В игре также прозвучат голоса Всеволода Кузнецова, Владимира Вихрова, Владимира Антоника, Бориса Репетура, Сергея Чихачева, Кирилла Радчика, Сергея Бурунова.

Актеры, играющие по 10-15 персонажей? Мы решили пообщаться с этими талантливыми людьми и вызнать их творческие секреты. Нашими собеседниками стали:

Дмитрий Полонский

Образование: просрительное, закончил ГИТИС, актер театра и кино, озвучения и эстрады.
Озвучивал телесериалы: «Секс в большом городе», «Ее звали Никита», «Клан Сопрано», «Крутой Уокер», «Скорая помощь».
Герои, озвученные в «Готике 3»: Ангар (приятель главного героя, вместе с которым он сражался на острове Хоринис), Кронос (обычный старикашка), Ли (тоже закадычный друг героя, знакомый ему ещё по колонии), Мамук (ассасин), Мэйсон (повстанец, замышляющий экономическую диверсию), Мазин (ассасин, характер ненормативно-истерический), Милтен (ученик магов огня), Муфраса (пограбывает, сражаясь на арене).
Принимал участие в озвучении игр «Готика» и «Готика 2».

Борис Быстров

Образование: просрительное, начал карьеру на киностудии им. Горького, занимался дублированием фильмов.
Озвучивал телесериалы: «Секретные материалы», «Симпсоны», озвучивал Марлона Брандо во всех русских переводах.
Герои, озвученные в «Готике 3»: Акрабор (ассасин-воин), Доменик (воин-охранник), Хауке (старатель), Мирзо (ассасин-купец), Мойк (орк-стражник).

Влад Копп

Образование: высшее актерское театральное образование, закончил Высшее театральное училище им. Щепкина.
Работа на радио: в течение 5 лет – организатор, идейный вдохновитель программы «Модель для сборки».
Герои, озвученные в «Готике 3»: Агенак (циничный жирный орк), Бронтобб (мрачный орк-мыслитель), Даро (отважный воин), Эльбер (насмотрщик за рабами), Фальк (уравновешенный и спокойный воин), Гробок (орк-охранник), Хамид (ассасин, мечтающий прикупить танцовщицу Ясмин), Джек (старый моряк), Лейр (охотник).
Принимал участие в озвучении «Готики».

Сергей Бурунов

Озвучивал: Леонардо Ди Каприо в «Авиаторе», Мэтта Деймона в «Братьях Гримм», Метью МакКонахи в «Любовь и прочие неприятности», Джемми Фокс в «Полиция Майами: Отдел нравов» и «Морпехи», мультфильм «Рога и копыта».
Образование: Качинское высшее военное авиационное училище. Щукинское театральное училище.
Герои, озвученные в «Готике 3»: Аног (брат Инога, всячески вредит оркам, перехватывая их грузы из Сльдена, чем приводит их в бешенство), Хассан (ассасин, промышляет в руинах), Иенс (слегка свихнувшийся охотничек).

Сергей Чонишвили

Росился в Туле в актерской семье. В шестнадцать лет Сергей приехал покорять Москву. Поступал во все столичные театральные вузы, а поступил в «Щуку». В 1986 году окончил театральное училище им. Б.В. Щукина с красным дипломом, и был принят в труппу театра им. Ленинского комсомола. Сергей привлек к себе огромное внимание со стороны кинозрителей. Им озвучена большая часть рекламных роликов. В ноябре 99-го ему присвоено звание Заслуженного артиста России. В апреле 2000-го он стал лауреатом премии им. И.М.Смоктунского. Сергей Ножериевич Чонишвили – самый притягательный и востребованный мужской закадровый голос современного российского телевидения.
В «Готике 3», как и в предыдущих двух частях, озвучивает главного героя.

? Что помогает вам вжиться в образ персонажа? В частности, дают ли вам прослушать оригинальный образец голоса (и нужно ли это)?

Дмитрий Полонский: Да, нам дают прослушать образец оригинальной озвучки и прочитать аннотацию. Мне может быть неизвестно, как выглядят мои персонажи, но характер их понятен. Как и в любой



Максим Сухов,
руководитель отде-
ла локализации GFI
Russia.



Павел Ануфриев,
звукорежиссер



Наталья Грехнева,
звукорежиссер



Ирина Данчева,
корректор



Дмитрий Полонский
озвучивал Ангара
и Ли, грузей глав-
ного героя, еще в
«Готике 2».



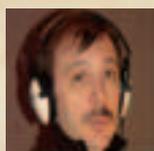
Борис Быстров
озвучивал орочьего
шамана Мойока



Влад Копп:
«Наемники из ог-
ной игрушки могут
быть похожими
на наемников из
другой».



Сергей Бурунов:
«Half-Life 2 считаю
верхом игровой
индустрии».



Сергей Чонишвили,
Голос главного
героя во всех трех
частях.

роли, вжиться в образ персонажа мне помогает переход от внутреннего к внешнему: нужно представить себе, что это за персонаж, узнать его характер и уже от его лица вести диалог, голосом пытаться передать это внутреннее состояние. В данном случае голосовое – это внешнее. Когда озвучиваешь такие игрушки, очень важно сохранить и вспомнить нерастратенное в детстве чувство игры.

Борис Быстров: В образ помогает вжиться жизненный опыт, сорокалетний опыт работы в театре, кинороли. При этом приходится постоянно импровизировать, поскольку нам, актерам, неизвестно, что данного героя ожидает в его ближайшем или далеком игровом будущем. Я в своей жизни успел пообщаться со многими людьми, успел много попутешествовать, я был, например, в Средней Азии и знаю, с каким акцентом там разговаривают люди, я знаю, какими красками рисуется, например, грузинский акцент – это совсем иная, отличная от других природа разговора.

Влад Копп: Вживаюсь постольку поскольку, делая при этом то же самое, что требуется актеру для любой работы. По Станиславскому, как учили, воображаю себе то, что бы я делал, если бы я был орком, и как бы я себя при этом вел.

Сергей Бурунов: Чтобы вжиться в образ героя, я слушаю образец оригинальной озвучки. Что касается профессиональных и специальных приемов, то им учат в театральном институте. В зависимости от того, какими

характерными особенностями обладает персонаж, какого он возраста, профессии или национальности, используются разные ритмы речи, метод произношения букв и слов, громкость голоса и т.д. Это называется «речевая характеристика». Естественно, нужен слух, чтобы все это слышать и запоминать.

Сергей Чонишвили: Да, я ориентируюсь на образец. Но когда есть возможность посмотреть на внешний вид персонажа и проанализировать словесное описание его характера, я ее использую. Я стремлюсь вжиться в образ, представить себе, что чувствовал бы я, если бы на мою долю выпало родиться в прекрасной сказочной империи, которой угрожает серьезная опасность и даже гибель. Пытаюсь вообразить, что я – герой, единственный, кто может исправить такое гибельное положение вещей. Знаете, это большая и нелегкая работа – собственной головой отвечать за целый мир!

Расскажите, как вы видите своих персонажей.

Дмитрий Полонский: Я озвучиваю много персонажей, и все они люди разные! Дружелюбные, неприятные, воинственные, трусливые, решительные, хитрые. Герои на меня не похожи, они бы очень удивились, если бы меня увидели, внешность и голос – это ведь совершенно разные инструменты. История у каждого героя «Готики 3» очень интересна, у них такая насыщенная жизнь, не то, что у нас – автомобильная пробка, работа, обед

и сон. У них там невероятные приключения, фантастические события, только нет любви.

Борис Быстров: О героях, которых озвучиваю, ничего не знаю, но, работая с ними, полагаюсь только на личный опыт и установки, которые дает звукорежиссер.

Влад Копп: Волосатые и вонючие мужики – главные герои большинства компьютерных игр, им приходится постоянно биться друг с другом, завоевывать, строить, и у них это очень хорошо получается. Герои как герои, настоящий герой всегда немножко небрит, немыт и волосат.

Сергей Чонишвили: Не то чтобы я его вижу... Просто я знаю, что он – безумно популярная личность в узких кругах. Приблизительно 4 месяца назад я выяснил, что существует нелегальное количество форумов на тему «Готики 3». Из искреннего любопытства я зашел на один из них и очень удивился, когда узнал о том, что мой персонаж просто живет своей, отдельной от меня, жизнью. И что поклонники игры очень просят русских издателей пригласить меня на озвучение этого главного персонажа – это безумно приятно, большое спасибо.

Часто ли приходится импровизировать?

Дмитрий Полонский: Мне приходится импровизировать голосом, подбирать интонации, но текстом импровизировать, но именно голосом!

Сергей Чонишвили: Да, импровизировать приходится, и чаще «свой вариант» бывает лучше!

Как выглядит Gothic 3 через призму ваших ролей?

Дмитрий Полонский: Любви там точно нет. Это не сексуальная игрушка, она не эротична. Там существуют силы, может быть, они темные, а может быть – светлые, но эти силы напрямую связаны с магией. Игрушка, наверняка, очень красивая – мне нравится, как мелодично в ней названы города, какие красивые имена у героев.

Сергей Бурунов: Я видел предыдущие 2 части, они очень красивы, поэтому я думаю, что «Готика 3» так же прекрасна. Я представляю, как в «Готике» восходит солнце, как начинают заливаться багровым светом горы, как освещаются утренним солнцем леса, стелется дым, туман. Главное в этой игре – эстетика и колорит.

Сергей Чонишвили: Это прекрасный, фантастический, может быть даже средневековый мир, наполненный магией, колдунами, обманщиками и хитрецами. Довольно жестокая сказка, существуя в которой, приходится держать ухо востро!

Играют ли вообще актеры в компьютерные и видеоигры?

Дмитрий Полонский: Нет, я не играю. Может, и играл бы, ведь это так интересно – виртуальные миры, способные если не заменить реальность, то хотя бы на время погрузить игрока в прекрасную и сказочную вселенную со своими законами, нравственными принципами, со своим ходом времени, бытом. Но, к сожалению, на игры совсем нет времени.

АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ

1С МУЛЬТИМЕДИА

По вопросам рекламы и условий работы
в сети - 1С/Мул. мультимедиа
обращайтесь в фирму - 1С/1
122008, Москва, а/я 64,
ул. Сахаровская, 21
Тел.: (495) 707-92-37
Факс: (495) 881-66-07
http://ic.ru, http://games.1c.ru

YOU ARE EMPTY

**"УРАГАННЫЙ ШУТЕР В ДЕКОРАЦИЯХ
СОВЕТСКОГО ТОТАЛИТАРИЗМА.
ТАКОГО ТЫ ЕЩЕ НЕ ВИДЕЛ!"**

PC ИГРЫ.

Реклама



© 2006 ЗАО "1С". Все права защищены.
© 2006 Mandel Art Plains. Все права защищены.
© 2006 Digital Spray Studios. Все права защищены.



Muza-Games

Озвучка «Готики 3» ведется на студии звукозаписи Muza-Games (<http://muza-games.com>). Студия Muza-Games открылась в 2005 году специально для записи звука к компьютерным играм. Занимается озвучкой игровых персонажей, записью специфических звуковых эффектов, озвучением и сведением видео.

Учредители и ответственные сотрудники студии Muza-Games: Артем Колпаков и Олег Базавев.

Артем Колпаков: Высшее техническое образование, по специальности теплофизик. Артем музыкант и композитор, играет на гитаре, басы, манголине и гутаре. В юности была своя рок-группа под названием «Фабрика». Работал на радиостанциях, в том числе на крупнейших московских, звукорежиссером и саунд-продюсером. В индустрию попал, познакомившись с сотрудниками компании «1С». Написал несколько саундтреков к играм, в т.ч. к «Санитарам подземелий». Говорит, что «идея создания студии, специализирующейся на записи звука для компьютерных игр, витала в воздухе, поскольку в Москве до появления Muza-Games не существовало ни одной такой студии. В этой сфере работают множество универсальных студий, радионных, киностудий, студий для озвучения рекламных и телевизионных роликов».

Олег Базавев: «Мы понимаем, что «Готика 3» – очень серьезный проект, осознаем, какой невероятной популярностью будет пользоваться эта игра и сколько людей жгут ее, сколько игроков купят ее и поставят на свои компьютеры. Нам, как сотрудниками студии, в которой озвучение этого проекта происходит, искренне хочется, чтобы все самые светлые ожидания игроков оправдались. Что касается локализаторов «Готики 3» – сотрудников GFI Russia – легко встретишь людей, настолько увлеченных своей работой, объемы которой так огромны! Проектов, на которые бы тратилось такое количество времени и человеческих ресурсов, мы практически не встречали».

Самые известные проекты, озвученные при содействии студии Muza-Games: Need for Speed: Most Wanted, Need for Speed Underground, Black (PS2), Medal of Honor: Pacific Assault, SWAT 4, «Альфа: антитеррор», «The Fall: последние дни мира», «Легниковый период 2», Tom Clancy's Ghost Recon: Advanced Warfighter, SpellForce 2: Shadow Wars, «Panzer Elite Action: танковая гвардия», Still Life, Rat Hunter, «Бумер 2», «Бригада Е5» (ролик), «Х?: Воссоединение 2.0», Caesar 4, Stubbs the Zombie in Rebel without a Pulse, «Санитары подземелий».



У нас в России к локализации игр подчас подходят даже профессиональней, чем создатели этих игр. Потому что, прослушав оригинальный вариант голоса героя, понимаешь, что разработчики как-то обошлись малой кровью.

Борис Быстров: Сам в игры не играю – не до этого. Даже дети не играют, только, пожалуй, внуки. А дети мои сами озвучивают фильмы: «Гарри Поттера», «Громобой» – семейная традиция.

Влад Копп: Обязательно, играю и слежу за новинками.

Сергей Бурунов: Да, и очень увлекаюсь. Я, наверное, начинающий в этом деле, хотя мне уже постоянно говорят, что я тупею и деградирую (улыбается). Так говорила моя бывшая, не побоюсь этого слова, ЖЕНА. Это происходит потому, что у меня в детстве не было компьютера и игр. Наверное, этим и объясняется феномен, когда взрослые дядьки так ругаются в игры, и жены их бросают, и семьи рушатся. Например, дети спрашивают: «Где папа?» «А папа там, на сервере», – отвечает мама. «Папа летает, джойстики себе покупает», есть такое. И я такой же.

Я очень люблю красивые и мастерски сделанные стрелялки и экшны. Из последних игр, которые меня потрясли и от которых у меня мурашки по коже, это: Call of Duty, Painkiller. Half-Life 2 я считаю верхом игровой индустрии – играешь и получаешь эстетическое удовольствие от этого, будто садишься и смотришь кино. Splinter Cell – люблю все три части, хотя самая лучшая, конечно, последняя. Естественно, очень люблю авиасимуляторы. «Ил-2» – это просто супер, это ностальгия, ведь я когда-то в лётном училище.

Сергей Чонишвили: Я сплю по 4 часа в сутки и живу без выходных, в этом году у меня был трехнедельный отпуск – первый за

последние 6 лет! Поэтому, если я еще начну играть в компьютерные игры, то боюсь, что больше никогда в жизни я не смогу ничего озвучить.

? Чувствуется ли какая-то эволюция ваших героев на протяжении сериала? Как они изменились и изменились ли?

Дмитрий Полонский: Конечно, они развиваются, продолжая свое существование в каждой новой части. Знаете, чувствуется, что в своем деле, какое бы оно ни было – доброе или злое – они уже не новички. Я уже говорил: «Готика» – это особенный фантастический мир, в котором есть свои устоявшиеся законы и нормы нравственности. Вот эти персонажи и живут в нем, с каждой новой частью становясь опытнее, мудрее и старше.

Борис Быстров: Сложно сказать. Орки, к примеру, остались на том же уровне развития, на каком и были. С остальными... хочется верить, что судьба к ним была благосклонна. Во всяком случае, в интонациях голоса, которым они говорят, великая эмоциональная эволюция очевидна.

Влад Копп: Иногда я, конечно, вспоминаю тех героев, с которыми приходится иметь дело. Но чаще всего сложно надолго удержать в памяти образ и историю какого-то конкретного героя, потому что я профессионально занимаюсь озвучкой уже несколько лет, если бы я все это запоминал, у меня в голове не осталось бы места ни для чего больше. Честно говоря, невозможно запомнить всех героев из всех игрушек, озвученных даже за последние пару лет.

Сергей Чонишвили: Третий раз спасти мир – действительно серьезное дело. Герой возмужал, охранился и повзрослел!

? Есть ли какая-то разница между озвучкой, например, сериалов или мультфильмов и работой над играми? Если есть, то в чем она заключается?

Дмитрий Полонский: В работе над фильмом – неважно, говорим ли мы о «закадре» или о дубляже – мы ограничены работой уже существующего на экране актера. При озвучении игры мы более вольны в обращении с голосом. Потому что если речь идет о картине, тут уж будь любезен, не испортишь того актера, который уже все сыграл и сказал, и повтори за ним в лучшем виде. А здесь ты можешь ваять на полную катушку, играть, как ты хочешь, потому что мы не ограничены картинкой – визуальным рядом.

Борис Быстров: Разница, конечно, есть: при озвучке игры нужно быть очень внимательным. Потому что если ты, озвучивая фильм, наблюдаешь за актером, а в компьютерной игре ты персонажа не видишь, значит, тебе его надо придумать самому, чтобы он был похож на те описания характеристик голоса, которые даны перед записью.

Сергей Бурунов: Есть своя специфика у каждого вида искусства. В фильме есть картинка, к которой надо подобрать тембр, ты видишь, что делает человек на экране, у тебя есть мощный видеоряд, очень жесткая инструкция. В играх у тебя есть только звуковой ряд и тебе приходится немало додумывать.

Влад Копп: Для работы с играми нужно иметь очень развитую фантазию. Глядя на экран при дублировании, ты понимаешь, что это за человек и слышишь его собственный голос, понимаешь ситуацию, в которой он находится, на сто процентов. С озвучением компьютерных игр чаще всего, конечно, приходится фантазировать и домысливать ситуацию. Нужно, чтобы герой в твоём воображении «оброс мясом», у него появился какой-то характер. Чаще всего этого героя не видишь, а вспоминаешь, как выглядит орк, как выглядит наемник. Хотя, в принципе, наемники из одной игрушки могут быть похожими на наемников из другой игрушки.

Важно добавить, что у нас в России к локализации игр подчас подходят даже профессиональней, чем создатели этих игр. Потому что, прослушав оригинальный вариант голоса героя, понимаешь, что разработчики как-то обошлись малой кровью. У нас используется больше голосов, актеры более творчески подходят к озвучке. Такое впечатление, что для них это рутина, а мы еще не наигрались.

Сергей Чонишвили: Разница, конечно, есть, и чтобы объяснить все ее нюансы придется потратить не один час! Если говорить одним словом, то для меня компьютерная игра это, как правило, либо определенный литературный рассказ, либо какие-то отдельные эмоциональные реплики. Невозможно сказать, с чем больше нравится работать – с рекламой, с кино, с телепередачами или с играми, потому что важнее всего интересная работа. Суть в том, что любую работу нужно делать профессионально. **СИ**



Разведение Интернета в домашних условиях

Интернета в доме хватит всем. Настольному компьютеру в детской комнате, приставке для приема интерактивного телевидения в гостиной, беспроводному ноутбуку в кабинете... Интернет-центры P-660HT и P-660HTW компании ZyXEL объединяют в сеть всю домашнюю компьютерную технику и с помощью первоклассного встроенного модема ADSL2+ подключают ее к Интернету на скорости, достаточной даже для телевидения высокой четкости.

Цифровые фотографии, музыка и фильмы будут доступны в каждом уголке вашего дома, под надежной защитой от атак и кражи информации. Впервые для настройки безопасности и выхода в Интернет не нужно вдаваться в технические подробности или вызывать на дом специалиста. В любой точке России достаточно выбрать провайдера ADSL и тариф из списка, а все остальное за вас сделает уникальная технология ZyXEL NetFriend.

- Постоянное и надежное ADSL-соединение с Интернетом на скорости до 24 Мбит/с при свободном телефоне
- Подключение до трех компьютеров и ТВ-приставки с одновременным выходом в Интернет
- Полная поддержка интерактивного цифрового телевидения
- Настройка ADSL-услуг и безопасности домашней сети в считанные минуты
- Wi-Fi для беспроводных ноутбуков

Домашний интернет-центр
для Интернета
и цифрового ТВ
P-660HTW



Быстрая
настройка
NetFriend

Бесплатная горячая линия ZyXEL:
(495) 542-8929, 8 (800) 200-8929
omni.zyxel.ru

ZyXEL



MFA'2006: ЧЬЕ КУНГ-ФУ ЛУЧШЕ?

В КОНЦЕ АВГУСТА В МОСКВЕ СОСТОЯЛСЯ УЖЕ ТРЕТИЙ ОТКРЫТЫЙ ЧЕМПИОНАТ ПО ФАЙТИНГАМ. ПРИВЫЧНАЯ БОЙЦАМ ВИРТУАЛЬНЫХ АРЕН АББРЕВИАТУРА MFA СОБРАЛА БОЛЕЕ ДВУХСОТ УЧАСТНИКОВ И ЗРИТЕЛЕЙ В МОСКОВСКОМ КИБЕРСПОРТИВНОМ ЦЕНТРЕ 4GAME.

В СПИСОК ДИСЦИПЛИН ВОШЛИ ЧЕТЫРЕ САМЫХ ПОПУЛЯРНЫХ ФАЙТИНГА ДЛЯ PLAYSTATION 2: ТРЕХМЕРНЫЕ TEKKEN 5 И SOUL CALIBUR III И РИСОВАННЫЕ GUILTY GEAR XX SLASH CO STREET FIGHTER 3. СРАЖАТЬСЯ ПРЕДЛАГАЛОСЬ КОМАНДАМИ, ПРИЧЕМ ИГРОКИ, НЕ ПОБЕСПОКОИВШИЕСЯ О НАПАРНИКАХ ЗАРАНЕЕ, ПОДЫСКИВАЛИ ИХ ПРЯМО ПЕРЕД НАЧАЛОМ СОСТЯЗАНИЙ. КРОМЕ ТОГО, ПО TEKKEN 5 И GUILTY GEAR XX SLASH ПРОВОДИЛИСЬ И ОДИНОЧНЫЕ ЧЕМПИОНАТЫ.



Открылся чемпионат с показательного боя двух лучших (по рейтингам Fighting.ru) российских игроков в Tekken 5. Akira померился силами с уже знакомым многим читателям нашей рубрики Belial'ом, подтвердив, что не зря занимает первое место в рейтингах. Последовавший одиночный турнир по Tekkenу также проходил под диктовку Акиры. Семьдесят восемь участников были разбиты на 10 групп с таким расчетом, чтобы сильнейшие игроки поровну распределились между командами. От каждой группы в плей-офф выходило 2 спортсмена. Поначалу многие считали

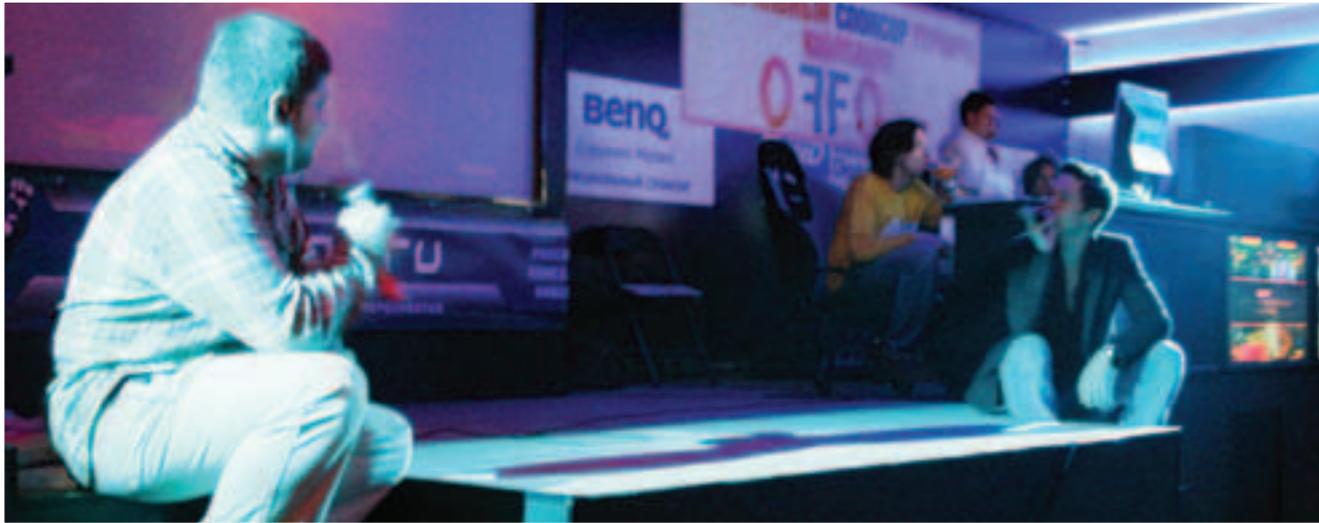
москвичей безусловными лидерами в обеих 3D-дисциплинах, но у некоторых гостей чемпионата хватило задора на деле опровергнуть расхожее мнение. В трех группах первые места заняли Romer (Норильск), Rufus (Кострома) и скромный человек под псевдонимом Bruce Lee, прибывший в столицу из Калуги. Тем временем начался плей-офф, и пока московские «отцы» разбирались между собой, Ромер (ударение на первый слог) продолжил путь к вершине. Разгромив нескольких признанных мастеров, он встретился в решающем поединке с Акирой. Казалось, сенсационная победа Норильска на MFA не за горами, но

последний бастион оказался Ромеру не по зубам. В итоге ему и его Marduk'y пришлось довольствоваться очень почетным вторым местом, а первое оставил за собой московский Law. Под аплодисменты зрителей завершился Tekken и начался командный турнир по Street Fighter. Он привлек куда меньше участников (всего двадцать команд), но события развивались похлеще, чем на предыдущем состязании: две столицы России собрались выяснять давние отношения. В итоге турнир получился не менее захватывающим, чем предыдущий: москвичи, проведя в «четверку лучших» три команды, расслабились, а последние

оставшиеся на турнире питерцы, наоборот, собрались, и, выиграв пять поединков подряд, поднялись на первое место. В итоге на первом месте персонажи Ken и Dudley, а на втором – Gouki и Dudley. Сравнять счет хозяева смогли только после турнира, в символической битве сборных городов. Там со счетом пять-четыре победила сборная Москвы, но кубок за первое место это уже не вернуло. Тем временем начался последний турнир первого дня – командные бои в Guilty Gear XX Slash. В них участвовало 24 команды по три человека в каждой. Тут фаворитами считались питерцы, занимавшие первые



- 1 Начало турнира: кубки жгут победителей
- 2 Опытные бойцы следили за поединками, разъяря зрителью, какой прием только что помог спортсмену выиграть схватку.
- 3 Питерцы празднуют победу: три места в «четверке лучших» на одиночном турнире по Guilty Gear XX Slash достались мастерам из северной столицы.



места на последних крупных турнирах. И в это раз традиция нарушена не была – первое место и набор из трех iPod Nano достались питерской dream-team: Goga (чемпион FWI 2005, играет за Chipp'a), Skywalker (чемпион предыдущего MFA, Baiken) и Raven (топовый питерский игрок, Johnny). Второе место тоже осталось за питерской командой, и лишь на третье пробилась москвичи. Удивило многих четвертое место команды из Нижнего Новгорода, но дальнейшие события показали, что оно не было случайным. Второй день чемпионата начался с одиночного турнира по Guilty Gear, оказавшегося роковым для москвичей. В топ-6 пробилось пять питерцев и один игрок из Нижнего Новгорода, а все столичные бойцы оказались за призовой чертой. В финале встретились призеры предыдущего дня: Goga (Chipp) победил Mad Tomato (Anji), а третье место осталось за Avatar'ом из Нижнего Новгорода (Robo-Ky). Не удалось москвичам отыграться и в битве сборных городов – хотя обе команды играли «вторым составом», преимущество осталось за Санкт-Петербургом: пять побед против четырех. Вслед за 2D-турнирами наступила очередь двух 3D-дисциплин. Командный Soul Calibur III удивил только четвертым местом команды Костромы. А «тройку лучших» оккупировали команды из Москвы, причем в финале опять встретились старые знакомые: финалист прошлого MFA, Llanowar, и победитель прошлого MFA, OnYourMark. И результат тоже

повторился – команда Марка и Irvin'a (оба играли за Maxi) в упорной борьбе победила команду Llanowar'a и Belial'a (Nightmare и Mitsurugi). Завершал программу командный турнир по Tekkenу. 19 команд боролись за титул чемпиона и три двухгигабайтных iPod'a. Опять порадовали своим выступлением костромичи и норильцы, но на этот раз и тех, и других москвичам удалось остановить на подступах к заветной «четверке лучших». А завершился чемпионат тем же, чем и начался – противостоянием Акиры (и его Dragon team) и Белиала (и его Induyk Finest DR). В битве Дракона и Индюка вновь победил Дракон, и Акира добавил к своей коллекции титулов победу на командном MFA'2006. MFA'2006 стал еще одной вехой в истории российского консольного киберспорта. Впервые крупный чемпионат по файтингам проводился в столь удобной обстановке киберспортивного центра, происходящее на большом экране комментировалось лучшими игроками России и Украины, а благодаря спонсорской поддержке компаний Offo.ru и Sony Computer Entertainment Russia общий призовой фонд чемпионата перешагнул солидную отметку в \$5000. Не осталась в стороне от происходящего и «Страна Игр» – информационный спонсор MFA, освещавшая все стадии подготовки и проведения чемпионата. Организаторы турнира – проект Fighting.ru – благодарят всех игроков и зрителей MFA'2006 и ждут вас на следующих турнирах по файтингам. **СИ**



ИТОГИ ЧЕМПИОНАТА И РАСПРЕДЕЛЕНИЕ ПРИЗОВ:

TEKKEN 5: 1V1 (78 УЧАСТНИКОВ)

1. Akira (Law) (Москва) – PSP Giga pack + TSDR Coupon; \$250
2. Romer (Marduk) (Норильск) – SD-Flash 1Gb; \$100
3. Z Man (Feng) (Москва) – \$50
4. Belial (Bryan) (Москва)

STREET FIGHTER III: 3S 2V2 (20 КОМАНД)

1. Слюни Комара: Slayer Moon (Ken) (Санкт-Петербург), USA (Dudley) (Санкт-Петербург) – 2x PSP Value Pack
2. Коломенское: Bes (Gouki) (Москва), Lolo (Dudley) (Москва) – \$100
3. Козырные пары: Random F (Chun-Li) (Москва), Darun (Ken) (Москва)
4. Душки: Ха-happy (Chun-Li) (Москва), Nicola (Ken) (Москва)

GUILTY GEAR XX SLASH: 3V3 (24 КОМАНДЫ)

1. KZ: Skywalker (Baiken) (Санкт-Петербург), Raven (Johnny) (Санкт-Петербург), Goga (Chipp) (Санкт-Петербург) – 3x iPod Nano 2Gb; \$100
2. Booze Crew: RoboBOBR (Slayer) (Санкт-Петербург), Mad Tomato (Anji) (Санкт-Петербург), VED (Ky) (Санкт-Петербург) – \$50
3. TNP.TIM: S.Claus (Chipp) (Юбилейный), Llanowar (Baiken) (Москва), Incy (Venom) (Москва)
4. Lorenzo Lamosy: Avatar (Robo-Ky) (Нижний Новгород), Minagushi (Slayer) (Нижний Новгород), Last Angel (Johnny) (Нижний Новгород)

GUILTY GEAR XX SLASH: 1V1 (56 УЧАСТНИКОВ)

1. Goga (Chipp) (Санкт-Петербург) – PSP Giga Pack; \$150;
2. Mad Tomato (Anji) (Санкт-Петербург) – \$50; \$75;
3. Avatar (Robo-Ky) (Нижний Новгород) – \$25
4. Skywalker (Baiken) (Санкт-Петербург)

SOUL CALIBUR III: 2V2 (28 КОМАНД)

1. No Smoking: Irvin (Maxi) (Москва), OnYourMark (Maxi) (Москва) – 2x PSP Value Pack + TSDR Coupon; \$150
2. Fighting.ru: Belial (Mitsurugi) (Москва), Llanowar (Nightmare) (Москва) – 2x SD-Flash 1Gb; \$100
3. Sapped Girls can't say NO: Gizmo (Mitsurugi) (Москва), Xianghua (Xianghua) (Москва) – \$50
4. AI Team: Krelian (Xianghua) (Кострома), Rufus (Maxi) (Кострома)

TEKKEN 5: 3V3 (19 КОМАНД)

1. Dragon Team: Akira (Law) (Москва), Bruce Lee (Law) (Калуга), Shaman (Marduk) (Москва) – 3x iPod Nano 2Gb; \$150
2. Induyk Finest DR: Belial (Bryan) (Москва), Llanowar (Ganryu) (Москва), A. (Steve) (Москва) – \$100
3. Я не помню: Z Man (Feng) (Москва), Dragnir (Heihachi) (Москва), Rejno (Steve) (Москва) – \$50
4. The End: CoxaTbLu (Lei) (Москва), Mars (Kazuha) (Москва), LITO (Bryan) (Москва)



ВТОРАЯ МИРОВАЯ

★ СТРАТЕГИЯ В РЕАЛЬНОМ ВРЕМЕНИ ★



В продаже с осени 2006.



«Вторая Мировая» — масштабная тактическая стратегия в реальном времени, охватывающая основные события, происходившие в Европе с 1939 по 1945 годы, начиная с захвата Польши и заканчивая капитуляцией Германии.

★

В игре с высокой долей достоверности воссоздана атмосфера эпохи – более 150 моделей детально проработанной техники; более 100 образцов стрелкового оружия; 150 образцов униформы солдат и офицеров; четыре десятка миссий, которые разворачиваются на картах, созданных на основе документов времен Второй мировой; войска шести стран, включая советские, немецкие, британские, французские, американские и польские подразделения.

★

«Вторая Мировая» дает игрокам возможность почувствовать себя командиром реального воинского подразделения тех лет. Каждый солдат и офицер здесь — личность со своими характеристиками и умениями, которые меняются в процессе игры. Обязанность командира — беречь каждого бойца, ведь потеря даже одного из них может стоить победы.

★

«Вторая Мировая» создается на модифицированном движке «Ил-2 Штурмовик» и отличается высоким уровнем детализации, задействуя технические возможности видеокарт последнего поколения.

★

«Вторая Мировая» — это не просто игра, это настоящая интерактивная энциклопедия, в которой с высокой точностью, с использованием чертежей и фотохроники военных лет воссоздана военная техника, а также здания, военная униформа и ландшафты полей сражений.





SEIKEN DENSETSU

ВСЯ ПРАВДА О СЕРИАЛЕ



Автор:
Сергей «Gray» Тимохин
s_timohin@mail.ru
<http://grayfantasy.fatal.ru>

В далёком-далёком 1987 году руководство тогда ещё малоизвестной японской компании Square официально зарегистрировало название Seiken Densetsu, что с японского переводится как «Легенда о священном мече» (впоследствии этот меч сыграет особую роль в каждой части игры). Автором и создателем сериала стал Коути Исии (Kouchi Ishii), который возлагал на своё детище большие надежды, ведь Square находилась на грани банкротства. Первую часть игры с громким заголовком Seiken Densetsu: The Emergence of Excalibur («Легенда о священном мече: Возникновение Экскалибура») планировалось выпустить для консоли Famicom Disk System. Геймеров ждала традиционная японская RPG с пошаговой боевой системой.

Справка: *Nintendo Famicom Disc System (Nintendo Family Computer Disk System) – аппаратное расширение к стандартной комплектации NES (прокатившейся по нашей стране под лозунгом «Денди – играют все!») в виде дисковода, который подключается через разъем для картриджа. Устройство впервые появилось в продаже в*

1986 году, а в качестве носителей информации использовало трёхдюймовые двусторонние гибкие магнитные диски – переделанную разработку компании Mitsumi. Объём одного такого диска мог достигать 128 килобайт (по 64 Кбайт на одну сторону).

Яркая рекламная кампания вовсе нахваливала достоинства новинки, в том числе и невероятный объём (пять гибких дисков – рекордное число по тем временам). Square начала принимать предварительные заказы. Но в ноябре 1987 года будущие покупатели получили письмо, что проект Seiken Densetsu закрыт, а заменит его схожая по сути RPG – Final Fantasy. Впрочем, не будем сейчас вспоминать о грандиозном успехе первой части одного из самых популярных ролевых сериалов за всю историю видеоигр. Кто знает, что было бы, если б Seiken Densetsu всё-таки появилась тогда на игровой арене? Возможно, сейчас бы Коути Исии не уступал по известности Хиросиобу Сакагути, а мы бы с нетерпением ждали европейского релиза двенадцатой «Легенды». Однако судьба распорядилась иначе. Спустя четыре года Square решила воскресить Seiken Densetsu.

Теперь ей отводилась роль «гайдена» Final Fantasy.

Справка: «Гайдена» (gaiden) дословно переводится с японского как «история за пределами основной» или «альтернативная история». События в ней разворачиваются либо в параллельной с основным миром «первоисточника» вселенной, либо в этой же вселенной, не затрагивая основной сюжет. «Гайденами» обзаводятся не только игры: достаточно вспомнить аниме-сериал *Vision of Escaflowne* с альтернативной полнометражной версией.

Seiken Densetsu: Final Fantasy Gaiden

Платформа: Game Boy

Дата выпуска: 8 июня 1991 года

Как только не именовали первую часть Seiken Densetsu! Даже в Японии ее сперва хотели назвать Gemma Knights (кто это такие, мы расскажем чуть позже). В Северной Америке игра появилась под заголовком Final Fantasy Adventure, а в Европе – Final Fantasy Mystic Quest (не путать с игрой Final Fantasy Mystic Quest, которая вышла год спустя на SNES, и никакого отношения к сериалу Seiken Densetsu не имеет).

Игровой процесс до боли напоминает популярную в те годы Legend of Zelda (NES). Игрок смотрит на мир сверху под небольшим углом, а мир, в свою очередь, поделён на небольшие клетки, каждая из которых соответствует размеру экрана консоли. Главный герой путешествует не в одиночку, а в сопровождении дружественных персонажей. Правда, управлять ими нельзя: они подчиняются командам искусственного интеллекта. Графическим оформлением игра очень напоминала первые части Final Fantasy. Даже тонкие оттенённые рамочки меню и некоторые спрайты перекочевали именно оттуда. А вот от случайных столкновений с монстрами и пошаговых битв Seiken Densetsu откачалась. Сюжет рассказывает о Дереве Маны, которое существует лишь благодаря силе воли каждого живого существа на планете. Одно прикосновение к нему вызывает невиданный прилив энергии. Злодей с незамысловатым именем Тёмный Лорд решает, что именно столь чудодейственного источника мощи ему не хватает для покорения мира, но его разговор с доверенным советником подслушивает мальчик по имени Сумо. И хотя у



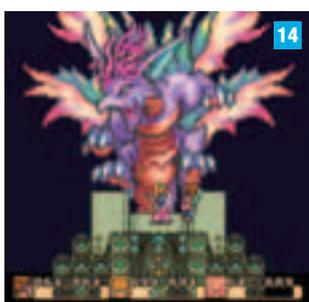
11



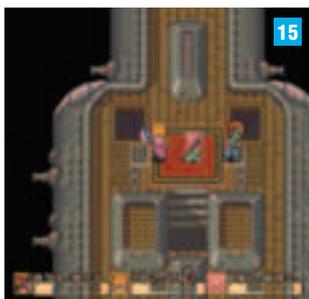
12



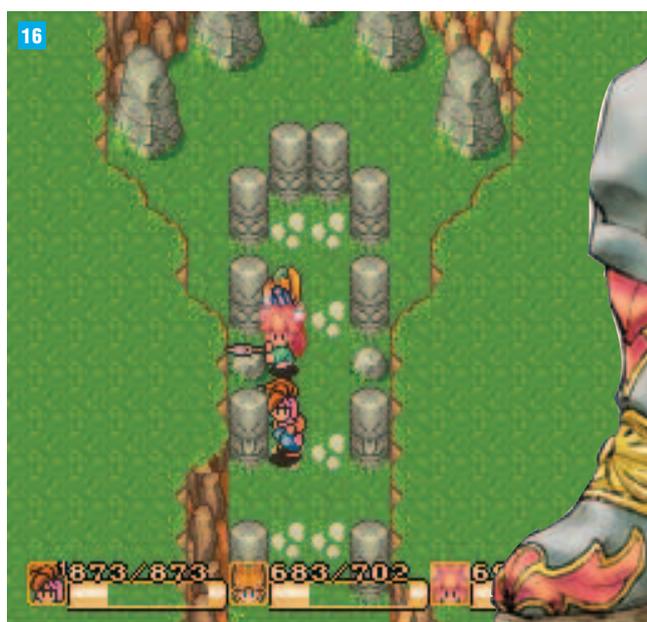
13



14



15



16



дерева Маны и так есть хранители, рыцари Гемма, помощь Сумо, а также загадочной девушки по имени Фудзи, окажется незаменимой в нелегком деле спасения мира.

Справка: Саундтрек к игре стал одним из первых серьёзных проектов молодого японского композитора Кендзи Ито (Kenji Ito). В англоязычном варианте игры главные герои изначально безымянны, и игрок обязательно должен назвать их сам. В последующих частях игры, вышедших за пределами Японии, эта традиция сохранилась.

В 2003 году вышел римейк игры для Game Boy Advance под названием *Sword of Mana* (подробности читайте далее).

В 2006 году вышел цветной *java*-римейк игры для мобильных телефонов уже от самой Square Enix.

Seiken Densetsu 2: Secret of Mana

Платформа: SNES

Дата выпуска: 6 августа 1993 года

Вторую часть сериала готовили для так никогда и не появившегося на свет CD-расширения для SNES. Когда же Nintendo внезапно отказалась от этой разработки, Square пришлось выпустить игру

на обыкновенном картридже. При этом из-за урезки в объеме носителя, *Seiken Densetsu 2* лишилась большинства графических красот и примерно 40% запланированных приключений. Тем не менее, редкая игра в те времена могла похвастаться высоким разрешением 512x224, которое позволяло использовать более мелкие шрифты и не захламлять экран лишними деталями. А герои путешествовали по уже практически трёхмерной карте мира.

Сюжет заимствует мотивы как из легенд о короле Артуре, так и из сказания о Вавилонской башне. Посудите сами: жители мира *Secret of Mana*, одержимые манией величия, возвели неприступную магическую крепость на зависть богам. Те изо всех сил стараются приструнить обнаглевших людшек, но осады выдерживают одна за другой. Долгую кровопролитную войну останавливает загадочный рыцарь с Мечом Маны, который разрушает твердыню. Спустя много столетий мальчик по имени Рэнди (Randy) вытаскивает ржавый меч из камня, несмотря на запрет старейшины родной деревни. В наказание его гонят прочь, и теперь он, заручившись подде-

ржкой старого рыцаря по имени Джема (Jema – вместо Gemma в первой части) и ещё двух верных друзей, должен расхлебывать заваренную кашу.

Игровой процесс со времён первой части не слишком изменился: бои по-прежнему проходят в реальном времени. Но без нововведений не обошлось. К примеру, появились «элементалы» – живые существа, которые делятся с главным героем магической силой и позволяют ему колдовать. Всего их восемь, и они становятся постоянными персонажами всего сериала. Помимо этого, впервые в истории японских RPG геймерам предлагается проходить игру совместно (дополнительные джойпады подключались к консоли через устройство *Super Multitar*). В одиночном режиме дружественными персонажами руководит AI. Опыт оказался успешным, и Square впоследствии оснастила совместным режимом других представительниц *Seiken Densetsu*.

Арсенал героев пополнился хлыстами, бумерангами и копьями. При этом любое оружие развивается по мере его активного использования. Усовершенствовать любимые мечи и луки предлагается в кузнице с

помощью добытых в сражениях с боссами магических сфер.

Справка: *Super Multitar* – устройство, разработанное компанией Nintendo в сотрудничестве с Hudson Soft в 1993 году. Оно позволяло подключать к *Super Nintendo* вплоть до 4 джойпадов одновременно и изначально предназначалось для игры *Vombergap* (именно поэтому дизайн первой партии напоминал голову Бомбермена).

А самым, пожалуй, интересным сюрпризом стало «кольцеобразное» меню – будущая «визитная» карточка сериала. Оно позволяло игроку максимально быстро и эффективно использовать предметы и кастовать заклинания. Позднее новшество быстро перекочевало в другие игры и даже в некоторые мобильные телефоны (японские, разумеется).

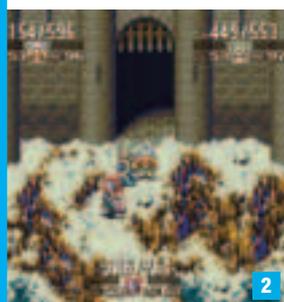
Справка: Композитор второй части сериала – Хироки Кикута (Hiroki Kikuta) – прославился именно благодаря этому проекту. Саундтрек разошёлся огромным тиражом. Позднее Кикута записал музыку к третьей части сериала *Seiken Densetsu* и к прародительнице

1 – 8 Seiken Densetsu: Final Fantasy Gaiden

9 – 16 Seiken Densetsu 2: Secret of Mana



1



2



3



4



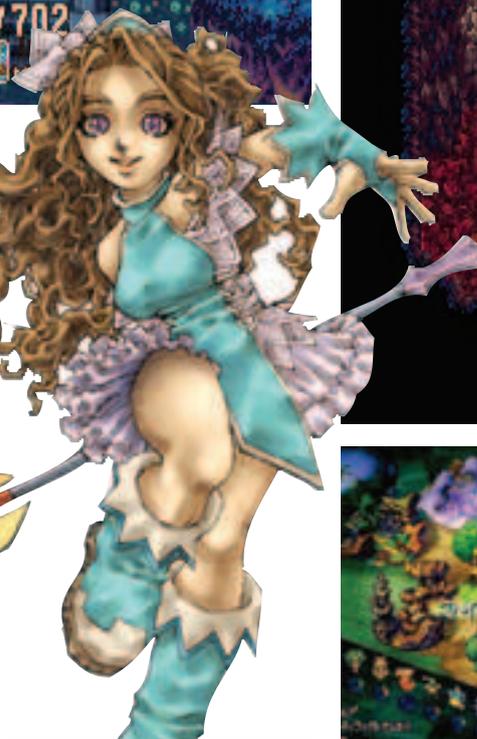
5



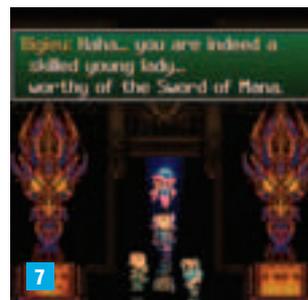
6



9



8



7

1 – 7 Seiken Densetsu 3

8 – 9 Seiken Densetsu: Legend of Mana

линейки *Shadow Hearts* – *Koudelka* (PS one).

Для многих геймеров за пределами Японии знакомство с сериалом началось именно с этой части игры. Только на территории Азии она разошлась тиражом в более чем полтора миллиона копий.

Seiken Densetsu 3

Платформа: SNES

Дата выпуска: 30 сентября 1995 года

Третья часть сериала вышла лишь на территории Японии и официально не переведена на английский язык до сих пор. Северной Америке и Европе вместо очередной порции «Священного Меча» досталась *Secret of Evermore* от новорожденной студии Square USA. Игру ждал весьма прохладный прием. Ещё бы! Несмотря на многообещающее название «Secret of» она напоминала *Seiken Densetsu* лишь «кольцеобразным» меню. Впрочем, существует достаточно качественный неофициальный перевод *Seiken Densetsu 3*, который выполнил переводчик-энтузиаст Нил Корлетт (чуть ранее он перевёл на английский *Final Fantasy III*). Тем не менее, поклонники продолжают надеяться, что Square однажды выпустит англоязычный римейк хотя бы для GBA. Сюжет закручен вокруг Камней Маны, в которые много тысячелетий назад Богиня при помощи магичес-

кого меча заточила восьмерых могущественных монстров. После этого она превратилась в Дерево Маны и уснула. А теперь некие злые силы планируют освободить древних чудовищ и обрести с их помощью власть и могущество.

В начале игры предлагается набрать в команду троих персонажей из шести доступных. Среди них Анжела (Angela) – принцесса магического королевства Альтена, Хокай (Hawkeye) – благородный вор, Лиз (Riesz) – принцесса-амазонка из Королевства Ветра, Дюран (Duran) – странствующий мечник из королевства Форсена, Кевин (Kevin) – дерзкий мальчишка-оборотень и Шарлот (Charlotte) – малышка-клерик. В зависимости от выбора меняется вводная глава, а также открывается один из трех сюжетных сценариев. Впервые применяется классовая система. Достигнув 18-го уровня (а позднее 38-го), герои могут сменить профессию, а заодно и обновить набор боевых приемов. К уже привычному «кольцеобразному» меню добавилась возможность покидать поле битвы в любой удобный момент, просто отбегая от монстра на безопасное расстояние. Кроме того, игра поддерживает смену дня и ночи, а также – дней недели. От этих показателей зависит эффектив-

ность использования магических заклинаний, а в некоторые дни, к примеру, многие гостиницы пускают путешествующих героев на ночлег бесплатно.

Seiken Densetsu: Legend of Mana

Платформа: PS one

Дата выпуска: 15 июля 1999 года

Пожалуй, самой оригинальной представительницей рода *Seiken Densetsu* за всю историю его существования стала *Legend of Mana* (PS One; 1999). Правда, как считают многие знатоки и поклонники сериала, это «гайден», а вовсе не четвертая часть сериала (да, вот такие эти японцы странные люди: сначала придумывают ответвление к чему-либо, и тут же сочиняют ответвление к ответвлению). В *Legend of Mana* нет линейного сюжета. По тем временам для консольных RPG это было необычно. События разворачиваются вокруг Дерева Маны. За девять веков до начала игры оно сгорело дотла в результате неких трагических событий. Вместе с гибелью дерева исчезли города, леса, озёра и прочие достопримечательности, которые зависели от его жизненной силы. Немногочисленные искатели приключений и фанатики, одержимые жаждой власти, ведут поиски осколков некогда великой энергии, известной, как мана.

Список героев ограничен двумя безымянными персонажами: парнем и девушкой. Особой разницы между ними нет. Создавать мир игрокам предлагается самостоятельно. Это значит, что если вам удалось найти какой-либо магический артефакт, вы можете разместить его на карте, тем самым определив, где появится новый город или новое подземелье (тот же принцип использовала впоследствии *Final Fantasy Tactics Advance*). Затем вы волны выбрать, куда отправиться, какие задания выполнять, а какие отложить на потом. Порой к главному герою временно присоединяются другие персонажи, которыми предлагается управлять при помощи второго джойпада или сдать на поруки AI.

Legend of Mana – одна из самых красивых игр, которые лично мне доводилось встречать на PS one. Все пейзажи нарисованы от руки (и, нужно отметить, что сделано это с редкой любовью). Честно говоря, даже прохода «Легенду» в эпоху консолей нового поколения, напрочь забываешь, что она создавалась для устаревшей во всех отношениях «Соньки» номер один, и всё больше начинает казаться, что листаешь красочную детскую книжку с красивейшими картинками.

Справка: Широко известный в Японии мангака Сиро Аmano (Shiro

www.zifry.ru

ЦИФРЫ

МАГАЗИНЫ ЦИФРОВОЙ И КОМПЬЮТЕРНОЙ ТЕХНИКИ

МОСКВА тел. (495) 589-7638

- ТЦ «Горбушкин Двор»
Багратионовский проезд д.7
м. Багратионовская
- ТЦ «ЧЕРЕМУШКИ»
ул. Профсоюзная д. 56
м. Новые Черемушки

САНКТ-ПЕТЕРБУРГ тел. (812) 320-8080

- Левашовский пр. 12
- Московский пр. 109
- Ленинский пр. 138
- Энгельса пр. 27
- Бизнес Центр «ЭВРИКА»
- ТЦ «РУМБА»
- ТЦ «ОН»
- ТЦ «МИЛЛЕР-ЦЕНТР»
- ТЦ «ГРАНД-КАНЬОН»

К КОМПЬЮТЕРУ «Цифры»
на базе процессора
Intel® Core™ 2 Duo
Microsoft® Windows® XP
В ПОДАРОК!

Выполняйте больше задач с помощью компьютера «ЦИФРЫ» на базе процессора Intel® Core™ 2 Duo. Вы можете редактировать видео или фотографии, работать с финансовыми, инженерными и научными приложениями и, например, одновременно с этим, слушать музыку и проводить антивирусную проверку.

*О том, что делает Intel® Core™ 2 Duo самым производительным процессором, можно узнать на www.intel.com/core2duo

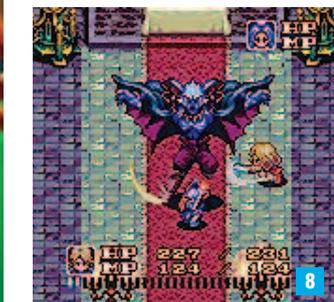
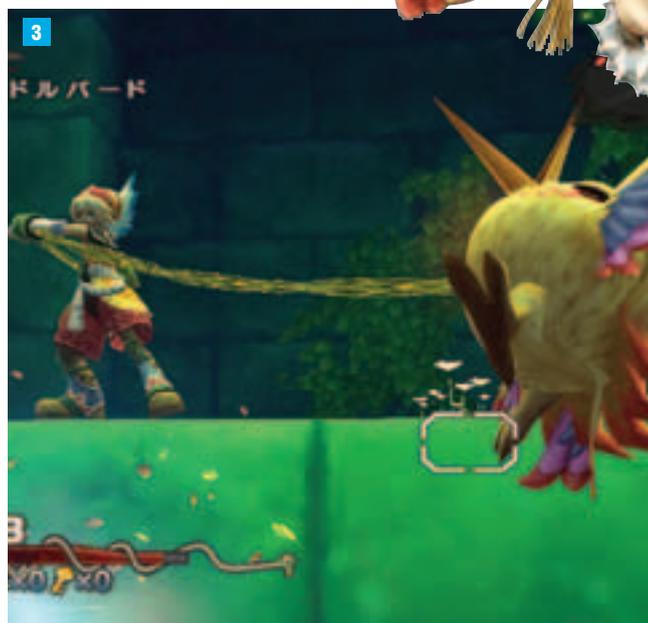
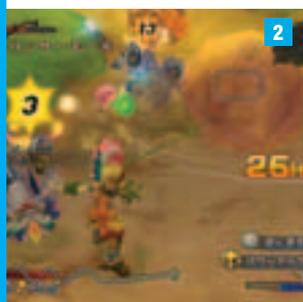
Информация о продукте, включая спецификации, доступна на сайте www.intel.com. Intel, Intel Core и Core 2 Duo являются торговыми марками Intel Corporation в США и других странах. Microsoft, Windows XP и Microsoft Windows XP являются торговыми марками Microsoft Corporation в США и других странах. Цены на продукты могут отличаться от фактических из-за изменений в ценах и курсах валют.

Intel® Core™ 2 Duo
Процессор,
опередивший время

* На 40% быстрее,
на 40% экономичнее*



группа компаний «Цифры»



1 – 4 Seiken Densetsu 4: Dawn of Mana

5 – 9 Seiken Densetsu: Sword of Mana

Аmano) в период с 2000 по 2003 год нарисовал комикс по Legend of Mana. Всего вышло пять томов о приключениях отважного и безрасудного мальчика по имени Тото. Позднее этот же художник выпустил мангу и по Kingdom Hearts. Помимо вспомогательных персонажей, во время битв герои помогают и домашние животные. Legend of Mana (наравне с Final Fantasy VIII, Arc the Lad III, Grandia, SaGa Frontier 2, Tales of Eternia и другими консольными RPG) совместима с устройством Sony PocketStation. С его помощью геймеры могут разводить питомцев и ухаживать за ними вне самой игры.

Seiken Densetsu: Sword of Mana

Платформа: Game Boy Advance

Дата выпуска: 29 августа 2003 года

В 2003 году Square устроила небольшой праздник для ностальгирующих геймеров, издав основательно переработанный ремейк Seiken Densetsu: Final Fantasy Gaiden. Изначально создатели планировали ввести совместный режим прохождения, но позднее отказались от этой затеи. Героев по-прежнему зовут Сумо и Фудзи, зато теперь можно выбрать, за кого из них сыграть. У каждого персонажа – своя цель, хотя особой разницы в приключениях нет. В остальном

Sword of Mana следует первоисточнику, отличаясь разве что графикой, чем-то напоминающей Seiken Densetsu 3 и Legend of Mana одновременно.

World of Mana

В 2005 году руководство Square Enix официально заявило, что в ближайшие годы выпустит несколько новых игр из серии Seiken Densetsu на различных платформах под объединённым названием World of Mana.

Seiken Densetsu 4: Dawn of Mana

Платформа: PlayStation 2

Дата выпуска: 31 декабря 2006 года

Наконец-то мир увидит официальную четвёртую часть сериала Seiken Densetsu! Коуги Исии уже около года работает над полностью трехмерной «Легендой о Священном Мече». В проекте задействован движок Navos (который, к примеру, использовался в Half-Life 2). Главными героями игры на этот раз станут двое шестнадцатилетних подростков – Элди (Eldi) и Ритция (Ritzia). Упоминается и третий персонаж, домашний питомец Ритции, но о нём известно очень мало. А начнутся приключения храбрецов после того, как на их родной город нападёт армия соседствующей страны. Об остальных аспектах игрового процесса и

сюжета Square Enix пока умалчивает. Известно лишь, что Северная Америка увидит английскую версию игры не ранее чем в конце первого квартала 2007 года.

Дежавю

Даже после пропавших словосочетания Final Fantasy из названия сериала, некоторые «фирменные» персонажи вселенной Хиронобу Сакагути всё же успели прижиться в новом мире. Взять хотя ездовых куриц чокобо: в Seiken Densetsu они именуются чокоботами (Chocobot), а в Legend of Mana о них говорят что-то вроде «это вовсе не те чокобо, про которых вы только что подумали!». Не отстают и муглы, которых можно встретить в первых трёх частях «Легенды» и в Sword of Mana (GBA). Из Final Fantasy позаимствованы и трёхмерные перелёты по карте мира, некоторые меню и даже многие боссы. Обзавелась Seiken Densetsu и собственными «героями-символами». Практически в каждой игре присутствует гном Ваттс. Он – своеобразный аналог Сида из мира FF. Занимается Ваттс, как и положено гному, кузнечным делом, помогая персонажам чинить и совершенствовать оружие. Кроме него, регулярно встречается торговец, снабжающий персонажей предметами первой необходимости. Эту роль

в Secret of Mana играет кот Неко, в Children of Mana – кролик Никита, а в Sword of Mana – кролик Николо (его тёзка хлопочет о главном герое в Legend of Mana). А длительные перелёты по карте мира помогает совершать добродушный дракон Флэмми, который, начиная со второй части сериала, больше его никогда не покидал. В некоторых сериях Seiken Densetsu в доме главного героя припрятана кадка с крошечным кактусом. Кактус этот очень застенчив и в присутствии посторонних прикидывается обыкновенным растением. Поэтому специально для него на стене висит блокнот, куда кактус записывает мысли, когда никого нет дома. Что уж говорить про маленьких гномов Коробоклов (Corobokkles) под предводительством мудрого Дона Периньона (Don Perignon), которых в некоторых частях подменяли забавными медвежатами, умеющими произносить лишь звуки А, В, D и U.

Итоги

Хотя сериал Seiken Densetsu известен в мире гораздо меньше, чем те же Final Fantasy или Dragon Quest, он занимает почётное место среди самых успешных проектов в истории и с каждым годом обретает всё больше новых поклонников. **СД**



GamePark®

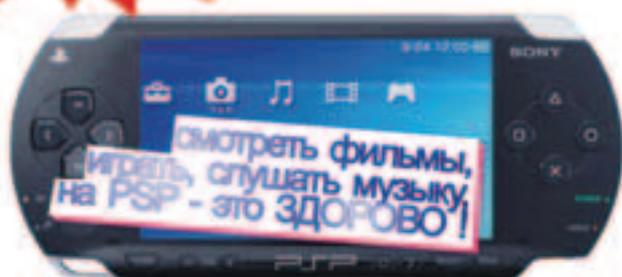
Сеть специализированных магазинов видеоигр

Заходи и выбирай свое!

ЛУЧШИЕ КОНСОЛИ



PSP



Microsoft



PS2

NINTENDO DS

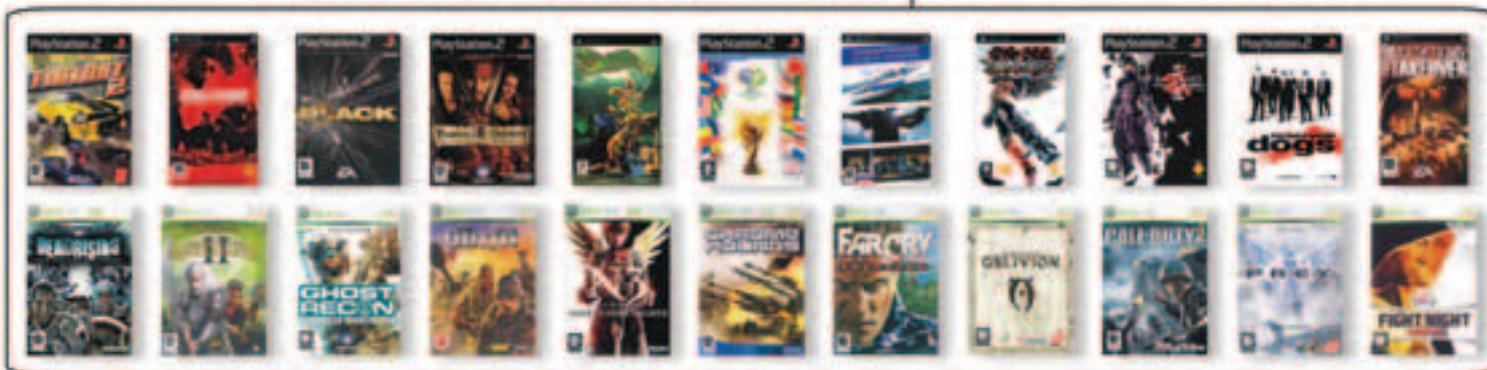


XBOX 360



...а на сайте больше!
gamepark.ru

ЛУЧШИЕ ИГРЫ



**Имей выбор,
знай где брать!**



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

На правах рекламы. Товар сертифицирован.

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



ИНФОРМАЦИЯ

- ▶ ПЛАТФОРМА:
PC
- ▶ ЖАНР:
role-playing, action-RPG
- ▶ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:
Namco Bandai
- ▶ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:
ND Games
- ▶ РАЗРАБОТЧИК:
InterServ International
- ▶ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:
до 5
- ▶ ДАТА ВЫХОДА:
сентябрь 2006 года
- ▶ ОНЛАЙН:
mageknight.namco.com



▶ Автор:
Александр Триронов
operf1@gameland.ru

MAGE KNIGHT: APOCALYPSE

«НО ЧТО ВОКРУГ ЭТИХ СОБЫТИЙ БЫЛО СТОЛЬКО КСТАТИ СБЫВАВШИХСЯ ПРЕДСКАЗАНИЙ ОРАКУЛОВ; ЧТО ВСЕ ГЕРОИ БЫЛИ ГЕРОЯМИ БЕЗ СТРАХА И УПРЕКА, А ЗЛОДЕИ – ЗЛОДЕЯМИ ДО ГЛУБИНЫ СВОЕЙ ЧЕРНОЙ ДУШИ; ЧТО ВСЕ РЕЧИ, КОТОРЫЕ ПРИ ЭТОМ ГОВОРИЛИСЬ, БЫЛИ ТАКИМИ УМНЫМИ, КРАТКИМИ И СКЛАДНЫМИ; ЧТО ВСЕ ДИКОВИНКИ ЗЕМНОЙ ПРИРОДЫ И ЛЮДСКИХ ОБЫЧАЕВ, О КОТОРЫХ СЛЫШАЛИ ДРЕВНИЕ ГРЕКИ, БЫЛИ И ВПРАВДУ ТАКОВЫ, – ЗА ЭТО, КОНЕЧНО, ПОРУЧИТЬСЯ НЕЛЬЗЯ».

М. ГАСПАРОВ, «ЗАНИМАТЕЛЬНАЯ ГРЕЦИЯ»



Закопченная и покрытая выбоинами туша танка, исторгая клубы пара и огрызаясь пулеметными очередями, расталкивая горящие завалы и давя трупы, медленно ползла по улицам Сильверхолта к главным воротам. Усилия защитников пропадали втуне: ни големы-камикадзе, ни гранаты так и не замедлили продвижение машины. И даже хваленый «Зал Убийств» не остановил безумное изобретение темных гномов: охранные турели одна за другой превратились в груды покореженного металла. Последний, самый мощный выстрел из башенного орудия – и единственная оставшаяся на пути осаждающих преграда пала. Судьба города была решена. Или нет?...

Mage Knight ворвалась на рынок настольных варгеймов в 2000 году и сразу же стала хитом продаж. Простые правила, раскрашенные еще на заводе миниатюры, подставка с диском-счетчиком – направленность на обывателей, страшущихся талмудов с таблицами подсчета повреждений, и незнакомых со словечками «облой» и «грунтовка», оправдалась сполна. Система жива и поныне, но лишь спустя шесть лет после запуска обзавелась компьютерной игрой по мотивам. С другой стороны, куда более древняя и известная Warhammer может похвастаться лишь двумя вышедшими проектами. Но если Shadow of the Horned Rat и Dark Omen вполне предсказуемо



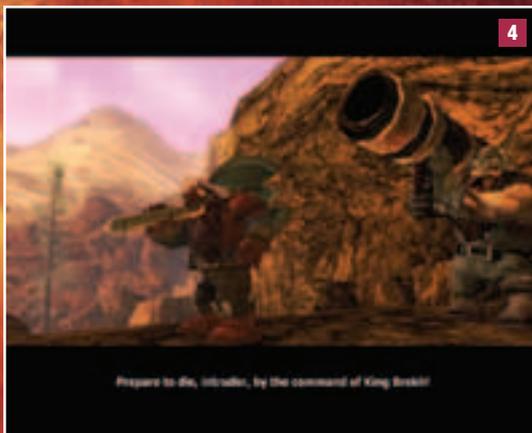
Досье: Janos Freeborn

Один из преувеличенных «Восстания черного пороха» против атлантеанских магов, уважаемый среди гномов Сильверхолта и за его пределами, Джанос – характерный представитель своего народа: ворчливый, упрямый, беспощадный к врагам и беззаветно преданный союзникам. Из него получается как отличный воин со слоновьим зоревьем, так и стрелок или подрывник. Использование умений «перегревает» гнома, и время от времени приходится переходить на простые атаки, чтобы «поостыть», либо хлебать охлаждающее зелье.

Physical: эта ветка умений посвящена владению холодным оружием и щитами, а также развитию природной сопротивляемости гномов к магии и вредоносным эффектам.

Guns: ружья, уробовики, пулеметы – любое оружие на основе черного пороха. Замена обычных боеприпасов на специальные позволяет ослеплять врагов, создавать рикошеты, делать разрывные пули.

Explosives: гранаты и прочая взрывчатка, которые можно наделить магическими эффектами при помощи кристаллов.



были стратегиями (и какими!), то разработчики из InterServ International неожиданно взялись за action/RPG. Хотя неожиданно – это как посмотреть. Что необходимо для жизнеспособного Diablo-клона? Эпическая завязка об очередном пробуждении пятиглавого дракона Апокалипсиса? В наличии. Яркий и пустой, как елочная игрушка, мир, с понадерганными из доброго десятка мифологий и других фэнтезийных вселенных чудовищами? Пожалуйста. Пышногрудые воительницы-амазонки, преисполненные черных замыслов злодеи с пафосными «последними монологами», гномы с миниганами и базуками, пагоды драконолюдей, утопающие в цветущей сакуре – как бы это ни

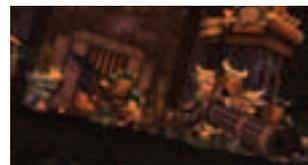
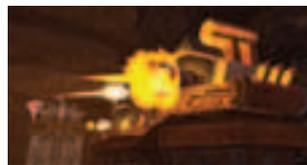
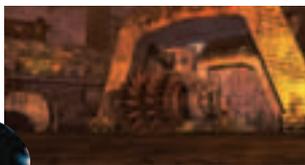
было нетипично для жанра, Mage Knight хочется проходить даже ради сюжета, посмотреть, куда еще забросит прихоть сценаристов. Древние пророчества, поиск таинственных пяти Аспектов, путешествия во времени, героическая защита Сильверхолта... Сюжетные сценки сделаны на удивление хорошо для PC-игры: видимо, сказался огромный опыт и чуткий присмотр Namco Bandai – даже беседа (отличная озвучка, само собой, прилагается), персонажи не просто маячат в кадре, а ходят туда-сюда, вставляют ехидные ремарки, принимают героические позы. Когда же доходит до дела, виртуальному режиссеру и вовсе хочется аплодировать: появле-

ния боссов, крупные побоища и особо мощные заклятья заставляют колонки содрогаться от натуги и выплескивают на экран тонны спецэффектов. Не историей единой, конечно, жива Mage Knight. Ролевая система больше всего напоминает товарку из Dungeon Siege: машем молотом – растет сила, получаем вражеских пинков – крепчает здоровье, стрельба из луков и арбалетов благоприятно сказывается на ловкости, ну а магам, понятное дело, без высокой мудрости и интеллекта никуда. Кроме того, у каждого из пяти героев есть по три дерева умений, из которых как следует развить можно одно, опять же, только в бою. И у каждого – с особенностями, подробнее

1 Сколько еще лет action/RPG будут страдать от тяжелого наследия Diablo II в выборе классов?

2 Неубобства инвентаря – малый размер и трудноразличимые иконки.

3 При присоединении нового соратника выбираешь его специализацию.



«Героическая оборона Сильверхолта».



смотрите в «досье». К счастью, по сюжету к нам присоединяются все четверо из не выбранных в начале классов, и переигрывать, чтобы посмотреть все варианты прокачки, придется всего три раза, а не пятнадцать. Помощь напарников, впрочем, палка о двух концах. Поначалу я даже радовался, что мой паладин перестал так часто умирать (что, в общем-то, не чревато никакими последствиями – просто возрождаешься у последнего камушка-сохранялки), но когда гном-стрелок залпами из двухстволки начал укладывать врагов еще до того, как я до них добегу, призадумался. Постой-ка, милоч, в сторонке, а то «экспы» здесь не водятся, а у меня еще даже «Молот богов» не открылся.

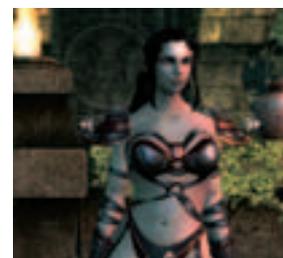
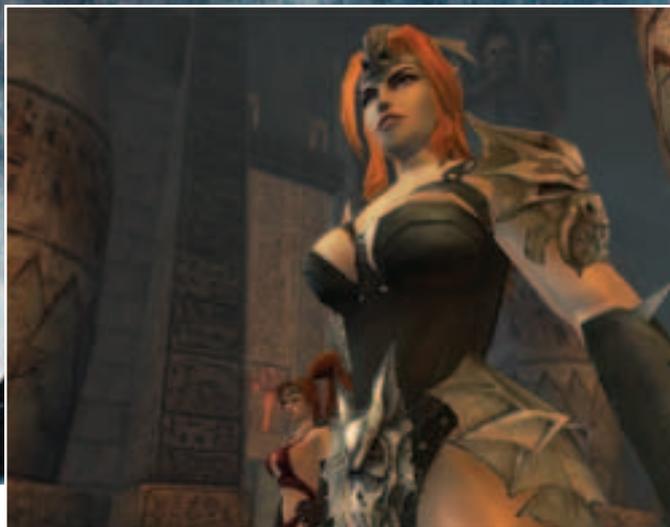
Но со временем игра становится слишком легкой даже без помощи соратников: закованный в мифриловую броню герой несется вперед, собирая за собой как можно больше противников, а затем одним молодецким замахом отправляет всех в Страну вечной охоты. И даже боссам хватает двух-трех ударов напичканной магическими кристаллами кувалды. Кстати, местная система «энчантов» весьма любопытна: в каждом оружии и части доспеха есть три дырки для установки камушков, привязанных к той или иной стихии. Их сочетания дают самые разные эффекты: нельзя объединить «воду» и «огонь», а три «земляных» – совсем не то же самое,

4 Гномы в мире Mage Knight весьма продвинутые технически, и с равной легкостью обращаются с топором и базукой.

5 Орочий шаман с вершины пирамиды призывает молнии и обрушивает на нашем пути обелиски. Ничего, доберемся до тебя, поганец.

6 Всего лишь повышение атаки у всех членов группы, а как красиво выглядит!

Закованный в мифриловую броню герой несется вперед, собирая за собой как можно больше противников, а затем одним молодецким замахом отправляет всех в Страну вечной охоты.



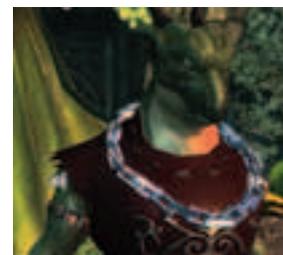
Досье: Kithana

Ее семья была почти полностью уничтожена во время гражданской войны с другим вампирским домом в Некрополисе, а на выживших наложили страшное проклятие, заставляющее их гнать за гнем совершать огни и те же действия. Китана в это время была вне города и теперь ищет способ снять заклятие, предлагая свои услуги в качестве наемницы. Все ее умения тратят ману, которая довольно быстро восстанавливается, но можно выпить волшебный пузырек.

Necromantic: вызов разнообразной нежити – от зомби до големов, отравления и болезни, воскрешение мертвых.

Physical: путь ассасина – скрытность, повышение вероятности критического удара, сопротивление урону.

Vampiric: пополнение здоровья за счет врагов, взятие их под контроль, превращение в летучую мышь – жентльменский набор Дракулы, в общем.



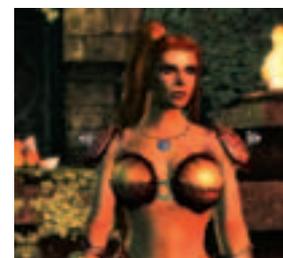
Досье: Sarus

Сарус родился в безлунную ночь, единственный выживший птенец из кладки из шесть яиц. По приметам драконолюдей, такое стечение обстоятельств знаменует появление Наблюдателя, вокруг которого происходят важнейшие события, но сам он не может повлиять на их исход. Из-за этого Сарус вырос изгоем, поскольку ни один маг не хотел брать себе столь непревзойденного ученика. Но он не отчаялся и проводил все время в архивах, в совершенстве овладев тайной наукой. Как и у вампириши, все заклинания тратят ману, а каждая из магических школ при должном развитии позволяет превращаться в Черного, Огненного или Лебяжьего дракона.

Earth: магия Земли повышает силу и защиту героя и соратников, протыкает врагов вырастающими на глазах сталагмитами.

Fire: фрайболы, метеоритные гожди, огненные стены – набор юного погжигателя.

Storm: эта школа объединяет стихии Воздуха и Воды. Ураганы, лебяжьи стрелы, цепные молнии.



Досье: Chela

Амазонки делятся на множество враждующих племен с королевой во главе каждого, но сейчас они объединились с гномами и снабжают жителей Сильверхолта черным порохом. Чела — опытная охотница и владеет тремя стилями боя, привязанными к тотемным животным. При этом каждый дает определенные плюсы, но исключает возможность использовать умения из двух других веток развития. На проведение атак тратится энергия, восстанавливающаяся со временем.

Bear Stance: форма Медведя повышает силу и здоровье персонажа, значительно увеличивая урон от атак.

Jaguar Stance: форма Ягуара повышает скорость перемещения и ударов, увеличивает вероятность увернуться от вражеских атак.

Eagle Stance: форма Орла — выбор лучников. Поражение нескольких целей одновременно, критические попадания и так далее.



Досье: Tal Windstrider

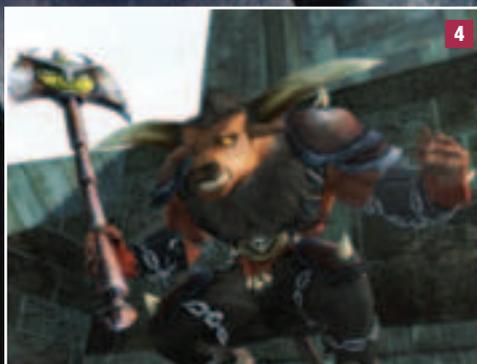
Выходец из малоизвестного дворянского рода, встал на путь паладина и теперь выполняет поручения эльфийского Совета. Но чем дальше он уходит от родных земель, тем чаще приказы вышестоящих расходятся с представлениями Тала о добре и справедливости. Все умения расходуют запас Веры, которая, в отличие от аналогов магической энергии у остальных классов, не регенерирует. Зато она самостоятельно пополняется за счет душ поверженных противников, и можно в любой момент помолиться (за что отвечает отдельное умение), даже во время боя.

Melee: разнообразные атаки, наносящие дополнительный урон святой энергией, благословение господов и оружия.

Protection: лечение, воскрешение павших товарищей, избавление от ядов и вредных эффектов.

Ranged: ветка, посвященная дистанционному оружию. Призыв молний, критические попадания и тому подобное.

Впечатление остается самое благоприятное: картинка хороша, сюжет увлекает, а ролевая механика таит немалые глубины для изучения.



что два «воздушных» и один «смертельный». А еще можно изучать свитки с заклинаниями и рецепты зелий, собирать ингредиенты и изображать из себя маститого алхимика. Легкость прохождения, однако, можно списать на недоделанность пресс-версии, посмотрим, что будет в релизе. Но в целом впечатление остается самое благоприятное: картинка хороша, сюжет увлекает, механика таит немалые глубины для изучения, и после более тесного знакомства с игрой выбранный жанр больше не вызывает недоумения. А стратегии в мире Mage Knight мы, может, еще и дождемся. **GI**

1 Циклоп лишь выглядит грозно, а падает от одного тычка, как простой орк.

2 Солонани — раса загадочных существ, живущих невероятно долго и вмешивающихся во все значимые события при помощи агентов вроде нашего героя.

3 Примерно так и выглядят погавляющая часть скватков.

4 «Вымерший вид, говорите? По мне так вполне живой».



• модельный ряд внедорожников Ульяновского автозавода • использование пониженной передачи и блокировка межколесного дифференциала
• пять регионов России • погодные условия, влияющие на прохождение трасс • реалистичная физическая модель и модель повреждений.



Рельеф



www.4x4game.ru



KILLZONE: LIBERATION

KILLZONE: LIBERATION ОБЕЩАЕТ ГЕЙМЕРАМ «КАРМАННЫЕ» БОИ С НЕШУТОЧНЫМ РАЗМАХОМ.



ИНФОРМАЦИЯ

▶ ПЛАТФОРМА:

PSP

▶ ЖАНР:

shooter, third-person, sci-fi

▶ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:

SCEE

▶ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:

«Софт Клуб»

▶ РАЗРАБОТЧИК:

Guerrilla Games

▶ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:

до 6

▶ ДАТА ВЫХОДА:

IV квартал 2006 года (Европа)

▶ ОНЛАЙН:

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

▶ Автор:

Евгений Закиров
orange.range@mail.ru

В далеком будущем люди расселились по всей галактике, но не научились жить в мире и согласии. Как поведала в 2004 году Killzone для PlayStation 2, кроважидные инопланетные монстры, прибывающие из глубин космоса в поисках новых жертв, — не более чем сказка. Кого и следует опасаться, так своих же соседей-переселенцев, вроде колонизаторов планеты Хелгаст. Суровый климат нового мира преобразил бывших землян и подстегнул их захватнические инстинкты: остальному человечеству пришлось отстаивать свободу с ружьями в руках. Увы, научно-фантастический сюжет не прибавил игре разнообразия. Несостоявшаяся «убийца Halo» ушла в тень, уступив дорогу более удачливому FPS, — как оказалось, лишь на время. И если прямое продолжение для PS3 пока остается темой для пересудов и ожесточенных споров, «карманная» представительница семейства Killzone вовсю готовится к торжественному выходу.

Впервые опробовать миссии Killzone: Liberation, сменившей «родной» угол обзора на вид от третьего лица, нам удалось на закрытой презентации Sony перед E3 2006. Но окончательно сомнения в правильности выбора разработчиков развеяла эксклюзивная бета-версия, которую предоставила «СИ» компания «Софт Клуб». В основе новой системы лежит простота, доступность и функциональность: от игрока требуется постоянно следить за происходящим на экране да принимать решения согласно обстоятельствам. И только. Какой же тогда это шутер? Самый что ни на есть интересный!

За Рогину! Хелгастам не пройти!

Спустя два месяца после событий первой Killzone хелгасты во главе с генералом Метраком (Metrac) вовсю лютуют на южном континенте планеты Векта. Кто же остановит агрессоров и подготовит ответное вторжение на их родину, как не герой предыдущей кампа-

нии — боец Темплар! На задания он отправляется налегке: в запасе один тип огнестрельного оружия, две осколочные гранаты, да и несколько зарядов пластида, если такковые подвернутся под руку. Аптечки таскать с собой отчего-то запрещено — в дозволенный максимум попадают только два шприца. Спасительный укол поможет в мгновение ока вернуть в строй тяжелораненых напарников или освобожденных заложников. Управлять персонажем предлагается с помощью не самой удобной аналоговой «пуговки», которая также исполняет роль прицела и отвечает за блуждания по содержательному меню. В предоставленной на наш суд версии особых трудностей с наведением мушки на противника не возникало, и большинство неудач легко объяснялись излишней сообразительностью хелгастов. Не исключено, что в финальном варианте исчезнут и более досадные огрехи: иной раз, когда вражеский натиск особенно силен, герой просто не успевает

1 Безумное геройство — верный путь к гибели в Killzone: Liberation. Чтобы выжить, нельзя пренебрегать погнущимися укрытиями.

2 Искусственный интеллект противников на редкость сообразителен: хелгасты тоже умеют прятаться, устраивать засады и метать гранаты.

3 У пулемета есть показатель нагрузки, но нет счетчика патронов. Если не хочется стрелять самому, за побольше оружия можно посадить напарника.



На первых порах игровой процесс напоминает Contra в 3D, но с заметно возросшей свободой действия.



ЗА

- ▶ Переход на изометрический вид замечательно приспособил шутер к возможностям PSP;
- ▶ Отличная локализация: начиная с переведенного меню и заканчивая подобранными актерами озвучки;
- ▶ Неплохой графический движок, яркие и сочные спецэффекты;
- ▶ Огромные и детально проработанные поля боя.

ПРОТИВ

- ▶ Мелкие недоработки в системе прицеливания;
- ▶ Искусственное затягивание прохождения за счет частых возвратов уже хоженными тропами;
- ▶ Музыкальное сопровождение уступает первой Killzone.

1 Стоит хелгастам завидеть противника, и глаза у них загораются красным светом.

2 Неизвестные благодетели оставляют на пути Темплара ящики, в которых припрятаны не только аптечки и геньги, но и новое оружие.

3 На полях боях предостаточно узких проходов и нагромождений из ящиков: есть где притаяться, чтобы выстрелить из-за угла.

4 Редактор персонажей в бета-версии временно заблокирован: с расцветкой камуфляжа не поиграть.

5 Использовать гранаты удобно как никогда. Всегда знаешь, где она окажется, как взорвется и насколько сильно пострадает противник.

развернуться в нужном направлении и открыть огонь на поражение. Впрочем, постоянно полагаться на оружие Темплара не придется. Как и подобает настоящему спецназовцу, он обучен самым разным приемам: уворачиваться от пуль, подставлять под обстрел самих противников, а потом прятаться за любым попавшим в поле зрения прикрытием. Трюки осуществляются с помощью правого шифта и здорово помогают в перестрелках. Во-первых, в большинстве случаев прятки за ящиками и стенами оберегают не только от пуль, но и от ракет, гранат и даже прямого попадания из танка. Во-вторых, внимательные разработчики наделили героя способностью самостоятельно выглядывать из укрытия и быстро прятаться обратно. На бумаге эта мелочь, возможно, не покажется столь уж спасительной, но на поле боя, когда дорога каждая секунда, быстрая реакция очень важна.

Все профессии в одной

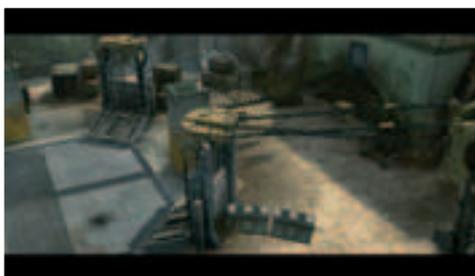
Герой не только умеет стрелять, но и гранаты метко кидает. Парабола броска в точности до миллиметра покажет траекторию полета и конечное место падения. Противники в бета-версии самоуверенно не спешили отпрыгивать в сторону, даже заведя приближающийся снаряд. Действительно, радиус поражения осколочной гранаты невелик, а силы удара не всегда хватает, чтобы снять и половину линейки здоровья. Тем не менее, держать их наготове настоятельно рекомендуется. Пусть враг не умрет, зато упадет на землю. А пока он поднимается на ноги, более беспомощной (и удобной) мишени не придумать. Возможно,

не самая гуманная тактика, но на войне — как на войне.

Осколочные гранаты разрешается обменять на дымовые, но вряд ли от них будет какой-то толк. Учитывая особенности боевого костюма супостатов и фирменные светящиеся глаза, легкая дымовая завеса не помешает хелгастам стрелять по-снайперски и быстро бегать. Поэтому единственной полезной заменой являются мины. Правда, закладывать их надо с умом — обезвредить «подарочек» в случае необходимости уже не выйдет. Если присесть, резко повышается меткость и наносимый урон. На первых порах игровой процесс напоминает Contra в 3D, но с заметно возросшей свободой действия. Недостатка в патронах и ассортименте оружия нет, аптечек тоже хватает. Разве что перестрелки иногда прерываются не красочными взрывами, а скриптовыми роликами на движке игры.

Танк — всему голова

Крупный план в видеороликах не слишком льстит моделям персонажей, зато режиссура с лихвой искупает все графические огрехи. Вот бравый Темплар нападает на двух вражеских солдат, побеждает их в рукопашной и беспощадно расстреливает упавшие на землю тела. Вот он спускается по тросу вниз и ловко прыгает в катер, вот выслушивает приказ, а между тем за его спиной разбиваются вертолеты и запрошившие подмоги товарищи ведут неравный бой с хелгастами. Везде наш герой выделяется особо: только ему достаются самые опасные и важные задания, только он знаком со всей используемой военной техникой и



Пример босса в Killzone: Liberation – пока танк лупит по маленькому герою, тот уничтожает лебедки. Нам танк быстро надоел, и мы от него избавились.



в совершенстве освоил скоростное пересечение местности на танке. Да-да, обещанные создателями миссии, в которых придется воспользоваться боевой техникой, действительно присутствуют. В одной из них, например, необходимо заблокировать вход на оружейный склад, путь к которому охраняют несколько солдат с ракетницами. Прорваться своими силами никто не мешает, но зачем стараться, если рядом кто-то оставил бронированного помощника? Впрочем, танк – это еще не залог легкой победы. Несколько тяжеловооруженных солдат противника взорвут его башню за несколько слаженных набегов. Приходится быстро прорываться через подготовленные хелгастами сопротивление, уворачиваясь от вражеских ракет или отвечая

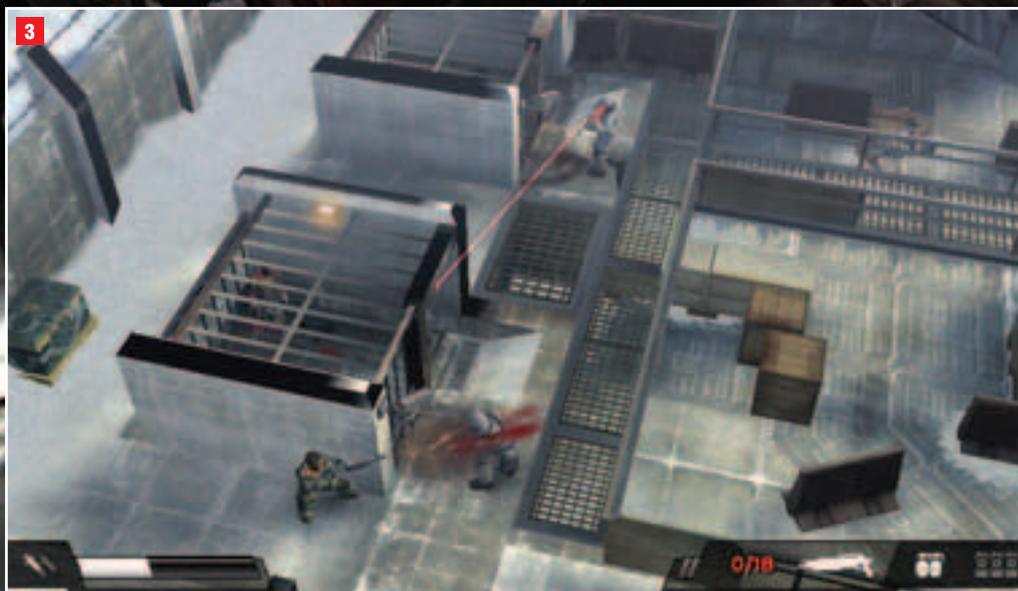
собственными залпами. У танка, кстати, меткость чуть выше, чем у солдата с пулеметом в руках. И башня обладает чудесной способностью к самонаведению.

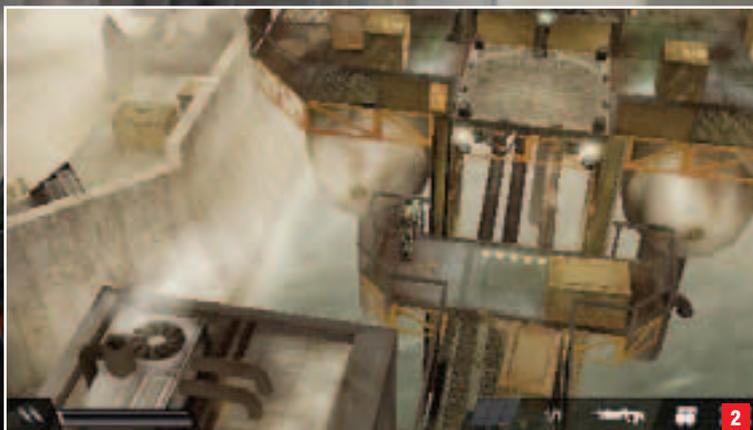
Как пишется летопись

Сюжетный режим разбит на главы, каждая из которых содержит несколько (обычно не больше пяти) миссий и завершается схваткой с боссом. За успешное прохождение главы открываются дополнительные, состязательные миссии. Перед началом каждого задания позволяет выбрать – или купить – оружие, а также несколько улучшений. Хотя дополнительные «фишки», вроде усовершенствованной брони или даже бесконечного запаса патронов, добываются в мини-играх, воспользоваться ими удастся только после оплаты.

Мини-игр же превеликое число, и каждая по-своему интересна. Начиная с простого тира и заканчивая бегом с препятствиями – все одинаково увлекательно. Отдельно хочется выделить «охоту на пауков», где игроку необходимо за две минуты загнать в ящики «бомбы на ножках». В одиночной кампании принцип борьбы с таким типом противников не объясняется, а здесь даже можно разработать собственную тактику. Единственный недостаток – или недуг представленной версии – заключается в том, что до поры до времени этот режим остается недоступным. Первая порция мини-игр открывается в обмен за прохождение первой главы, и так далее. Таким образом, для того чтобы собрать все медали за состязания, необходимо пройти игру до конца.

Обещанные миссии, в которых придется воспользоваться боевой техникой, действительно присутствуют!





Стивен Тер Хейг, продюсер:

Решение отказаться от FPS нашлось само собой, когда мы оценили возможности PSP. Стоило нам сменить угол обзора камеры, и игра буквально ожила – словно была найдена последняя негостаящая часть головоломки.

Стивен Тер Хейг, продюсер:

Мы решили продолжить сюжет первой Killzone, чтобы сделать игру узнаваемой. Кроме того, идея оригинальной Killzone и возможность сыграть за людей куда лучше вписываются в наш нынешний замысел, чем, например, сражения на стороне хелгастов. Но кто знает, может быть в будущем мы используем такой вариант.



1 Места, где нужно заложить пластины, отмечены желтым кружком. Игра строго линейна, взрывать себе короткие пути никто не даст.

2 Возвращаться уже хоженными тропами придется слишком часто.

3 Соратников лучше лечить сразу, как показатель их здоровья упадет до отметки в 50. Иначе легко остаться с трупом на руках.

4 Для танка нет препятствий! Но оказавшись под перекрестным огнем, сразу задумываешься о побеге.

Игра командой

Зато мультиплеер построен по совершенно иному принципу. Заданий предостаточно: от совместного прохождения сюжетной кампании с другом до боя на выживание и схваток за базу. Воевать позволено на любой из открытых карт (размерами они выгодно отличаются), а стартовое оружие выбирается перед началом сражения. Поединки проходят на редкость стремительно. Долго колдовать над условиями не пришлось – на уровне спрятано все интересное вооружение, вплоть до дробовика и ракетницы, а временного лимита в десять минут вполне достаточно для выяснения, кто же лучший.

Удачно реализован и совместный режим, хотя он не обошелся без некоторых условностей. Во-первых, дизайн локаций простотой не отличается – перебегая через мостик, легко свалиться вниз, а возвращаться обратно придется уже через весь уровень. В одиночных кампаниях это прощалося – по пути попадались скрытые «сюрпризы», более мощное оружие и аптечки. Однако в совместных походах вынужденное разделение команды зачастую мешает. Если один свалился в канаву, второму приходится прыгать следом. Как ни странно, не на руку геймерам играют и соответствующие духу Killzone мрачноватые пейзажи да камуфляжная форма солдат.

Фигурки героев так и норовят слиться с фоном. Когда действует один боец, все более-менее понятно. Но когда их два, а под рукой перебежками передвигаются еще два NPC, без обозначений «кто есть кто» приходится туго. Тут весьма кстати придется редактор персонажей, который позволяет придать воинам индивидуальные черты.

Языковой барьер преодолен!

Впрочем, важнейший сюрприз Killzone: Liberation мы припасли на десерт. Вдобавок к интересному одиночному режиму, богатому на возможности мультиплееру и стильной графической оболочке российских игроков ждет локализованная версия: «Софт Клуб»

продолжает традицию, начатую с выпуска LocoRoco (PSP). Адаптировано все – от голоса за кадром до мельчайших текстовых заметок. И хотя мы опробовали лишь промежуточную версию игры, в диалогах и подсказках перевод оказался похвально четким и ясным. Хочется верить, что к выходу Killzone: Liberation предстанет в лучшем виде: замеченные нами недостатки так и останутся в бета-версии, а геймеры получат отполированный до блеска шутер от третьего лица, с достоинством выдерживающий конкуренцию с FPS-родственниками. Благо, пока что разработчики из Guerilla Games выполняют все обещания, и не верить им нет никаких оснований. **СД**

4-5
лучших игр
2006 года
по версии IGN

СЕЗОН ПРОДОЛЖАЕТСЯ

Мы не будем говорить о себе.
Ты все увидишь сам.
Если ты быстр,
мы будем быстрее,
точнее, лучше.
Мы принесем победу
своей команде,
гордость своей стране.
Это не просто игра.
Это личное...

FIFA 07



ВПЕРВЫЕ! ПОЛНОСТЬЮ НА РУССКОМ ЯЗЫКЕ!

ЗВЕЗДНЫЙ СОСТАВ КОММЕНТАТОРОВ:

**ВАСИЛИЙ УТКИН
ВАСИЛИЙ СОЛОВЬЕВ**

Сезон продолжается с 29/9
FIFA07.ea.com



PlayStation 2



АНГЛИЙСКАЯ ВЕРСИЯ



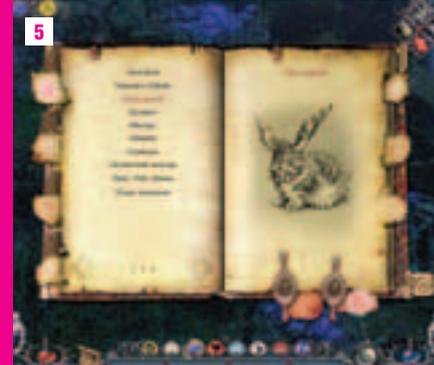
© 2006 Electronic Arts Inc. Electronic Arts, EA, EA SPORTS и логотип EA SPORTS являются товарными знаками или зарегистрированными товарными знаками Electronic Arts Inc. в США и/или других странах. Все права защищены. Звездный профессиональный продукт FIFA. Логотип FIFA и FIFA 07 TM принадлежат FIFA, Inc. и/или FIFA. Имя и личность игрока используются по лицензиям Международной Федерации профессионального футбола (ФИФА), национальных ассоциаций футбола, клубов и/или их партнеров в Европе. Все изображения, логотипы, названия, названия команд, клубов, товарные знаки и логотипы являются интеллектуальной собственностью владельцев. Логотипы PlayStation 2 и PC являются зарегистрированными товарными знаками Sony Computer Entertainment Inc. PSP является товарным знаком Sony Computer Entertainment Inc. Все права защищены.

ИНФОРМАЦИЯ

- ▶ ПЛАТФОРМА:
PC
- ▶ ЖАНР:
role-playing, action-RPG
- ▶ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:
не объявлен
- ▶ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:
«1С»
- ▶ РАЗРАБОТЧИК:
Skyfallen Entertainment
- ▶ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:
1
- ▶ ДАТА ВЫХОДА:
III квартал 2006
- ▶ ОНЛАЙН:
[http://games.1c.ru/
bloodmagic_timeofshadows](http://games.1c.ru/bloodmagic_timeofshadows)



▶ Автор:
Александр Куляев
stark.eddard@crpg.ru



- 1 Местная поmess бехолгера с жирафом.
- 2 У фантазии разработчиков нет границ.
- 3 В игре два варианта меню. Этот более угадный, хотя оскал девушки не превращает игроку ничего хорошего.
- 4 Увы, злодеи убили нашего персонажа. Они даже не поздравляют о существовании заклинания save/load!!!
- 5 Ну просто Монтс Пайтон!

МАГИЯ КРОВИ: ВРЕМЯ ТЕНЕЙ

НОВАЯ КАМПАНИЯ И МУЛЬТИПЛЕЕР В ПРИДАЧУ – ХОРОШИЙ ПОВОД КУПИТЬ «МАГИЮ КРОВИ» ЕЩЕ РАЗ.

Проверенная временем схема, когда за успешным проектом следует дополнение, действует безотказно. Более того, add-on'ы приносят разработчикам неплохую прибыль, зачастую не меньше суммы, полученной за оригинал. Чему удивляться: хотя продажи, как правило, несколько ниже, нежели у предшественницы, затраты на разработку куда как меньше. Результат зачастую устраивает как издателей, так и трудяг-игроделов, не говоря уж о поклонниках проекта. К тому же команды, которые подходят к созданию игр более творчески, рассматривают add-on не только как средство обогащения, но и как возможность исправить допущенные ошибки и привнести в свое детище что-то новое. Отрадно, что некоторые отечественные студии выбирают этот путь, пусть и тернистый, но куда более интересный.

В их числе, воронежская SkyFallen Entertainment, работающая над игрой «Магия Крови: Время Теней». Оригинальная игра была глотком свежего воздуха для искушенных игроков, шутка ли – первый успешный российский Diablo-клон. И дело даже не в геймплее (который, честно сказать, не отличался особым разнообразием) и не в интересной магической системе и изменении внешности героя. Вся соль заключалась в необычном антураже, который выглядел свежо на фоне десятков снятых под копирку фэнтезийных миров. Кое-где разработчики умудрились переборщить с юмором, но в целом впечатление от игры осталось хорошее. Так вот, необычный, если не сказать немного безумный, подход к дизайну и литературному наполнению мира нашел логическое развитие и во «Времени Теней». Если говорить простым языком – дизайн монстров

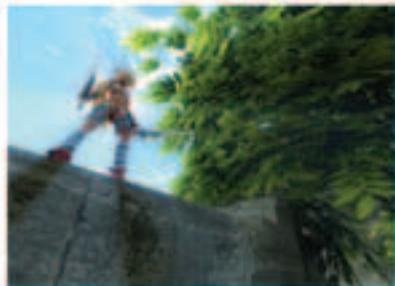
и игровых зон стал еще необычнее и ярче, а юмора и приколов еще больше. Местами все это походит на пародию, но разработчики все же ухитрились не перейти грань. Хотя чего стоит один Буратино (да, да не удивляйтесь), обосновавшийся в рюкзаке главного героя и постоянно комментирующий происходящее. Если говорить непосредственно о нововведениях, на первый взгляд, список не впечатляет. Ни тебе новых классов, ни «свежих» магических школ, ни даже новеньких заклинаний. Хотя на самом деле не все так плохо. Игровой процесс стал более насыщенным, уравновешено могущество магических школ, добавлено множество сюжетных кинематографических сценков, не говоря уже об улучшенной графике и спецэффектах. Больше внимания уделено проработке уровней и архитектуры – теперь некоторые территории поражают

не только своими размерами, но и наполнением. Ну и, естественно, куча всяких мелких улучшений и нововведений: тут вам и «крафты» амулетов на все магические школы, позволяющие изменять персонажей, и новый комплект предметов, дающий игроку возможность стрелять веером огненных шаров, и многое другое. Но, пожалуй, главной изюминкой дополнения стали боссы, всего их двенадцать. Чтобы убить каждого, придется найти особый подход. Внешний вид монстров – отдельная песня. Будет и огромная жаба, и всадники апокалипсиса, и прочие плоды фантазии разработчиков. В целом дополнение оставляет приятное впечатление. Во всяком случае, прогресс заметен, и это уже хорошо. Еще лучше, что издание «Времени Теней» будет содержать оригинальную игру и многопользовательское дополнение. Приятно, что и говорить. **СД**

ОНИБАЭЙД



Реклама



ИНФОРМАЦИЯ

- ▶ ПЛАТФОРМА: Nintendo DS
- ▶ ЖАНР: role-playing, action-RPG
- ▶ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Nintendo
- ▶ РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР: «Новый Диск»
- ▶ РАЗРАБОТЧИК: Square Enix
- ▶ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 90 4
- ▶ ДАТА ВЫХОДА: 30 октября 2006 года (США)
- ▶ ОНЛАЙН: www.square-enix.co.jp/mana



▶ Автор:
Иван «K. Nights» Хаустов
haustov@gameland.ru



- 1 Вишительный зверек напал на малышей, не находите? Или... это они на него напали?!
- 2 Как видите, все действо разворачивается на верхнем экране, нижний отгэн пог тактильный интерфейс.
- 3 «Алло, диспетчерская? Мы бы хотели заказать бригаду снеговиков-убийц. Что значит зачем? Заморозить и поубивать!»
- 4 Помните, как неудобно было играть вчетвером в The Legend of Zelda: Four Swords Adventures? В век Wi-Fi технологии об этом можно забыть!

CHILDREN OF MANA

ЦВЕТЫ ЖИЗНИ НА ТРОПЕ ВОЙНЫ.

Первую игру сериала SquareSoft продала на Западе под псевдонимом The Final Fantasy Adventure. На родине её знают как Final Fantasy Gaiden. В Европу картридж попал с нашлёпкой Mystic Quest. Вы уже догадались, у сериала Seiken Densetsu славная история. Ищите подробности в рубрике «Спец». Здесь же обратим внимание на новинку: Children of Mana уже лежит на японских прилавках, а в западном мире ожидается буквально со дня на день, причём с живейшим интересом. Взгляд первый: спрайтовая графика и «активные» битвы в реальном времени. Взгляд второй — сюжет. Королевство Иллюзия потихоньку отстраивается после «великого несчастья», от которого нам довелось его избавить ещё во времена Sword of Mana. Люди млеют от спокойной жизни, а в центре всего сущего, как и прежде, Древо Маны — источник всей магической силы мира. Впрочем, есть и нюансы: выжечь дотла всю нечисть никто не потрудился, гуляют себе монстры по полям, безобразни-

чают в подземельях, в общем, как и встарь, житья не дают бедным крестьянам. Хорошим и добрым снова нужен герой. А лучше несколько. Пусть все они потеряют в прошлом родных, пусть пламенеют желанием отыскать причину трагедии! А уж приключения, как водится, не заставят себя ждать. Итак, кто же они, те самые «дети маны»? Флик — пятнадцатилетний энергичный красавчик. Его спас от гибели рыцарь, теперь парень буквально светится любовью ко всему блестящему и острому и уже обзавёлся мечом. Тамбл — отроковица семнадцати лет с повышенным чувством справедливости, предпочитает лук, к тому же не чурается и магических фокусов. Поппен помладше — ему девять. Крушит врага целью и добрым словом (когда добрых слов становится много, они сами собой складываются в заклинания). И, наконец, Странник — путешествующий торговец. Слегка лохмат, широк в кости — сам бог велел повсюду таскать дубину потяжелее или кузнечный молот. В магии, само собой, полный профан.

Children of Mana славна экшном, так что никаких переключений в боевой режим и пошаговых поединков не ждите. Бьёмся здесь, сейчас и лучше по-македонски, с двух рук — кнопки X и A будто специально для этого созданы. Удерживая кнопку атаки, «заряжаем» меч (или чего там у оружейника купили); в этот момент любой вражеский выпад отражается автоматически. Отпустили кнопку — кому-то досталось вдвое больше обычного. Противников можно подбрасывать в воздух и метать в... других противников. Промашнулись и попали в стену? Ничего, отскокнет в кого-нибудь другого. Полагаясь на острое железо и физическую силу, не забывайте и о магии — восемь разных Mana Spirits лёгким нажатием на Y призывают на помощь то губительные лучи света, то порывы ветра, то ещё что-нибудь. Конец один — страшная смерть недругу нашему. Проигрываете? Едва заполнится линейка магической силы, персонажи смогут вызвать на подмогу, скажем, птичку Феникса. Огненный павлин тотчас спикирует откуда-то из-под

облаков и покусает врагов рода человеческого. Очень кстати и то, что лишённые магии герои лечатся прямо на поле боя, минуя всяческие меню. Игра поделена на части, приземленная цель каждой из них — найти Mana Egg. Добывается всячески меню. Игра поделена на части, приземленная цель каждой из них — найти Mana Egg. Добывается всячески меню. Игра поделена на части, приземленная цель каждой из них — найти Mana Egg. Добывается всячески меню. Если принесли — он над ними поколдует и вернёт обратно. Так герои улучшают магические способности, а заодно показатели атаки, защиты и всё такое прочее. И последний штрих. Вот мы всё твердим: «герои, герои»... А как сподручнее управлять со всей этой сворой? Вам в помощь беспроводной мультиплеер на четыре персоны. Это, кстати, сильный козырь — сыграть многогером в action/RPG всегда интересно! **CI**

ИНФОРМАЦИЯ

- ▶ ПЛАТФОРМА:
PlayStation 3
- ▶ ЖАНР:
racing, flight/car_combat,
future
- ▶ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:
Koei
- ▶ РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:
не объявлен
- ▶ РАЗРАБОТЧИК:
Koei Canada
- ▶ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:
до 4
- ▶ ДАТА ВЫХОДА:
17 ноября 2006 года (США)
- ▶ ОНЛАЙН:
<http://www.gamecity.ne.jp/fatal>



▶ Автор:
Иван «K. Night» Хаустов
haustov@gameland.ru



- 1 Простекая вода, размывая «трава», неряшливые горы – слабенько для нового поколения, слабенько...
- 2 При должном везении даже у законченного аутсайдера есть шанс вырваться в лидеры. Стоит только замедлить время...
- 3 Значок сплетенных магнитов и светопреобразование чуть впереди означают, что у соперников трудности с управлением.

FATAL INERTIA

ФУТУРИСТИЧЕСКИЕ ГОНКИ ОТ КАНАДСКОЙ KOEI.

Похоже, новые консоли как-то влияют на сознание разработчиков и заставляют их искать счастья в непривычных стихиях. Создатели «семейных развлечений» Insomniac Games взяли за брутальный боевик Resistance: Fall of Man. А разработчики, собаку съевшие на исторических играх, вдруг устремляют взор на футуристические гонки. Справедливости ради скажем, что разрабатывает игру одно из двух новых подразделений Koei в Канаде. Так что нас ждёт «западная» игра с обилием стрельбы на запределных скоростях. XXIII век, часть населения вдруг теряет инстинкт самосохранения и подсаживается на жестокие и опасные гонки на летающих машинах, под завязку набитых оружием. К городам этих безумцев не подпускают, приходится довольствоваться каньонами, лесами, даже под воду заглядывать в поисках острых ощущений! Итого, 7 типов карт с огромным набором треков в самых разных

точках планеты. Одна из особенностей окружающей среды – разрушаемость. Движок, по заверениям разработчиков, в реальном времени обрабатывает, скажем, обвал горного пика, произошедший, конечно, не без помощи вашей ракеты. Вооружение – предмет особой заботы и гордости Koei. Ведущий дизайнер Майкл Бонд признаётся, что без ума от Katamarí Damascy, мол, именно эта игра его вдохновляла. Что мы и видим в Fatal Inertia – особое магнитное устройство, которое, присоединившись к фюзеляжу противника, будет изо всех сил мешать ему вести машину: падает скорость, авто мотает из стороны в сторону... Такими «подарками» можно стрелять, а можно просто оставлять их на трассе, как мину, – глядишь, какой лихач и напорется. В качестве прочих средств разнообразить досуг нам обещают бомбы, ракеты, дымовую завесу, электромагнитный импульс, выводящий из строя всю находящуюся поблизости боевую технику, а заодно и энергетическую волну позади болида, которая не только страшнёт с хвоста

особо ретивых преследователей, но придаст машине игрока существенное ускорение. И, куда ж без него, подобие bullet time – Time Dilator. Врубите это устройство, и время замедлится... для всех, кроме вас! Штуковина полезная – поможет вернуться от летящей в лоб ракеты да ещё и обрुлить ползущих черепашным шагом лидеров гонки. Но не дай вам бог схлопотать ракету под хвост! Полученные повреждения тут же отразятся на управлении болидом. Раз, другой третий... Добро пожаловать на пит-стоп, подлечить машинку, покада не стало слишком поздно. И учтите, многое (в том числе и степень повреждений) зависит от модели авто. На откуп даны четыре класса. Phoenix Class – наиболее сбалансированный, тут тебе и внушительная скорость, и удобное управление. Aurora Class порадует скоростью просто бешеной, но вот беда – придётся пожертвовать маневренностью. Болиды Mercury-класса быстро стартуют и отлично держатся «трассы», идеальный

вариант для новичков! И, наконец, Titan Class – ужасная расхлябанность руля с лихвой окупается боевой мощью, да и скоростные качества вряд ли вызовут нарекания. Все болиды поддаются тонкой настройке и разнообразным модификациям – в том числе и в многопользовательском режиме. Как это скажется на балансе, пока не ясно, но за одни только намерения заранее хвалим. Настораживает срок поступления игры в продажу: в отчёте о степени готовности игру журналисты удивлялись неловким обвалам – многотонные каменные глыбы даже не царапали болиды противников! Масла в огонь подлили разработчики: оказывается, демо-юнит собирался на основе PC-железа, а оптимизацию игры для PlayStation 3 в Koei планировали осенью. Успеют ли? **С**



АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ

1С МУЛЬТИМЕЛИД

По вопросам сетевых игр
и условий работы
в сети - 1С/Мир онлайн
обращайтесь в фирму - 1С
120000, Москва, а/я 64,
ул. Садовническая, 21
Тел.: (495) 707-92-37
Факс: (495) 881-66-07
http://ic.ru, http://games.1c.ru

МАГИЯ КРОВИ



"Магия Крови - совершенно удивительная игра. Визуализация волшебных поединков выглядит так, что хоть в рамочку да на тематическую выставку в ГМИИ имени Пушкина" - "XS magazine", 09'2005

"Главное впечатление - это проект с отличной оригинальной идеей и профессиональным воплощением. В нем собраны лучшие качества игр в графе "жанр" которых принято писать: маньяк-сикстиние Асстоп/RPG" - "PC Игры", 11'005

"Говорить о графике "Магии Крови" можно только в восторженных тонах. Красотища такая, что дух захватывает." - "Страна игр", 11'2004



SKY FALLEN

© 2005 SkyFallen Entertainment. Все права защищены.
© 2005 ЗАО «1С». Все права защищены.

ИНФОРМАЦИЯ

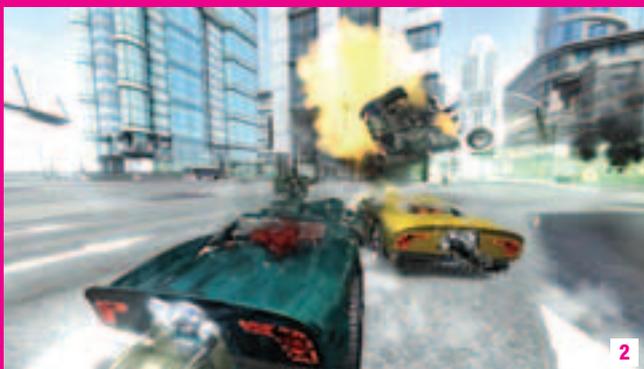
- ▶ ПЛАТФОРМА:
PlayStation 3
- ▶ ЖАНР:
racing_car_combat
- ▶ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:
Sega
- ▶ РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:
«Спорт Клуб»
- ▶ РАЗРАБОТЧИК:
Pseudo Interactive
- ▶ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:
до 2
- ▶ ДАТА ВЫХОДА:
17 ноября 2006 года (США)
- ▶ ОНЛАЙН:
<http://www.sega.com/gamesite/fullauto/base.html>



▶ Автор:
Андрей Загугаев
zizu-rb@yandex.ru



1



2



3

- 1 Благодаря нам весь город стоит на ушах! Вот и пассажиры метро на работу сегодня не попадут...
- 2 Одна угачная ракета или хорший пиннок пог бампер – и дорожный автомобиль развалится у вас на глазах, словно карточный домик.
- 3 Как и первая часть, Full Auto 2 внешне очень смахивает на беспособную Burnout. Только с пулеметами.

FULL AUTO 2: BATTLELINES

ГАЗ В ПОЛ, ПРОТИВНИКА НА МУШКУ, ПАЛЕЦ НА КУРОК!

Чуть более полугодика прошло с появления первой Full Auto, а Sega уже заканчивает работу над продолжением. И если оригинальная игра была эксклюзивом для Xbox 360, то сиквел предназначен исключительно для новой консоли от Sony. Первым заметным отличием Full Auto 2: Battlelines от первой части станет совершенно новый режим Arena mode для мультиплеерных баталий. Надоели кольцевые трассы? Хотите больше действий? Вам сюда. В огороженных районах мегаполиса предстоит истреблять соперников всеми известными в игре способами. Чтобы уложиться в отведённое время, потребуются все ваши водительские навыки! Также в этом режиме на аренах будут присутствовать подземные парковки и гаражи, которые идеально подходят для того, чтобы перезарядиться и перевести дух.

Если вы думаете, что кроме как оружием (сулят около 20 видов) в Full Auto 2 врагов не одолеешь, то ошибаетесь. Разработчики обещают полностью разрушаемые районы вымышленного города Staunton. И это чистая правда – разбивайте, крушите, взрывайте не только забавы ради, но и себе во благо! Одна ракета – стена (или мост) обрушивается на автомобиль вашего соперника и выводит его из строя. Вторая, выпущенная в очередное препятствие, – и секретный путь открыт! Также изменениям и доработкам подвергся главный режим игры – Career mode. Теперь мегаполис разделен на 6 районов, в каждом из которых есть свой главарь. Чтобы до него добраться и завладеть территорией, предстоит выполнять непростые задания, из которых, собственно, и складывается сюжет игры. Уровень за уровнем, район за районом истребляя врагов, мы должны будем показать, кто в городе главный

беспредельщик на колёсах. Sega и Pseudo Interactive также обещали расширить онлайн-составляющую Full Auto 2: Battlelines. Нас ждут автомобильные баталии, в которых смогут принять участие до 8 игроков одновременно, и несколько занятных режимов, включая парочку новых – Team Deathmatch и Base Assault. Если с первым всё более или менее понятно из названия, то о втором ещё только предстоит узнать. Скажем одно: он призван напомнить нам о знаменитых играх прошлого – Twisted Metal и Vigilante 8. В автопарке Full Auto 2: Battlelines заявлено 25 болидов. Все они разделены на классы – Muscle, Low Riders и другие. Позаботились и о ценителях тюнинга, умельцы из Pseudo Interactive предлагают большую свободу: помимо оружия и брони, вы вольны выбрать окраску, диски и другие детали внешнего апгрейда

вашего железного коня, придав ему индивидуальные черты. К большому нашему сожалению, с точки зрения графических красот вторая часть не слишком отличается от того, что мы видели на Xbox 360. Признаться, даже обещания, что финальная версия заработает на стабильных 60 кадрах в секунду, звучат довольно грустно. Угловатые машинки на улицах огромного, практически идеально проработанного города выглядят инородным телом, прилепленным на скорую руку. Надеемся, что к релизу разработчики это поправят. Напомним, что первая Full Auto не собрала тех денег, на которые рассчитывали боссы из Sega. И если японцы учтут и исправят реальные ошибки, а не свалят всю вину на якобы невысокую популярность Xbox 360 в народе, мы получим игру яркую и увлекательную – настоящую преемницу культовой Twisted Metal. На то и надеемся. **СИ**



COMPANY of HEROES

ГЕРОЯМИ НЕ РОЖДАЮТСЯ,
ГЕРОЯМИ УМИРАЮТ.



НА ПРАВАХ РЕКЛАМЫ

© 2006 THQ Inc. Developed by Relic Entertainment. The NVIDIA logo and "The way it's meant to be played" logo are registered trademarks or trademarks of NVIDIA Corporation. Intel, the Intel logo, Intel Core and Core Inside are trademarks or registered trademarks of Intel Corporation or its subsidiaries in the United States and other countries. THQ, Relic Entertainment, Company of Heroes and their respective logos are trademarks and/or registered trademarks of THQ Inc. All rights reserved. All other trademarks, logos and copyrights are property of their respective owners.

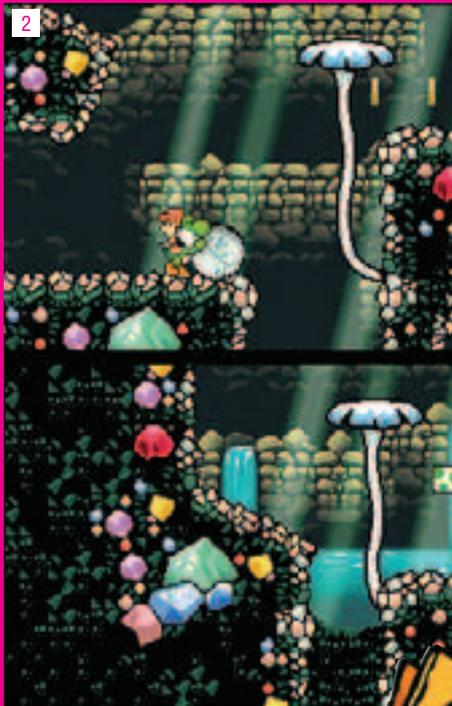
Бука
ПОСЛЕДНИЙ
КОМПАНИОН

ИНФОРМАЦИЯ

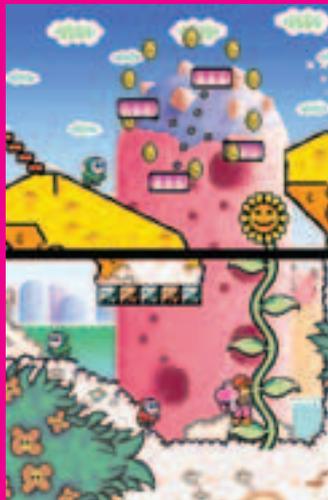
- ▶ ПЛАТФОРМА:
Nintendo DS
- ▶ ЖАНР:
action.platform.2D
- ▶ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:
Nintendo
- ▶ РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:
«Новый Диск»
- ▶ РАЗРАБОТЧИК:
Nintendo
- ▶ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:
не объявлено
- ▶ ДАТА ВЫХОДА:
01 декабря 2006 года (Европа)
- ▶ ОНЛАЙН:
<http://www.nintendo-europe.com>



▶ Автор:
Red Cat
chaosman@yandex.ru



- 1 Зловредные цветы-пираны потянутся до вас даже с верхнего экрана.
- 2 Не на всех уровнях ярко светит солнце – престоит и спуски и поземелья.
- 3 Зонтик Принцессы Пич – отличная замена парашюту!



YOSHI'S ISLAND 2

ОСТРОВУ ДИНОЗАВРИКА ЙОШИ УГРОЖАЕТ ОПАСНОСТЬ. ЛИШЬ ВЛАДЕЛЬЦАМ NINTENDO DS ПО СИЛАМ ЗАЩИТИТЬ РАЙСКИЙ УГОЛОК.

Во времена Super Nintendo мало нашлось бы игр, столь же ярких, увлекательных и забавных, как знаменитая Yoshi's Island. Хотя с момента её появления прошло уже немало лет, этот проект до сих пор помнят и любят многие. И неудивительно, что Nintendo, долго отделивавшаяся полумерами (вроде Yoshi Touch & Go! и Yoshi's Universal Gravitation), наконец-то замахнулась на полноценное продолжение старого хита.

КАРАПУЗЫ, А ВСЕ ТУДА ЖЕ

Однажды в небе над островом Йоши появился... еще один остров. А вскоре после этого из местной школы вдруг стали пропадать дети. Катастрофа? Как бы не так! Неизвестные злодеи забыли похитить маленького Марио, Принцессу и Данки Конга и тем самым обрекли себя на скорый суд и расправу. Пусть малыши кажутся беспомощными, они способны на многое. Особенно когда

рядом верный Йоши. Игровой процесс Yoshi's Island 2 во многом повторяет 16-битную классику. Мы проходим уровни, управляя Йоши, на спине которого сидит карапуз-итальянец. Попадающихся на пути противников динозаврик попросту съедает, после чего откладывает яйца. А яйца, в свою очередь, использует в качестве метательных снарядов, да и вообще они полезны в самых разных обстоятельствах, в том числе и при решении головоломок. Опыт Touch & Go! не растрочен впустую – отныне в Yoshi's Island 2 улучшена система прицеливания, причем пулять частенько придется и по удаленным целям, ведь игровая картинка занимает сразу оба экрана DS. Но и забывать о коротышках-наездниках не стоит. В зависимости от седока, Йоши получает дополнительные – и подчас жизненно необходимые – возможности. Так, благодаря маленькому Марио, динозавр заметно прибавляет в скорости; Принцесса, и в юные годы не расставав-

шаяся с зонтиком, поможет Йоши планировать с большой высотой. А непоседа Данки Конг просто незаметен, когда нужно добраться до недоступных на первый взгляд уголков острова. А чтобы игроки на полную катушку использовали умения героев, на уровнях предусмотрены своего рода «автобусные остановки», где можно вмиг сменить седока и тут же продолжить путь. Ах да, чуть не забыли: сам Йоши, как и в прежние времена, многолик и многоцветен. И ведь каждая смена окраса – это не только новый имидж, но и новые способности.

СТАРОЕ И МОЛОДОЕ

Основная задача Йоши и его малолетних помощников – отыскать похищенных неизвестными злодеями детей. Но это отнюдь не значит, что всю игру предстоит бежать сломя голову слева направо! Каждый уровень битком набит секретами и бонусами, рассчитанными на самых настойчивых и любопытных. Среди них особо редкие цве-

ты, непременно для Mario-игр звезды (по три штуки на уровень), необычные красные монеты и, конечно же, тайные тропы на жутко засекреченные этапы. Разработчики обещают, что на поиск всех тайников уйдет едва ли не столько же времени, сколько на «обычное» прохождение. С нежностью вспоминая первый Yoshi's Island, мы им безоговорочно верим.

Новая игра обещает быть очень красочной, хотя и несколько старомодной – в духе первой части: никаких вам полигонов и прочих «излишеств». Впрочем, подобное «ретро» мало кого смущает – недавний пример Super Princess Peach и New Super Mario Bros. служит наглядным тому доказательством. Согласно последним известиям из лагеря Nintendo, европейский дебют Yoshi's Island 2 (название, кстати, неокончательное и может измениться когда угодно) состоится в первый день декабря. Тогда-то мы и узнаем, удалось ли разработчикам повторить успех десятилетней давности. **М**

4-5
000 игроков
ЛУЧШИЕ ИГРЫ
2011 года



Игра разработана и издана компанией Electronic Arts. Фото: © Electronic Arts. Все права защищены. EA GAMES



5 банд. Какую выберешь ты?

Организованные преступные группировки и мелкие банды утопили Лондон в крови и страхе. Гангстеры поделили город на сферы влияния, и ни дня не проходит, чтобы на улицах не раздавались выстрелы — английская мафия устраивает передачу кварталов. Gangs of London для PSP переносит вас на темную сторону великого города, где в тени обшарпанных стен таится Смерть...



Gangs of London

LONDON 1999



www.mypsp.ru

18+

ИНФОРМАЦИЯ

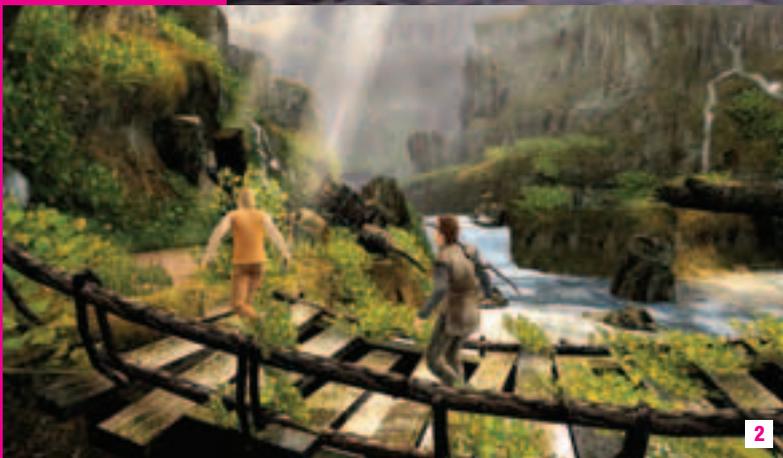
- ▶ ПЛАТФОРМА:
PC, PS2, GameCube, Xbox,
Xbox 360, GBA, DS, PS, PSP
- ▶ ЖАНР:
action-adventure.fantasy
- ▶ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:
Vivendi Games
- ▶ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:
«Сорт Клуб»
- ▶ РАЗРАБОТЧИК:
Stormfront Studios
- ▶ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:
до 2
- ▶ ДАТА ВЫХОДА:
декабрь 2006 года
- ▶ ОНЛАЙН:
<http://www.eragongame.com>



▶ Автор:
Денис Гусев
gusev@gameland.ru



1



2

ERAGON

DRAKAN + THE RETURN OF THE KING = ?

Двадцатитрехлетний американец Кристофер Паолини готовится пополнить ряды гениальных писателей, раскрывших свой талант в ранней молодости: роман вундеркинда «Эрагон» наступает на пятки «Гарри Поттеру», и уже в декабре в прокат выходит экранизация книги. Параллельно с премьерой состоится релиз одноименной игры. Паолини взялся за «Эрагон», первую часть трилогии «Наследие», в пятнадцать лет и уже через четыре года прославился. Молодой писатель не учился в литературном институте и не оканчивал курсы сценаристов, все знания почерпнул из исключительных книг, а прочитать Кристофер, по его словам, успел много – тысячи томов различной тематики. Нетрудно догадаться, какое именно фэнтезийное произведение подтолкнуло самоучку к написанию своей книги.

Черты «Властелина колец» видны сразу в трех жанровых формах: в романе, в фильме и – что нас интересует больше всего – в игре. Кровные узы связывают Eragon с «Властелином» еще и потому, что разработчики игры Stormfront Studios до этого занимались The Lord of The Rings: The Two Towers для PS2. Сходство с LOTR у Eragon проявляется, как оказалось, не только в заголовке, сюжете, внешнем облике, но и в том, как протагонист рубит сплеча. В ролике, продемонстрированном на Е3, было видно, как герой расправляется с поверженными врагами – совсем уж по-властелиновски, картинно преклонив колено, добивает точным ударом в сердце. Stormfront сознательно взялась за копирование, и за это ее невозможно осудить: игровая итерация пока еще не столь популярной, как «ВК», книжки, на всякий случай должна быть хотя бы чуть-чуть похожа на что-то великое.

Действие игры происходит в волшебной стране Алагезии, которую оккупировали эльфы, гномы и другие, как говорил Шрек, «сказочные твари». Главный герой, пятнадцатилетний деревенский мальчишка Эрагон, находит странный камень, который на самом деле оказывается яйцом синего дракона. Из камня (то бишь, из яйца) вылупляется дракониха Сапфира, и Эрагон понимает, что не может не приручить новорожденную. Когда рептилия подрастает, она объединяется с Эрагоном в непобедимый боевой тандем, крушащий и сжигающий на своем пути всех и вся. Так милая и трогательная история взросления синего змия плавно перетекает в эпическое повествование о войнах, боях и штурмах замков. Поединки на земле чередуются с воздушными погонями. Управлять Сапфирой с джойстика довольно просто: за направление полета и скорость отвечают рычажки, кнопки – за магию и огненное дыхание. Ожидается

наличие более десятка разных заклинаний, которые можно будет получить по мере прохождения игры. Также у Эрагона будет возможность выучивать новые приемы ближнего боя и объединять их в длинные комбо-связки. Что касается различий между платформами, то здесь еще не до конца все известно. Точно подтверждено, что версия для Xbox 360 не только графически совершенней других версий, она еще отличается от PS2 и PC по составу уровней. Версия PSP будет целиком и полностью «аркадно-летней», в то время как DS-вариант тяготеет к RPG от третьего лица. Единственное, что пока не понятно, будет ли присутствовать в PC-версии многопользовательский или хотя бы кооперативный режим. Если нет, то всякий интерес к прохождению Eragon на компьютере рассеется, как утренний туман – еще толком не появившийся, но уже исчезающий с горизонта. **СД**

1 Графика, откровенно говоря, не очень. Не спасет даже Xbox 360.

2 Уменьшить в росте героев – получится вылитые полурослики. По крайней мере, так кажется со спины.



ОН ПРИШЕЛ РАЗБУДИТЬ ДРЕВНЕЕ ЗЛО



-  Меч, магия и хитрость помогут вам пройти ваш путь
-  Жесткие битвы с безжалостными и бесстрашными врагами
-  Улучшенная версия движка Valve Half Life 2 Source Engine
-  Захватывающие многопользовательские сражения с участием до 32 человек

Dark Messiah™ MIGHT AND MAGIC™

WWW.DARKMESSIAHGAME.RU

ARKANE
STUDIOS

Kuju



UBISOFT



ИНФОРМАЦИЯ

- ▶ ПЛАТФОРМА: PC
- ▶ ЖАНР: action-adventure, freeplay
- ▶ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: CDV
- ▶ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: «Акелла»
- ▶ РАЗРАБОТЧИК: Ascaron
- ▶ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: не объявлено
- ▶ ДАТА ВЫХОДА: январь 2007 года
- ▶ ОНЛАЙН: www.ascaron.com/gb/gb_tortuga2/news/index.html



▶ Автор:
Александр Краснов
orgy@gameland.ru



1



- 1 Интересно, что ценного забыли в индейской деревушке британские гвардейцы?
- 2 Маленьким сунам проще уйти от погони, но если все же завяжется драка, готовьтесь к встрече с Дэйви Джонсом.



2

TORTUGA: TWO TREASURES

В ПОИСКАХ ЧЕРНОЙ БОРОДЫ.

С наречением проекта вышла заголовка. Изначально у Tortuga был подзаголовок Pirate's Revenge, как нельзя лучше подходивший к сюжету. Но вскоре появилось другое «второе имя» – Two Treasures. Юнга пиратского флота исправно служил под началом самого капитана Черной Бороды (Blackbeard). До тех пор, пока покровитель не предал его, оставив на верную погибель... Но, как это всегда бывает, герой чудом обманывает смерть и бросается в погоню за предателем... Не подумайте, что Tortuga: Two Treasures превратится в зурядный боевик на тему мести главного героя. Раздобыв себе корабль, вы будете беспрепятственно бороздить воды Карибского бассейна в поисках приключений. Помимо мелкого разбоя, случайных поручений и стычек с конкурентами, ожидается любовная история и поиски сокровищ. Ну а если

повезет, наткнетесь на подсказку, куда отправился Черная Борода, и вернете старому другу должок. К сожалению, не понятно, сколько великих держав разделят архипелаг и возможно ли им присягнуть на верную службу. Но уже сейчас ясно, что Tortuga решила записаться в братья-близнецы к отечественным «Корсарам». Неспроста продавать проект на родине вызвалась «Акелла». А напоминает о лучшей пиратской серии российского производства очень многое. Например, игрок сможет сходить на берег и исследовать города, путешествуя по ним с видом от третьего лица. Разумеется, помимо получения миссий и пополнения припасов, вам не раз предстоит биться на мечах. Кое-что известно и о системе фехтования. Чтобы проткнуть противника, необходимо нажать левую кнопку мыши и нажать на клавишу W, A, S или D. От этих комбинаций будет зависеть направление удара: в голову, грудь, или

по рукам. Защита построена похожим образом, только удерживать следует правую кнопку мыши. Впрочем, авторы заверяют, что стычек с пьяными матросами и гвардейцами при желании можно избежать. Достаточно изучить маршруты патруля и незаметно прошмыгнуть у них за спиной. Опытный игрок без гроша в кармане и шпаги на поясе сможет даже угонять корабли из-под носа у охраны. Такой интригующей возможности не было даже в Sid Meier's Pirates!. Если удастся раздобыть корабль (не важно, каким способом), перед вами откроются давно знакомые горизонты. Игрок решает, что ему интереснее: торговать специями, строить военный флот или искать обрывки сюжета. Но все-таки самое увлекательное – это морские сражения. В Tortuga предусмотрена уйма способов одолеть капитана вражеского судна. В традиционных боях между флотилиями все покажется зна-

комым. Корабли вальяжно маневрируют в небольшой зоне, время от времени осыпая друг друга ядрами различных калибров. Видов посудин хватит на любой бюджет: начиная от скромных лодочек с парой пушек по бокам и заканчивая трехпалубными крейсерами. От размера зависит скорость, броня, грузоподъемность и численность команды на борту. «Тортуга», судя по картинкам, красотой не блещет. Удивительно, как бледные, почти бесцветные тени и квадратное отражение кораблей в неестественно плоской воде оказались в проекте о морских приключениях. А обклеенные мутными текстурами местные посудины и люди, кажется, вернулись вообще из начала десятилетия. Мода на игры о пиратах только набирает обороты, и еще один достойный проект ей не повредит. Тем более, над игрой трудится компания Ascaron, известная такими затягивающими вещами, как Port Royale и Sacred. Йо-хо-хо, что ли? **С**

АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИКОВ

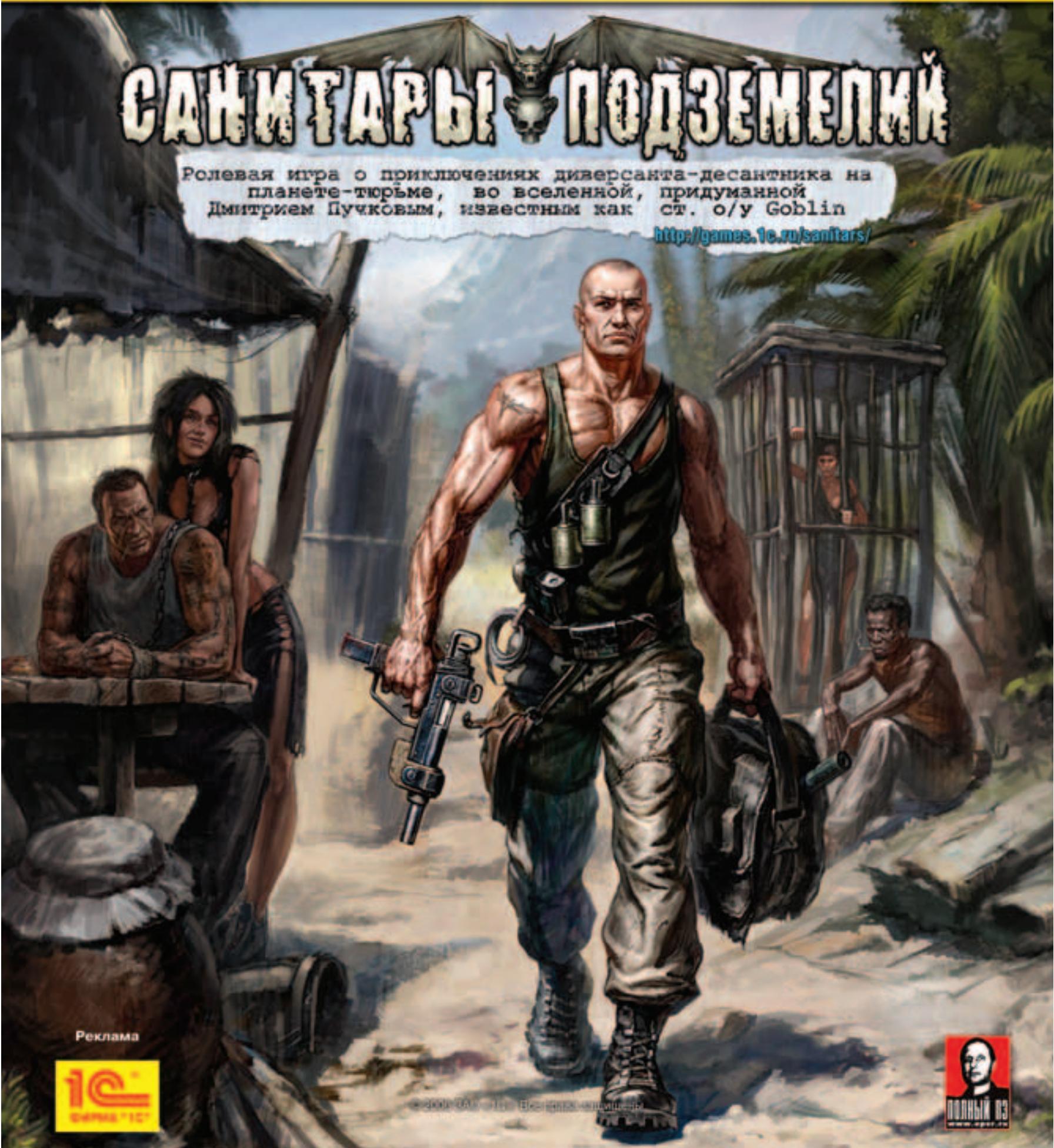
1С МУЛЬТИМЕДИА

По вопросам поставки игр
и условий работы
в сети - 1С/Мир компьютер
обращайтесь в фирму - 1С/1
120000, Москва, а/я 64,
ул. Сахаровская, 21
Тел.: (495) 707-66-57
Факс: (495) 881-66-07
http://ic.ru, http://games.1c.ru

САНИТАРЫ ПОДЗЕМЕЛИЙ

Ролевая игра о приключениях диверсанта-десантника на планете-тюрьме, во вселенной, придуманной Дмитрием Пучковым, известным как ст. о/у Goblin

<http://games.1c.ru/sanitors/>



Реклама



© 2002 1С/1С. Все права защищены



ИНФОРМАЦИЯ

- ▶ ПЛАТФОРМА:
PC, Xbox 360
- ▶ ЖАНР:
action-adventure, fantasy
- ▶ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:
Codemasters
- ▶ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:
не объявлен
- ▶ РАЗРАБОТЧИК:
Triumph Studios
- ▶ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:
1
- ▶ ДАТА ВЫХОДА:
осень 2007 года
- ▶ ОНЛАЙН:
<http://www.codemasters.com/overlord>



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



1



2

1 Похоже, кружки с элем станут чем-то вроде «живой воды»: дух поднимают, да силы придают.

2 Безграничная преданность – эти глазищи не могут лгать.

OVERLORD

ВМЕСТО ТРЕТЬЕЙ ЧАСТИ AGE OF WONDERS РАЗРАБОТЧИКИ РЕШИЛИ ВСПОМНИТЬ DUNGEON KEEPER.

Мастера пошаговых стратегий из Triumph Studios спешат устроить нам праздник. Не за горами пришествие великого Overlord'a. Отныне мы будем выступать не в роли какого-то непонятого спасителя тридевятого царства, ангела или благородного горца, а примерим шкуру самого настоящего темного повелителя! Игрушка вырисовывается крайне любопытная. Сотворить идейную наследницу Dungeon Keeper и The Bard's Tale в одном флаконе – это вам не цветочки нюхать. Перед нами разыграют сказку «Как хорошо быть злыднем». Тонны черного юмора, пародии и дерзкий стейб над основами жанра фэнтези прилагаются. Заварится каша в скромном мире, где правят семеро некогда великих героев. Ратные подвиги остались в прошлом, теперь перед нами алчные и завистливые человечки. День и ночь напролет

они только и делают, что грызутся и проливают кровь подданных в бесконечных междоусобицах. Пора положить конец бесчинствам, взять этот жалкий мир в железный кулак! Свежеиспеченный темный властелин покажет падшим королевичам, где раки зимуют. А поможет ему орда верных карликов. Определить расовую принадлежность этих существ непросто. Росту в них метр с кепкой, сами тощие, лопухие – не то гоблины, не то гремлыны. Их тоненькими лапками нам и предстоит прокладывать дорогу к мировому господству, или же... Как знать, похоже, сценаристы припасли в рукаве не один козырь. Стоит распробовать игру получше, как тут же почувствуется ее стратегический привкус. И правда: ведь командовать придется целым батальоном забавных монстриков. Язык не поворачивается назвать их исчадиями ада. Их чудные рожицы кого угодно доведут до колик. Не от страха – от смеха.

Значит, такая у нас ударная сила. Не считая игрока. Помощники способны на многое. Гонять по округе испуганных человечков, всыпать гному по первое число, запустить в жалких людишек фаерболом – легче легкого. Вдобавок, разработчики обещают наделить существ на редкость просветленными котелками, хотя по их физиономиям этого и не скажешь. Как и представители человеческой расы, наша рать просто обожает мародерство и тащит все, что плохо лежит или не прибито гвоздями. Прямо во время боя они прибирают вещички раненых и нацепляют на себя. Будь то кольчуга, шлем, а то и вовсе колпак повара (тоже защита, хоть и плевенькая). Ну а если предмет для наших слуг окажется бесполезным, они с радостью подарят его хозяину. Выгоднее всего собирать души поверженных, ибо с их помощью можно призывать новых сторонников. Всего в отряд войдет до 60 ушастиков.

Войско игрока хоть и преданное, но легкомысленное. Помощники обожают дурачиться, едва услышав музыканта, пускаются в пляс. Музыкальных дел мастера в сотни раз понижают боевой дух отряда и делают его легкой добычей. В таких случаях игроку самолично придется пришить музыканта, дабы вернуть армию в боеспособное состояние. Внешне игра смахивает на Fable. Гляньте на скриншоты: потешные мультиязычные персонажи, щедрая на яркие краски палитра. Оформленные явных восторгов не вызывает, особенно если вспомнить, какой на дворе год. Симпатично, приятно, не более. А нужно ли буйство технологий в легкомысленной игрушке? Даже если Overlord не станет чем-то особенным, люди её заметят. Спрос на подобные забавы очень велик, ведь так редко нам дают побыть настоящим злодеем. **С**

БРАТВА И КОЛЬЦО

СМЕШНАЯ ИГРА ОТ ГОБЛИНА



Реклама

1С
ФИРМА «1С»



Gaijin
entertainment



ИНФОРМАЦИЯ

- ▶ ПЛАТФОРМА:
PC, PSP, Xbox 360
- ▶ ЖАНР:
sports.traditional.soccer.management
- ▶ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:
Sports Interactive
- ▶ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:
не объявлен
- ▶ РАЗРАБОТЧИК:
Sports Interactive
- ▶ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:
не объявлено
- ▶ ДАТА ВЫХОДА:
IV квартал 2006 года
- ▶ ОНЛАЙН:
www.footballmanager.net



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

1 Пресказать поведение кружочков (в смысле, «футболистов») трудно, но мы сможем контролировать их тактику.

2 После игры провинившимся – кнут, а звезде матча – пряник. Все как в жизни.



FOOTBALL MANAGER 2007

НАЦИОНАЛЬНЫЙ ХИТ ПРОДАЖ АНГЛИИ – НОВЫЙ СЕЗОН.

Г онять мяч из одного угла поля в другой, конечно, весело. Для этого святого дела существуют серии FIFA и Pro Evolution Soccer. Однако если ждете смазливой зрелища от Football Manager (далее FM), вы ошиблись дверью. Но, раз уж зашли, милости просим в нашу скромную обитель настоящих тактиков и стратегов. Хотите почувствовать себя Абрамовичем? Древнее FM разве что «крестики-нолики». Замечательная серия игрушек зародилась еще в 1982 (!!!) году. Какая FIFA? Тогда еще «Тетрис» не придумали. За долгие годы бытия FM пережила многое: взлеты, падения, любовь фанатов и почти полное забвение. Если честно, отличить FM 2007 от FM 2006 не так уж просто. Особенно человеку, далекому от изнанки футбола. И все же отличия есть. Революций не обещают, но приятных сюрпризов предвидится немало. Поклонники серии уже не один год

изводят разработчиков на предмет внедрения в игру одной интересной затеи. И вот, свершилось! Самой главной новой «фишкой» FM 2007 станут долгожданные «клубы-доноры». Теперь на выбор у нас сразу две извилистые дорожки. Во-первых, можно позиционировать свой клуб как совсем небольшой и брать игроков в аренду. Идеальный вариант для начала карьеры менеджера команды, когда на собственных «Бэксемов» еще денег маловато. Любители полной независимости смогут сразу создать крупную, полностью самостоятельную «команду-донора» и уже самолично сдавать игроков в аренду. Дабы состричь чуток «зелени» или поднатаскать новичков. К тому же, как известно, у крупных клубов немало привилегий. Льготы при покупке футболистов, возможность составить график товарищеских встреч на год вперед... Какой дорожкой пойдет игрок – зависит исключительно от него. Признайтесь, вы когда-нибудь мечтали

послать в прекрасное далеко бездельника-футболиста? Да не просто так, а прямо с первой полосы крупной газеты или экрана телевизора? Да не скромничайте. Вот и разработчики подумали, что геймерам нужно выпустить пар, и ввели новую систему общения с игроками через СМИ. Стало быть, теперь, парой легких движений мышкой можно изрядно подпортить репутацию игроку. А после, стремительным пинком, вышвырнуть из клуба. Или же, наоборот, похвалить особо отличившегося, набивая тем самым ему «цену». Припугнуть с экрана можно как своих, так и конкурентов. Слово прославленного менеджера многого стоит. Полностью переделана система скаутинга. Шпионским войнам – быть. Теперь сведения, собираемые о команде-противнике или о нужном игроке, будут действительно полезными. Отныне это уже не пара скучных предложений, а самый настоящий отчет. Среди чисто косметических изменений значатся: новые лиги,

подправленная система «прокачки», улучшенная производительность и куча других мелких радостей. Графическое оформление (если таковым можно назвать груды таблиц и схем) останется примерно на уровне FM 2006. Придумать что-то новое сложно – приукрашивать-то особо нечего. Да и не главное это здесь. Зато очень сильно преобразится интерфейс. Особенно в версии для Xbox 360. Разработчики обещают, что играть с манипулятором от Microsoft будет так же удобно, как с мышкой и клавиатурой. А новичкам на первых порах очень поможет дружелюбный tutorial. Если все пойдет как по маслу, уже осенью мы увидим единственную достойную представительницу столь специфического жанра. Ибо конкурентов почти нет. Серия Championship Manager уже давно не вызывает оаций. В конце октября должна появиться демо-версия «Футбольного менеджера». **СМ**

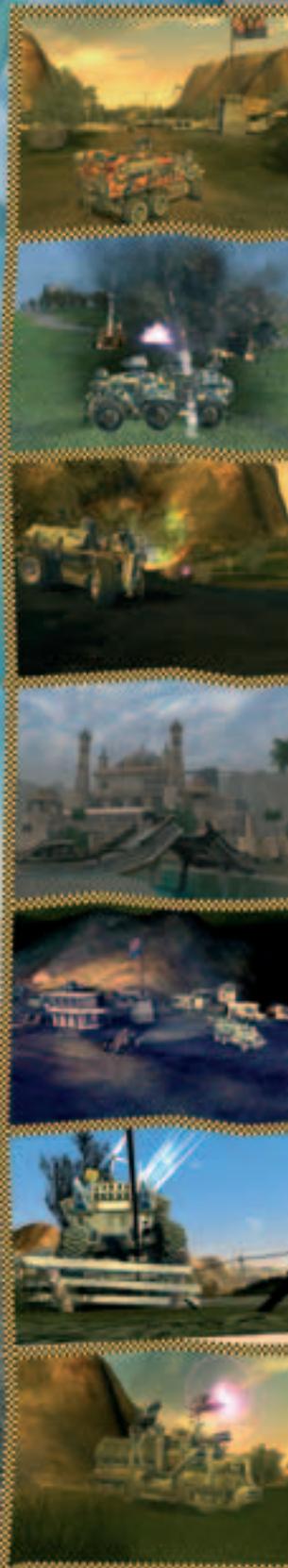
EX MACHINA

МЕРИДИАН 113

Жанр: Action/RPG
 Разработчик: Targem
 Релиз: Россия

«Ex Machina: Меридиан 113» - это продолжение Action/RPG «Ex Machina», действие которого разворачивается в постапокалиптическом мире будущего. Уничтожение пришельцев в конце оригинальной игры привело человечество к десятилетиям относительного мира. Подталкиваемые духом исследований, люди отправились все дальше и дальше, пересекая пустыни и горы, в надежде обрести потерянный рай на земле. Вновь открытые земли Северной Америки наполнились обещанием свободы и богатства. Но, как и сотни лет назад, фортуна улыбается лишь смельчак.

В «Ex Machina: Меридиан 113» вас ждут новые герои и нераскрытые тайны на просторах Северной Америки, пережившей глобальную катастрофу. Выбор грузовиков стал еще шире, а игровой процесс - еще разнообразнее. Система изменения внешнего вида грузовика, новое оружие и высокотехнологичные противники позволяют еще глубже погрузиться в безжалостный мир пост-апокалипсиса, а навыки экстремального вождения теперь пригодятся вам и в соревновании по сети!



НА ПУТЯХ РЕКЛАМЫ

По вопросам рекламы звоните: Ижевск: тел. (818) 790-90-91, e-mail: byka@byka.ru

© 2006 Targem. © 2008 Byka. Все права защищены. На территории РФ издается компаниями "Бука" (Ижевск) и "Бука" (Москва) по лицензиям Targem. Издательство ассоциации "Русские Шей". По вопросам оптовых заказов обращайтесь к М.И.И. (495) 710-90-91, e-mail: byka@byka.ru, компания "Бука", 115230, Москва, Каширское шоссе, 1 корпус 2/3





ЧТО ЗНАЕМ?

Тут абсолютно новая боевая система: расположение персонажа относительно врагов определяет наносимые повреждения, а при заполненной шкале АТВ можно бегать по арене, чтобы занять наиболее удачную позицию. Очки АТВ распределяются на атаки – 5 штук максимум. Лимиты представлены состоянием «Overlock», когда время вокруг персонажа замедляется, позволяя ему нанести больше повреждений врагам. Обещают задействовать гироскоп.

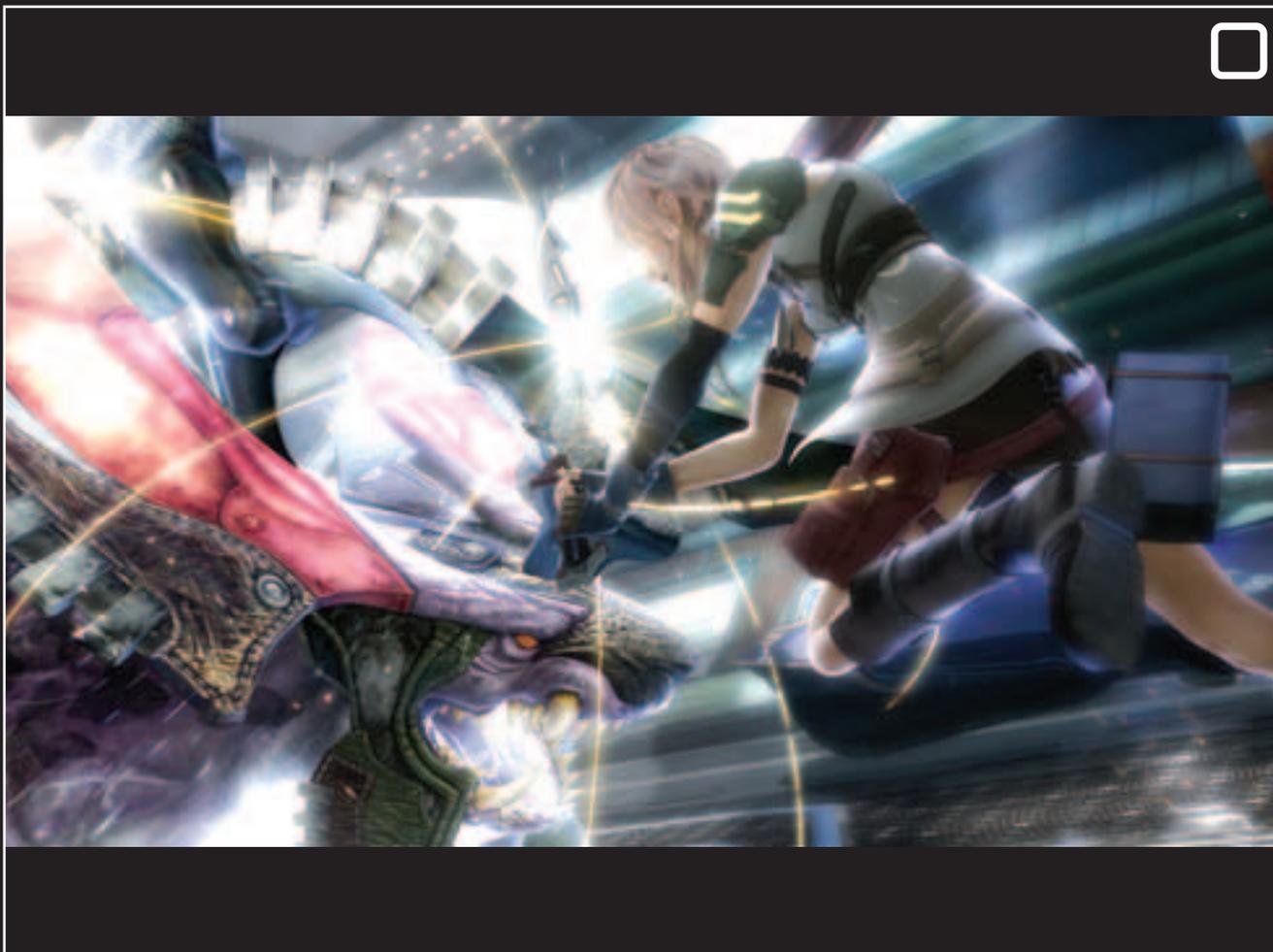
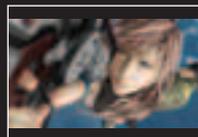
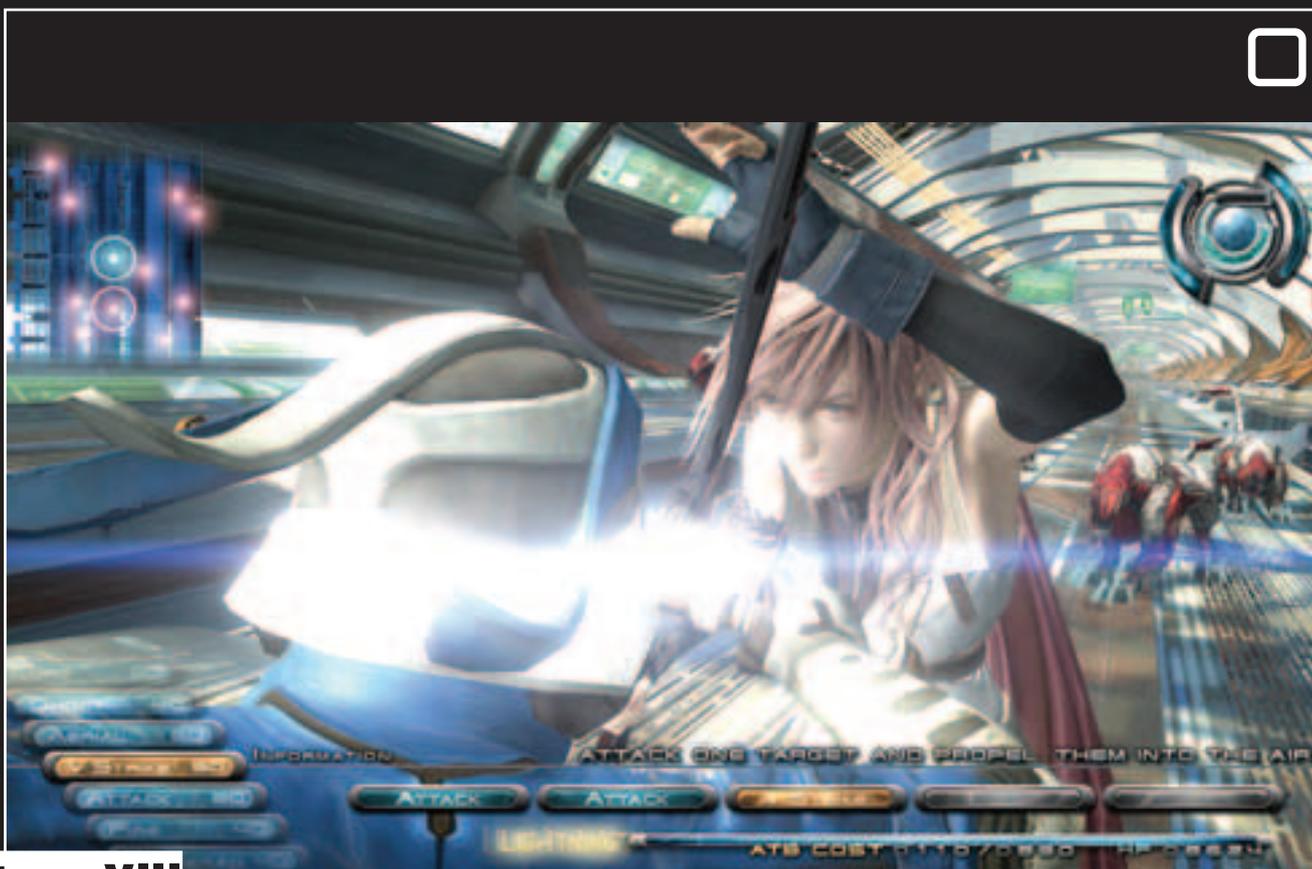
ЧЕГО ЖДЕМ?

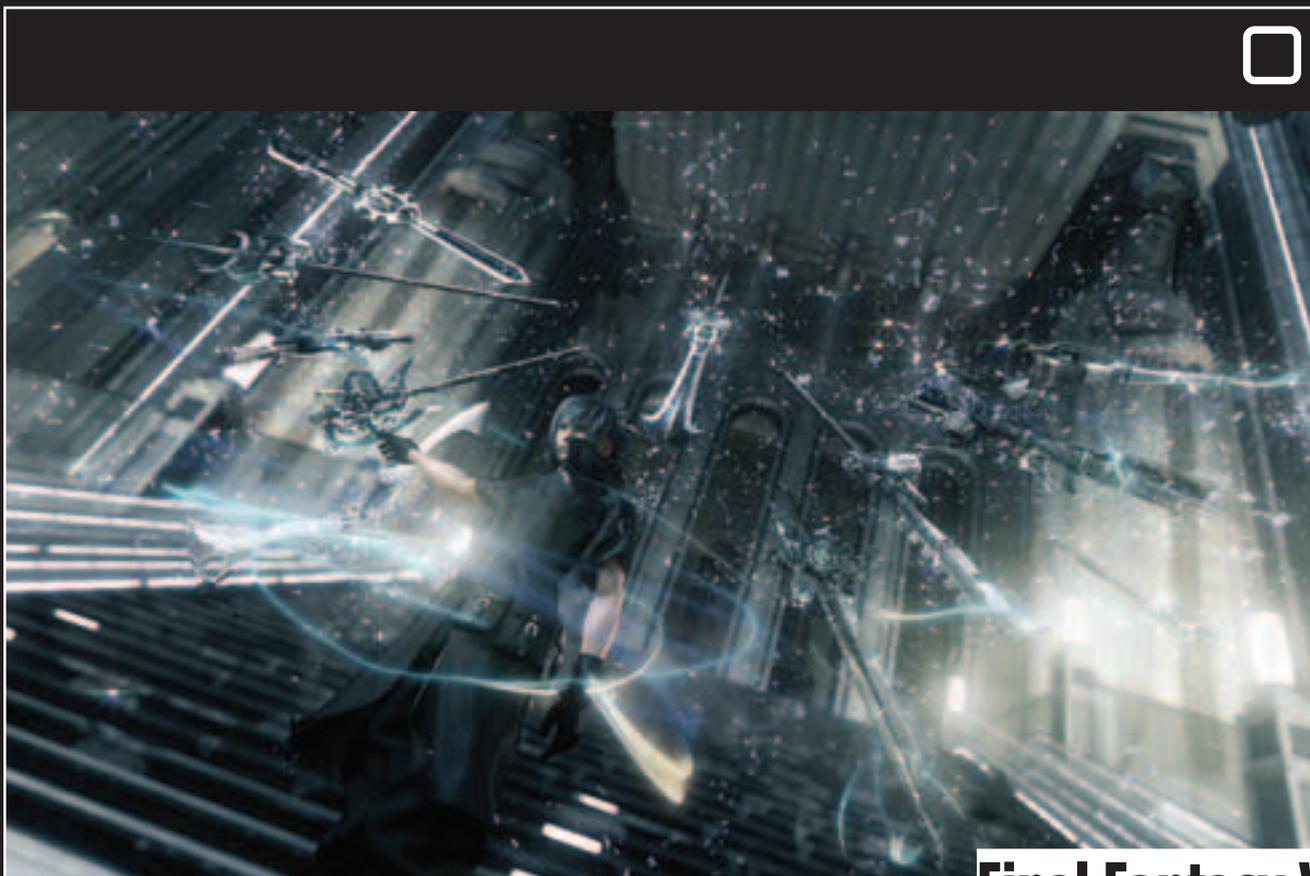
Эталона для последующих японских RPG на несколько лет вперед и невольства консерваторов, не принявших инновации в боевой системе.



Final Fantasy XIII

ПЛАТФОРМА: PLAYSTATION 3 | КОГДА В США: 2007 ГОД



**ЧТО ЗНАЕМ?**

Прожиточный минимум: вторая в серии связанных общей мифологией игр fabula nova crystallis. Совершенно новый мир и персонажи. Не пересекающийся с «основной» Final Fantasy XIII сюжет. Красивые рендеренные ролики от Square Enix. Доминирование черного цвета.

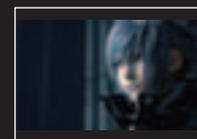
ЧЕГО ЖДЕМ?

Роликов и скриншотов с геймплеем – более конкретной информации об игре, нежели «серьезный парень с раскладными мечами».



Final Fantasy Versus XIII

ПЛАТФОРМА: PLAYSTATION 3 | КОГДА: НЕ ОБЪЯВЛЕНО





ЧТО ЗНАЕМ?

Sigma – это next-gen ремейк оригинальной Ninja Gaiden (в Black-варианте), какой мы помним ее на Xbox. Конечно, обещана улучшенная графика и разновсечаские бонусы, но сама игра все та же: Рю Хаябуса в третий раз завертнется в смертельном танце на знакомых (увидеть можно красивых, но уже успевших надоесть владельцам Xbox) уровнях.

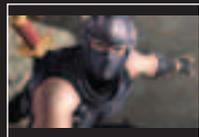
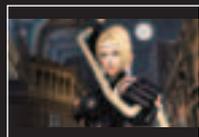
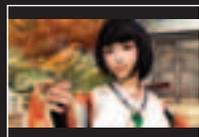
ЧЕГО ЖДЕМ?

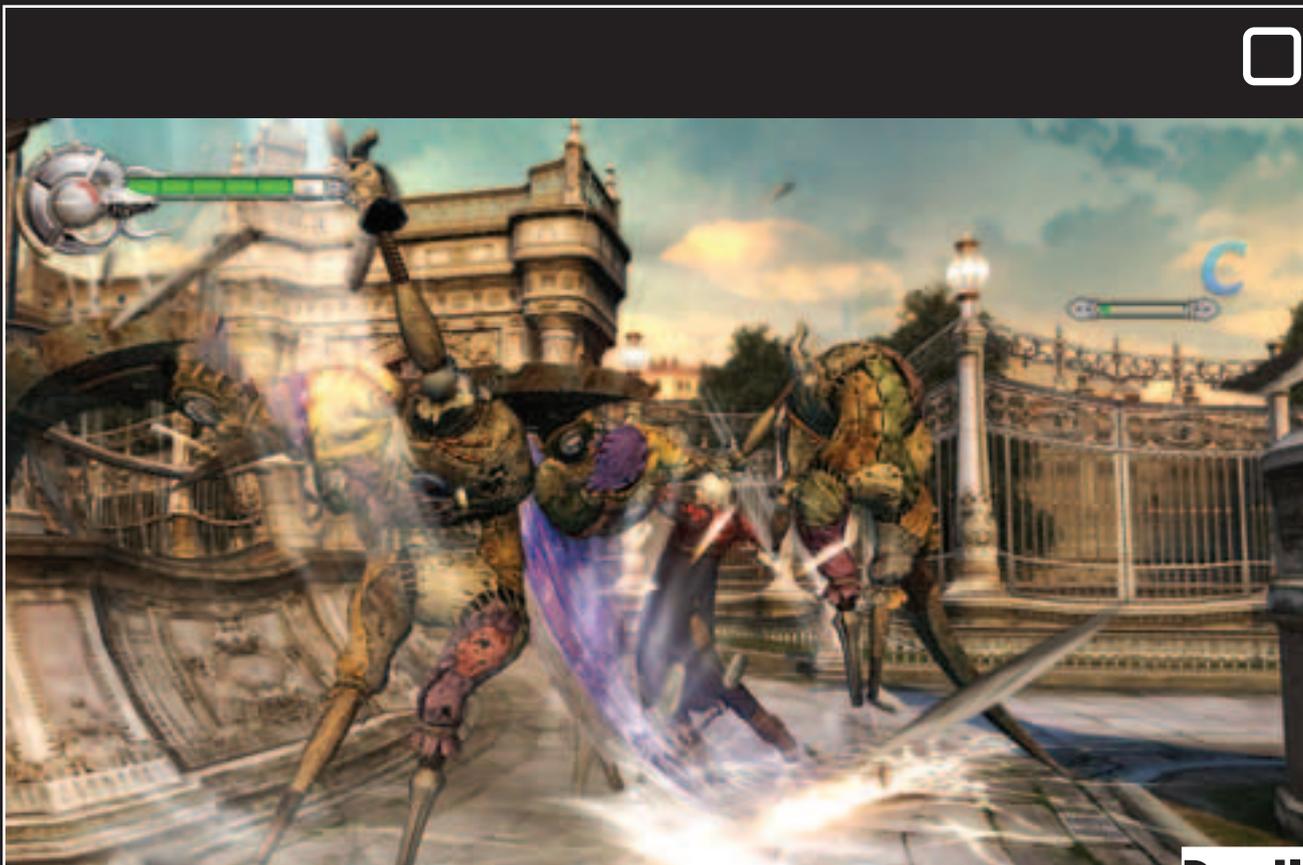
Хорошей «работы над ошибками» – и не в графике, а в балансе сложности игры. А вот улучшенной планировки уровней, увы, ждать не придется. Впрочем, надежда, как известно, умирает последней.



Ninja Gaiden Sigma

ПЛАТФОРМА: PLAYSTATION 3 | КОГДА В ЯПОНИИ: I КВАРТАЛ 2007 ГОДА



**ЧТО ЗНАЕМ?**

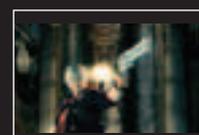
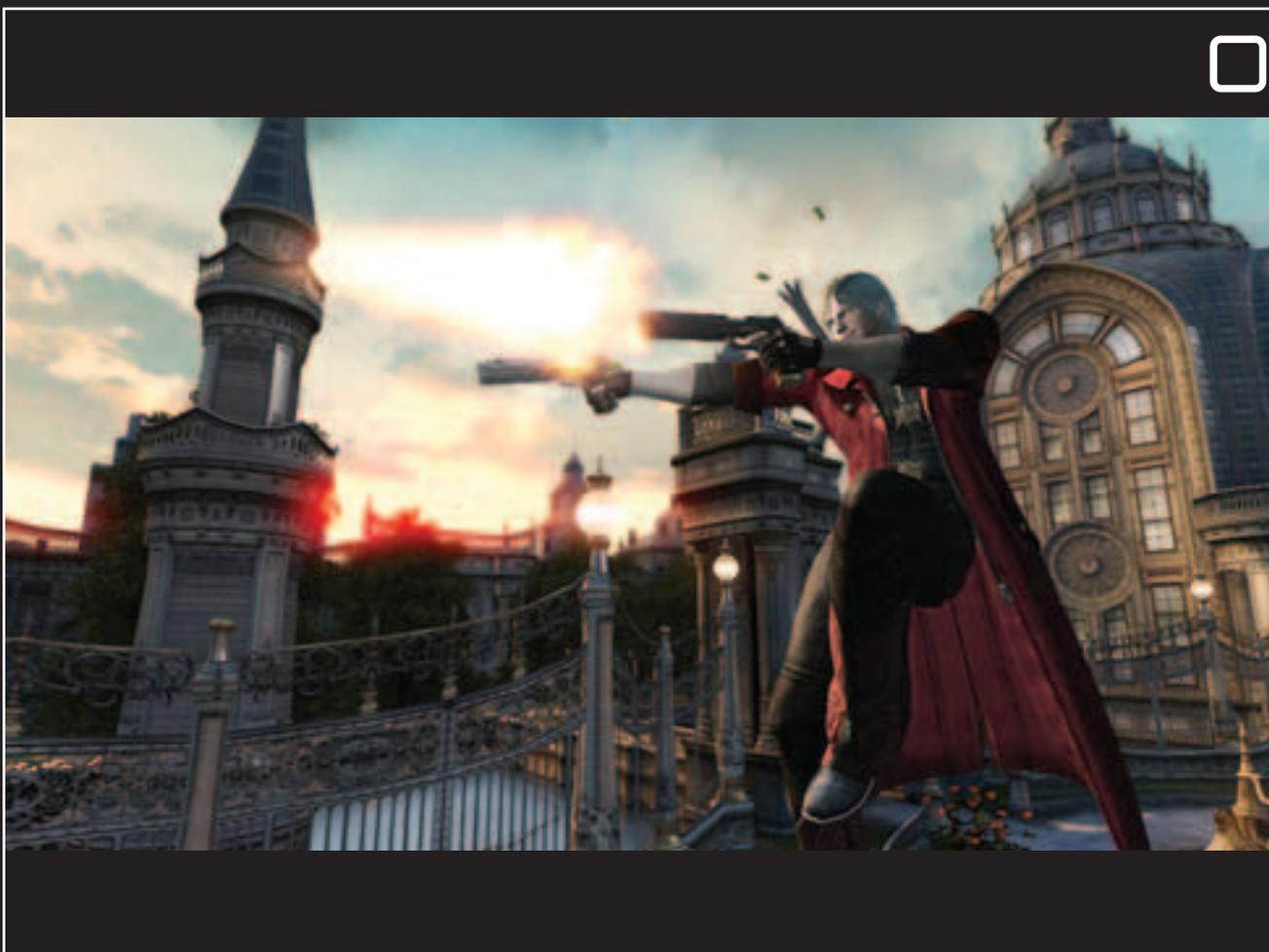
В четвертой части знаменитого сериала выдающийся фехтовальщик, талантливый снайпер и самый болтливый охотник на демонов в мире Данте Спарга уступит место главного героя молодому выскочке из загадочной религиозной секты – Неро. Тот уж и волосы выбелил, и красный плащ натянул, и правую руку демонической энергией зарядил – лишь бы приглянуться поклонникам Данте.

ЧЕГО ЖДЕМ?

Блеска мечей и града пуль, полчищ врагов и самых невероятных комбинаций эффектных боевых приемов, смеха в лицо опасности, возвращения Вергилия и новых выходов Данте.

**Devil May Cry 4**

ПЛАТФОРМА: PLAYSTATION 3 | КОГДА: НЕ ОБЪЯВЛЕНО



Гид покупателя

ХИТ-ПАРАД РЕДАКЦИИ «СТРАНЫ ИГР»

ЗАЧЕМ НУЖНЫ ЭТИ ХИТ-ПАРАДЫ? РАНО ИЛИ ПОЗДНО КАЖДЫЙ ГЕЙМЕР (ОСОБЕННО НОВИЧОК) ЗАДАЕТСЯ ВОПРОСОМ: «КАКУЮ ИГРУ ПРИОБРЕСТИ?». ВРОДЕ БЫ, ВСЕ ОЖИДАЕМЫЕ ЛИЧНО ИМ ПРОЕКТЫ УЖЕ ДАВНО ВЫШЛИ, А НАЗВАНИЯ ОСТАЛЬНЫХ НИ О ЧЕМ НЕ ГОВОРЯТ. КОНЕЧНО, МОЖНО ИЗУЧИТЬ ПОДШИВКУ «СИ» ЗА НЕСКОЛЬКО НОМЕРОВ, ОБРАЩАЯ ПРИСТАЛЬНОЕ ВНИМАНИЕ НА ИГРЫ С ВЫСОКИМИ ОЦЕНКАМИ. МЫ РЕШИЛИ ОБЛЕГЧИТЬ ВАМ ЗАДАЧУ И ПОДГОТОВИЛИ СПИСОК ИГР, КОТОРЫЕ МЫ РЕКОМЕНДУЕМ ВСЕМ КУПИТЬ ПРЯМО СЕЙЧАС. ВЕРНЕЕ, ДВА СПИСКА – ОТДЕЛЬНО ДЛЯ КОМПЬЮТЕРА И ДЛЯ КОНСОЛЕЙ. ЕСЛИ, НАПРИМЕР, ВЫ НЕДАВНО ПРИОБРЕЛИ НОВУЮ ИГРОВУЮ ПЛАТФОРМУ, С ПОМОЩЬЮ ХИТ-ПАРАДОВ РЕДАКЦИИ МОЖНО СРАЗУ ЖЕ ПОНЯТЬ, КАКИЕ ДИСКИ ИЛИ КАРТРИДЖИ К НЕЙ НАИБОЛЕЕ АКТУАЛЬНЫ. ЧТОБЫ НЕ БРАТЬ КОТА В МЕШКЕ, ЛУЧШЕ ВСЕ ЖЕ ПРОЧИТАТЬ НАШУ РЕЦЕНЗИЮ НА ИГРУ. ДЛЯ ВАШЕГО УДОБСТВА МЫ УКАЗЫВАЕМ НОМЕР, В КОТОРОМ ОНА ОПУБЛИКОВАНА. ЕСЛИ ЖЕ ВАМ ДОСТАТОЧНО ВЗГЛЯНУТЬ НА СКРИНШОТЫ, ТО ВОТ ОНИ, ЛЮБИТЕСЬ!

PC

В тылу врага 2



ВЕРДИКТ
9.0

Продолжение «лучшей игры 2004 года» по версии Gameland Award держит высоко заграничную планку: графика еще краше, взрывы – сочнее, участников боев – больше, а разрушение зданий никогда не вызывало столько удовольствия.

ПЛАТФОРМА: PC
ЖАНР: strategy.real-time.historic
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Ubisoft
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: «1С»
РАЗРАБОТЧИК: Best Way

Company of Heroes



ВЕРДИКТ
9.5

Как? Вы еще не купили новую RTS от Relic? Пободные игры выходят раз в пару лет и определяют развитие жанра. Вылизанная до блеска технология, драматичный сценарий и масса тактических возможностей – у Dawn of War появился достойный преемник.

ПЛАТФОРМА: PC
ЖАНР: strategy.real-time.historic
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: THQ
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: «Бука»
РАЗРАБОТЧИК: Relic Entertainment

The Elder Scrolls IV: Oblivion



ВЕРДИКТ
8.5

Последняя часть легендарного сериала, которому в этом году исполнилось 10 лет. Невероятно красивый мир с полной свободой действий, лучшая ролевая игра из вышедших на Xbox 360 – достоинство можно перечислять долго. Но лучше просто поиграть.

ПЛАТФОРМА: PC
ЖАНР: role-playing
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Take Two
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: «1С»
РАЗРАБОТЧИК: Bethesda Softworks

Место	Название	Платформа	Жанр	Кто рекомендует	Номер с обзором
1	В тылу врага 2	PC	strategy.real-time.historic	Александр Каныгин	№19(220)
2	Company of Heroes	PC	strategy.real-time.historic	Олег Хажинский	№19(220)
3	The Elder Scrolls IV Oblivion	PC, Xbox 360	role-playing	Владимир Иванов	№09(210)
4	Guild Wars: Factions	PC	role-playing.MMO.fantasy	Александр Трифонов	№12(213)
5	Titan Quest	PC	role-playing.action-RPG	Владимир Иванов	№14(215)
6	Dreamfall: The Longest Journey	PC, Xbox	adventure	Владимир Иванов	№11(212)
7	Heroes of Might & Magic V	PC	strategy.turn-based.fantasy	Александр Трифонов	№12(213)
8	Hitman: Blood Money	PC, PS2, Xbox	shooter.third-person.modern	Александр Краснов	№12(213)
9	GTR 2	PC	racing.GT	Ашот Ахвердян	№20(221)
10	Joint Task Force	PC, Xbox 360	strategy.real-time.modern	Илья Ченцов	№20(221)

ПРИСТАВКИ

New Super Mario Bros.

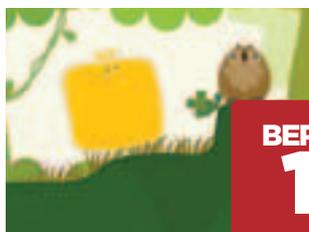


ВЕРДИКТ
9.0

Немало людей игры про Марио не одобряют с детства – они до сих пор ассоциируются с восьмидесятилетней графикой, антикарным геймплеем и анекдотичным сюжетом про спасение принцессы. Но все прочие геймеры твердо знают, что в плохую игру Марио ни ногой!

ПЛАТФОРМА: Nintendo DS
ЖАНР: action.platform
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Nintendo
РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР: «ND Видеоигры»
РАЗРАБОТЧИК: Nintendo

LocoRoco



ВЕРДИКТ
10

Совершенно фантастическая, определенно крышеносящая и очень-очень музыкальная игра – первая для PSP полностью на русском языке. Помогите маленьким локо-роко спасти их чудесный мир от злых Ойя, Мойя и Койя, и они с удовольствием споют вам свою веселую песенку!

ПЛАТФОРМА: PlayStation Portable
ЖАНР: action.platform
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: SCE
РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР: «Согрт Клуб»
РАЗРАБОТЧИК: SCEJ

Yakuza



ВЕРДИКТ
8.0

Не то авантюра с боевой системой, не то beat'em up с сюжетом, не то GTA с боевыми искусствами, не то самая настоящая RPG! Если вы жизни не мыслите без японских фильмов о якудза, а слова «аники», «соябун» и «кябакура» приводят в священный трепет, игра – для вас!

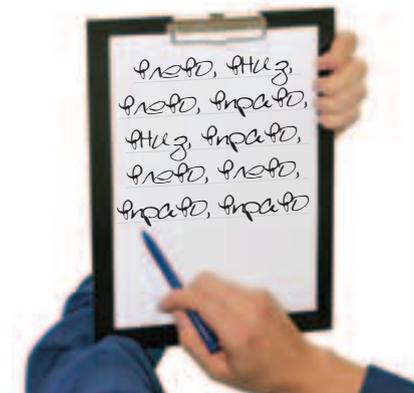
ПЛАТФОРМА: PlayStation 2
ЖАНР: action-adventure/role-playing
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Sega
РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР: «Согрт Клуб»
РАЗРАБОТЧИК: Sega

Место	Название	Платформа	Жанр	Кто рекомендует	Номер с обзором
1	New Super Mario Bros.	DS	action.platform	Артём Шорохов, Red Cat	№20(221)
2	LocoRoco	PSP	action.platform	Марина Петрашко, Константин Говорун	№13(214)
3	Yakuza	PS2	action-adventure/role-playing	Red Cat	№19(220)
4	Flatout 2	PC, PS2, Xbox	racing.arcade	Александр Трифонов	№15(216)
5	Dr.Kawashima's Brain Training	DS	puzzle.logic	Сергей Цилюрик, Константин Говорун	№15(216)
6	Grandia III	PS2	role-playing.console-style	Игорь Сонин, Наталья Одинцова	№09(210)
7	Kingdom Hearts 2	PS2	role-playing.action-RPG	Игорь Сонин, Константин Говорун	№14(215)
8	Super Princess Peach	DS	action.platform	Артём Шорохов, Red Cat	№18(219)
9	Tomb Raider: Legend	PS2, Xbox, Xbox 360, PC	action-adventure	Сергей Цилюрик, Артём Шорохов	№10(211)
10	Полиция Майами. Отдел нравов	PSP	shooter.third-person	Артём Шорохов, Red Cat	№20(221)

Слово команды

ЖИЗНЬ РЕДАКЦИИ, КАК ОНА ЕСТЬ

НА ЭТОЙ СТРАНИЦЕ МЫ РАССКАЗЫВАЕМ ВАМ, ЧЕМ ЖИВЕТ РЕДАКЦИЯ «СТРАНЫ ИГР». ВЕДЬ МЫ НЕ ТОЛЬКО ПИШЕМ, РЕДАКТИРУЕМ И ВЕРСТАЕМ ТЕКСТЫ, НО ЕЩЕ И (ИНОГДА) КУЛЬТУРНО ОТДЫХАЕМ, ЧИТАЕМ КНИЖКИ, ЛЕТАЕМ НА САМОЛЕТАХ, ВЫШИВАЕМ КРЕСТИКОМ И ДАЖЕ ИНОГДА ИГРАЕМ. ЭТА РУБРИКА ОТЛИЧНО ОТРАЖАЕТ НАШУ ЖИЗНЬ В ДЕНЬ СДАЧИ ОЧЕРЕДНОГО НОМЕРА (КОТОРЫЙ ВЫ, СОБСТВЕННО, ДЕРЖИТЕ В РУКАХ). ЧИТАЯ ЕЕ, ВЫ ВИРТУАЛЬНО ПЕРЕНЕСИТЕСЬ НА ДВЕ НЕДЕЛИ НАЗАД И ОКАЗЫВАЕТЕСЬ В НАШЕМ ОФИСЕ, СЛЫШИТЕ ВОЗГЛАСЫ РЕДАКТОРОВ, СТУК КЛАВИШ, СТОНЫ УМИРАЮЩИХ БОТОВ ИЗ UNREAL TOURNAMENT И ОЩУЩАЕТЕ НА СЕБЕ НЕДОУМЕННЫЙ ВЗГЛЯД НАШЕГО ИЗДАТЕЛЯ.



Константин Говорун
wren@gameland.ru



СТАТУС:
Три японские визы в паспорт

СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:
New Super Mario Bros.

«Дьявол тоже плачет, сезон четвертый» оказался неплохой игрой, хотя новая Benji мне понравилась чуточку больше. Немного невольно было беседовать с Кеном Кутараги — казалось, что он в любой момент может выпалить из-под полы номер «СИ» со статьей про злодеев игровой индустрии и обличающе ткнуть пальцем в свою фотোগрафию. Впрочем, не зря же я на обратном пути чуть не застрял в лондонском аэропорту. Наверное, это такое патентованное японское проклятье.

Александр Трифонов
operff@gameland.ru



СТАТУС:
CG Dwarfen Cleric of Dol Dom

СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:
Neverwinter Nights:
Darkness over Daggerford

Начали играть новую кампанию, на сей раз в Эббероне. Летящие поезда, големы-убийцы и магическая электрификация всей страны. Поскольку трое партизцев попали в этот мир из Фаеруна, моему варвару приходится работать еще и переводчиком. Игра на первых уровнях невероятно остро сюжетна: каждый критический удар может стать последним, и один раз партия уже чуть не полетела в поземелье. Спас маг — единственный оставшийся на ногах.

Артём Шорухов
lg@gameland.ru



СТАТУС:
дефект spartyof

СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:
Takken:
Dark Resurrection

Завершился первый европейский Ranking-турнир и, пока я болел, все слоны уже обрели законных хозяев. Однако плановая вылазка в сеть преподнесла приятный сюрприз — **сб [СССР]**, оказывается, в общем зачете занял почетное 150-е место и отхватил денежный приз в размере трех с половиной миллионов виртуальных денег. Приятно! Вот теперь игра изучена, весь воз впечатлений можно раскладывать по полочкам и готовить обзор, за который не будет стыжно!

Игорь «Богрый инвалид» Сонин
zontique@gameland.ru



СТАТУС:
спецкорреспондент

СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:
Dead Rising
Gear of War

На днях ко мне зашел брат (у меня, кстати, есть брат) и высказался о новых трейлерах MGS так: «Вот это да! Metal Gear снова крутой!» Ни отнять, ни прибавить. Англоязычный трейлер Portable Ops в гордом одиночестве занял весь плейлист «Винампа», презаказ на японскую версию игры оформлен, Subsistence выходит в ближайшую пятницу, трейлер Guns of the Patriots смешной и, наконец-то, вдохновляющий. Живем.

Сергей «ТД» Цилюрик
td@gameland.ru



СТАТУС:
Любитель хенгелгов

СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:
Valkyrie Profile: Silmeria
42 All-Time Classics

Упустил инициативу; моя ошибка. Опрокидывает на землю; его коленка встречается с моим носом. Мобильник? Неа, не отдам. Бьет, не давая понятья. Когда от ударов начинает закладывать уши, сдаюсь. Мой бюджетный мобильник того не стоит; то ли дело лежащие в соседних карманах PSP и DS. Что, MP3-плеер? Вот уж нет. Шошу удары еще неолого; он ретируется. Хенгелуды остаются при мне — ценой разукрашенной фризмономии, но все же.

Наталья Огинцова
odintsova@gameland.ru



СТАТУС:
Демонический редактор

СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:
Valkyrie Profile 2: Silmeria

Появление этого номера «СИ» в прожале я надеюсь встретить достойно: за игрой в свеженьшую (10 октября!) осталось совсем немного! Shin Megami Tensei: Devil Summoner. Хотя совесть подсказывает: сперва обязательно стоит написать отчет о костлеином шоу на Tokyo Game Show, тем более, что желающих отыгрывать персонажей многочисленных «Персон» нашлось не меньше, чем любителей Final Fantasy или Kingdom Hearts. T

Илья Ченцов
chen@gameland.ru



СТАТУС:
альц-геймер

СЕЙЧАС СМОТРИТ:
LocoRoco
Brick Game

После игры в New Super Mario Bros. внезапно пришла в голову идея комикса про геймера-пенсионера. За два дня (при содействии Марины Петрашко) сделал пять выпусков в филигранных разрешениях 64x381 и меньше. И как только всякие Биструпы жили без Ctrl-C/Ctrl-V? Теперь вот гугаю, не написать ли руководство по созданию комиксов, посвященных видеоиграм. Главное — уметь рисовать овалы!

Евгений Закиров
orange.range@mail.ru



СТАТУС:
Brian Molk fanboy

СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:
Enchanted Arms
Cooking Mama

Комната постепенно заполняется ненужными вещами. Сначала это были диски — музыка, игры, фильмы. Затем пришли дорогие арбушки, анимешные моделики, коллекционные издания... Так сразу всего и не вспомнишь. В итоге полка забита совершенно ненужным сейчас барахлом, от которого не позволяет избавиться жадность и привычка что-то покупать. И как бороться с этим «шополизмом» — неизвестно.

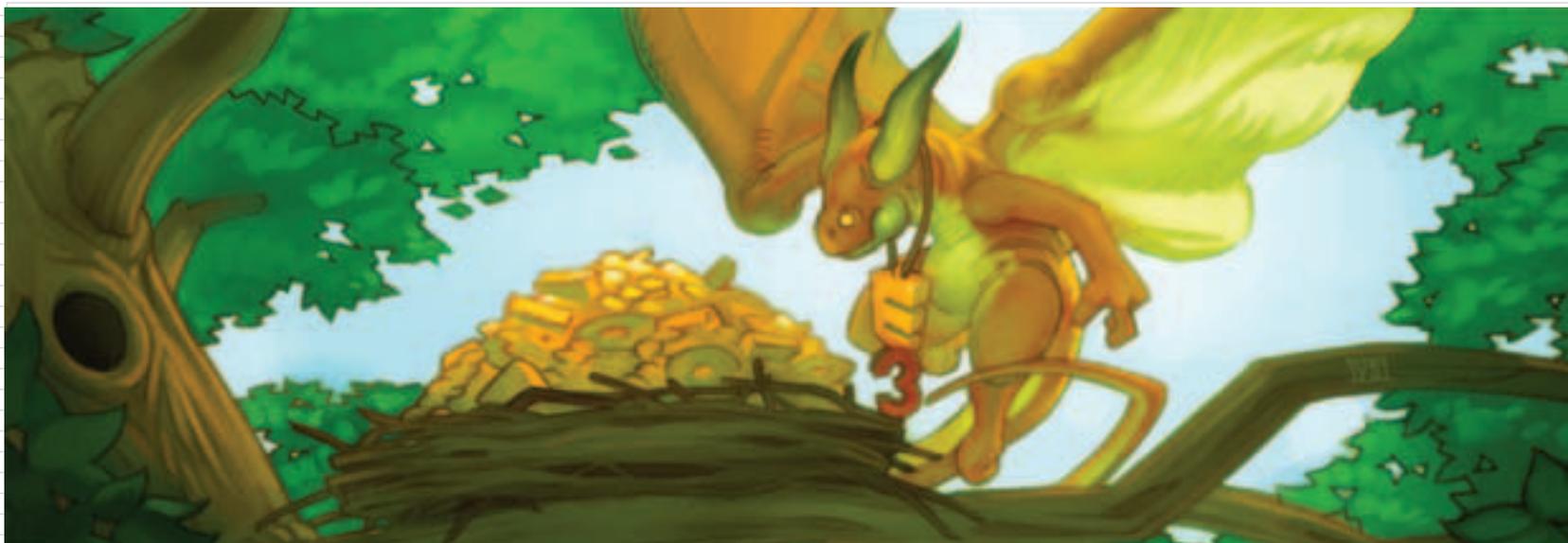
Катя Тонечкина
chasey_lain83@mail.ru



СТАТУС:
Киновегочка

СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:
Silent Hill 2 Munchkin
Football Manager 2006

Электронные игры — продукт слияния экранного искусства и литературы, живописи, музыки, театра. Его не признают пока Большое Искусствоведение, как и не признавало когда-то кино и телевидение. Но буквально лет через тридцать электронные игры превратятся в традиционную форму искусства. А все то, что мы сейчас здесь пишем — станет «систоками канонической игрокритики». Пожалуй, мои внуки будут в восторге.



Константин «Wren» Говорун
wren@gameland.ru

ЗА КУЛИСАМИ TOKYO GAME SHOW

ДАВНЫМ-ДАВНО ВРЕН МОГ ТОЛЬКО ЧИТАТЬ О TOKYO GAME SHOW В ЖУРНАЛЕ «ВЕЛИКИЙ ДРАКОН». ЕМУ КАЗАЛОСЬ, ЧТО ЭТО ОТЛИЧНЫЙ ШАНС ПЕРВЫМ ИЗ РОССИЙСКИХ ГЕЙМЕРОВ ОПРОБОВАТЬ НОВЕЙШИЕ ИГРЫ. ДЕТСКИЕ МЕЧТЫ ВРЕНА ДАВНО УЖЕ СБЫЛИСЬ, НО ПОПУТНО РАЗВЕЯЛИСЬ И МНОГИЕ ИЛЛЮЗИИ.



Вопреки распространенному среди читателей мнению, журналисты ездят на выставки не для того, чтобы играть. Этим можно заняться разве что на специальных пресс-турах, посвященных одному-единственному проекту. Еще бы. Когда времени – уйма, а свободных демо-стендов больше, чем людей, можно и побаловаться. А вот на выставке это почти невозможно. Почему?

Работа корреспондента на Tokyo Game Show или, например, Electronic Entertainment Expo заключается в том, чтобы собрать как можно больше ценной информации для журнала. Необязательно эксклюзивной, но непременно такой, какую невозможно добыть, не побывав на выставке лично. И собрать в условиях постоянной нехватки времени. Три дня, с десяти до шести, и ни минутой больше. Получается, что потратить час на сбор пресс-дисков со скриншотами и артом важнее, чем отстоять гигантскую очередь к демо-версии самого лучшего хита. Играя, журналист также получает важную информацию, но на это расходуется неоправданно много времени. Слишком низкий коэффициент полезного действия.

К тому же, рассказами о геймплее уже на следующий день после выставки будет забит весь Интернет, а скриншотами в полиграфическом качестве никто просто так не поделится. Очень много времени нужно уделять фото- и видеосъемке. Хорошо, когда в команде есть специально обученные люди, но иногда корреспонденту приходится быть мастером на все руки. Качественные фотки и видео, опять же, никто нам не подарит, а вот написать сколько угодно большой текст о выставке, не побывав там, легче легкого. К слову, «Страна Игр» – единственный российский игровой журнал, постоянно отправляющий корреспондентов на Tokyo Game Show. А ведь репортажи с выставки появляются и в других изданиях. Подумайте, что это означает.

Есть на выставке занятия еще более бесполезные, чем тестирование игр. Например, на стенде Konami на любой выставке всегда есть гигантский экран, где крутятся великолепные промо-ролики. Свежий трейлер новой Metal Gear Solid всегда привлекает пристальное внимание посетителей – это чуть ли не главный экспонат выставки. Но тратить время на его просмотр – непозволительная роскошь. То же касается Square Enix Theatre – импровизированного кинотеатра с получасовым «фильмом» о новых проектах издательства. Все это видео уже есть в Интернете или появится там через несколько дней. Впрочем, наши корреспонденты все равно не удерживаются и смотрят трейлеры и Metal Gear Solid 4, и Final Fantasy XIII прямо на выставке. Хотя потом их непременно мучает совесть. А вот в очередях за бесплатным мерчендайзом или автографами знаменитостей журналистов вы вряд ли встретите – разве что наивных новичков. Коллекционные кружки и футболки представителям прессы достанутся и так. Ведь примерно половину времени на выставках съедают заранее назначенные встречи с представителями издательств. Это могут быть

спецпрезентация проекта, интервью с глазу на глаз или, скажем, неформальный фуршет. Некоторые встречи оказываются совершенно бесполезными в информационном плане – здесь сложно угадать. То интервьюируемый начинает отвечать казенными строчками из пресс-релизов, то за соседним столиком на скучном фуршете нарисует живую Кен Кутараги. Важно одно – встреча должно быть как можно больше. Все они согласовываются задолго до выставки, и времени и нервов отнимают немало. Ведь количество мест для европейской прессы ограничено, и пока далеко не все издательства считают российский рынок важным. И, разумеется, не стоит думать, будто разработчики бродят по выставке живьем или же стоят на стендах своих компаний. Простой смертный, попав на Tokyo Game Show, сможет увидеть Хидео Кодзиму разве что на трибуне во время выступления. Все остальное время знаменитости сидят в секретных комнатах для интервью и терпеливо отвечают на вопросы избранных журналистов. А когда разговор заканчивается, гостям обычно вручают пакет с подарками. Только когда фотки и видео уже есть, а встречи закончились, можно

просто побродить по выставке, чтобы посмотреть на игры. Заговоздка в том, что на Tokyo Game Show этим одновременно с бедным журналистом занимается пятьдесят тысяч ошалевших японских геймеров. К каждому демонстрационному стенду с мало-мальски известной игрой стоит очередь из, как минимум, десятка человек. Самые востребованные проекты и вовсе показываются за закрытыми дверями. Чтобы попасть туда, нужно прождать час-другой, а то и больше. Приходится выбирать что-то одно. Всего лишь одно! Поиграть на Tokyo Game Show вволю теоретически можно в первый день, который предназначен только для прессы и представителей бизнеса. Очереди тоже есть, но они в три-пять раз короче. Да вот беда – именно на первый день назначается большая часть интервью, тогда же проходят пресс-конференции крупнейших компаний (некоторые из них – вообще вне выставочного комплекса). Времени все равно нет. Остается только завидовать ошалевшим японским геймерам, которые купили билет на сэкономленные на завтраках деньги и наслаждаются новейшими хитами, да еще и на родном языке. Они пришли на выставку развлекаться. Журналисты приехали на нее работать. **СД**



ВЫ ОТПРАВИЛИ 10 000 ВОИНОВ В КРЕСТОВЫЙ ПОХОД НА ОСВОБОЖДЕНИЕ СВЯТОЙ ЗЕМЛИ



ВЫ ПЫТАЕТЕСЬ ЖЕНИТЬ ЮНУЮ ПРИНЦЕССУ НА ВАШЕМ ЗАКЛЯТОМ ВРАГЕ



ВЫ ДОЛЖНЫ ВОЗВОДИТЬ КРЕПОСТИ, ЧТОБЫ ЗАЩИТИТЬ СВОИХ ПОДАННЫХ



СРАЖЕНИЯ – ЭТО ТОЛЬКО НАЧАЛО!

**ЭКСКЛЮЗИВНАЯ ДЕМО-ВЕРСИЯ
+ КОЛЛЕКЦИОННАЯ МОНЕТА**

в магазинах «СОЮЗ», «М.Видео», «Видеолена», «Хит-зона»!

Купите диск с эксклюзивной демо-версией Medieval 2: Total War за 199 рублей и получите в подарок коллекционную монету, созданную по образцу, имевшему хождение в средневековой Франции XIV века, а также скидку 200 рублей при покупке полной версии игры!



www.totalwar.com



PC DVD
ROM



SEGA®

www.sega.co.uk

Total War Software © 2005-2006 The Creative Assembly Limited. Total War: Medieval II and Total War: Shogun are trademarks or registered trademarks of The Creative Assembly Limited in the United Kingdom and/or other countries. SEGA and the SEGA logo are registered trademarks or trademarks of SEGA Corporation, Game Boy and the "Powered by Game Boy" design are trademarks of Game Boy Industries Inc. All other trademarks and trade names are the property of their respective owners. All Rights Reserved. Distributed by SEGA Europe (SEGA Game Boy) Russia (SEGA) Ltd. (SEGA)



Илья Ченцов
chen@gameland.ru

Мнение редакции не обязательно совпадает с мнением колонниста.

ДЕСЯТЬ ЛЕТ ЗАБЛУЖДЕНИЙ

Я ТОЛЬКО ЧТО ВЕРНУЛСЯ С ХОБ В БАРСЕЛОНЕ – С МЕРОПРИЯТИЯ ДЛЯ ПРОФИЛЬНОЙ ПРЕССЫ, ГДЕ ПРЕДСТАВИТЕЛИ MICROSOFT ОТЧИТЫВАЮТСЯ ОБ УСПЕХАХ ЗА ПРОШЛЫЙ ГОД И РАСКРЫВАЮТ ПЛАНЫ НА ГОД БУДУЩИЙ (К СЛОВУ СКАЗАТЬ, ВИДЕОЗАПИСЬ ПРЕСС-КОНФЕРЕНЦИИ МОЖНО СВОБОДНО СКАЧАТЬ С ХВОХ LIVE MARKETPLACE). ДРУЗЬЯ, МНЕ НУЖНО СРОЧНО ПОДЕЛИТЬСЯ НАБЛЮЖДЕНИЯМИ. КОГДА ПИТЕР МУР ВПЕРВЫЕ ПРОИЗН[С СЛОВА «ЭКСКЛЮЗИВНО ДЛЯ ХВОХ 360 И GAMES FOR WINDOWS», Я, НАТУРАЛЬНО, ПРОЗРЕЛ. Я ВИЖУ БУДУЩЕЕ!



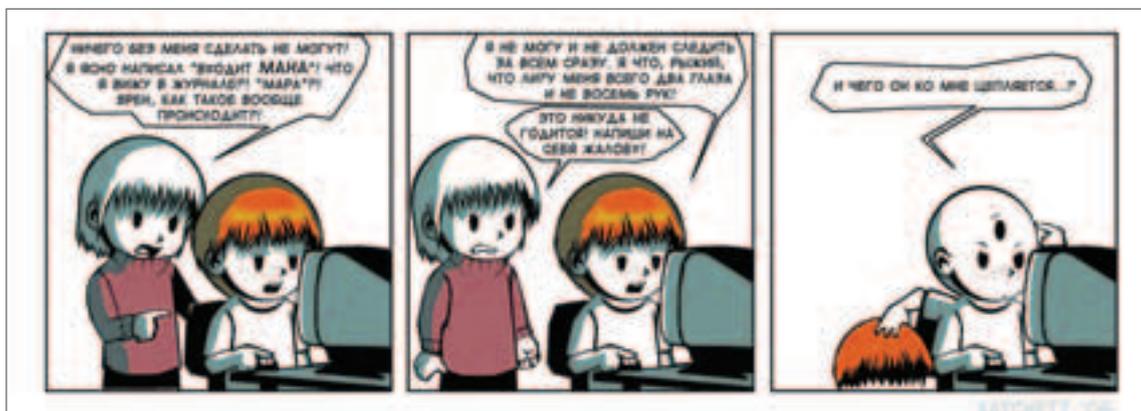
Посмотрите на ряд платформ на обложке «Страны Игр»: PC, PS2, PS3, GameCube... Через год вместо PC на этом самом месте будет написано Games for Windows. Я гарантирую это. Не нужно видеть в этом происки врага и новый заговор Билла Гейтса. Никакого обмана. Это совершенно справедливое признание Windows как наиболее популярной системы для компьютерных игр, каковой она и является на самом деле. Разберёмся в терминах: PC расшифровывается как «персональный компьютер», что означает всего лишь «компьютер, пригодный и оптимизированный для персонального использования». Определение не требует наличия какой-то операционной системы и вообще словом не упоминает программную часть. Персональный компьютер с Linux или любой другой нишевой операционной системой тоже называется PC – но он, тем не менее, непригоден для большинства компьютерных игр, о которых пишет «СИ». Десять лет существования наш журнал делал то же допущение, что и весь остальной мир. «PC значит Windows, Windows значит PC». Нужно признать: это не так. Заслуги Windows как операционной системы для игр не признаны геймерами. Знаете, как страдают пользователи Mac OS X для «Макинтошей»? И слава богу, что не знаете. Им приходится довольствоваться крошками со стола владельцев Windows. Фактически, Microsoft давным-давно создала отдельную платформу для игр, которую мы всё это время называли «персональным компьютером». Сегодня «Майкрософт» хочет вернуть себе то, что она заслужила по справедливости. Рекламная кампания Games for Windows началась очень тихо, ещё в прошлом году. Маркетинговый маятник только раскачивается, чтобы набрать полную силу ближе к запуску Windows Vista. На сегодняшний день я знаю ровно одну игру, на обложке которой красуется логотип Games for Windows, и это стратегический хит Company of Heroes. Чтобы получить право нести нащёлку Games for Windows

на коробке (там, где у консольных игр логотип приставки), игра должна пройти сертификацию в Microsoft. Вот некоторые условия сертификации: совместимость с системой быстрой установки в Windows Vista, совместимость с проводным USB-контроллером Xbox 360, совместимость с 64-битными версиями Windows Vista. Очевидно, широкое распространение термин Games for Windows получит после выхода новой ОС, и – предполагаю – в скором времени будет использоваться повсеместно. Microsoft уже подписала договор с издательством Ziff Davis о запуске журнала Games for Windows: The Official Magazine и совместной рекламной кампании. Пилотный номер отправится в печать осенью этого года, то есть со дня на день. За Microsoft закреплён и сайт <http://www.gamesforwindows.com>, где, надо думать, в скором времени появится каталог игр серии Games for Windows и медиа-портал, вроде Xbox Live Marketplace. Сейчас же он перенаправляет пользователей на страничку игр для Windows XP, которая может похвастаться разве что «10 причинами, почему игры для Windows XP лучше всех». Признаюсь, я как пользователь Windows XP со стажем не хочу иметь ничего общего с Windows Vista. Большинство из нововведений мне нужны как собаке пята

нога: седьмой Internet Explorer не заменит любимый Firefox, а громоздкий Windows Media Player, пусть даже одиннадцатой версии, никогда не сравнится с Media Player Classic. Microsoft уже пробовала обновить «оконный» интерфейс в Windows XP, и я не знаю ни одного человека, который предпочел бы стиль Windows XP стилю Windows Classic. Руководствуясь печальным опытом прошлых запусков операционных систем, я уверен, что на старте Windows Vista не обойдётся без ошибок, заплаток, вирусов, скандалов, патчей, проблем совместимости – словом, всего того, без чего я вполне могу обойтись. Но как геймер... о, как геймер я готов прямо сейчас купить Windows Vista. Конечно, не из-за курьёзной Halo 2 for Windows Vista. Вот ведь какое дело: следующая операционная система от Microsoft создавалась с изначальным расчётом на геймеров и требовательные к графике приложения. Плюс встроенная поддержка рейтингов, технология Live Anywhere, общий мультиплеер с владельцами Xbox 360... знаете, я не удивлюсь, если Halo 3 выйдет одновременно на PC и Xbox 360 и будет поддерживать кроссплатформенную сетевую игру. Неожиданно для самого себя, я пришёл к выводу, который кажется мне настолько важным, что я хочу вынести его в отдельный абзац, жирным шрифтом.

Halo 3 выйдет одновременно на Xbox 360 и PC и будет поддерживать кроссплатформенную сетевую игру.

Это чисто умозрительное, ничем формально не подтверждённое заключение, которое слишком абсурдно, чтобы не быть правдой. Какая самая перспективная игровая технология для Microsoft в следующем году? Безусловно, Live Anywhere. Какая маркетинговая кампания стартует в следующем году? Games for Windows. Какой жанр первым объединит мультиплеер на консолях и PC? Скорее всего, FPS. Зачем делать первой кроссплатформенной сетевой игрой невзрачный Shadowrun? Предполагаю, чтобы обкатать технологию для настоящего флагмана. Какая игра от Microsoft в следующем году прогремит на весь мир? Конечно, Halo 3. Невозможно найти лучший повод подружить «консольщиков» с «пишущими» и продемонстрировать превосходство связки Xbox и Games for Windows над консолями конкурентов. Заинтересовавшись внезапным открытием, я сравнил анонсы Halo Wars и Halo 3. В первом черным по белому написано «эсклюзивно для Xbox 360», во втором просто «для Xbox 360». Понимаете, о чём я? Слишком много совпадений. Когда Microsoft сделает официальное объявление, вспомните, кто сказал вам об этом в октябре 2006 года. **СИ**



4-5
 000 ИГРОВАЯ
 ЛУЧШИЕ ИГРЫ
 1-2 НА ПЕРВЫХ ПЛАНАХ!



ЭТО НЕЛЬЗЯ ВЫДЕТЬ ГЛУБОКО.

ЭТО ВНУТРИ ТЕБЯ.

СЕРДЦЕ ЗАМЕДЛЯЕТ СВОЙ БИТ.

ТЫ ПЕРЕСЕКАЕШЬ ЧЕРТУ МЕЖДУ РАЗУМОМ И БЕЗУМИЕМ.

И ПОНИМАЕШЬ, ЧТО ЭТО И ЕСТЬ ЖИЗНЬ.



NEEDFORSPEED.COM



PC DVD
 TOP

PlayStation 2

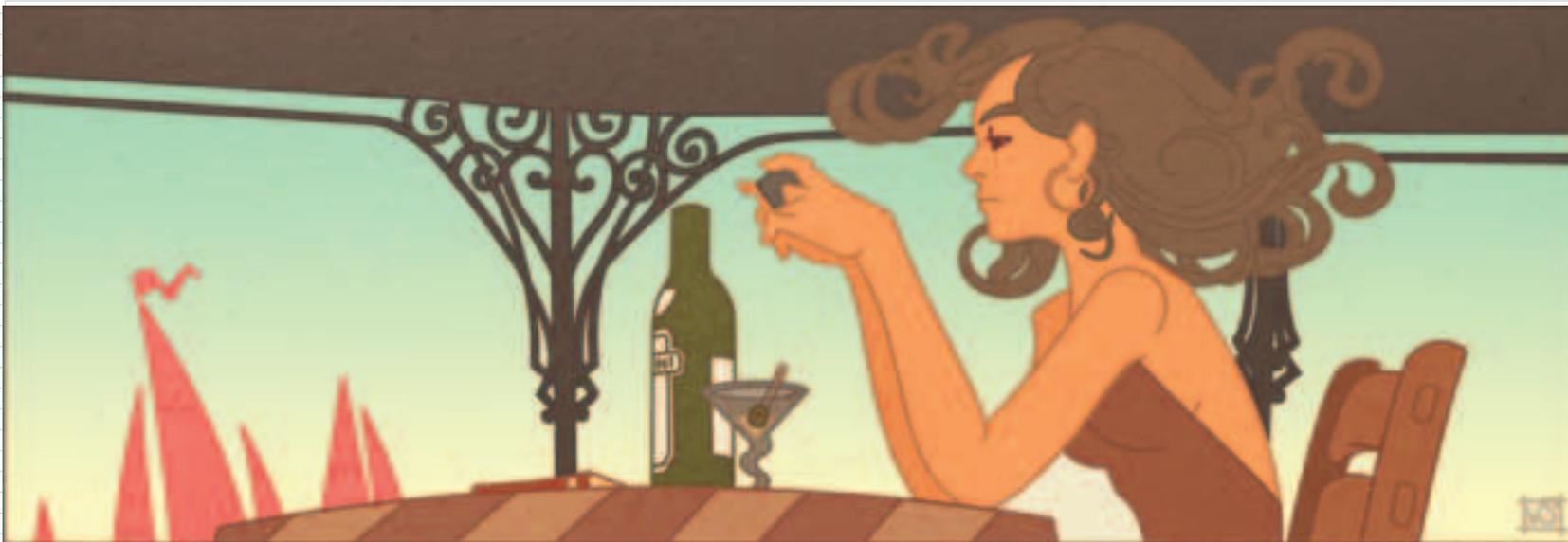
CRIMINAL
 MINDS
 ONLY AVAILABLE ON

PSP

12+
 www.psp.info

www.psp.info

© 2008 Electronic Arts Inc. Electronic Arts, EA, the EA logo and Need for Speed are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts Inc. in the U.S. and/or other countries. All Rights Reserved. Trademarks, design patents and copyrights are used with the approval of the owner. NUTJOB, Dodge and HEMI are trademarks of the
 DaimlerChrysler Corporation. Dodge, Dodge Charger, Dodge Challenger, Dodge Charger SRT-8, Dodge Charger R/T, Dodge HEMI and their trade dress are used under license to Electronic Arts. © DaimlerChrysler Corporation 2008. Mitsubishi, Eclipse, and i-MiEV are trademarks and/or
 registered property rights of MITSUBISHI MOTORS CORPORATION and are used under license to Electronic Arts Inc. Porsche, the Porsche crest, P1, Carrera are registered trademarks of Dr. Ing. h.c. F. Porsche AG. Licensed under certain patents. "Puffblower" and the "P1" Family logo are registered trademarks of Sony Entertainment
 Inc. "PSP" is a trademark of Sony Computer Entertainment Inc. All other statements are the property of their respective owners. EA™ is an Electronic Arts™ brand.



Яна Сугак
kairai@pisem.net

Мнение редакции не обязательно совпадает с мнением колумниста.

РЕЗИНОВЫЕ УТКИ НОВОГО ПОКОЛЕНИЯ

ЕЩЕ НЕДАВНО НИКТО НЕ СОМНЕВАЛСЯ, КАК БУДЕТ УЛУЧШАТЬСЯ ГРАФИКА В ИГРАХ. ВСЕ БОЛЬШЕ И БОЛЬШЕ ВНИМАНИЯ К ДЕТАЛЯМ – ПОКА ИСКУССТВЕННУЮ КАРТИНКУ НЕЛЬЗЯ БУДЕТ ОТЛИЧИТЬ ОТ ФОТОГРАФИИ. А ТАМ УЖЕ И ДО ВИРТУАЛЬНОЙ РЕАЛЬНОСТИ НЕДАЛЕКО. УВЫ, NINTENDO ОСТАНОВИЛАСЬ НА ПОЛПУТИ В РАЙСКИЕ КУЩИ, А SONY И MICROSOFT ВТИХАЯ СВЕРНУЛИ В СТОРОНУ.



Задумайтесь на минуту над тем, насколько лучше стали выглядеть персонажи в играх за последние шесть лет. Беспомощность Dead or Alive 4 вывела проблему из тени, но винить консоли нового поколения глупо. Рецепт видимого улучшения графики без создания действительно фотореалистичных героев был изобретен еще на PlayStation 2. Dynasty Warriors, Kessen, Drakengard, Spartan: Total Warrior – лучшие примеры приготовленных по нему блюд. Вместо того, чтобы увеличивать детализацию и правдоподобность одного персонажа, разработчики просто выпускают на экран десятки и сотни буратинок, отличающихся цветом шнурков на ботинках. Зрелищность сцены в целом позволяет закрыть глаза на убогость деталей обстановки. Атака клонов приносит заветную победу. Есть жанры, где так нельзя. Традиционный файтинг – всегда поединок двоих. Но и здесь найден способ применить «клонирование». Вы приехали хвалить файтинги с Tag-режимами, верно? Но если движок игры может вместо одного героя временно вывести на экран двух, выходит, что без Tag'a детализация могла бы быть безболезненно удвоена. Рассмотрите своих любимых персонажей внимательнее. Только представьте: можно было убрать квадратные руки, каменные лица, жестко зафиксированные прически. Наконец, обратите внимание на бродящих на заднем плане людей, животных, инопланетных монстров. Они обычно не играют никакой роли в геймплее – просто красивая декорация. И чем мощнее становится платформа, тем больше ресурсов тратится на эту второстепенную чушь. Она появляется в играх только потому, что это просто. Дешево и сердито. вспомните, когда-то давно файтинги создавались на пределе возможностей «железа». Sega Mega Drive физически не могла потянуть бой двух героев-боссов в Mortal

Kombat 3. Порты аркадных хитов на Saturn требовали увеличения объема оперативной памяти. В 3D-файтингах на PS one приходилось жертвовать трехмерными фонами. И все – ради персонажей. Раньше бойцы выглядели настолько хорошо, насколько это позволяла платформа. Сейчас все зависит от того, на что способны дизайнеры и программисты. Идея с Tag-режимом проникла даже в обычные экшны. Вместо создания одного интересного персонажа с кучей действительно разных способностей, проще придумать команду более простых героев, между которыми геймер должен переключаться. В лучшем случае – сочинить набор «стилей», в которых может драться боец. Управление людьми в современных играх ни на йоту не стало реалистичнее – как и много лет назад, можно передвигаться в разных направлениях, прыгать, наносить пару видов ударов и блокировать чужие атаки. И все. Сохраняется миллион условий, к которым геймеры настолько привыкли, что отказываются замечать. Им неважно, что герой не может уклоняться от ударов, произвольно подбирать валяющиеся на полу предметы, неспособен одолеть забор в полметра

высотой, взять со стола чашку воды, чтобы утолить жажду. Могут ли игры вообще делаться иначе? А, знаете, да. вспомните Shenmue. Ю Судзуки намеренно сделал ставку на фотореалистичность и внимание к мельчайшим деталям. В его мире нет ненужного, неважного, добавленного «до кучи». Зато герои Shenmue выглядят, ведут себя и вообще живут как люди – настолько, насколько это было возможно на Dreamcast. Африканские животные в Dead or Alive – бесполезная декорация. Девочка с котенком в Shenmue оправдывают каждый затраченный на них час работы дизайнеров. В чем разница? Интерактивность. Shenmue позволяет посмотреть, потрогать или использовать все, что только геймер захочет. Хорош или плох геймплей Shenmue – дело десятое, лучше представьте себе, какие бы файтинги, шутеры от первого лица или автосимуляторы можно было делать, исповедуя тот же подход! Запрещенные боевые приемы, импровизированные виды оружия – это же прекрасно. Мне всегда хотелось остановить машину в Gran Turismo и выйти из нее, чтобы проголосовать на трассе. Какие-то идеи окажутся неудачны-

ми, какие-то придется отбросить, но игровой дизайн все равно будет двигаться вперед. Пока же он застыл на месте. Даже Fahrenheit всего лишь неловко топчется позади Shenmue, как бедный родственник. С приходом консолей нового поколения рецепт Dynasty Warriors окончательно вошел в моду. Казалось бы, зачем масштабное побоище с толпами воинов в Kameo: Elements of Power – красочной приключенческой игре от Rare? Нет, без «демонстрации возможностей консоли» обойтись не удалось. А сколько од пелось Ninety-Nine Nights – простому подражателю Dynasty Warriors?! Сколько еще сотен безмозглых врагов нам предстоит одолеть? Чем радуют геймеров новые спортивные и автосимуляторы? Тем, что наконец в них появились реалистичные трехмерные зрители! Ах, как полезно. Ах, как инновационно. Как думаете, что за подарок готовят разработчики игр для PlayStation 3? Мне все стало совершенно ясно, когда Sony показала техническую демку с красивыми резиновыми утками. Говорят, PlayStation 2 умела обрабатывать лишь одну такую, а вот PlayStation 3 – во много раз больше. Увы, это все те же резиновые утки, и им не суждено подняться в небо. **СД**





2142 BATTLEFIELD ТВОЯ ВОЙНА. ТВОЙ ВЫБОР.

4-5
НОЯБРЯ
ВЫСТАВКА
ИГРОМИР
ЛУЧШИЕ ИГРЫ
НА НАШЕМ СТЕНДЕ!
ВВЦ Павильон 57 2 этаж E1-E2

Убивай или убьют тебя. В дополнение к традиционному игровым режимам, Battlefield 2142 предлагает вам новое испытание — битву с Титанами. Парящие над землей гигантские боевые корабли неуязвимы для обычного оружия. Для того чтобы одержать победу в сражении с ними необходима командная тактика боя: уничтожение защитных систем с помощью наземных ракетных установок, затем молниеносная воздушная атака и высадка десанта с целью добить поврежденного гиганта. «Яростные перестрелки на борту Титана — это что-то совершенно невероятное, — так прокомментировал этот режим генеральный продюсер проекта Маркус после первого игрового теста, — сразу 64 игрока могут сразиться в коридорах станции!»

БИТВА С ТИТАНОМ

Только за счет длительного тестирования команде разработчиков удается достичь «фирменного» игрового баланса. «Мы хотим создать лучшую игру с лучшими боевыми машинами и лучшими солдатами, — добавляет Маркус, — Такая вот у нас цель». Вот почему никто не может передать в игре войну так, как это делает DICE.



«Мы хотели, чтобы люди действительно почувствовали себя в будущем, но игра при этом не вызвала у них отчуждения», — говорит продюсер проекта Джамиль, объясняя решение разработчиков сохранить в игре привычные формы оружия и боевых машин.

ТЕХНИКА БУДУЩЕГО

Но это отнюдь не означает, что вам не придется испытать в бою новый, ультрасовременный арсенал. «Умные» мины, реагирующие только на технику, автоматические орудия на воздушной подушке, прикрывающие вас в бою, новые модификации знакомого оружия, адаптированного к войнам далекого будущего — вот лишь малая часть того, что ждет вас в игре. Ну а боевые машины... скажем так, вы вряд ли забудете свое первое столкновение с восьмиметровым шагающим роботом!

© 2006 Digital Illusions CE AB. All rights reserved. Battlefield 2142™ is a trademark of Digital Illusions CE AB. Electronic Arts, EA, and the EA logo are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts Inc. in the U.S. and/or other countries. GameSpy and the "Powered by GameSpy" design are trademarks of GameSpy Industries, Inc. All rights reserved. All other trademarks are the property of their respective owners. EA™ is an Electronic Arts™ Brand.



ПОЛНОСТЬЮ НА РУССКОМ ЯЗЫКЕ

В игре представлено 40 различных бонусов, сочетание которых дает 1500 уникальных комбинаций вашего боевого стиля. «Мы постоянно находим новые способы применения созданного нами, испытать их все нам пока не удалось», — говорит дизайнер проекта Андерс с улыбкой человека, искренне любящего свою работу.

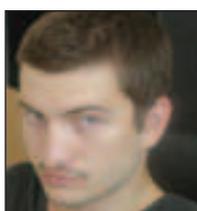
1500 СПОСОБОВ УМЕРЕТЬ

Любое изменение становится доступным сразу же после первого «возрождения». Все награды и бонусы в игре привязываются к вашему рангу. И кстати, новая должность Верховного Главнокомандующего отныне будет принадлежать лучшему игроку в мире. Загляните на www.battlefield.ea.com, если вас заинтересовала эта вакансия.



ПОЛНОСТЬЮ
НА
РУССКОМ ЯЗЫКЕ





Виталий Шутов
GFI Russia, руководитель отдела PC-разработок

Мнение редакции не обязательно совпадает с мнением колумниста.



РАЗРАБОТКА В РОССИИ

В ПОСЛЕДНЕЕ ВРЕМЯ ВСЕ ЧАЩЕ МЫ СТАНОВИМСЯ СВИДЕТЕЛЯМИ ПЕРЕНОСА РАЗРАБОТКИ ПРОДОЛЖЕНИЯ ЗНАМИТЫХ ИГРОВЫХ СЕРИЙ В РОССИЮ: HEROES OF MIGHT AND MAGIC V, JAGGED ALLIANCE 3D, DISCIPLES III. ПОЧЕМУ ЭТО ПРОИСХОДИТ И КОМУ ЭТО НУЖНО? ПОПЫТАЕМСЯ РАССМОТРЕТЬ ЯВЛЕНИЕ ПОД НАЗВАНИЕМ «РАЗРАБОТКА ПРОДОЛЖЕНИЯ ИЗВЕСТНОЙ ИГРЫ В РОССИИ» И РАССКАЗАТЬ О ЕГО ПЛЮСАХ И МИНУСАХ.

Начнем с того, зачем это нужно западным компаниям. Первая и самая очевидная причина – разработка в России стоит гораздо дешевле. Ни одна американская студия не станет делать игру на тех условиях, на которые охотно соглашается отечественная команда: сжатые сроки и минимальная (по «цивилизованным» меркам) оплата труда. Но при этом разработка «брендовых» игр не заказывается у новичков или первым встречным. Западным издателям спокойнее работать с российскими студиями, которые уже выпустили несколько проектов и зарекомендовали себя, пусть даже на местном рынке, как стабильная и развивающаяся компания. Разработчики, получающие подобный контракт, должны иметь опыт работы с играми этого жанра и готовый движок. Западные профессиональные команды пошаговых игр стараются не делать, а любители не интересны издателю. Отсюда вытекает вторая причина: за рубежом нет готовых решений для пошаговых тактик и стратегий. У нас же подобные проекты выпускаются регулярно и пользуются успехом. Третья причина: популярность многих тайтлов в сознании российских пользователей несколько преувеличена. Зачастую западный издатель, владея неким брендом – «неплохим середнячком», просто не располагает ресурсами, чтобы начать разработку продолжения. Сторонним же командам это не интересно в силу того, что особой славы не принесет. Так, команда, делавшая Disciples, сама отказалась от разработки третьей части, потому что перешла на консольные проекты. Ибо продажи, несмотря на популярность серии в России, в мире были не особо впечатляющими... Теперь посмотрим, почему российским командам интересно брать на разработку эти самые тайтлы. Во-первых, любой российской студии-разработчику интересно работать с всемирно известным брендом. Даже если он не обеспечит крупные продажи, у него есть хорошие рейтинги, большая узнаваемость и подобная разработка положительно влияет на репутацию компании, увеличивает ее значимость на рынке. Грубо говоря, при продаже бизнеса, студия, раз-

работавшая игру под знаменитым брендом, будет более привлекательной для инвесторов и стоить дороже. Либо можно просто поднять валовую стоимость компании перед выходом на открытое акционирование IPO. Кроме того, многие разработчики в бытность простыми геймерами были увлечены той или иной игрой, а потому полны идей, как ее улучшить и расширить. Следующий пункт – кадровый вопрос. Настоящих профессионалов немного, а потребность в них – велика. Делая проект с громким именем, студия имеет больше шансов заполучить квалифицированного специалиста. Казалось бы – мелочь, но в долгосрочной перспективе вполне оправданная. Обратите внимание, что я почти не упоминал про возможность заработать! Давайте разберемся, ведь изначально видна сплошная выгода для всех! Окрыленные идеей создания проекта, разработчики вскоре сталкиваются с неожиданными финансовыми сложностями. Кабальные требования, сжатые сроки и мизерная оплата почему-то не очевидны в момент подписания контракта. И как показывает практика, проект в итоге обходится намного дороже, чем изначально было запланировано западным издателем. А в некоторых случаях вообще создается разработчиками исключительно за свои деньги. Ситуация осложняется тем, что у западного правообладателя формируется

наплеватьское отношение к российской студии. Максимум, на который может рассчитывать отечественная компания, – получение прав на издание игры на территории России. Получить же роялти от продажи игры на Западе, как минимум, тяжело, а то и невозможно. Другая беда российских разработчиков, берущихся за продолжения – вместо нормальных проектов они пытаются создать игру «своей мечты», зачастую просто уничтожая основы серии. А ведь делать сиквел всегда намного сложнее, потому что у знаменитой игры уже есть огромная армия фанатов, с нетерпением ожидающих продолжения и внимательно наблюдающих за разработкой. Плюс нужно не только достигнуть, но и превзойти высокий уровень качества оригинала. Но многие разработчики не принимают во внимание эту аксиому. Отсюда и «накручивание фич», и желание полностью все переделать... Мне кажется, как и в случае с собственными «проектами мечты», шансов у таких разработок дожить до релиза не очень много. Западный издатель может начать «продавливать» кучу решений, зачастую на ходу меняя требования, или просто откладывая принятие важных решений. Исключение может быть только тогда, когда за право разработки российская компания заплатила деньги, и немалые. Предложения о новых фичах встречают

мощное сопротивление. Поэтому разработчики, пройдя семь кругов адских переговоров, начинают копировать геймплей и отсылают недовольных к предыдущим частям со словами «все так же, как там!». А порой революционные требования исходят от самого западного правообладателя, решившего «встать в ногу с современными веяниями». Золотая середина в таких случаях редка, но все шишки в любом случае летят на разработчика. Бывает, что студия сама разочаровывается в проекте. В начале работы кажется, что есть возможность «сделать всё правильно»! Однако когда раз за разом команда получает жесткий отпор со стороны издателя, или обнаруживает, что денег намного меньше, чем надо, начинается мучительное «волочение» проекта к финишной прямой со всеми неприятными последствиями. Команда, втянувшись в разработку, становится заложником желаний западных правообладателей, ведь если в проект уже вложены большие силы и средства, возникает движение «доделать не благодаря, но вопреки». Что опять-таки не может не отражаться на физическом и моральном состоянии команды, разрабатывающей проект. Тем не менее, «перетекание» известных брендов в Россию продолжается. Часть уже успела выйти, часть успела поменять разработчика, а часть только готовится к анонсам. И, похоже, это только начало. **СД**



10 АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ МУЛЬТИМЕДИА

По вопросам рекламы и условий работы
в каталоге «10» Мультимедиа
обращаться в фирму «10»
122058, Москва, а/я 64,
ул. Сахаровская, 21
Тел.: (495) 707-92-37
Факс: (495) 881-66-07
http://www.10.ru, http://games.10.ru

КОМПЬЮТЕРНАЯ ИГРА ПО ТРИЛОГИИ АЛЕКСАНДРА ЗОРИЧА

ЗАВТРА ВОЙНА



КИБЕР
ZONA

ДРАЖИ
ШОК XXL

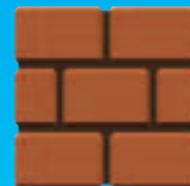
ТВОЙ
КОД ДОСТУПА



Реклама

© 2006 GAD s.r.o. Все права защищены
© 2006 Gazland. Все права защищены
Страницы © 2006 Александр Зорич

NEW SUPER MARIO BROS.



БРАТЬЯ МАРИО БЕРУТСЯ ЗА СТАРОЕ – В ВИРТУАЛЬНОСТИ ИМ РАВНЫХ НЕТ!

Иные герои видеоигр подобны голливудским звёздам – на пике славы удерживаются десятилетиями, а в глазах миллионов поклонников они столь же молоды, крепки и полны сил, как и на заре карьеры. Не важно, какие средства помогают добиться такого впечатления – скальпель пластического хирурга, искусство гримёров или труд операторов. Главное – результат! Неутомимый Марио и братец его Луиджи, очевидно, уже давно выбились из юношеского разряда «популярных» в категорию «звёзд-супертяжей». За двадцать с лишним лет несправдили усатого водопроводчика 🍄 и этого, зелёного, тоже! в дом престарелых. Напротив! Всё чаще проекты с усамы и кепкой бьют мыслимые и немыслимые

рекорды. Недавняя New Super Mario Bros. для Nintendo DS – лучший тому пример.

Рецепт на все времена 🍄. С усамы!

Совершив переворот в жанре платформеров с помощью легендарной Super Mario 64, большая N всех заставила искать счастья на 3D-просторах. Теперь та же компания с лёгкостью демонстрирует и обратный фокус: мол, объёмные миры и трёхмерная свобода, вообще говоря, отнюдь не универсальное, и уже тем более не единственное средство борьбы за кошёлки покупателей – особенно если вы не разучились делать хорошие двухмерные игры. Невероятно, но факт: в New Super Mario Bros. нет НИ ОДНОЙ в самом деле новой или, там, более-менее свежей идеи. Зато старые подобраны

ИГРА
НОМЕРА



ВЕРДИКТ



ПЛЮСЫ

Проверенный временем игровой процесс, идеальное управление, шикарная графика, невероятное количество секретов и бонусов.

МИНУСЫ

Многопользовательскому режиму могли бы уделить чуть больше внимания. Кому-то обязательно игра покажется «архаичной».

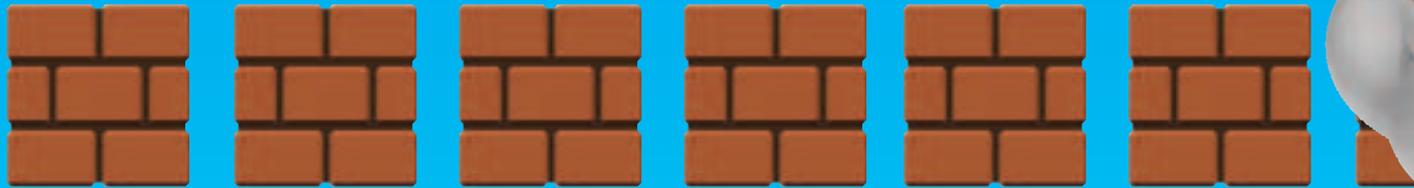
РЕЗЮМЕ

Лучший платформер из всех, что вышли за последние годы. И один из лучших в истории Nintendo.



Ица ми, Панцирный Марио!

Среди прочих вкусняшек – таких как грибочки и цветочки – братьям Марио может попасться и черепаший панцирь (да, не вкусняшка, но тоже бонус). Навев его, персонаж превратится в гибрид водопровочника и черепахи с прочным ярко-синим «домиком». **☞** А мне в голову лезет Солиг Снейк с картонной коробкой на голове... Пусть выглядит такой наряж до крайности нелепо, зато наеляет сразу несколькими полезными умениями. Во-первых, герой может спрятаться в панцирь и враз стать едва ли не неуязвимым для большинства противников. Во-вторых, разбежавшись, новоявленный Братец Черепаха покатится этим шаром из кегельбана и переломает косточки всему живому на своем пути. Наконец, под водой облагатели ценного панциря тоже не лыком шиты – например **☞** Парагок! заметно быстрее плавают.



столь умело, что впрору говорить о появлении действительно идеального платформера. Такого, какой мог получиться только у Nintendo. Как и много-много раз до этого, придётся исследовать восемь больших и красочных миров, каждый из которых разбит на несколько этапов поменьше. Цель путешествия также совершенно неоригинальна: юный Баузер **☞** он, кажется, окончательно отвоёвал у папаши лавры главного злодея – такой очаровашка! бессовестно умыкнул Принцессу и теперь носится по окрестностям с красоткой под ручку в поисках надежного убежища. Ну а Марио **☞** как вариант – Луиджи должен в очередной раз изобразить Карающую Длань Правосудия. Знакомо? Схема прохождения почти во всех мирах повторяется раз от раза – чтобы догнать

похитителя, нужно одолеть с полдесятка «стандартных» уровней, после чего пожалуйте на штурм замка или крепости, где засел панцирный донжуан. Тут-то и предстоит пройти главное испытание в данном мире. В простонародье такая свалка зовётся «ухлопать босса». Кстати, встречи с самим Баузером-младшим отнюдь не редкость. С упорством, достойным лучшего применения, лезет наглый черепах в драку, не теряя надежды лично разделаться с преследователем. Несчастный, как же он переоценивает собственные силы! Обычно колючепанцирному хватает трёх ударов по макушке. Хотя следует признать – коварный недомерок на своих ошибках учится и ближе к концу игры уже представляет нешуточную угрозу. К слову, о конце. Даже если вы мчитесь к заветной цели **☞** напоминаю:



- 1 Ни огна черепаха не устоит перед великаном Марио.
- 2 Слишком большая и зубастая рыба – опасный противник. Ведь под водой возможности Марио сильно ограничены.



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

Ица ю, Луиджи?

Мини-игры, прилагаемые к New Super Mario Bros., было бы нестыдно выпустить и отдельным сборником – настолько они многочисленны, разнообразны и увлекательны. Вот где с блеском продемонстрированы технические возможности DS – от сенсорного экрана до микрофона. Мини-забеги разделены на несколько категорий (Action, Puzzle, Table, Variety), причем среди них попадаются как те, что мы уже видели в Super Mario 64 DS, вроде стрельбы из рогатки по бомбам-парашютистам, так и совершенно новые виды развлечений. В отдельную группу выделены те мини-игры, что рассчитаны исключительно на многопользовательский режим. Их, кстати, наводумывали аж десять штук – от дружеских перестрелок снежками до гадания на ромашках. Многопользовательский режим (для двух участников) предусмотрен и в основной игре, но, к сожалению, он не дает совместно проходить сюжетные уровни. Вместо этого есть пять уровней-арен, где Марио и Луиджи предстоит сражаться друг с другом за звезды. Или за право считаться главным Братом? Что-то в этом роде.

ИНФОРМАЦИЯ

- ▶ ПЛАТФОРМА: Nintendo DS
- ▶ ЖАНР: action.platform
- ▶ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Nintendo
- ▶ РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР: «ND Видеоигры»
- ▶ РАЗРАБОТЧИК: Nintendo
- ▶ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: go 4
- ▶ ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ: Nintendo DS
- ▶ ОНЛАЙН: newsupermariobros.nintendo.co.uk



▶ Автор: Red Cat
chaosman@yandex.ru
☞ С комментариями встретел Артем «Сбу» Шорохов

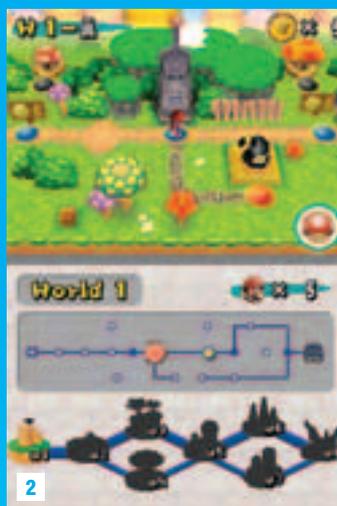




1 Поосторожней с прыжками – ошибка грозит падением и потерей жизни.

2 Так выглядит «глобальная карта» первого мира. Полно секретных мест, неоткрытых проходов и платных заведений. Глаза разбегаются? Ориентируйтесь на схему (нижний экран) – некрасиво, зато наглядно.

3 Привыкли уже гулять на всех в микрофон? Теперь на вас пусть гулят! На своей, так сказать, кепке прочувствуйте, каково это.



Крупный, смахивающий на поганку коричневый гриб превращает любого из братьев в эдакого Мариозиллу – сантехника ростом с небоскрёб!

Нью рекорд!

О том, на что способен вечно молодой сантехник, особенно красноречиво свидетельствуют прогажи по всему миру. Так, в США игра разошлась миллионным тиражом всего за три месяца – и ушлые менеджеры Nintendo тут же посчитали, что каждую минуту жители Штатов покупали примерно 20 копий игры. А уж в Японии успех New Super Mario Bros. и вовсе перерос в общенациональное помешательство. Им не впервой, они такие! Более четырехсот тысяч копий в первый день продаж, девятьсот тысяч – за четыре дня. Мало того, дебютировав в мае, New Super Mario Bros. до сих пор не желает покидать верхушку японского хит-парада. Так и в игре – чем выше за флажок уцепишься, тем больше очков и успешно соперничает с зубастыми новинками, вроде Final Fantasy III.

Принцесса!, никуда не сворачивая. Кстати, можно и подчас очень даже нужно!, пройдёт немало времени, прежде чем пленница обретёт, наконец, свободу, а в Грибном Королевстве установится привычный и такой хрупкий мир и настанет долгожданное благоденствие – вплоть до выхода новой игры. Но, согласитесь, прямой путь – далеко не всегда самый интересный. И Марио а вместе с ним и Сатору Ивата, и Сигеру Миямото... знает это как никто другой. Довольно до того, что в разряд «секретов» угодил целый мир! То есть на карте-то он имеется, но вот как в него попасть – иной торопыга никак не разумеет. Получить доступ к тому, что скрыто, можно разными путями. Самый привычный и универсальный – деньги. И не просто деньги, а деньги ОГРОМНЫЕ. Чуть не на каждом этапе хитрецы разработчики припрятали по три большущие золотые монеты, которые и являются здешней валютой, открывающей многие двери. Обычная плата за вход – всего пяток таких чудо-кругляшек. Правда, чем дальше в лес, тем глубже зарыто золото: собирать монеты становится всё труднее и труднее.

Другой способ прикоснуться к Тайне – укромные тропинки, коих тут превеликое множество. Многие этапы предусматривают возможность добираться до финишной черты двумя, а то и тремя различными способами. А в тех случаях, когда выбора нет, всегда можно наткнуться на пару-тройку не виданных ранее комнаток, подземное озеро, бит-

ком набитое монетами и хищными рыбами, или ещё что-нибудь не менее приятное.

Многоликий супермачо С усами!

Длительное и опасное путешествие требует тщательной боевой подготовки. И братья Марио держат хвост пистолетом. Главный способ расправы с врагами всё тот же – смертоносный прыжок на голову супостата. Но существуют и более элегантные решения. Например, употребление ярко-жёлтого цветка не только «переодевает» персонажа в стильную пару из белой кепки и белого же комбинезона. Неужели маляра?! Или весёлый молочник?!, но и даёт силы поджаривать противников сгустками пламени! А крупный, смахивающий на поганку коричневый гриб превращает любого из братьев в эдакого Мариозиллу – сантехника ростом с небоскрёб! Каждый шаг этого чудовища угрожает обрушить мир в тартарары. Хорошо ещё, действие гриба длится считанные секунды. А вот другой грибок – крошечный, белый. Не бойтесь, кушайте! – одарит ровно противоположным эффектом – сделает из водопроводчиков чрезвычайно мелких и невероятно прыгучих существ, легко пролезавших в самые узкие норки. Правда, в таком состоянии им лучше быть поосторожнее: один незапланированный контакт с какой-нибудь празднично шатающейся гюмбой. а-а-а! Нет слов! Контакт с гюмбой! – и жизнь долгой. Впрочем, и тут средство найдётся. спорим, грибок? – юркий грибок в зелёную крапинку! ну, что я говорил? Найти такой непросто, зато «1 UP» в копилку, и





СЕКРЕТ!

1. Чтобы поиграть за Луиджи в однопользовательском режиме, на экране Select a File выберите файл сохранения, нажав оба шифта.
2. Поставив игру на паузу на карте, наберите комбинацию L, R, L, R, X, X, Y, Y, чтобы получить доступ к секретному Challenge Mode. Этот код сработает только после того, как вы пройдёте игру до конца.
3. Пройдите игру, чтобы получить возможность в любое время сохраняться на экране с картой.
4. Чтобы открыть World 4 и 7, в последних замках World 2 и 5 соответственно победите босса силами мини-Марио.
5. Если по завершении уровня на таймере останется 11, 22, 33, 44 (и т.д.) секунд, вы увидите салют и услышите музыкальную тему из оригинальной игры 1985 года.

Обратная связь

Вы не согласны с мнением автора? Предлагаем вам обсудить эту статью на форуме «Страны Игр», прямой адрес – http://forum.gameland.ru/m_769439/tm.htm

даже сто монет копить не надо. Между прочим, в New Super Mario Bros. все волшебные грибы и даже цветы-стимуляторы разрешено брать про запас – пусть и не более одного за раз. А когда вам вздумается подкрепиться, просто ткните стилусом пальцем, дети, пальцем! Так удобнее! в соответствующий значок на нижнем экране.

Тотальный контроль С усами!

Платформер с плохим управлением быстро превращается в орудие пытки – это закон. Но, к счастью, к нашей игре это не относится; герои слушаются команд как шёлковые, несмотря на внушительный список разных прыжков и спецприёмов. Отметим, что Nintendo в который раз оказалась в полной мере задействовать сенсорный экран и стилус не говоря уж о микрофоне в игровой механике – кроме описанного использования предметов, нижний дисплей, в основном, служит лишь для отображения карты и кой-какой статистики, вроде числа найденных монет. Иное дело – мини-игры. Тут как раз кнопки и крестовина бесполезны – стилус вам в руку и вперёд, за подвигами!

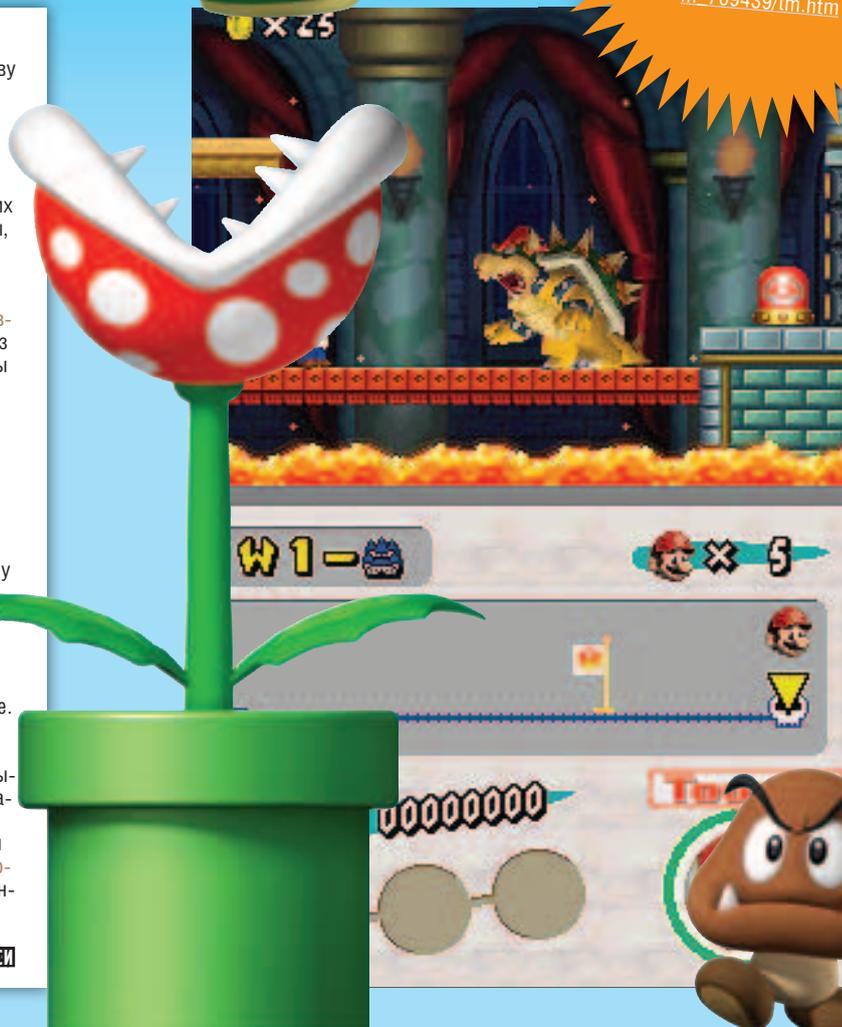
Новое лицо звезды? С усами!

Как легко заметить по скриншотам, в New Super Mario Bros. нет и намёка на «истинную» трёхмерность – хотя главные герои и некоторые монстры всё-таки собраны из полигонов так красивее!, помещены они в исключительно плоские декорации. Что ничуть не мешает игре претендовать на звание

самой красивой игры для Nintendo DS. Каждый уровень – словно ода мастерству программистов и художников. Кажется, картинка целиком состоит из десятков и сотен мелких деталей, великолепных спецэффектов и плавной анимации на хвосте. Ничего лишнего, ни одной мало-мальски заметной ошибки, никаких намеков на иссякшую фантазию – миры, несмотря на внушительное количество, почти ни в чём не повторяются. Только что вы прыгали по зелёным лужайкам с торчачими, прошу заметить, отовсюду водопроводными трубами!, а через полчаса уже плаваете под водой – чтобы немного погодя пробираться через глубокие сугробы и обыскивать тёмные пещеры.

Мы в восхищении Ну, вы догаались!

Наверное, вы уже поняли: всерьёз поговорить о недочётах New Super Mario Bros. вряд ли получится. Потому как нет их, недочётов – по крайней мере, существенных. Да, сама по себе концепция не сулит ничего нового – особенно тем, кто играл в предыдущие части Super Mario Bros. на Super Nintendo и Game Boy Advance. И, разумеется, если один только вид жизнерадостного итальянца, его усы, его голос и его эта кепочка! вызывают у вас грусть и задумчивость, тратить время и деньги – глупо. Однако оригинальность ради оригинальности и чтобы ещё оригинальностью погоняла! нам ни к чему. А вот проверенная временем классика от истинных мастеров жанра наверняка найдёт уже нашла! своих поклонников.

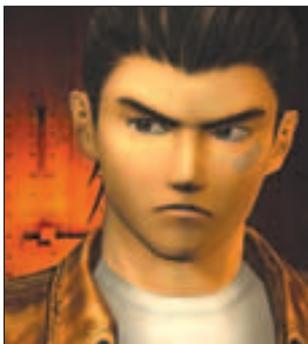


Кросс-обзор

НАШИМ ЭКСПЕРТАМ «ИГРА НОМЕРА» НРАВИТСЯ В РАЗНОЙ СТЕПЕНИ. ИМ ЕСТЬ ЧТО СКАЗАТЬ ПО ЭТОМУ ПОВОДУ.

НАШИ ЭКСПЕРТЫ

 **Сергей Овчинников**
hazuki@rambler.ru



СТАТУС: Главред в отставке
ЛЮБИМЫЕ ИГРЫ
The Legend of Zelda
Fire Emblem LocoRoco

Эстет-казуал. Накопивший опыт и постоянная нехватка свободного времени заставляют с особой придирчивостью выбирать очередную жертву. С нетерпением ожидает запуска громких новинок, но потом быстро теряет к ним интерес, возвращаясь к старой доброй классике.

ГЕЙМПЛЕЙ

Не совсем понятно, для кого Nintendo делала новых «бразерсов» – то ли для порастающего поколения своих поклонников, то ли для умудренных опытом и утомленных нарзаном тридцатилетних дядек. В любом случае, и тем и другим игра понравится. Только первых немного напрягает обилие секретов, а вторые поморщатся после полного прохождения – простовато!

ГРАФИКА

Графика яркая, четкая, без торможений – для такого проекта то, что надо. Немножко разочаровал темп игры – раньше Марио бегал несколько быстрее, что сказывалось на общей сложности. Впрочем, от Nintendo, которая сегодня вполне успешно пытается усидеть на двух стульях, я другого и не ожидал. В любом случае – лучше платформера на DS нет и не предвидится.

ОБЩЕЕ ВПЕЧАТЛЕНИЕ

Прыг-скок, прыг-скок. Нет ничего проще и приятнее незамысловатой платформерной забавы. Ничто не может отвлечь от этого занятия, кроме мысли: «Да ты что – перед тобой же классика!» Живая, вернувшаяся спустя десятилетия, как будто и не было ничего. Эмоции переполняют душу, на глаза наворачиваются слезы умиления.

ВЕРДИКТ
9.0

 **Артём Шороков**
c.g@gameplanet.ru



СТАТУС: редактор консольной части
ЛЮБИМЫЕ ИГРЫ
Battle City Xonix
Bubba'n'Stix Kula World

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 прикидываться по пустякам.

ГЕЙМПЛЕЙ

Квинтэссенция Mario. Причем – и в плохом, и в хорошем смысле сразу. С одной стороны здесь собраны все-все-все черточки Mario-платформеров (только махровая классика и только игры о Марио – без примесей), с другой – намеренно игнорированы все достижения коллег по цеху. New Super Mario Bros. – это жирная точка, граница между прошлым и будущим. «Того» Марио уже больше нет.

ГРАФИКА

Ровно такая, какой и должна быть. Достаточно узнаваемые ретро-мотивы, чтобы игра будила «те самые» воспоминания детства, и вполне современная, чтобы привлечь «новую кровь». Этаким, знаете, «сухумерный модерн», каким блистал в свое время другой Великий Платформер – Donkey Kong Country. Если попроще: стильно, ярко, безглючно. Очень красиво.

ВПЕЧАТЛЕНИЕ

Первые несколько уровней – подробная калька с образца 1985 года. И тут – бац! – лопаем «новый» гриб, вырастаем размером с дом иносим пол-уровня к йойшиной бабушке! Отличная метафора и отличное впечатление: Nintendo создала первый в мире ретроблокбастер, еще раз доказав, что гениальные игры не стареют.

ВЕРДИКТ
9.0

 **Илья Ченцов**
chen@gameland.ru



СТАТУС: Обозреватель
ЛЮБИМЫЕ ИГРЫ
Quazatron
LocoRoco

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

ГЕЙМПЛЕЙ

Форменный платформер. Выглядит, как Super Mario Bros. для NES, на которую навешали рюшечек из всех последующих Super Mario-игр. Рюшечки висят хорошо, как рогонье. Отдельное спасибо товарищу Миямоте за то, что в основном режиме сенсорный экран используется минимально, а микрофон – не задействован вовсе. За сим о геймплее все, раскланиваюсь.

ГРАФИКА

Графика первым делом заставляет загуматься, кто из персонажей спрайтовый, а кто полигональный. Радует, что все враги приплясывают в такт музыке. Однако, несмотря на замечательные качающиеся грибки, вырастающие горки и богатую (кричащую?) палитру, пейзажи все равно выглядят слишком квадратными, и после LocoRoco смотреться не очень.

ОБЩЕЕ ВПЕЧАТЛЕНИЕ

Умирать от первого падения в пропасть сейчас уже не модно. И сохраняться через четыре уровня – тоже. Да и низводить врага, прыгая ему на макушку – так в наше время тоже никто не делает. Кроме самой Nintendo. «Большая N» сделала ультимативный авторетро-римейк – и, так сказать, закрыла тему.

ВЕРДИКТ
8.0

 **Red Cat**
chaosman@yandex.ru



СТАТУС: Обозреватель
ЛЮБИМЫЕ ИГРЫ
Panzer Dragoon Orta
Rome: Total War

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 погорением. На PC нежно и преганно любит сериал Total War.

ГЕЙМПЛЕЙ

Никаких сюрпризов или неожиданностей. Бегаем, прыгаем, ищем секреты, решаем простенькие загадки, сражаемся с боссами. Кое-какие мелкие дополнения, вроде гигантских монет или запасных предметов, заметного влияния на общую картину не оказывают. Многопользовательский режим, конечно, чуточку слабават. Зато мини-игры, как всегда, беспособны.

ГРАФИКА

Пожалуй, одна из самых красивых игр на Nintendo DS. Достойных соперников New Super Mario Bros. можно пересчитать по пальцам одной руки. Модели персонажей, анимация, спецэффекты – выше всяких похвал. Как часто бывает в играх от Nintendo, разработчики не поспешили на незначительные, но приятные глазу мелочи, благодаря которым картинка – просто на загляденье!

ОБЩЕЕ ВПЕЧАТЛЕНИЕ

Лучший платформер на DS, да и, наверное, вообще лучший платформер на портативных консолях. Единственный серьезный недостаток (он же, впрочем, и достоинство) – сам главный герой, который, неведь почему, вызывает у некоторых стойкую антипатию. Во всем остальном New Super Mario Bros. почти идеален.

ВЕРДИКТ
9.5



Вторая Мировая 1939 - 1945

ОФИЦЕРЫ

У КАЖДОГО СВОЯ ПРАВДА



© 2006 «GFI». All rights reserved. © 2006 «Руссобит-Публишинг». Все права защищены. Отдел продаж: (495) 611-10-11, 967-15-61; 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 



ВЕРДИКТ

8.0

ПЛЮСЫ 

Обилие современной военной техники. Богатые тактические возможности. Развитие персонажей. Неплохой для жанра сюжет.

МИНУСЫ 

Огрехи в оформлении: страшные портреты персонажей и вкопанные в землю звери. Однотипных пехотинцев с разным оружием порой и не различишь.

РЕЗЮМЕ 

RTS ближайшего будущего.

JOINT TASK FORCE



МАЙОР О'КОННЕЛЛ УБИРАЕТ ЗА СОБОЙ.



1

1 Помимо полноэкранных роликов и заставок на движке нам иногда показывают в специальном окошке минителепортжи о наших достижениях.



2 Чиним захваченный танк. Для этого нужно перевести передвижную ремонтную станцию из «походного» в «рабочее» положение.

3 Огнотипных пехотинцев с разным вооружением часто трудно отличить друг от друга.



2



3

Сколько бы мы ни иронизировали над двусмысленной внешней политикой США, нам всё равно не переплюнуть разработчиков стратегии Joint Task Force. Игра начинается с такой сцены: главный герой, майор О'Коннелл, пролетая над африканским пейзажем, думает: «Не так давно я занимался организацией партизанского движения в этой стране, ввергнув её в хаос войны и разрухи, чтобы получить контроль над природными ресурсами. Но теперь у меня есть шанс восстановить статус-кво, свергнув злого военного диктатора, которому я же сам помог захватить власть». Цитата неточная, но смысл передан без искажений. Первое задание майора – перехватить судно, на котором, по сведениям разведки, перевозится оружие. Но, как водится, войска послевают к шапочному разбору, и операция затягивается...

JTF? WTF?

В переводе на русский Joint Task Force означает «объединённая оперативная группа» или «объединённые оперативные силы». Такие подразделения действительно существуют, причём не в единственном экземпляре – например, одна из групп базируется в заливе Гуантанамо на Кубе, а другая – в Африке. В игре под этим названием выступает вымышленная международная военная организация, созданная в недалёком будущем западными лидерами для борьбы с террористами, диктаторами и повстанцами. Впрочем, обе стороны конфликта легко узнаваемы – авторы придерживаются правила, что новое – это ещё не забытое старое, а вечерние новости почти все мы смотрим.

Брифинг

Вкратце: Joint Task Force – стратегия в реальном времени, посвященная военным операциям в Сомали, Афганистане, Колумбии, Ираке и Боснии, но не обязательно в таком порядке. Строительство отсутствует, но можно заказывать подкрепление на деньги, которые даются за достижение целей миссий. Ключевая особенность – возможность реквизирувать практически любую технику (не обязательно военную) прямо на поле боя. Также можно «прокачивать» войска. Двадцать секунд смотрим на скриншоты и кругом марш в магазин.

Рекогносцировка

Не споря с утверждением Саши Трифонова, что в стратегии могут хоть треугольнички с квадратиками воевать, замечу: хорошая графика делает игру не только

ИНФОРМАЦИЯ

- ▶ ПЛАТФОРМА: PC
- ▶ ЖАНР: strategy, real-time, modern
- ▶ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: HD Publishing/Vivendi Games
- ▶ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: «Софт Клуб»
- ▶ РАЗРАБОТЧИК: Most Wanted Entertainment
- ▶ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: go 8
- ▶ ДАТА ВЫХОДА: сентябрь 2006
- ▶ ОПЛАНИ: www.jointtaskforce.com



▶ Автор: Илья Ченцов
chen@gameland.ru



«Но теперь у меня есть шанс восстановить статус-кво, свергнув злого военного диктатора, которому я же сам помог захватить власть».



1 В сетевой игре можно выкрасить свои отряды в гламурнейший розовый цвет.

2 Перестрелка с врагом, засевшим на минарете, выглядит весьма комично.



Танкоманам и вертофилам

Список лицензированной техники впечатлит не только экспертов по американскому вооружению. Раньше, кажется, такое практиковалось только в ночных симуляторах. Вертолеты Black Hawk компании Sikorsky Aircraft; стелс-истребитель F-117 Nighthawk, тактический транспортный самолет C-130 Hercules и PC30 M270 фирмы Lockheed Martin; танки M1A1/M1A2 Abrams, бронетранспортер Stryker, гранатомет MK-19 и пулемет M60 компании General Dynamics Land Systems; штурмовик AV-8B Harrier и вертолет AH-64 Apache корпорации Boeing; штурмовик A-10A Thunderbolt II компании Northrop Grumman – и это еще не весь список. Техника других стран, в частности, советская, в игре тоже присутствует, но ни КБ Сухова, ни КБ Камова, ни нижегородское бюро под руководством Л.Н. Карцева (разработчики танка Т-55, если кто не знает), ни Открытое Акционерное общество «Ижмаш» (владелец патента на автомат Калашникова) в титрах не значатся. Еще бы – на наших-то танках и самолетах в игре катаются все больше террористы и прочие асоциальные элементы. Гордиться особо нечем.



Загвоздка только в том, что паром стоит на другом берегу и причал простреливается вражеской артиллерией.



красивее, но и понятнее. Что проку в лицензировании боевой техники у фирм-производителей, если танк нельзя было отличить от БРДМ, а БРДМ – от БМП? Обильная детализация местности помогает не запутаться даже при свободно вращающейся камере. Если, например, вас окружают сгоревшие хижинки и поваленные заборы – значит, здесь вы уже были. Впрочем, заблудиться тяжело ещё и по другой причине. Авторы используют интересный механизм, чтобы не пустить игроков раньше времени в более позднюю часть миссии – вместе с новыми заданиями к основной карте присоединяются дополнительные фрагменты. Можно просто бежать в сторону очередной метки на миникарте, но атака «в лоб» срывается не всегда. Более того, зачастую она просто невозможна. Возьмём, например, миссию, в которой вам надо переправить на пароме грузовики с гуманитарной помощью. Загвоздка только в том, что паром стоит на другом берегу и причал простреливается вражеской артиллерией. Приходится садиться на утлые лодочки, отбитые у партизан, парковать их подальше от причала и идти разбираться с миномётчиками, следящими за паромом.

Возможно, об этом эпизоде не стоило бы упоминать, если бы в зарослях на берегу реки не паслись бегемоты. К тому времени я уже выяснил, что на всех машинах в игре можно покатасться, и поэтому предположил, что и бегемотиков можно оседлать. Однако, хоть слово «гиппопотам» и переводится как «водяная лошадь», звери оказались к верховой езде не приучены, и вообще поставлены на уровне «для мебели». Ради эксперимента обстрелял их из артиллерийской установки – с места не сдвинулись! В общем, животных разработчики любят явно больше, чем африканских партизан. К сожалению, эта нелюбовь выразилась ещё и в том, что модели человечков мелковаты, и отличить сомалийца с ракетной установкой от его гораздо менее опасного товарища с автоматом Калашникова можно, только наведя на него курсор. Или по характерному дымному шлейфу, недвусмысленно обозначающему, что ракета уже покинула жерло смертоносного орудия и ещё 20 миллисекунд спустя сделает очень больно вашему «Брэдли».

Маскировка

В Joint Task Force вообще очень много дыма: легкий дымок из ствола танка после выстрела, извивающийся, следуя за поворотами башни; тёмные клубы, вырывающиеся из горящих зданий; зелёный дым сигнального костра; пыль, вздымаемая колесами и гусеницами (не совсем дым, но тоже очень похоже). Дым может вас выдать, но может и скрыть от врага – почти вся боевая техника, например, выпускает маскировочную завесу. Для любителей играть в прятки Joint Task Force – просто рай. Заставив стрелка схорониться в броневике, вы уменьшите радиус обзора машины, но сэкономите солдату жизнь. Передвигаясь ползком в кустах, вы привлечёте к себе гораздо меньше внимания, чем маршируя посередине дороги. Более того, правильно натренированный командир сделает свой отряд ещё более незаметным. Теоретически, составом можно выращивать и из простых солдат, но у меня, к сожалению, текучка кадров оказалась слишком большой, и эксперименты по «прокачке» пришлось проводить исключительно на О'Коннелле.



Обратная связь

Вы не согласны с мнением автора? Предлагаем вам обсудить эту статью на форуме «Страны Игр», прямой адрес –

http://forum.gameland.ru/m_769441/tm.htm



Ремонтно-восстановительные работы

Возможности микроменеджмента радуют: помимо отдельного развития офицеров, есть также возможность менять дополнительное вооружение у рядовых солдат. Использовать нужный тип оружия (например, реактивные снаряды по технике) солдаты умеют без подсказки. Снимать оружие с убитых нельзя, но можно заказать ящик снаряжения с базы. Кроме того, технику вполне по силам отбить у врага, отремонтировать и самолично раскатывать на лучших в мире советских танках.

Полевые корреспонденты

Интересный, но, возможно, несколько недоигранный геймплейно-сюжетный момент – присутствие на полях сражений телевизионщиков. Журналистка Пеппер и бравый О'Коннелл с первого взгляда становятся злейшими врагами (по косвенной вине Пеппер гибнет один из людей майора). Если я что-нибудь понимаю в голливудских сценариях, это означает, что в конце кампании они будут стоять в обнимку на фоне

пылающего логова главного злодея. Но пока нам приходится действовать с оглядкой на телекамеры. Впрочем, случайно застрелить или переехать мирного жителя не так уж и просто, а порушенные заборы масс-медиа нам прощают. Однако взорванный телефургон обойдется почти в миллион долларов, так что лучше с «третьей властью» не шутить.

Морпех против терроризма против диктатора

Многопользовательский режим, кроме совместного прохождения кампании и режимов Deathmatch и Dominace, предлагает любопытную вариацию Battle Royale. В этом режиме примерно каждые полминуты от карты «отваливается» внешняя кромка, уменьшая её размеры и волье-неволей вынуждая игроков яростнее бороться за место под солнцем. Кстати, дизайн некоторых карт для сетевой игры, вроде «ада» или «тропического острова», невольно заставляет вспомнить, что в Most Wanted Entertainment работают бывшие сотрудники компании

Mithis Entertainment, создателя клона Worms 3D под названием Creature Conflict.

В мультиплеере вы можете играть за одну из трёх сторон: JTF, «диктаторов» или террористов. В каждой из них, в свою очередь, можно выбрать одного из трёх командиров и прилагающийся к нему набор войск. А также портрет и густой акцент (если речь идёт не о представителе англосаксонской расы, а о каком-нибудь арабе или сербе). У арабов особенно умиляет дамский голос за кадром, сообщающий о потере очередной машины. Так и видишь эту «угнетённую женщину Востока», сидящую у микрофона в хиджабе. В игре хватает такого рода юмора – сразу и не поймёшь, являются ли шутками фразы вроде следующей: «Там работает наш шпион. Вы его легко узнаете – он белый» (дело, напомним, происходит в Африке). Впрочем, важен не замысел, а эффект – безусловно, положительный. Most Wanted Entertainment удалось не утонуть в заезженной теме и выдать продукт эталонного качества. **СИ**

1 Режим Battle Royale: мигает надпись DANGER ZONE, и у карты отваливаются края.

2 Дерево, с которого жираф объедал листья, мы давно повалили, но долговязое копытное провозглашает меланхолично отщипывать куски от пустого места. Не-гаром говорят: «Доходит, как до жирафа».

3 Радуйтесь, что вы не видите вторую половину лица этой девушки. Журналистка Пеппер – редкостная уродина. Впрочем, модельеры-портретисты вообще сработали из рук вон плохо.

ЕСТЬ ТАКАЯ РАБОТА — РОДИНУ ЗАЩИЩАТЬ

НОВЫЕ
КАРТЫ
★
НОВЫЕ
МОДИФИКАЦИИ
★
ПАТЧ
ПОСЛЕДНЕЙ
ВЕРСИИ

АЛЬФА АНТИТЕРРОР

ЗОЛОТАЯ КОЛЛЕКЦИЯ

«АЛЬФА: АНТИТЕРРОР»

«АЛЬФА: АНТИТЕРРОР. МУЖСКАЯ РАБОТА»



© 2006 «GFI». All rights reserved. © 2006 «Руссобит-Публишинг» Все права защищены. © 2006 «MIST land - South». Все права защищены.
www.russobit-m.ru • Отдел продаж: office@russobit-m.ru; (495) 611-10-11, 967-15-81.

Техническая поддержка: support@russobit-m.ru; (495) 611-62-85, а также на форуме по адресу: http://www.russobit-m.ru/forums.

Розничная продажа в магазинах **М.видео**



ХОРОШО

1 Уровни порой темноваты. Чтобы осветить их получше, не грех и взорвать что-нибудь.

2 Держать противника на мушке и одновременно управлять катером – задача асски сложная... была бы, кабы не автоприцеливание и бесконечные патроны (только в режиме одиночного прохождения).

ИНФОРМАЦИЯ

- ▶ ПЛАТФОРМА: PlayStation Portable
- ▶ ЖАНР: shooter.third-person.modern
- ▶ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: VU Games
- ▶ РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР: «Спорт Клуб»
- ▶ РАЗРАБОТЧИК: Rebellion
- ▶ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: go 2
- ▶ ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ: PlayStation Portable
- ▶ ОНЛАЙН: uk.vugames-europe.com



▶ Автор:
Red Cat
chaosman@yandex.ru

ВЕРДИКТ

7.5

ПЛЮСЫ +
Достойная внимания графика, приличное поведение камеры, четкое управление, отменный режим для двух игроков, забавные мини-игры и бонусы.

МИНУСЫ -
Уровни катастрофически линейны, плавание на катерах быстро превращается в кошмар наяву, противники глупы и не скрывают этого.

РЕЗЮМЕ ✓
На увлечение крепкая игра по лицензии, несколько подпорченная торопливостью и небогатой фантазией разработчиков.

ПОЛИЦИЯ МАЙАМИ. ОТДЕЛ ПРАВОВ

ПОЛИЦИЯ МАЙАМИ ПОЛНА СИЛ И ПО-ПРЕЖНЕМУ НА СТРАЖЕ. НАРКОБАРОНАМ ЕСТЬ О ЧЕМ ЗАДУМАТЬСЯ.

Как показывает практика, сделать хорошую игру по популярному кинофильму – задача трудновыполнимая. Один за другим выходят на широкий экран высокобюджетные блокбастеры, но их переезд на игровые платформы обычно заканчивается разочарованием поклонников. Счастливые исключения из этого правила можно буквально пересчитать по пальцам. И, если честно, мы никак не ожидали, что PSP-версия «Полицейского Майами» попадет в число «избранных».

СОЛНЦЕ, МОРЕ И ТРАВА

Город Майами богат не на одну лишь пляжи, густо засеянные полуголыми красотками. Широко представлена здесь и другая сторона жизни – о ней не пишут в туристических проспектах. С

давних пор солнечный город и его окрестности стали излюбленной торговой площадкой для разнокалиберных наркодельцов. И лишь отчаянные усилия местных полиции не дают продавцам «дури» разгуляться вволю. Особую славу среди стражей порядка snискали Рикардо Таббс и Санны Крокет, чьи полицейские значки вам и предлагается примерить. Карательные операции против потерявших страх злоумышленников, в общем и целом, напоминают одна другую. Для начала вы получаете необходимую информацию о месте предстоящей зачистки (гараж, склад, закрытый клуб и так далее). А затем, должным образом подготовившись, отправляетесь учить преступников уму-разуму, что, как правило, сводится к планомерной зачистке уровня от

всякой разумной жизни с применением пистолетов, автоматов и дробовиков. Кстати, любопытный факт. В теории вам совершенно необязательно отправлять на тот свет всех противников – главное выполнить поставленную задачу. Однако планировка уровней обычно не оставляет вам другого выбора – настолько она линейна и, в большинстве случаев, примитивна. Шанс без боя обойти недругов предоставляется редко, да и то скорее случайно – наем на stealth-составляющую намёком и остаётся, ведь возможность использовать укрытия и бегать из угла в угол, согнувшись в три погибели, актуальна исключительно во время перестрелок. А вот к собственно перестрелкам претензий нет никаких – им авторы «Полицейского Майами» уделили немало времени и внимания.

Соответственно, и результат получился выше всяких похвал. Каждая встреча с бандитами превращается в небольшое светопреставление, тем более увлекательное и зрелищное, чем больше неприятелей вам противостоит. Жаль, враги очень быстро обнаруживают почти полное отсутствие разума (на невысоком уровне сложности они с поразительным упорством лезут под пули), но глупость с лихвой окупается напористостью и численным перевесом. Особенно весело становится, когда вы случайно (или преднамеренно) попадаете в объектив камер наблюдения – после этого число жаждущих вашей крови бандитов вырастает в разы.

БЛЕСК И НИЩЕТА

На интерфейс и управление разработчиков явно вдохновля-

**СЕКРЕТ!**

Пройдите игру, поднакопите денюжат, скупите все что можно в магазинах... И на виртуальные полки ляжет костом жулика («Обман» в терминологии игры). Модифицируя его, вы получите: бесконечный боезапас, сверхоружие, неуязвимость. На репутацию он никак не влияет, но и стоит недешево – хватит на второе прохождение!

**Велик и могуч!**

Локализованные игры для PSP – явление пока редкое и не слишком хорошо изученное. Поэтому к русской речи в «Полиции Майами» невольно прислушиваясь внимательнее, чем к английской в любом другом проекте. Субъективно, актеры озвучки не очень-то старались и справились с задачей на слабую «четверку». Причем особенно невразумительно звучат в их исполнении угрозы наркоторговцев – выкрикивают они их одинаковым и очень унылым голосом. Кроме того, реплики уж слишком часто повторяются – вроде и убили уже горластого сукина сына, а из-за угла опять кричат тем же голосом. По этой причине фразы из разряда «Тебе не жить, ублюдок!» никаких чувств, кроме жалости к самому преступнику не вызывают. В то же время к переводу текстов претензий нет никаких. Впрочем, и самих текстов не так уж много.

О репутации, гискетах и траве

Репутация – ваш пропуск в мире наркоторговли. Чем она выше, тем больше возможностей вам представится. Но величина это непостоянная: пошли на бой в бронжилете, а не пиджонском белом костюме, лишний раз использовали аптечку, сменили пистолет на винтовку – и репутация начинает таять на глазах. Вы все еще честный коп, но уже не крутой парень.

Накопители информации очень полезны и открывают доступ к многочисленным дополнениям и бонусам, вроде новых модификаций оружия или адресов новых наркобаронов, которым можно сбегать конфискат. Но для начала накопитель нужно взломать, для чего придумали целую мини-игру, где необходимо уничтожать огни объекты, уклоняться от других и ловить третьи. В общем, зная фантазия на тему Geometry Wars с Xbox 360. Еще одна мини-игра проверит, как сильно вам угастся понравиться одному из местных наркобаронов.

Что до «травки», то она, наряду с более тяжелыми наркотиками, идет в ход как разновидность валюты. В частности, некоторое ее количество быстро развязывает язык информатору, который на радостях готов выдать и расположение постов охраны, и даже коды доступа к системе видеонаблюдения.



Каждая встреча с бандитами превращается в настоящее светопреставление – увлекательное и зрелищное.

ла великолепная Resident Evil 4. Пока вы не пытаетесь проливать чью-нибудь кровь, камера «висит» за спиной персонажа, в некотором отдалении. Как только у вас появится желание пострелять (взять пушку на изготовку легко и быстро связкой R1+«квадрат»), вид на происходящее несколько меняется – теперь наблюдать за попытками врагов отправить вас в отставку приходится из-за плеча полицейского. Кому-то, вероятно, такая схема не понравится, но она, несомненно, функциональна, и в данном конкретном случае неплохо

воплощена в жизнь. Чего нельзя сказать о затее с гонками на катерах. Этому сомнительному удовольствию посвящено несколько миссий, и проходить любую из них – врагу не пожелаешь. Бог знает, почему «водные» уровни получились настолько хуже сухопутных, но проходить их в одиночку – затея скучная и бездумная: знай рули и не отпускай кнопку «огонь». Иное дело – многопользовательский режим. Не то чтобы при игре вдвоем борьба с катером доставляла большое удовольствие, но хотя бы появляется возможность разделить

обязанности (и страдания) с товарищем. Пока один из вас укрощает строптивую посудину, другой ведет прицельный огонь. Однако истинную силу совместного прохождения удастся оценить только во время наземных операций. Вот когда в прямолинейном шутере неожиданно обнаруживается недвусмысленный намёк на тактику. Ведь от слаженности действий напарников напрямую зависит не только успешное выполнение задания (их вообще провалить трудно), но и репутация персонажей, необходимая для получения дополнитель-

ных преимуществ в дальнейшей. Главное, не стесняйтесь установить уровень сложности хотя бы на отметке «Детектив», иначе удовольствие получится слишком уж скоротечным – особенно на ранних этапах. Стать идеальным боевиком «Полиции Майами» не позволили несколько обстоятельств. Прежде всего, нежелание разработчиков делать больше необходимого минимума. Линейные уровни, кучные stealth-элементы, недотёпы-противники... Всё то же самое при известном старании могло засверкать куда ярче и красочнее! С другой стороны, как игра на несколько вечеров, «Полиция Майами» почти безупречна. А уж если у вас есть, кому подставить плечо в многопользовательском режиме, пропускать творение Rebellion настоятельно не советуем! **С**

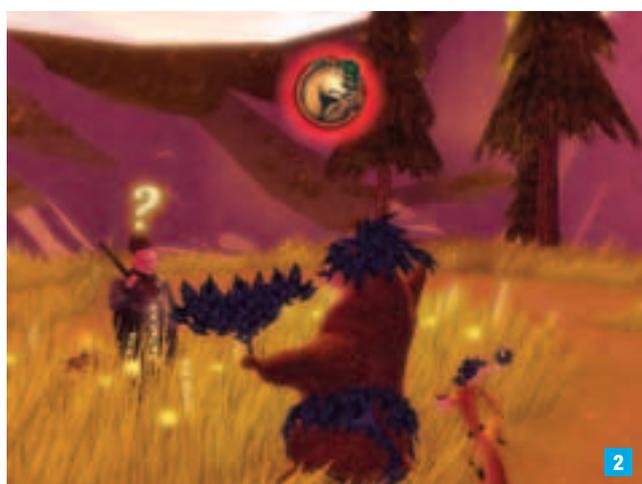
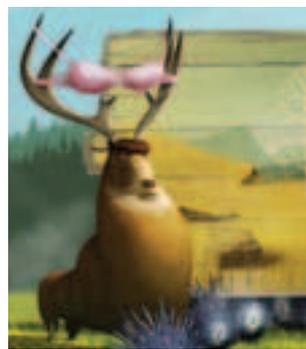
1 Если нет желания отстреливать толпу вооруженных до зубов гангстеров, от камер видеонаблюдения лучше своевременно избавляться. Например, покупая информацию о них у освегомителя.

ИНФОРМАЦИЯ

- ▶ ПЛАТФОРМА: PlayStation 2, Xbox, Xbox 360, GameCube
- ▶ ЖАНР: action, platform, 3D
- ▶ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Ubisoft
- ▶ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: «Новый Диск» (PC)
- ▶ РАЗРАБОТЧИК: Ubisoft
- ▶ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1
- ▶ ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ: PC
- ▶ ОНЛАЙН: <http://openseasongame.ubi.com>



▶ Автор:
Марина Петрашко
bagheera@gameland.ru



- 1 В мини-игры, которые открываются по мере прохождения сюжета, могут играть от одного до четырех человек. Однако основной режим прохотится лишь в огничку.
- 2 Маскируемся. Сува по иконке вверху и вопросу над головой охотника, Бугу вполне удался притвориться кустиком.
- 3 Как во взаправдашней ролевой игре, у медведя с оленем есть навыки, которые нужно прокачивать. Очки для их улучшения даются за выполнение заданий, а иногда и просто валяются на земле в виде особых знаков.
- 4 Несем противным охотникам вонючий «погарочек».

ХОРОШО

ВЕРДИКТ

7.0

ПЛЮСЫ

Стрельба шикобразами из лифчика, прицельное метание скунсов и сплав на сортире. Олень не тонет.

МИНУСЫ

Катастрофическая нехватка полигонов, «тугое» управление, «бетская» сложность.

РЕЗЮМЕ

Дежурное исполнение сува не сгубило хорошую идею. Игра кончается как раз тогда, когда начинается раздражать.

OPEN SEASON («СЕЗОН ОХОТЫ»)

«ЛЕСНОЙ ДОЗОР! СДАВАЙСЯ, ИЛИ Я БРОШУ В ТЕБЯ ОЛЕНЕМ!»

Американцы помешаны на борьбе за справедливость. Если судить по тамошнему кинематографу, за морем с этой самой справедливостью вечно что-то не так – иначе с чего бы с пугающим постоянством мир спасали вовсе неподходящие для такого дела субъекты? Однорогие олени, например. Или ручные домашние медведи. В глухом американском лесу жила себе девушка-рейнджер. И был у нее медведь, который квартировал в гараже, спал в собачьей корзине, питался сухим кормом и горя не знал. Пока в один прекрасный день не прокатился с хозяйкой до магазина да не снял с капота местного «охотника» полуживого трофейного оленя. Парнокопытный оказался не промах и быстро

открыл косопалу глаза на правду его подневольной жизни. И очень вовремя, заметим: на носу как раз сезон охоты, и кто, как не грозный гризли, способен выгнать из леса охотников, лесорубов и прочий сброд? Вот вам и сюжет очередного анимационного блокбастера «про зверей», которых в последнее время – хоть пруд пруди. И, конечно же, по доброй традиции, на ту же историю создается игра. Которая обещает выйти даже раньше фильма. Играем мы за медведя Буга и его верного спутника, оленя Элиота. Спасение лесных жителей разбито на миссии. Каждая – маленькое открытие. Чего только не приходится делать! И швырять в браконьеров всяким зверьем (большим и мелким), и стратегически выкуривать охотников

из укрытий с помощью прицельного скунсометания, и бегать наперегонки с самым крутым оленем (это занятие для Элиота). Еще предстоит поучаствовать в нескольких эпизодах, устроенных по принципу тира (с рогаткой из оленьих рогов и дамского нижнего белья), прокатиться по разлившейся реке на сортирной будке и украсть у людей-ротозеев пару баллонов пропана. Наслаждению всем этим безобразиям мешает не слишком отзывчивое управление. Без геймпада звери отбиваются от рук. В PC-версии сова-подсказчица ведет разговор только о клавиатуре, соответствия приходится искать наугад, но оно того стоит. Хотя игра сама делает скидку на неметкость игрока, «тугое» управление мешает этой скидкой воспользоваться. Получается довольно

интересная схема взаимодействия с виртуальным миром, когда важно, например, изобразить хватательный жест не в нужном месте, а в нужное время, и игра сама подтянет хватаемое в цепкие медвежьи лапы. Внешне происходящее выглядит довольно оригинально – в соответствии с любопытным дизайном мультика. Глядя в лицо местным белкам, поразительно похожим на глаккозов, или прицеливаясь дикобразом во врага, начинаешь чувствовать себя участником «облегченной версии» Oddworld: Stranger's Wrath. Но полигонов не мешало бы добавить, а то карикатурные лица людей выглядят совсем уж нечитаемо-схематичными. Впрочем, недостатки не успевают надоесть, ибо игра коротка, как охотничий сезон. **СД**

RAGNAROK

РАГНАРОК ОНЛАЙН™

<http://www.raggame.ru>

ЭПИЗОД 9.0



НОВЫЕ ГОРОДА И ЛОКАЦИИ

Мрачный Нифльхейм, экзотическая Умбала, таинственный Лоянг, прекрасная Аотайя и романтический остров Яваи.

НОВЫЕ АРТЕФАКТЫ

Более 200 новых предметов и аксессуаров

НОВЫЕ КВЕСТЫ

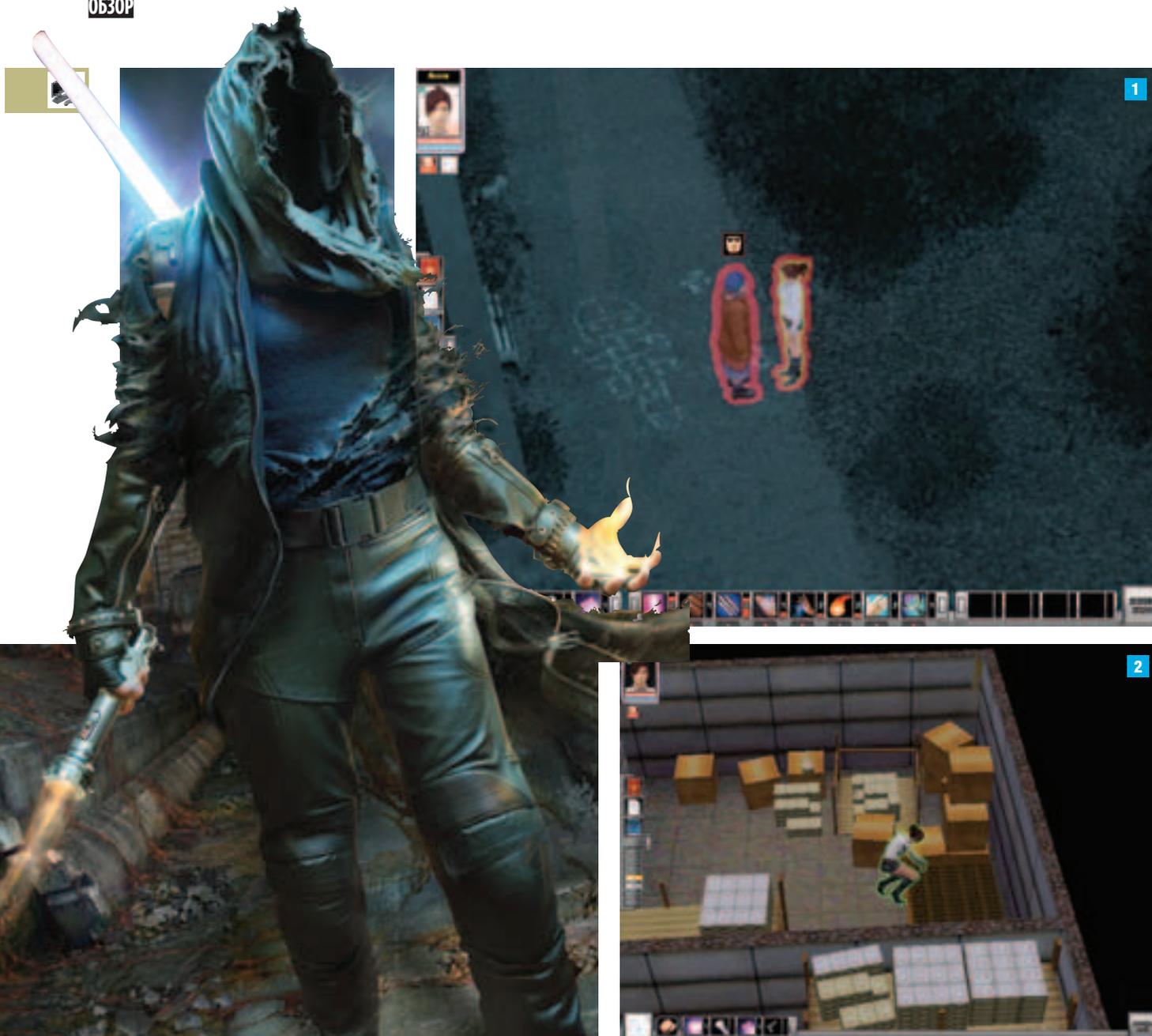
Более 30 новых заданий для игроков

НОВЫЕ КЛАССЫ

14 новых профессий

НОВЫЕ ОТНОШЕНИЯ

Теперь персонажи могут жениться, разводиться и заводить детей



1

2

ИНФОРМАЦИЯ

- ▶ ПЛАТФОРМА:
PC
- ▶ ЖАНР:
role-playing, tactical
- ▶ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:
Не объявлен
- ▶ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:
«Новый диск»
- ▶ РАЗРАБОТЧИК:
Targem/Nival
- ▶ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:
1
- ▶ ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:
PC
- ▶ ОНЛАЙН:
http://www.nival.com/w2_ru/



▶ Автор:
Марина Петрашко
bagheera@gameland.ru

- 1 Героине не раз и не два придется драться с коллегами-Темными. Не смотрите, что бабулька старая да невзрачная – тоже ведьма еще та!
- 2 Анна в хранилище банка. Вокруг – пачки купюр и коробки с золотыми слитками. Но Анна – честная девушка, не возьмет ни копейки.
- 3 Бар «Сытый вурдалак». Когда попадаешь в него, не покидает ощущение, будто на самом деле играешь в The Sims 2: Nightlife.

ХОРОШО

ВЕРДИКТ

7.0

ПЛЮСЫ +
Стабильный код, знакомый мир, мелодраматический сюжет.

МИНУСЫ -
Линейность, бесконечные враки, несмешные шутки, неузнаваемая Москва, никаких отличий от первой части.

РЕЗЮМЕ ✓
Еще немного допинга для дозороманов или «вода от воды, в которой варился заячий суп».

«ДНЕВНОЙ ДОЗОР»

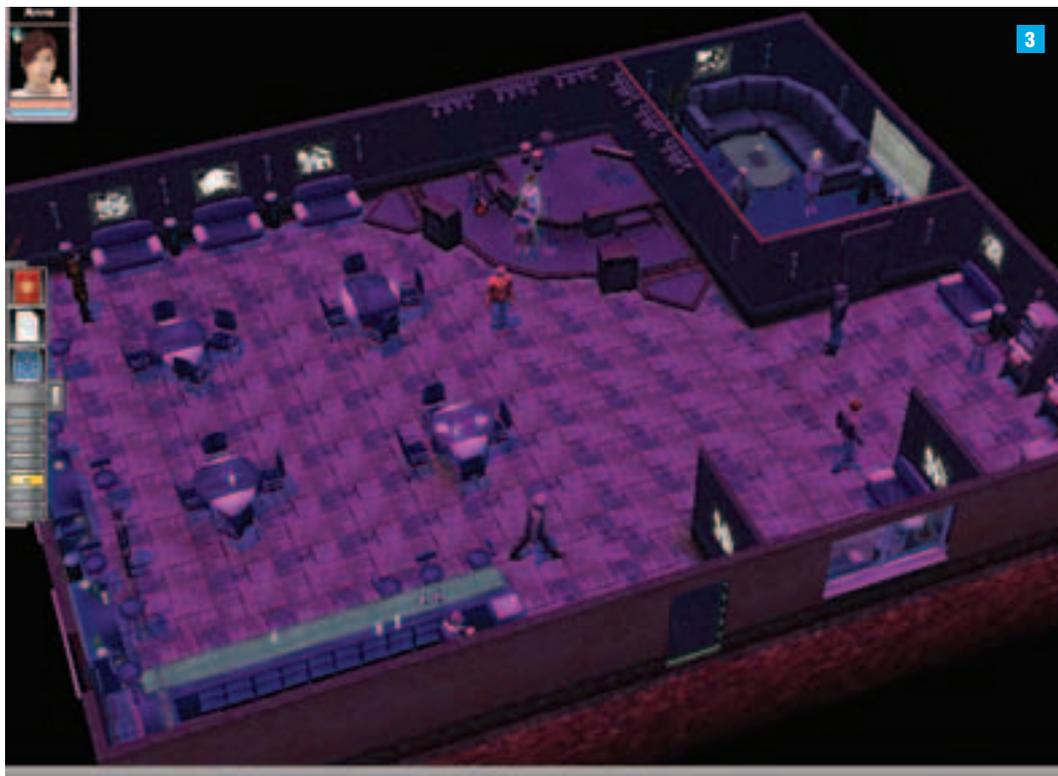
ЧТО ОСТАНЕТСЯ, ЕСЛИ ОТ «ДОЗОРОВ» ОТНЯТЬ ЛУКЬЯНЕНКО, БЕКМАМБЕТОВА И КАГАНОВА?

С тех пор как «сумеречные» произведения Лукьяненко пошли в народ, вселенная «Дозоров» зажила отдельной жизнью. Каждый новый автор, будь то режиссер фильма или сценарист игры, добавлял к портретам Иных новые, подчас неожиданные черты. Можно назвать это развитием. Тогда его вершина – пока что, по крайней мере, – свежее испеченный «Дневной Дозор». И чем же он нас порадует? Смотря что вам от него надо. Не рассчитывайте лично поучаствовать в знакомых кинособытиях. С одной стороны, новый сюжет – это хорошо. С другой – а где мои вызовы троллейбусов и взрывы на телебашне? Нету. Точнее, взрывы есть, и башня есть – Эйфелева,

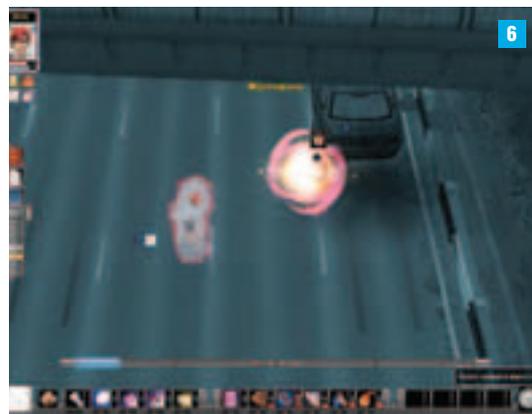
но разнести ее по болтику не дают, увы. К чему бы тут Эйфелева башня? А вот к чему. После событий игровой версии «Ночного Дозора» прошло полгода. Ведьма Анна пытается «вести жизнь обычного человека». И тут, как бы случайно, на ее пути оказывается оборотень Петр, по пятам за которым (совершенно несправедливо, заметим) гонится половина сотрудников Горсвета. Людям свойственно бороться за правду, поэтому Анна – как настоящий положительный герой – бросается на помощь. В погоне участвует съехавший с катушек Светлый, Стас. Он готов лично зарубить всех Темных и бросить под ноги любимой женщине – разумеется, Анне. Собственно, в выяснении обстоятельств Стасова сумасшествия и состоит сюжет.

Нормальный человек в таких условиях пошел бы, пожалуй, к психиатру, а Иные непременно затеют драку. Впрочем, даже эти суровые личности порой способны улаживать неприятности мирным путем. Хотя и не всегда. Так, например, в одном эпизоде Анне придется разгадывать трюк ведьмы, поменявшей обличье. В другом – самой прикидываться Антоном, а в третьем подбирать пароль к компьютеру Светлых. Но все равно больше всего в «Дозоре» магических драк. Знакомое блюдо, не правда ли? Впрочем, нынче его предлагают под немного другим соусом. Сразу после окончания обучающих миссий мы оказываемся в баре «Сытый вурдалак» (он же, по-простому, кафе-мороженое «Лакомка»). Оттуда будут начинаться все этапы игры.

Даже те, что приведут нас на Эйфелеву башню или, скажем, в мемориал Линкольна. Ни тебе зайти домой почистить зубы, ни поспать по-человечески. Если помните, в сюжете первой части были долгие временные разрывы, тут этого нет. Все события одним махом, без перебива на еду и сон. Правда, как настоящая ведьма, Анна обучена переодеваться магическим образом. В меню характеристик есть пункт «Паранджа», позволяющий менять одежду, а вместе с ней и некоторые особенности персонажа. Несмотря на бытовую несуразность, пребывание в «Вурдалаке» геймплейно обосновано – здесь мы набираем партию. По углам заведения всегда болтаются полдюжины помощников на любые случаи жизни: вампиры,



3



6



4



5

Если чувствуете в себе достаточно сил, можно попытаться прорваться к следующему сюжетному диалогу в одиночку.

оборотни, маги. Правда, не все из них согласны работать в команде, и соображать на троих вам придется реже, чем действовать с напарником. Впрочем, если чувствуете в себе достаточно сил, можно попытаться прорваться к следующему сюжетному диалогу в одиночку. А есть миссии, состав партии в которых жестко определен сценарием. Однако, каким составом вы бы ни ввязались в очередную бой, перед началом каждого эпизода придется сыграть в мини-игру. Это ваш шанс немного повлиять на сложность драки. Вам под силу изменить качество выпада-

ющего из противников бархала, кровожадность врагов и найти случайные бонусы. Мини-игра притворяется «вероятностным анализатором», способным предсказывать исход боя, и живет это чудо в PDA Анны. К месту и не к месту глядит суевверная девушка на маленький экранчик, а там... Прimitивное клетчатое поле несет на себе источники лучей трех видов – зеленых, красных и синих, и некую точку, в которую эти лучи нужно собрать. Кроме того, есть набор линз, преломляющих лучи строго под углом в 45 градусов. Это дает 9

позиций входа луча в ключевую точку и три степени проявления трех видов последствий – положительных, отрицательных, случайных. Наша задача – расставить преломляющие линзы наиболее благоприятным, на наш взгляд, образом. Первое время возня с «анализатором» забавляет, затем начинает раздражать. Впрочем, если вы сильны и ничего не боитесь, можете наплевать на сигналы адской машинки и сразу выбрать кнопку «принять». Все равно, исход любой миссии только два – победа или поражение. Отклонений в сюжете не предусмотрено.

Следующие за «анализом событий» драки выглядят почти так же, как в первой серии. Интерфейс сделали чуть удобнее, ввели комбо-атаки для нескольких персонажей, и все же принцип остался тот же. Погружаемся в Сумрак и жарим врага заклинаниями, пока мана не выйдет. Внешних изменений тоже немного – игра смотрится собранной из осколков предыдущей части. Мы встретим всех знакомых по первому эпизоду персонажей, включая недотепу Юрика, Тигренка, Ольгу и прочих. Самое запоминающееся «нововведение» – превращение героини в демонессу. Несмотря на толику новшества, перед нами, скорее, повторение пройденного в чистом виде. Такой уж тут «Дневной Дозор». От ночного и не отличишь без магии. **М**

4 «Паранюжа». Варианты одежды и причёсок добавляются в список, когда Анна общается с другими вельями или просто разглядывает понравившихся девушек.

5 Эйрелева башня, благодаря особенностям движка, показана в очень невыгодном ракурсе. Если бы не сказали, что это она, можно было бы и не догадаться.

6 В лучших традициях мексиканских сериалов, нам предстоит неоднократно ругаться-мириться с темными однокашниками. Не раз и не два побитая до полусмерти Алиса как ни в чем не бывало будет убеждать от нас в следующую часть сюжета.



1



2



1 Поездки из пункта А в пункт Б здесь гораздо увлекательней, нежели в World Racing 2.

2 Местные интерьеры не просто некрасивы – они негоряжены. Спидометр и тахометр застыли навеки.

3 При просмотре повторов разработчики дают возможность наложить несколько различных видеозаписей.

УДОВЛЕТВОРИТЕЛЬНО



3

ВЕРДИКТ

6.5

ПЛЮСЫ +
Широкий выбор автомобилей Volkswagen, включая всю линейку Golf.

МИНУСЫ -
Полное отсутствие собственных идей при большом заимствовании сторонних. Крайне однообразная музыка. Неоправданно высокие системные требования.

РЕЗЮМЕ ✓
Игра доставит радость разве что поклонникам концерна Volkswagen. Тем, кто не причисляет себя к оным, стоит крепко задуматься перед покупкой игры.

GTI RACING

МАШИНЫ ШИРОКОГО ПОТРЕБЛЕНИЯ.

Каким только автомобильным маркам не посвящали компьютерные игры. Mercedes-Benz, Corvette, Alfa Romeo, Porsche – это далеко не полный список. Некоторые машины «засветились» даже в нескольких проектах – вспомним Ford (несколько частей Ford Racing) или Volkswagen (пару лет назад промелькнули Beetle Crazy Cup и Beetle Buggin') – именно этому уроженцу Германии посвящена обозреваемая нами игра. Движок GTI Racing разрабатывался не с нуля, он знаком нам по играм Xrand Rally и «Экспедиция-Трофи: Мурманск-Владивосток». Гордиться картинкой им не приходилось – графика не претендовала на какие-то пыльные комплименты, но и стыдиться, в общем-то, было нечего.

GTI Racing хотя и выглядит существенно лучше упомянутых игр, но до современного уровня ей все же далековато: клятвенные обещания разработчиков создать фотореалистичную картинку так и остались обещаниями. К слову сказать, игра не очень похожа на своих «родственников», более уместными будут сравнения с World Racing 2 – как внешне, так и по части игрового процесса. Прежде всего, нельзя не отметить управление, которое сложно назвать дружелюбным: даже у заядлого гонщика попытки подружиться с виртуальными воплощениями VW отнимут немало времени. Виною тому постоянное стремление автомобиля уйти в необоснованный и слабо управляемый занос. Скорее всего, именно этим игра способна оттолкнуть многих потенциальных

фанатов. Не спешите нажимать uninstall: чудеса физики проявляются только на первых моделях Beetle – дальше будет проще. Поначалу советуем включить вид только из кабины – управлять машиной становится легче. Интерьер сам по себе не очень презентабельный и невероятно далекий от совершенства (совершенство, как мы помним, и по нынешнее время все еще ночует в GT Legends), но единственный, в котором можно играть первое время. Ощутимых забот добавляет не управление, а противники. Умишком они не блещут, скорее наоборот – наблюдается полное отсутствие мозга. Виртуальным соперникам не только не знакомы слова «честь» и «совесть» – им вообще ничего не знакомо. Если вам вдруг показалось, что машина уходит куда-то

вбок, – не спешите ссылаться на «глюки», вас всего-навсего пытаются обогнать. Попытки насолить компьютеру могут также выйти вам боком: чаще всего намертво прилепившийся к машине игрока противник уверенно ведет оба автомобиля в ближайшее дерево. Наматывая виртуальные километры в World Racing 2, игрок ощущал, что трасса – всего лишь маленький кусочек большого мира: за пределами проложенных разработчиками трекров происходила какая-то жизнь – не очень бурное, но движение. Пусть театральное, наигранное, но оно было. В GTI Racing этого нет: взамен огромных пространств игроку предлагают несколько малюсеньких закутков, на которых проложены довольно однообразные трассы.

ИНФОРМАЦИЯ

- ▶ ПЛАТФОРМА:
PC
- ▶ ЖАНР:
racing.street
- ▶ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:
Deep Silver
- ▶ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:
«С»
- ▶ РАЗРАБОТЧИК:
Techland
- ▶ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:
до 8
- ▶ ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:
PC
- ▶ ОНЛАЙН:
<http://www.gtiracingthegame.com>



▶ Автор:
V.P.
vp@gameland.ru





Уроки истории

Начало концерна Volkswagen, нацеленного на создание идеальных автомобилей для простого народа (по-немецки volk – народный, wagen – автомобиль), положено в далеком 1934м году Фердинандом Порше – одним из самых выдающихся немецких инженеров-конструкторов прошлого века. По стечению обстоятельств, Порше еще до создания конструкторского бюро имени самого себя (точная дата – 6 марта 1931) успел поработать над несколькими моделями автомобилей Mercedes Benz. Любопытно, что к созданию легендарного Beetle приложил руку сам Адольф Гитлер. Зрение вас не повводит – именно он заказал разработку первого автомобиля «уля народа» Фердинанду и лично нарисовал от руки незамысловатый эскиз (навеянный дизайном автомобилей марки Tatra), на котором можно увидеть узнаваемые формы малютки Beetle. Теперь концерн превратился из обычного производителя малолитражек в настоящего гиганта автомобильной индустрии и приобрел несколько других марок: Audi, Seat, Skoda, Bugatti, Lamborghini и Bentley, тем самым обеспечив себе надежные тылы во всех классах автомобилей.



Разработчики Techland способны увивить как заядлого, так и начинающего гонщика: по их мнению, машина должна входить в занос при малейшем повороте на самой маленькой скорости.

А вся жизнь вокруг – лишь редкие зрители, вяло помахивающие верхними конечностями. Как дань моде – не обошлось и без дрефта. Право, если эти увлечения не пройдут в ближайшее время, очень скоро мы увидим в этом режиме виртуальные гонки Formula 1. Разработчики способны удивить как заядлого, так и начинающего гонщика: по их мнению, машина входит в занос при самом малейшем повороте на самой маленькой скорости. Впрочем, смех здесь не очень уместен: при подслеповатых со-

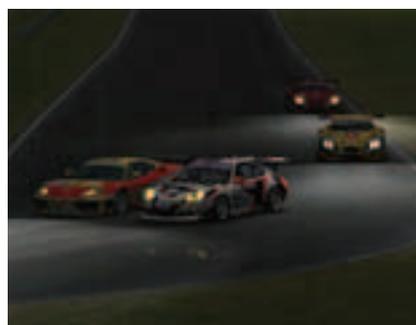
перниках, которые на трассе не способны заметить никого даже в метре от себя, дрефт здорово подпортит нервы – ведь при минимальном столкновении набранные очки сбрасываются. И тут можно отметить занятное обстоятельство: тянет почему-то только к этому режиму – он раздражает, порой выводит из себя, но пункт меню «Restart» все равно остается намного популярнее «Quit». Где drift – там и drag: не если местный drift еще способен доставить какое-то удовольствие, то drag совершенно не

удался – при отсутствии трафика состязания скоротечны и удручающе скучны. Если бы не два дополнительных режима, игра удостоилась бы самой низкой оценки: оба основаны на поездках из точки в точку, но один из них подразумевает наличие соперников и променады по пересеченной местности, а второй заезды на время в гордом одиночестве по городским улицам. Совершенно нелепо при этом выглядят картонные (в прямом смысле слова) манекены, пытающиеся попасть к вам

под колеса. Наезд отнимает драгоценное время. Кстати, наезд на любого живого человека в игре, равно как и попытки свернуть с проторенной разработчиками дорожки, карается мгновенно – машина просто выставляется обратно на трассу. Подытоживая все вышесказанное, хочется отметить: если вы не фанат Volkswagen и случайно купили GTI Racing (я, конечно, допускаю, что вы можете сделать это намеренно, но подобные случаи, на мой взгляд, станут правилом), не спешите забрасывать ее на полку после первой же трассы. Изъянов у игры навалом, но увлечь она все же способна. К тому же, есть возможность хоть как-то скоротать время до выхода Test Drive Unlimited и Need for Speed Carbon. **CT**

1 Симпатичные пейзажи – редкость для GTI Racing.

2 Самое главное в режиме drift – сразу вырваться вперед.



ИНФОРМАЦИЯ

- ▶ ПЛАТФОРМА:
PC
- ▶ ЖАНР:
racing, GT
- ▶ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:
10tacle
- ▶ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:
ND Games
- ▶ РАЗРАБОТЧИК:
SimBin
- ▶ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:
до 28
- ▶ ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:
PC
- ▶ ОНЛАЙН:
<http://www.gtr-game.10tacle.com>



- ▶ Автор:
Ашот Ахвердян
akhverdian@gmail.com



- 1 Иногда строгую сосредоточенность гонки рассеивают лучи солнца, появляющиеся лишь на одно мгновение.
- 2 Кузов машины теперь мнется от любого удара. На сей раз осталась британскому флагу.

ОТЛИЧНО

ВЕРДИКТ

8.5

ПЛЮСЫ +
Отличная физическая модель, реалистичная телеметрия, красивая графика.

МИНУСЫ -
У продолжения маловато шансов привлечь столько же внимания, сколько отхватила первая часть. Если игра провалится, жанр исчезнет.

РЕЗЮМЕ ✓
Отличная игра не для всех: все-таки симулятор кольцевых гонок предназначен для терпеливых геймеров.

GTR 2

ВОЗВРАЩЕНИЕ НЕОБЫЧНОГО АВТОСИМУЛЯТОРА, ПОЧТИ НЕ ИЗМЕНИВШЕГОСЯ ВНЕШНЕ И ВЕСЬМА ПРЕОБРАЗИВШЕГОСЯ ВНУТРЕННЕ.

Честно говоря, на первый взгляд GTR 2 не выглядит многообещающей. Несколько новых машин, немного трасс, а в целом все то же, что и в прошлый раз. Что такого нам может предложить сезон 2004-го, чего мы не видели в 2003-м? Но вопрос вовсе не в том, на ЧЕМ мы будем ездить или ГДЕ. А в том, КАК мы будем это делать. В прошлый раз главным козырем физической модели был расчет работы подвески. В этот раз внимание сосредоточилось на моделировании шин и сцеплении с трассой. Ощущения любопытнейшие: во-первых, ездить стало интереснее, а во-вторых... проще. Последнее наверняка многим не понравится, поскольку ре-

алистичность игры традиционно приравнивают к сложности (редкого игрока пускают поругать одним из тех Porsche, что резвятся в GT-гонках). В большинстве гоночных игр моделирование работы шин впадает в одну из крайностей: шины либо намертво держат трассу, либо полностью теряют сцепление с дорогой, отправляя авто в занос. А вот в чем преуспела физическая модель GTR 2 – в изображении пограничных состояний. Водитель всегда чувствует, насколько хорошо машина держит дорогу, можно ли атаковать сильнее, понимает, когда рискует «потерять» машину на крутом повороте, предвидит возможность заноса и других ошибок, которые почти всегда можно предотвратить, если не считать на трассе ворон.

Сказать, что это меняет игру, – значит не сказать ничего. Или вот такой штрих: в автосимуляторах влияние температуры шин на поведение машины просчитывается уже много лет. Но здесь, пожалуй, впервые явно ощущаешь, что на первых кругах резина в самом деле холодная. И специально пускаешь машину зигзагом, чтобы прогреть колеса. Разве не здорово? Однако такое скрупулезное моделирование привело к тому, что заносы стали редкостью. Долгими годами водителей виртуальных машин приучали к тому, что едва ли не любое касание педали тормоза приводит к мгновенной потере управления, и многие пилоты остались недовольны новой физической моделью. Что ж, дело вкуса.

За пределами трассы жизнь стала разнообразнее. Появилась школа вождения (нечто подобное уже встречалось в серии EA F1 от ISI), где учат вписываться в разные повороты, ведь в кольцевых гонках трассы надо выучить до последнего камушка. Среди новинок – Time Trial, а также множество второстепенных соревнований, многие из которых надо открывать, завоевывая призовые места и титулы. Пожалуй, не слишком уместно для симулятора. К счастью, основной сезон доступен сразу: больно уж большую волну неудовольствия вызвала необходимость открывать основной сезон в GT Legends, предыдущей игре SimBin. Теперь игра поставляется без утилиты, позволяющей работать с телеметрией, и нужную

GTR 2 – это много больше, нежели просто продолжение коммерчески успешного симулятора кольцевых гонок класса GT. GTR 2 – последний бастион хардкорных автосимуляторов. Та чума, что лет семь назад едва не выкосила хардкорные автосимуляторы, в последние годы прошла и по автомобильному стану. Итог печален: исчез из поля зрения Джефф Крэммонг, сгинула команда Rarugus, была выгнана из EA-дома на улицу ISI. Кажется, можно уже не жрать новых симуляторов «Формулы 1» или же заморских NASCAR. Последний рубеж обороны держит SimBin – настоящее народное ополчение, вчерашние энтузиасты, собравшиеся вместе ради создания бесплатного мода, посвященного GT-гонкам (GT2002 для F1 2002 от EA), и затем сделавшие головокружительную карьеру. Ныне выходит GTR 2, посвященная гонкам FIA GT, сезонам 2003 и 2004 года. Это лучшая, последняя и единственная надежда автосимуляторов.



Яркие скриншоты не говорят об игре ничего. GTR 2 – это игра про скорость, про гонщика, пытающегося проскочить горизонт, про скрежет зубов, когда машина слетает с идеальной траектории.

программу придется скачать из Всемирной Паутины самостоятельно. При этом подружить утилиту с игрой довольно непросто, и, скорее всего, без дополнительной помощи вам это не удастся, так что добро пожаловать на тематические форумы. Мало того, теперь с игрой даже не поставляются примерные настройки для каждой конкретной трассы, вместо этого святой Грааль нужно находить методом проб и ошибок, оттачиваясь от единого значения настроек по умолчанию.

Если вы когда-нибудь настраивали гоночную машину «с нуля», то понимаете, о чем речь, если же нет, то, право слово, лучше этого и не знать. Немного облегчить свою участь можно, позаимствовав настройки из прошлой игры, – их придется немного подправить, но это все равно куда лучше, чем начинать с чистого листа. Искусственный разум тоже дал маху. С одной стороны, ваши противники просто загляденье: ездят быстро и технично, иногда допускают помарки, но случа-

ется это редко, они не прощают ошибок, при случае атакуют, в мирное время довольно вежливы, но и дорогу уступать не спешат – словом, это почти образцовые соперники. При этом и у игрока есть возможность включить автопилот, который поведет машину за него. И стоит только пустить это существо за руль, как оно показывает себя форменным чудищем: таранит соперников, сталкивает их с трассы, и если не вытащить распоясавшегося хулигана из-за баранки, тот устраивает в среднем пару аварий за круг.

После такого невольно ждешь, что маршалы поднимут черные флаги и укажут вам на дверь. Совсем не упомянуть о графике было бы нечестно по отношению к игре, но в данном случае картинка значения не имеет. Все эти высоко детализированные автомобили, где старательно выписана каждая заклепка, все эти отражения машин и зданий в мокром асфальте, капли на ветровом стекле, свет фар, прорезающий ночную тьму, – чтобы заметить все это, у вас есть примерно полминуты перед стартом. Яркие скриншоты не говорят об игре ничего. GTR 2 – это игра про скорость, про гонщика, пытающегося проскочить горизонт, про скрежет зубов, когда машина слетает с идеальной траектории. Гонщик не видит, он чувствует. Ему хорошо. **GI**

1 Но как бы сильно горюх ни лил, он растекается по ветровому стеклу безобидными каплями, совершенно не мешая смотреть на дорогу.

2 Обратите внимание на детализацию дорожного полотна – разумеется, из машины его совершенно не видно.



ИНФОРМАЦИЯ

- ▶ ПЛАТФОРМА:
PlayStation 2
- ▶ ЖАНР:
action-adventure, horror/modern
- ▶ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:
SCEE
- ▶ РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:
«Сорт Клуб»
- ▶ РАЗРАБОТЧИК:
SCEI
- ▶ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:
1
- ▶ ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:
PlayStation 2
- ▶ ОНЛАЙН:
<http://www.scee.com>



▶ Автор:
Red Cat
chaosman@yandex.ru

1 Ямибито – противник грозный и упорный. Убегать от такого чучела в балахоне непросто.

2 Вид от первого лица на поверку оказывается довольно спорным новшеством. К тому же не лучшим образом реализованным.



ХОРОШО

ВЕРДИКТ

7.0

ПЛЮСЫ

Десяток персонажей с различными возможностями, интересный сюжет, занятные головоломки, сбалансированная сложность, непревзойденные противники.

МИНУСЫ

Миссии часто повторяются (с незначительными изменениями); управление неотзывчиво, камера неудобна, графика, и раньше неидеальная, успела окончательно устареть.

РЕЗЮМЕ

Со времен первой части игру заметно упростили и доработали. Что едва ли извобавило ее от ярлыка «Не для всех».

FORBIDDEN SIREN 2

НЕСКОЛЬКО ЧЕЛОВЕК ПОПАЛИ НА ЗАТЕРЯННЫЙ В ОКЕАНЕ ОСТРОВ ТЬМЫ. УДАСТСЯ ЛИ ИМ СОХРАНИТЬ РАЗУМ И ВЫБРАТЬСЯ ЖИВЫМИ?

Первая жертва

Не знаю, кой чёрт понес меня на то утлое судёнышко. С самого начала было понятно, что ничего хорошего из этой затеи с «экскурсией» не получится. По-моему, остальные думали точно так же, просто никто не говорил вслух того, что почувствовали все. Так или иначе, мы наказаны за собственную глупость. Застрали в сотнях километров от ближайшего населенного пункта, без связи, и не имеем ни малейшего понятия, когда нас отсюда вытащат. Плохо ещё и то, что из-за кораблекрушения мы потеряли друг друга из виду. Наверняка кто-нибудь ранен – у берега много скал, а волны были нешуточными. Пройдут часы, прежде чем мы разберемся что к чему. Пожалуй, нужно как следует осмотреться и идти искать товарищей по несчастью. Может, кто-то из них укрылся в тех развалинах на краю леса...

Отчет №1. Общие положения

Как и во время первого эксперимента в рамках проекта Forbidden Siren, мы посчитали необходимым разделить подопытных (назовем их «игроки») и исключили возможность прямого взаимодействия между ними. Некоторые послабления сделали для нескольких пар, где один из участников исполнял роль ведущего, а другой – ведомого. Тем не менее, решения, принятые в данный момент кем-либо из игроков, позднее могут оказать непосредственное влияние на действия остальных членов группы. Прежде всего, это касается подобранных и использованных предметов, оружия и амуниции, а также, отчасти, уничтоженных или оставленных в покое противников.

Вторая жертва

Поначалу я думал, что кроме нас здесь никого нет. Как же я ошибался! Остров кишит отвратительными созданиями, от вида которых меня бросает в дрожь. Один из тех, кто пропал раньше, называл исчадия Ада «сибито» и «ямибито». Несчастный что-то бубнил про одержимость демонами, про пришельцев с того света... Другие смеялись над ним, но не я... Мне хватило только разок посмотреть на этих кровопийц, чтобы поверить! Поверить и в демонов, и в потусторонние силы! Те, что зовутся сибито, издалека могут сойти за людей. Они и живы, и мертвы одновременно. Они полны ненависти и нападают при первой же возможности. Убить их нелегко – я лично всадил в такого упыря несколько пуль. Он повалился и как будто затих. Но когда, спустя час или два, мне пришлось вернуться к этому месту, тварь снова была жива! Ямибито еще хуже – их, похоже, вообще ничего не берет.



Призраки прошлого

Фирменная система Sight-Jack (смотрим на мир глазами другого существа – как правило, монстра) никуда не исчезла. Более того, для одного из персонажей, слепого юноши с собакой-поводырем, она становится жизненно необходимой. Наконец, во второй части Sight-Jack претерпела и некоторые коренные изменения. С ее помощью можно не только смотреть на самого себя со стороны, но и заглядывать в прошлое в поисках разгадок к головоломкам настоящего.

Секрет!

1. Пройдите все задания, включая Secondary Objectives на уровне сложности Hard, чтобы получить возможность играть за сибито.
2. Пройдите все задания, включая Secondary Objectives, чтобы получить доступ к секретному уровню Annihilation minigame.
3. Отыщите File #79, наградой станет Kunitoris game.

**Про легкую жизнь**

Оригинальная Forbidden Siren в свое время заслужила сомнительную честь считаться одной из самых сложных игр на PlayStation 2. Разработчики не дали игрокам ни одного мало-мальски значительного послабления, лишив их внятных ориентиров на местности, не дав даже четко сформулированных заданий. В результате те, кто все же рискнул пройти Forbidden Siren go конца, были вынуждены в буквальном смысле слова вслепую бродить по темным уровням, отчаянно надеясь избежать встречи с неужелюбными сибито. В Forbidden Siren 2 сагистский подход был изменен. Появился достаточно детальный и информативный режим обучения. К тому же теперь более-менее внятно объясняют, чего же, собственно, от нас хотят. Да и миссии стали гораздо реже концентрироваться на рутинном поиске предметов. Жаль, положительные изменения почти никак не коснулись управления и работы камеры. Персонажи по-прежнему реагируют на команды крайне неохотно, а камера постоянно «урожит», то и дело уплывая куда-то в сторону в самый неподходящий момент.



Мне хватило только разок посмотреть на этих кровопийц, чтобы поверить! Поверить и в демонов, и в потусторонние силы...



1 Маленький мальчик совершенно беззащитен и в случае малейшей ошибки станет легкой добычей «коренных» обитателей острова.

2 Прицеливаться, стоя на лестнице, страшно неудобно.

**Отчет №2. Правила**

Мы сознательно увеличили число разновидностей виртуальных противников, наделили некоторых из них новыми способностями и усовершенствовали искусственный интеллект. Мы также предложили подопытным дополнительные выходы из тех или иных положений. Напомним, во время первого эксперимента участники в большинстве случаев были вынуждены искать обходные маршруты и всеми силами беречься столкновений с недружественно настроенными существами. Теперь им даны средства для жесткого силового воздействия на противника, хотя «ненасильственный» вариант остается предпочтительным, особенно когда дело касается нового типа «монстров» – ямибито. Единственным средством борьбы с ними является свет (в частности, электрический), тогда как в сумерках ямибито практически неуязвимы. Свет или его отсутствие, наряду с индивидуальными способностями каждого подопытного, становится главным условием и в решении многих головоломок.

Третья жертва

Кажется, на острове никогда не светит солнце. И всюду туман, туман, туман... Да такой плотный, что почти ничего не разглядеть – грязно-серая пелена скрадывает любой объект, находящийся дальше, чем в десятке метров от меня. Оттого никогда не знаешь наперед, чем окажется очередной силуэт, промелькнувший в сизой дымке. Может быть, ещё одна кровожадная тварь затаилась в темноте, ждёт, когда я подойду поближе, чтобы наброситься. А может, мои страхи напрасны, и вместо прячущегося в засаде монстра я найду только причудливой формы куст, некстати вздумавший расти у обочины. Но хуже всего приходится во время встреч с другими несчастными, попавшими, как и я, в ловушку острова. Быть может, это опять туман, быть может, мое помутнённое сознание, но живые люди теперь напоминают мне странных неуклюжих кукол, с застывшими, как на фотографиях, лицами. Неважно, что они испытывают – ужас, радость, облегчение – это выражение никогда не меняется. Движения их напоминают движения роботов... Жутко. Хочется закрыть глаза и всё забыть.

Отчет №3. Заключение

Обобщая описанные выше наблюдения, предлагаем считать результаты второго эксперимента в целом удовлетворительными. Появление новых способностей у подопытных, несомненно, поспособствовало лучшей их адаптации в заданных условиях. А иллюзорная надежда на счастливый финал и менее жесткие ограничения на использование оружия побуждали действовать более активно. В то же время ряд ошибок первого эксперимента не был исправлен, виртуальная среда технически далека от идеала, схема взаимодействия с ней не проработана до конца. Настоятельно рекомендуем: собрать новую группу добровольцев и провести третью серию исследований, с учётом всех ранее предложенных поправок и новой технической базы.



ИНФОРМАЦИЯ

- ▶ ПЛАТФОРМА:
PC
- ▶ ЖАНР:
adventure
- ▶ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:
не объявлен
- ▶ РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:
«Акелла»
- ▶ РАЗРАБОТЧИК:
Trickster Games
- ▶ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:
1
- ▶ ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:
PC
- ▶ ОНЛАЙН:
<http://www.akella.com/ru/games/tanita>



▶ Автор:
V.P.
vp@gameland.ru



- 1 Познакомьтесь: главная героиня игры. Даже не подозревает, что ее ждет в будущем.
- 2 Думаете, это катер? Вам показалось – это ванная.



ТАНИТА: МОРСКОЕ ПРИКЛЮЧЕНИЕ

ХОРОШО

ВЕРДИКТ

7.5

ПЛЮСЫ +
Яркий, запоминающийся пластилиновый мир. Оригинальное звуковое оформление.

МИНУСЫ -
Неоправданная сложность. Временами полное отсутствие логики.

РЕЗЮМЕ ✓
Непродолжительное, но очень симпатичное развлечение для любителей приключений любого возраста.

ПОХОЖДЕНИЯ ПЛАСТИЛИНА

Прошло немало времени после выхода замечательной игры The Neverhood, а российские разработчики все еще не оставляют попыток покорить мир собственными поделками из пластилина. Навскидку можно припомнить «Пластилиновый сон», компьютерный вариант популярного на территории бывшего СССР мультфильма «Падал прошлогодний снег», «Пластилиновую Кама-Сутру» и «Операцию «Пластилин». Объединяет все эти игры не только мир, состоящий из однородной массы. Все попытки создать удачный проект, за исключением разве что «Операции «Пластилин», можно считать провальными. Западным разработчикам эта тема не так интересна – за последний десяток лет можно припомнить только

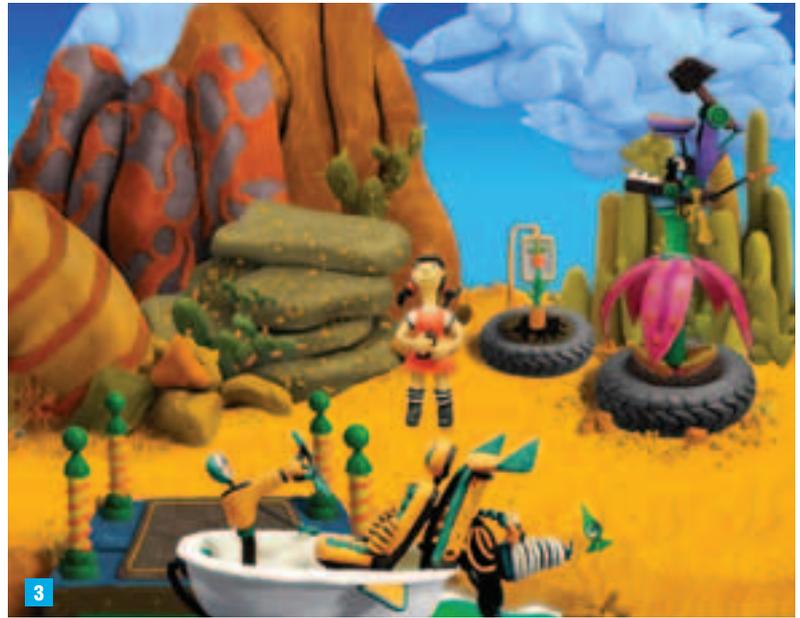
симпатичную аркаду Platypus. Чуть больше года прошло с тех пор, как «Акелла» и Trickster Games анонсировали игру о похождениях девочки, каким-то невероятным образом попавшей на загадочный остров. Результат работы предыдущих творцов утолил «пластилиновый» голод публики на долгие годы вперед, поэтому «Морское Приключение» ажиотажа не вызывало. Игра осталась практически незамеченной – редкий игрок отложит в сторонку Titan Quest или Darkstar One и посмотрит на непонятную игру со странным названием. К тому же, рассматривая коробку, он наткнется на предупреждение: «Для детей младшего и среднего школьного возраста», которое также способно отпугнуть некоторых потенциальных покупателей. Сотрудников Trickster Games

хочется поправить: «Возраст не имеет значения». «Морское приключение» станет хорошим отдыхом как для детей, так и для их родителей. Да и не только для них, а даже для тех, кто играет исключительно в F.E.A.R. или Prince of Persia, – отличная возможность отдохнуть от крови и насилия. Полигоны здесь не в ходу, а красота картинки зависит от искусства мастеров, лививших податливый материал, – что 10 лет назад, что 20 пластилин не меняет свои свойства. Но, несмотря на это, картинка играет не последнюю роль: то, как слеплены персонажи и окружающий мир, гораздо важнее сюжетной составляющей. И в графическом плане здесь все в порядке: Trickster Games (ее штат, между прочим, насчитывает немногим

более десяти человек) даже в чем-то превзошли специалистов Dreamworks Interactive – мир The Neverhood идеален, но отдает минимализмом, а «Танита» предлагает яркую, сочную картинку не просто с огромным количеством объектов на экране, а с огромным количеством анимированных объектов. И это две большие разницы: поверьте, никакие клубы красивого спрайтового дыма в Quake 4 (похоже, разработчики наконец-то научились его рисовать) или полигональные деревья Oblivion не сравнятся с милыми, дрожащими на ветру пластилиновыми кустиками. Достаточно подольше задержаться, чтобы осмотреться и понять, что весь мир живой: вот колыхнется трава, по небу бегут облака, а тут (смотрите, смотрите!) живут собственной



2



3



1

A Beautiful Day in the Neverhood

Нельзя умолчать и о первом игровом мире из пластилина – The Neverhood, который был создан Дугласом Тен Напелем (Douglas TenNapel – кстати, именно он нарисовал Earth Worm Jim) в виде 17 небольших пластилиновых сюжетов, в которых уже фигурировал главный герой – Клеймен (clayman – «пластилиновый человек», англ.). Эти маленькие произведения искусства 1988 года и были основой будущей игры The Neverhood (1996), к которой приложили руку специалисты Dreamworks Interactive и Microsoft. Клеймену пришлось решать уйму забавных головоломок, по мере прохождения раскрывая тайну создания самого мира The Neverhood. Как говорят участники разработки, было потрачено около 3,5 тонн пластилина. Стоит ли играть в пластилиновый квест десятилетней давности? Да! Радость поклонников была неописуемой, когда было объявлено о выходе второй части приключений пластилинового человечка. Но восторги фанатов немного поутихли, стоило им узнать, что игра выйдет только на PlayStation One, а затем и вовсе угасли: Skull Monkeys была всего-навсего 2D-аркагой с Клейменом в главной роли.



жизнью лягушки, рыбки, мошара. Все эти мелочи подчеркивают любовь разработчиков к собственному детищу, и, главное – способны пробудить в каждом игроке маленького ребенка. Причем внешне игра выглядит не так аляповато, словно перед нами переделка «Падал прошлогодний снег», но и не так тоскливо и грязно, как в «Операции «Пластилин». И ни у одной из этих игр не было возможности дать себя внимательно рассмотреть в разрешении 1280x1024, так что даже владельцы 19-дюймовых мониторов получат на своем экране приятную картинку. Сюжетом нас радуют нечасто; чувствуется, что его сюда пригласили, но он заскочил на минутку и почти сразу же испарился: даже то небольшое, что есть в

The Neverhood, – настоящий эпос по сравнению с «Морским приключением». Танита, читая на досуге журнал о дальних странах, погружается в объятия Морфея, благодаря которому и сама направляется на Юга. Но вот беда – по пути самолет врывается в облако, и девочка попадает на странный остров, где злобный узурпатор превратил все живое в какие-то одному ему понятные создания. Таким вот незамысловатым образом авторы дали волю фантазии и слепили все возможное, что только пришло на ум. По ходу пьесы игрок сталкивается с загадками, головоломками, мини-играми, но с сюжетом все это связано слабо. Другими словами – его могло бы и не быть, игра совершенно ничего не потеряла бы. Нет сюжета – нет и логичной

последовательности действий. Trickster Games не откажешь в изобретательности, но случается, что волосы встают дыбом даже у бывалых игроков. Кроме того, отдельные головоломки по сложности резко превосходят другие, и это больше всего напоминает Torin's Passage, когда игра также позиционировалась как сугубо детская, но над решением некоторых загадок ломать голову приходилось порой даже родителям. По всей видимости, и Sierra, и Trickster Games не пытались отыскать золотую середину, понимая: если игрой увлекутся взрослые игроки – пройдут все сами, если любители виртуальных развлечений поменьше – им помогут старшие. Что же – если так, в этом есть своя правда. The Neverhood была обласка-на критиками – чтобы найти

ругательную рецензию, надо было постараться: всюду и сплошь «Рекомендовано», «Наш Выбор» и прочие медали. «Морское приключение» не дотягивает до оценки, близкой к максимальной, но и назвать игру плохой язык не поворачивается – симпатичное, непродолжительное, напичканное отличным чувством юмора и с прекрасной звуковой дорожкой приключение. И, самое главное, давайте вспомним, что The Neverhood создавала команда профессиональных аниматоров (пусть и указывающих на то, что им не приходилось раньше заниматься подобными вещами), а на разработку «Таниты» отважилась маленькая и никому не известная начинающая компания. Именно по этой причине «Морское приключение» – действительно достойный ответ старушке The Neverhood. **С**

- 1 Будьте внимательны: некоторые местечки легко упустить из виду.
- 2 Капитан – один из немногочисленных персонажей, которые встретятся вам на пути.
- 3 Даже облака в игре слеплены не как попало: если присмотреться, можно отметить, что они похожи на жителей этого мира.



2

ИНФОРМАЦИЯ

▶ ПЛАТФОРМА:

PC

▶ ЖАНР:

adventure.third-person.modern

▶ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:

THQ

▶ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:

«Бука»

▶ РАЗРАБОТЧИК:

Revolution Software

▶ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:

1

▶ ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:

PC

▶ ОНЛАЙН:

<http://www.brokenswordtheangelofdeath.com>

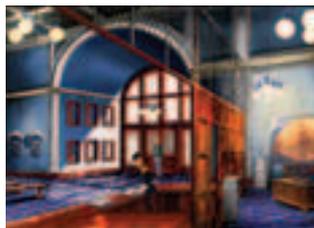
▶ Автор:

V.P.

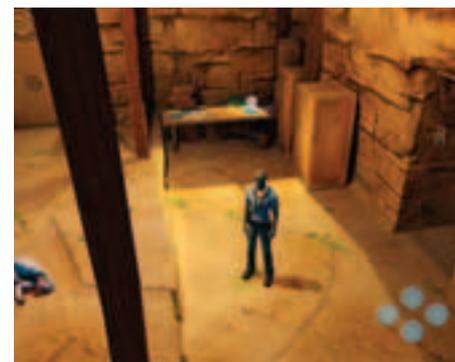
vp@gameland.ru

1 Джордж, пробирающийся по карнизу, – сцена, безусловно, знакомая фанатам Broken Sword.

2 «Разговорное» меню стало на порядок симпатичнее.



1



ОТЛИЧНО

BROKEN SWORD: THE ANGEL OF DEATH



▶

ВЕРДИКТ

8.0

ПЛЮСЫ

Увлекательность.
Отличный юмор.
Колоритные персонажи.

МИНУСЫ

Орехи в управлении.
Несколько обескураживающая развязка.

РЕЗЮМЕ

Достойное продолжение замечательной серии. Не без недостатков, но они не мешают получить удовольствие от игры.

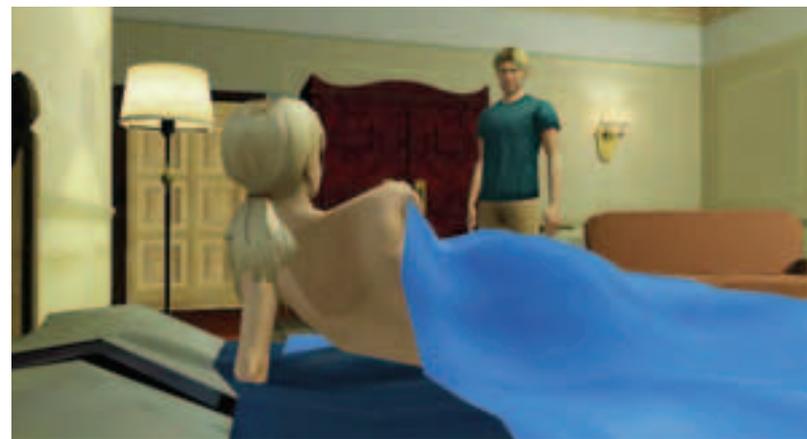
МИНУС ДЕСЯТЬ ЧАСОВ ЖИЗНИ

В течение полутора лет ответственные за раскрутку The Angel of Death показывали публике сомнительного содержания наброски и пару-тройку непонятных скриншотов. Главный интриган Чарльз Сесил долгое время отмалчивался, путался в показаниях, бегал от прессы как от огня, а затем вдруг за месяц-два до релиза начал раздавать интервью направо и налево и до сих пор не может остановиться. Но если попытаться собрать воедино все кусочки мозаики-интервью Сесила, картина получится неполной: кое-где видны явные бреши, местами неточности – все это породило уйму слухов и пересудов. Что же, продукт готов – и теперь у нас есть отличная возможность узнать, много ли правды в словах Чарльза.

Прежде всего, The Angel of Death не был бы Broken Sword'ом, если бы в нем отсутствовали яркие персонажи и юмор, присущий всей серии. Все остальное: интригующий сюжет, симпатичная графика, волнующая музыка – это ценные, но всего лишь приятные части одного целого. «Увольте» Джорджа и Николь – от игры отвернутся поклонники, и правильно сделают; без сомнений – останется небезынтересное, но на редкость пресное приключение. Сесил это тоже прекрасно понимает, поэтому все же согласился вернуть любопытную француженку, с которой собирался покончить в самом начале четвертой части. Правда, Николь дает о себе знать ближе к середине игры, а до этого времени нам придется делить компанию с загадоч-

ной Анной-Марией, которая появляется в жизни Джорджа столь же внезапно, сколь и неожиданно за ней зверского вида мафиози. Кем на самом деле является Анна-Мария и зачем бандитам понадобился таинственный свиток, который принесла с собой девушка, – игрок узнает нескоро. Сюжет развивается не столь стремительно, как в The Sleeping Dragon, а само продолжение отнимет примерно в два-три раза больше времени, нежели предыдущая игра серии. Иными словами – это 10-15 часов. 10 – у тех, кто знаком со специфическими загадками, которые постоянно подкидывают кудесники из Revolution Software, 15 – у тех, кто впервые открыл для себя мир Broken Sword.

По ходу пьесы встречаются лишь несколько сюжетных поворотов, которые можно назвать неожиданными (это еще мягко сказано!), – в остальных случаях так и хочется налепить ярлык «Банально!». Но, несмотря на все штампы и явные промахи, Сесилу надо отдать должное: его влияние чувствуется практически так же сильно, как в The Shadow of the Templars и в The Smoking Mirror. Работа мастера, прежде всего, отчетливо «слышится» в диалогах: опасайтесь пропустить, в первую очередь, не полезную информацию, а очередную отличную шутку Джорджа. Апогея сарказм Стоббарта достигает при встрече Коллар: оба персонажа стали настоящими мастерами по обмену колкостями при каждом удобном и неудобном случае.



Есть замена!

С момента анонса четвертой игры поклонникам ночами не давал спать немаловажный вопрос – будут ли присутствовать пресловутые головоломки с ящиками, которые доброй половине всех игравших в *The Sleeping Dragon* казались безумно утомительными? Смеем заверить, в *The Angel of Death* количество «кубических» головоломок почти сведено к нулю (то, что осталось, сложно назвать головоломками). Зато разработчики нашли другую отрагу – взлом серверов через PDA. Для взлома нет необходимости в навыках программирования, администрирования или чего бы то ни было – достаточно простейшего логического мышления. На практике взлом выглядит следующим образом: необходимо просто провести «луч» от нашего PDA к серверу через сторонние компьютеры, используя различного рода зеркала. Идея подобной забавы не нова (и с недавнего времени достаточно часто встречается в виде *shareware*), но гораздо более уместна, чем «услуги грузчика». В общей сложности, игроку предстоит взломать чуть менее десятка различных компьютеров.



Погибнет ли Николь (вопрос можно переинициализировать – останется ли в живых хоть кто-нибудь), кем на самом деле является Анна-Мария?..

После Николь второй в списке ожидаемых персонажей у поклонников значилась компьютерная мышка – ее вернули, здесь все честно. Однако вместо изначально обещанных трех видов управления оставили примерно полтора: к разряду полноценных (джойпады можно отложить в сторону) отныне относятся исключительно «кнопочный грызун» – одной клавиатурой не обойдешься, так как назначить можно только кнопки, ответственные за перемещение персонажа (в том числе и бег). Если есть желание – можно перенести бег персонажа на

колесико мыши (почему нельзя было сделать бег по двойному клику?), но удобным подобное решение сочтут немногие. Остальные, скорее всего, будут всю игру умело сочетать и мышью, и клавиатуру – благо, такой способ наиболее удобен. А вот что действительно позабыли (не успели?) сделать авторы – так это нарисовать хотя бы несколько второстепенных персонажей: нечто подобное было и в прошлой части, но ввиду небольших игровых зон не столь сильно бросалось в глаза. В *The Angel of Death* каждый персонаж, появившийся

на экране вашего монитора, так или иначе имеет отношение к сюжетной линии. Исключения составляют разве что монахи и офицеры полиции, от которых предстоит скрываться в *stealth*-сценах. Право, если задуматься, то в этом смысле игра становится больше похожей на театр, нежели на кино. Графически *The Angel of Death* выглядит не хуже третьей части, но вряд ли большинство воспримет подобные слова с восторгом. Действительно, никаких феерических спецэффектов игра не содержит, но, несмотря на это, в недостатках не сказано ни одного слова

о внешней оболочке. Картинка вполне приемлемая и, если кто-то забыл, напомним – перед нами не представитель жанра 3D-экшн, и количества полигонов, выделенного на персонажи и ландшафт, на сегодня вполне достаточно. Полагаю, вы все еще ждете ответа на бесчисленные вопросы, зародившиеся еще после первых интервью Сесила касательно *The Angel of Death*. Например: погибнет ли Николь (вопрос можно переинициализировать – останется ли в живых хоть кто-нибудь), кем на самом деле является внезапно появившаяся в жизни Стоббарта Анна-Мария, в конце концов – есть ли намеки на продолжение. Простите, но ответ на любой подобный вопрос – преступление перед обществом. Играйте – *The Angel of Death* того заслуживает – и вы все узнаете сами. **СИ**

1 Если на пути встретился сейф – его надо взломать. Почти закон жанра.

2 Ящики, ящики! Не спешите хвататься за валерьянку – это просто фон, не более.

Дайджест

ОБЗОР ЛОКАЛИЗАЦИЙ

EVERQUEST II

▶ ПЛАТФОРМА:

PC

▶ ЖАНР:

role-playing, MMO, fantasy

▶ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:

Sony Online Entertainment

▶ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:

«Акелла Online»

▶ РАЗРАБОТЧИК:

Sony Online Entertainment

▶ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:

тысячи

▶ КОМПЛЕКТАЦИЯ:

1 DVD

▶ ОНЛАЙН:

[http://www.gfi.su/index1.php?langid=1](http://www.gfi.su/index1.php?langid=1&id=127&categ_id=20&men_id=6)[8&id=127&categ_id=20&men_id=6](http://www.gfi.su/index1.php?langid=1&id=127&categ_id=20&men_id=6)

Надо отдать должное смелости компании «Акелла», которая, занявшись развитием онлайн-направления, не ограничилась простой дистрибуцией англоязычной продукции. Они замахнулись на большее, вознамерившись осуществить полную локализацию одной из самых значимых MMORPG современности – Everquest II. Ход во многом рискованный, затратный и непростой. Тем приятнее убедиться, что перевод проекта на русскоязычные рельсы удался. 26 мегабайт текста с сотнями тысяч строк диалогов и огромным количеством названий были переведены со всей тщательностью. Ошибок всего ничего, а общий уровень перевода достаточно высок, чтобы величать его добротным, а местами даже художественным. Радует и осторожное отношение к переводу английских терминов – почти все русскоязычные замены получились ёмкими, понятными и сохранили оригинальную стилистику. Отдельным пунктом идёт употребление числительных и склонение имени персонажа – всё в соответствии с правилами великого и могучего, что для наших локализаторов редкость. А вот диалоги озвучены не были – русская речь есть лишь в заставках. Но иначе и ждать бы пришлось еще с год.

РЕЗЮМЕ

Одна из самых крупных и удачных локализаций в истории российской игровой индустрии.



TITAN QUEST

▶ ПЛАТФОРМА:

PC

▶ ЖАНР:

role-playing, action-RPG

▶ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:

THQ

▶ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:

«Бука»

▶ РАЗРАБОТЧИК:

Iron Lore

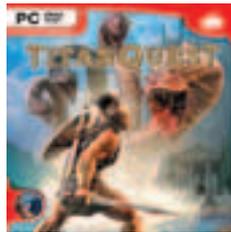
▶ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:

до 6

▶ КОМПЛЕКТАЦИЯ:

1 DVD и 4 CD

▶ ОНЛАЙН:

http://www.gfi.su/index1.php?langid=1&id=127&categ_id=20&men_id=6[php?langid=1&id=127&categ_id=20&men_id=6](http://www.gfi.su/index1.php?langid=1&id=127&categ_id=20&men_id=6)

Локализацию Titan Quest ждали долго – нечасто поклонников Diablo II радуют качественными подражаниями, и такой подарок. Многие игроки уже отчаялись, поддались соблазну и приобрели английскую версию, даже в легальном варианте которой, помимо кучи багов, наблюдались большие сложности с системой защиты. И вот наконец, после множества переносов даты выхода, русская версия появилась в магазинах. Трудностей с Secure Rom в ней, понятное дело, нет – весьма редкий случай, когда наличие Starforce в чём-то является достоинством. Ну и, естественно, значительная часть ошибок также исчезла, поскольку игра вышла сразу в версии 1.12. Сама локализация оставляет приятные впечатления: вполне приемлемый перевод (хотя кое-где англоязычные названия переведены не лучшим образом) и качественная, хотя не выдающаяся озвучка. Впрочем, для action/RPG этого более чем достаточно. На нашем диске вы можете прослушать образцы озвучки.

РЕЗЮМЕ

Долгожданная и очень удачная русскоязычная версия одного из главных проектов этого лета.



HALF-LIFE 2: EPISODE ONE

▶ ПЛАТФОРМА:

PC

▶ ЖАНР:

shooter, first-person, sci-fi

▶ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:

Valve Software

▶ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:

«Бука»

▶ РАЗРАБОТЧИК:

Valve Software

▶ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:

до 32

▶ КОМПЛЕКТАЦИЯ:

1 DVD и 4 CD

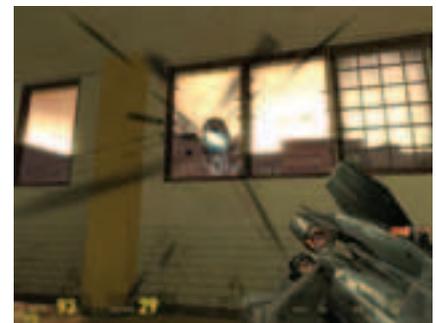
▶ ОНЛАЙН:

<http://www.buka.ru/cgi-bin/show.pl?id=231>[bin/show.pl?id=231](http://www.buka.ru/cgi-bin/show.pl?id=231)

Valve – поистине уникальная контора. Пожалуй, больше никто в игровой индустрии, за исключением Blizzard, не может позволить себе корпеть над небольшим по объёму, всего лишь четырёхчасовым, дополнением без малого полтора года. Гейбу Ньюэллу со товарищи вообще, похоже, глубоко наплевать на все происходящее вокруг – они заняты лишь своим детищем. Не смотрите на небольшую продолжительность игры – это по-настоящему увлекательное действо и отличное развитие идей второй части. К тому же «Бука» постаралась и выпустила локализацию всего лишь через неделю после мирового релиза и снабдила её отменной озвучкой. А разговор здесь, как ни странно, хватает: неутомимая Аликс не умолкает ни на секунду. Отличная актёрская игра вкупе с лицевой мимикой создаёт почти живого персонажа, которому позавидовала бы любая RPG. Пожалуй, единственный изъян – обязательное наличие доступа в Интернет, что, сами понимаете, в нашей стране станет препятствием для многих геймеров.

РЕЗЮМЕ

Отличное, хоть и скоротечное дополнение к Half-Life 2 в оболочке замечательной локализации.



GTR 2: АВТОГОНКИ FIA GT

▶ ПЛАТФОРМА:

PC

▶ ЖАНР:
racing.GT

▶ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:

10tacle Studios

▶ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:

ND Games

▶ РАЗРАБОТЧИК:

SimBin Development Team

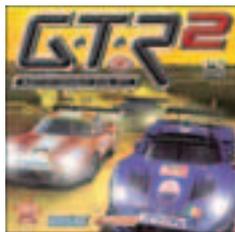
▶ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:

1-32

▶ КОМПЛЕКТАЦИЯ:

1 DVD и 3 CD

▶ ОНЛАЙН:

<http://www.ndgames.ru/gtr2>

TH3 PLAN: ИДЕАЛЬНОЕ ОГРАБЛЕНИЕ

▶ ПЛАТФОРМА:

PC

▶ ЖАНР:

action

▶ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:

Monte Cristo

▶ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:

«Акелла»

▶ РАЗРАБОТЧИК:

Eko Software

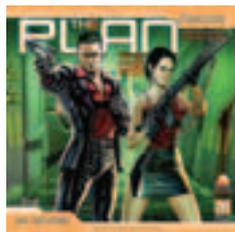
▶ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:

1-3

▶ КОМПЛЕКТАЦИЯ:

1 DVD и 2 CD

▶ ОНЛАЙН:

<http://www.akella.com/ru/games/plan>

SHATTERED UNION. ЗАХВАТ США

▶ ПЛАТФОРМА:

PC

▶ ЖАНР:

strategy.wargame.turn-based

▶ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:

2K Games

▶ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:

«Новый диск»

▶ РАЗРАБОТЧИК:

PopTop Software

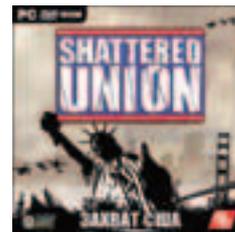
▶ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:

1-2

▶ КОМПЛЕКТАЦИЯ:

1 DVD и 2 CD

▶ ОНЛАЙН:

http://www.nd.ru/prod.asp?razd=anons_desc&prod

Что такое чемпионат FIA GT? Об этом, самом престижном кузовном соревновании у нас известно немного. Трансляций нет, в прессе почти ни слова — откуда же взять информацию? К счастью, участие в этих гонках российских пилотов Алексея Васильева и Николая Фоменко (да, тот самый бывший музыкант и известный шоумен) всё же привлекло толику внимания к серии GT. Между тем в Европе этот чемпионат пользуется изрядной популярностью, и неудивительно: ведь в качестве гоночных болидов используются специальные версии самых мощных «серийных» автомобилей. Благодатная почва для автосимулятора, не находите? Так же подумали господа из студии SimBin и выдали на-гора отличную гонку GTR. Игра имела успех, и было решено делать продолжение, которое получилось ещё лучше. Огромное количество лицензированных машин, трасс, пилотов, различных соревнований дисциплины GT, приличная физическая модель и три уровня сложности — для начинающих и бывалых виртуальных гонщиков. Локализаторам требовалось лишь аккуратно перевести присутствующий в игре текст, с чем они достойно и справились.

РЕЗЮМЕ

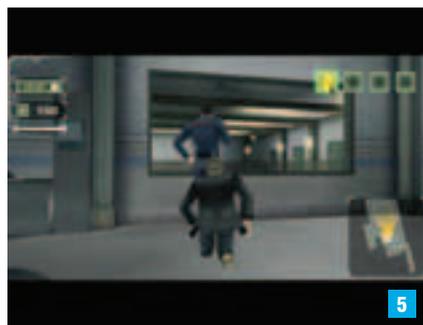
Блестящая жемчужина в коллекции ND Games и один из лучших гоночных симуляторов этого года.



Локализация Th3 Plan — прекрасный пример соответствия уровня русской версии уровню самой игры. Попытка Eko Software сделать stealth-action с интересным сюжетом и притягательным геймплеем с треском провалилась. Ничего нового не придумали, увлекательный поначалу сюжет оборачивается скучной историей с «пустыми» персонажами, а геймплей... есть, конечно, забавная идея с разделением экрана на три части и одновременным управлением тремя персонажами, но сделано это из рук вон плохо, а всё остальное не цепляет. И всё бы ничего, если бы дело с локализацией обстояло лучше. Но, увы, полное соответствие уровню игры. Перевод, впрочем, ругать не хочется — судя по всему, качество оригинальных текстов ничуть не лучше. А про озвучку и хотелось бы сказать, да нет её. И в диалогах, и в сюжетных сценках персонажи лишь открывают рты, не издавая ни звука. Видимо, целиком полагаются на субтитры. Смело ставим «неуд».

РЕЗЮМЕ

Слабенький проект, локализация без озвучки. Перег покупкой задумайтесь — а оно вам надо?



Shattered Union — настоящая мечта некоторых высших военных чинов российских Вооружённых Сил и сотрудников администрации Президента, а также доброй четверти населения земного шара. Игра повествует о развале Соединённых Штатов Америки и гражданской, если не сказать междоусобной, войне на лоскутных просторах некогда самой мощной державы планеты. За такой весьма интересной завязкой скрывается во многом ортодоксальный, но весьма любопытный варгейм. Так сказать, в лучших традициях жанра. Крепкому проекту досталась примерно такая же локализация. Перевод выполнен на хорошем уровне, с сохранением специфики варгеймов — все термины и понятия нашли подходящую замену на русском языке. С озвучением дело обстоит хуже — женский голос в заставках абсолютно бесцветен. Жаль, конечно. Но на этот минус есть свой плюс — лицензионная копия игры позволит вам принять участие в интернет-схватках с живыми противниками. И это гораздо важнее.

РЕЗЮМЕ

Редкая птица в наших краях — варгейм про новую гражданскую войну в США. Поклонникам жанра посвящается.



Конкурс!

ПОЛУЧИ ИГРУ В ПОДАРОК

ВОПРОСЫ

1. Назовите последний по времени вхождения в состав США штат:

1. Гавайи
2. Аляска
3. Пуэрто-Рико

2. Назовите самого безобразного и хромого бога Олимпа:

1. Гефест
2. Зевс
3. Дионис

КУДА СЛАТЬ?

Ответы присылайте по электронной почте contest@gameland.ru или на почтовый адрес 101000, Москва, Главпочтамт, а/я 652, «Страна Игр» до 1 ноября. Не забудьте сделать на конверте и в электронном письме пометку «Дайджест, 20/2006» и указать имя, фамилию, свой адрес с почтовым индексом.

ПОБЕДИТЕЛЬ

Победитель конкурса в номере 17 (218)

Стрелков Юрий (Ижевск).

Правильные ответы

- Акапулько (В)
- Хеопса (Б).

1 Броня начищена до блеска, хлеб и выпивку взял. Готов и путешествовать!

2 Выбираем стезю по пуше. Потом можно будет на еще одной остановиться.

3 «Псу» наверняка уделят больше внимания во втором пополнении.

4 Вот, новый поворот, что он нам несет...

5 Еще одна антисоциальная игра, в которой можно и, заметьте, нужно ушуть, бить и даже убивать стражей правопорядка. Откуда ж тут взяться уважению к органам?

6 Доблестные российские войска пришли на американские земли с миром, а их вот как привлекают. Неблагогарные!

ПЕТЬКА 007: ЗОЛОТО ПАРТИИ

МОРХУХН ДЖОНС И ЗАБЫТЫЙ АМУЛЕТ

СОКРОВИЩА МАГОВ

ПЛАТФОРМА:

PC

ЖАНР:

adventure,third-person

ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:

не объявлен

РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:

«Букма»

РАЗРАБОТЧИК:

«Сатурн-плюс»

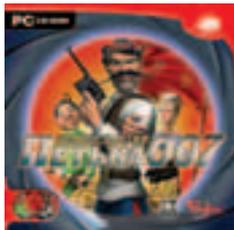
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:

1

КОМПЛЕКТАЦИЯ:

2 CD

ОНЛАЙН:

<http://www.buka.ru/cgi-bin/show.pl?id=249>


Что ни говорите, но умение вовремя остановиться – искусство, доступное лишь немногим. Товарищи из «Сатурн-плюс» о таком, по всей вероятности, даже и не слышали. Вспомните, как всё здорово начиналось и с какой надеждой мы смотрели на пятую часть с подзаголовком «Конец игры». Однако конца не видно до сих пор. Разработчики продолжают штамповать по «Петьке» каждый год. С таким подходом любая идея исчерпает себя достаточно быстро, особенно если вспомнить, что нас пичкают одним и тем же восьмью лет подряд. Да, конечно, в последних частях была произведена замена движка, немного подрихтованы остальные игровые элементы, но вместе с тем никаких усилий уже не хватает, чтобы оживить заезженную тематику. Впрочем, самое страшное – это совершенно не смешные диалоги и игровые ситуации. Некогда основной козырь серии оказался погребён под самоповторами и исчерпавшейся фантазией сценаристов. А жаль – попробуй разработчики создать что-то новенькое, глядишь – и вышел бы неплохой квест.

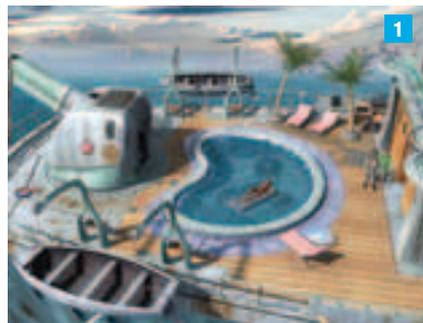
РЕЗЮМЕ

Типичный «Петька» в трехмерном антураже. Еще один. Может быть, на сей раз последний?

1 Бронепалубный крейсер «Очаков» явно оборудован по последнему слову техники.

2 Морхун Джонс готов ко всяческому неожиданностям. Местные обезьяны и крокодилы уже успели об этом узнать.

3 Первая волшебная карточка, которую мы заслужили. Впереди еще множество других.



ПЛАТФОРМА:

PC

ЖАНР:

action,platform

ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:

Phenomenia Publishing

РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:

GFI / «Руссобит-М»

РАЗРАБОТЧИК:

Phenomenia Publishing

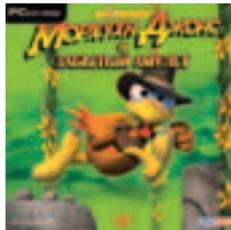
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:

1

КОМПЛЕКТАЦИЯ:

1 CD

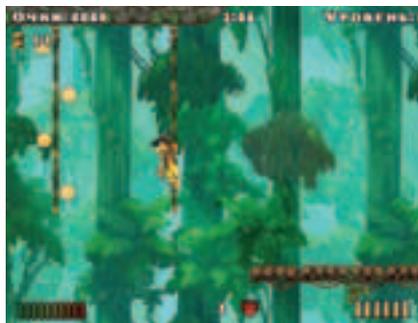
ОНЛАЙН:

<http://new.russobit-m.ru/?page=tovar&itemID=447>


Железный закон человеческой сущности: раз обнаружив золотую жилу, люди стремятся выработать её до последней крупинки драгоценного металла. Это непреложное правило работает и в отношении игровой индустрии. Только что мы говорили о похожем случае – серии «Петька», которая без должной подпитки совсем исчерпала себя. В отличие от наших разработчиков, хитрые немцы из Phenomenia стараются минимизировать риски и разнообразить игровую линейку своей знаменитой серии Mooghuhn. По-русски, Морхун. Зачем ограничивать себя рамками первоначального жанра? Можно использовать брэнд, главного героя и, недолго думая, сделать гонку (Морхун: Легенды картинга – Новый сезон), скролл-шутер (Морхун: Штурмовик) или, как в нашем сегодняшнем случае, платформер. Причём на удивление увлекательный, интересный и яркий. Отличный способ снять напряжение после рабочего или учебного дня. И не говорите, что в платформеры играют только дети.

РЕЗЮМЕ

Достойный преемватель расплывшегося в последнее время «Морхун-семейства».



ПЛАТФОРМА:

PC

ЖАНР:

strategy,real-time,fantasy/special.logic

ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:

не объявлен

РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:

«Акелла»

РАЗРАБОТЧИК:

Meridian'93

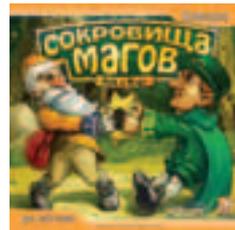
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:

1

КОМПЛЕКТАЦИЯ:

1 CD

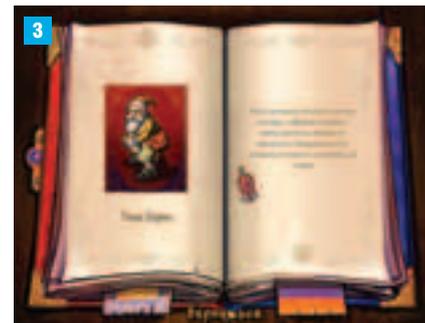
ОНЛАЙН:

<http://www.akella.com/ru/games/goldofmage>


Честно говоря, от «Сокровища магов» многого ждать не приходилось и тем приятнее признать, что игра оказалась настоящим сюрпризом. Разработчики из Луганской студии Meridian'93 неплохо показали себя в работе над компьютерной версией знаменитой настольной игры Carcassonne и ещё парочкой проектов. Прежде всего, стоит отметить по-настоящему сказочный дух игры, завораживающей неплохой музыкой, яркой цветовой гаммой, отличным артом и симпатичной графикой. Суть простая – на каждой карте необходимо собрать зное количество денег, выбивая их из местных жителей и отражая атаки призраков злобного мага Мориона. Мы можем покупать разного рода слуг, которые и будут выполнять за нас работу по сбору «налогов». Причём напрямую управлять не получится – только контролировать общее течение дел и подкидывать бутылочки. Действо разнообразится различными волшебными картами. Отличное развлечение для маленьких геймеров и их родителей. Да и простого игрока проект вполне может зацепить.

РЕЗЮМЕ

Простая, но чрезвычайно обаятельная игрушка. Помимо антуража, может похвастаться и занимательным игровым процессом.



НЕ ХВАТАЕТ ЧЕГО-ТО ОСОБЕННОГО?

Играй
просто!
GamePost



Command &
Conquer: the First
Decade (US)

1 960 р.



Call of Duty 2
Collector's Edition

2240 р.



Devil May Cry 3:
Special Edition

1 400 р.



Alien vs.
Predator:
Grid Alien



1120 р.

У НАС ПОЛНО
ЭКСКЛЮЗИВА

* Эксклюзивные
игры

* Коллекции
фигурок
из игр

* Коллекционные
наборы



Тел.: (495) 780-8825
Факс.: (495) 780-8824

www.gamepost.ru



Все цены действительны на момент публикации рекламы

СЕРИАЛ BROKEN SWORD:

ТАМПЛИЕРЫ,
АЦТЕКИ И
ДРАКОНЫ





Спросите первого попавшегося любителя квестов, какая игра больше всего запомнилась ему или ей в середине 90-х. Одни без тени сомнений скажут – Phantasmagoria, другие отметят Blade Runner, третьи припомнят 7th Guest, а четвертые удивят вас воспоминаниями о Titanic: Adventure out of Time. Но, как бы то ни было, большинство отдадут свои голоса за Broken Sword. И сейчас многие находятся

в поисках и вопрошают на форумах: «Не появлялось ли что-нибудь сродни Broken Sword?», а словесные перепалки между фанатами до сих пор едва не перерастают в драку при попытках выяснить, какая же часть лучше – первая или вторая. Чем же так заинтересовали любителей пораскинуть мозгами именно Broken Sword 1 и Broken Sword 2? Если вы не знаете или не уверены – самое время, как раз к выходу

четвертой части, узнать или освежить в памяти события десятилетней давности. Итак, познакомьтесь: Джордж и Николь – главные герои Broken Sword. Именно эти двое ярких людей даже спустя десятилетие ведут за собой армию поклонников серии. Между ними то и дело пробегает черная кошка (большей частью, в отпуске между частями), но это не мешает им в каждое приключение пускаться вместе.

BROKEN SWORD: THE SHADOW OF THE TEMPLARS

Год выпуска: 1996
Платформы: PC, Macintosh, PS One, GBA, Windows Mobile
Разработчик: Revolution Software
Издатель: Virgin Interactive Entertainment
Издатель в России: Медиа-Хауз

«Осенний Париж. Последние месяцы года и конец тысячелетия. Этот город неизменно навеивает воспоминания о кафе, о музыке, о любви и о смерти» — с этих слов начинается первая часть игры и 90% рецензий по ней. От этого никуда не деться: два, казалось бы, скучных и незамысловатых предложения надолго оседают в памяти каждого, кто прочувствовал на себе всю историю первого Broken Sword. В этих строчках кроется нечто большее, чем просто слова, — они звучат для любого любителя серии как лучшие выдержки из «Старика и моря» для поклонников Хеммингуэя. Мир и спокойствие в первой части длились относительно недолго: Джордж, проводивший свой законный отпуск в Париже, внезапно стал свидетелем преступления, в котором едва не погиб сам: появившийся из ниоткуда глупый клоун подбрасывает бомбу в кафе и удирает в неизвестном направлении. Однако это не просто бездумное разрушение частной собственности, а целенаправленное убийство конкретного человека — вопрос только, какого и зачем. Придя в себя, Джордж пробует разобраться в происходящем: любопытство подогревается и бесилием полиции, которая пытается уговорить Стоббарта не лезть не в свое дело и спокойно продолжить отпуск. Но какое тут спокойствие, когда цепочка захватывающих событий и череда загадок прячат что-то, о чем никто не хочет говорить? К тому же, симпатичная журналистка не скрывает интереса к этому делу в целом, и к

Джорджу в частности, присоединяясь в поисках и выручая при случае ценными советами и моральной поддержкой. По сюжету, Джордж и Николь сталкиваются с Новыми Тамплиерами, пытающимися заполнить таинственный Сломанный Меч Бафомета, который, по их версии, открывает доступ к неизвестной, но могущественной энергии. Культ уже близок к покорению мира, и остановить его способны только наши герои. Но все подробности им лишь предстоит узнать, а до этого будет множество путешествий и тайн, которые откроют для игрока такие страны, как Франция, Шотландия, Испания и Сирия. Путешествуя через весь земной шар, придется пообщаться не с одним десятком колоритных случайных и неслучайных прохожих. Неважно, сколько вы потратите времени на каждого, и неважно, кем именно является визави — дорожным рабочим, начальником полиции или владельцем забегаловки, но любой из них не просто проработан, а создан с душой. Внешний вид, взгляд, голос и даже акцент — славная традиция кропотливо прорисовывать каждую черточку даже второстепенных персонажей продолжается и по сей день. Немало внимания разработчики уделили и управлению, постаравшись сделать его предельно удобным. В нижней части экрана располагался инвентарь, а взаимодействие игрока с внешним миром происходило всего лишь благодаря двум кнопкам мыши. А ведь многие игроки все еще не отвы-

кли от безумных «Open up», «Talk with» и прочих кнопок, расположенных в схожих играх на панели управления, — Broken Sword в плане интерфейса была неимоверно дружелюбна. Музыкальная составляющая проявлялась только в заданные по сюжету отрезки — например, когда игрок делал какое-то важное действие. Эта, казалось бы, мелочь позволяла очистить и без того перегруженную голову от ненужных мелодий и в тихой спокойной обстановке сосредоточиться и понять, чего же именно хотят авторы. Внешне The Shadow of the Templars выглядела просто восхитительно: полноэкранное видео, отлично прорисованные фоны и персонажи. Что интересно: до середины 90-х игроки почти не встречали игр с мультипликационной графикой и закрученным сюжетом, рассчитанным на взрослых. Несмотря на мультяшную картинку, в Broken Sword нет телячих нежностей: будьте готовы к убийствам, предательствам, любви и неожиданным поворотам сюжета. The Shadow of the Templars тепло приняли игроки и критики — редко кто ставил игре низкие оценки. В отличие от большинства квестов того времени, Broken Sword не была сборником разнообразных головоломок в духе 7th Guest или 11th Hour (никто не умаляет достоинств этих игр, но в середине 90-х с подобными развлечениями был явный перебор), а скорее приключение в духе Gabriel Knight, только более забавное и симпатичное.

Досье



Джордж Стобарт (George Stobart). Американец, живет в Калифорнии, обладает отличным чувством юмора, иногда даже хватается через край, но только по отношению к небогрозелателям. Можно сказать, что где-то в глубине души он еще ребенок. Стобарт всегда выходит сухим из воды, порой самым нелепым способом — не без вашей помощи, разумеется.



Николь Коллар (Nicole Collard). Француженка, живет в Париже на улице Рю Жюри 361, работает журналистом в местной газете «La Liberty». Коллар едва ли счастлива: у нее ничего не ладится как на работе, так и в личных отношениях. Порой делает вид, что Джордж ее раздражает, но мы-то точно знаем, что это не так — она и сама иногда говорит об этом.



Андре Лобино (Andre Loubineau). Этот крайне самоуверенный персонаж никогда не ходил в главных героях, его лицо встречается достаточно редко как в игре, так и в рекламных роликах, но не отметить его попросту нельзя. У него колоссальные познания в истории, почти всегда готов прийти на помощь, но с огну оговоркой — только для Николь. Именно Андре все время вставляет палки в колесо отношений между Николь и Джорджем, которые и без него большие любители затеять ссору.

Орген Тамплиеров (Орген Соломонова храма)



Основан в 1118 году после Первого Крестового похода небольшой группой рыцарей. Изначальная цель — поддержание охраны и порядка в Иерусалимском королевстве. Спустя всего лишь 10 лет Орген получил благословение Папы Римского. Первые тамплиеры исповеговали бедность, целомудрие и послушание. В еге были неприязнательны и придерживались монашеской «кухни», которая включала самую незамысловатую пищу. Отличительные особенности — борода, которую тамплиеры никогда не брили полностью, а также простая накидка белого цвета. Во времена наибольшего могущества (XIII век) в Орге насчитывалось около 20 000 рыцарей, он исправно получал земельные и генезные пожертвования, благодаря чему вскоре разбогател, а из-за участия в крестовых походах — прославился. Несметные богатства тамплиеров вызвали зависть у многих, в том числе у французского короля Филиппа IV, который не только испытывал финансовые затруднения, но и опасался усиления рыцарей как политической силы. Он воплотил в жизнь план по уничтожению Оргена, и тысячи его представителей казнили по ложным обвинениям в ереси. К стати, произошло это 13 октября 1307 года в пятницу — именно отсюда берет начало это «несчастливое» сочетание.



«Трудности» перевода

Только в 2003 году первые части игры были локализованы. За перевод ответственна компания «Медиа-Хауз», и вы можете попробовать найти именно эти издания через Интернет, или же поискать в каталогах у торговцев играми. А если повезет, отыщете погарочное издание, которое включает и первый, и второй Broken Sword. Небольшая, но немаловажная подробность: перевод хотя и приятный, но исключительно текстовый — в обеих частях голоса персонажей никто не трогал. За Broken Sword 3 взялась фирма «1С», и на этот раз игра была локализована основательно: переведены как титры, так и голоса всех персонажей. Голоса подобраны хорошо, но в «1С» поспешили: порой некоторые персонажи говорят на английском или же не своими голосами. Но это всего лишь маленькая ложка дегтя, которая едет о себе знать не так уж и часто, а в целом локализованной версии можно поставить твердую четверку.



Первая в России полномасштабная выставка
электронных развлечений

Шоколадный батончик ШОК^{XXL} представляет



ИгроМир

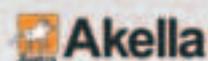
4-5 НОЯБРЯ 2006, Москва, ВВЦ, павильон 57

ПРИХОДИТЕ НА СТЕНД
(game)land



ЛУЧШИЕ ИГРЫ. ВСЕ ПЛАТФОРМЫ. ЯРКОЕ ШОУ

www.igromir-expo.ru



BROKEN SWORD 2: THE SMOKING MIRROR

Год выпуска: 1997
Платформы: PC, PS One
Разработчик: Revolution Software
Издатель: Virgin Interactive Entertainment
Издатель в России: «Мегиа-Хауз»

Удивительно, но вторая часть одной из лучших приключенческих игр 1996-го появилась не в прилавках буквально через год. И особенно приятно, что она стала не просто попыткой нагреть руки на собственном достижении — The Smoking Mirror была полноценной игрой, не менее продолжительной и интересной, чем The Shadow of the Templars.

Отношения Джордж и Николь, вопреки ожиданиям, не только не продолжились после окончания The Shadow of the Templars, но и сошли на нет — парочка едва ли не первый раз за полгода встречается в самом начале Broken Sword 2. Встреча крайне непродолжительна: Николь похищают странного вида индейцы (хотя само присутствие в Париже индейцев — уже странно) почти сразу же после приезда Джорджа, а сам американский любитель приключений обнаруживает себя крепко привязанным к стулу в двух метрах от огромного паука и в четырех — от разгорающегося пламени. Вот такое обнадеживающее начало: как и в первой части, разработчики неоднократно подвергают риску главных героев. Авторы полностью отошли от сюжетной канвы о Тамплиерах (хотя и вернутся к ним позже). Место Ордена Тамплиеров заняли поклонники культа Тецкатлипоки, готовые на все, дабы воскресить мифического бога, — в том числе

и на убийства. Да, вторая часть не менее жестокая, чем первая (главных героев также никто не жалеет — возможностей погибнуть здесь предостаточно), но и не менее веселая: чего стоит один только диктатор, который прячется в угол, заведя собственную маму.

Географических точек не стало меньше — появилась возможность посетить Карибы, Латинскую Америку, Лондон: в отличие от первой части, где действие происходило в основном в городах или, в лучшем случае, в сельской местности, вторая позволила игроку прогуляться на природе, очутиться в мрачных джунглях и посетить древние пирамиды. Но было здесь и более существенное отличие: нам не давали выбора, куда направить стопы для решения головоломок. Игроки со стажем посчитали это существенным недостатком — их в буквальном смысле тащили на веревке по сюжету, из-за чего резко снизилась сложность: нас часто запирали где-нибудь на небольшом участке с мизерным количеством предметов — найти выход из затруднительного положения можно было простейшим перебором. Если раньше в главных героях ходил исключительно Джордж, а Николь лишь поджидала удобного случая, чтобы вставить свое веское слово, то теперь и ей пришлось основательно побегать. Подход Николь к решению головоломок

истинно женский: вместо того чтобы ломать все попавшееся под руку или совать первую попавшуюся вещь в первое попавшееся отверстие, девушка делает вид, что это не ее метод, и заставит подумать над другим вариантом. И если раньше Джордж спасал Николь, то в The Smoking Mirror юной журналистке представился шанс сполна вернуть долги. В 2006 году, может быть, непросто заметить графические отличия The Shadow of the Templars от The Smoking Mirror, но тогда они были налицо: сами персонажи во второй части прорисованы намного лучше, а их движения стали на порядок плавнее (то же касается и задников). Это отмечали, в первую очередь, и критики, хотя их оценки были не очень высокими. Их доводы были незамысловаты: вторая часть — всего лишь тень первой, более привлекательная внешне, но с непродуманными загадками, упрощенным игровым процессом и странными поворотами. На наш взгляд, обе игры отлично дополняли друг друга: вторая часть действительно была не лучше, но и не хуже предыдущей — просто прыгнуть выше головы Revolution Software не удалось, к тому же за столь короткие сроки сложно было бы разработать что-то иное. Так или иначе, третья игра серии попадет на прилавки только через шесть лет.

Тецкатлипока (Дымящееся Зеркало)

Главное божество в мифологии ацтеков и майя, повелевающее четырьмя сторонами света. В ацтекских мифах Тецкатлипока (иначе — Тескатлипока) часто выступает как противник Кетцалькоатля и как двойник и товарищ Уицилопочтли. Тецкатлипока изображали с черным лицом, покрытым желтыми полосами, или в виде ягуара. Его символы: зеркало с отходящим от него завитком дыма, укрепленное на виске или на обрубке ноги, — в нем он мог видеть все происходящее на свете (не зря Тецкатлипока переводится именно как «дымящееся зеркало»). Для этого же служит и волшебный жезл с круглым отверстием в одном конце, который бог держит в руках — через него он видит все сокрытое и тайное. На его груди на желтой ленте висит кожаное кольцо — символ вечности. Тецкатлипока считался как благожелательным, так и губительным божеством: он творил и разрушал мир, был глазом, видящим все в ночи, судьей и мстителем за совершение зла. Он даровал счастливую жизнь и благополучие, но часто становился и убийцей. Чтобы испытать мужество молодых воинов, Тецкатлипока вызывал их на бой. Победивший воин получал в награду несколько шипов агавы, превращавших количество пленников, которых он захватит в ближайшей битве. Культ сопровождался человеческими жертвоприношениями. Причем приносили в жертву не кого-нибудь, а красивого и сильного юношу, который, по мнению ацтеков, мог стать воплощением Тецкатлипоки.



Broken Sword 2.5: The Return of the Templars

Пока некоторые фанаты сияют сложа руки, другие (немецкие) делают неофициальное продолжение. Авторы решили создать хотя бы еще одну игру в 2D. Делать не замену третьей части (хотя тот же Simon The Sorcerer 3D несколько фанатов сейчас переделывает именно в 2D), а создать собственную историю, которая не мешала бы замечательной трилогии. Сюжет The Return of the Templars будет где-то между The Smoking Mirror и The Sleeping Dragon. О внутреннем наполнении пока сказать что-то определенное сложно, но внешне игра выглядит не намного хуже оригиналов (к слову, спрайты некоторых героев явно взяты из Broken Sword 2). Уже сейчас известно, что игра будет распространяться бесплатно вместе с пакетом озвученных диалогов — правда, только на немецком. Пока что авторы могут предложить лишь небольшую демо-версию и несколько текстовых диалогов из игры.



BROKEN SWORD: THE SLEEPING DRAGON

Год выпуска:	2003
Платформы:	PC, Xbox, PlayStation 2
Разработчик:	Revolution Software
Издатель:	THQ
Издатель в России:	«1С»

Джордж и Николь уже в самом начале едва не расстаются с жизнью, что вряд ли способно удивить человека, который играл в предыдущие части. Джордж в попытке добраться до пункта назначения неожиданно попадает в авиакатастрофу, а Николь приходит в гости к хакеру, дабы взять у того интервью относительно расшифровки манускрипта Войничча, но вместо компьютерного гения встречает убийцу, маскирующегося под саму Коллар. Брать интервью уже не у кого – юный любитель программного кода заснул вечным сном благодаря пуле незнакомки. У Стоббарта похожая беда: патентовать изобретение ученого, который нанял нашего молодого юриста, уже не придется – ученый убит на глазах у Джорджа через несколько минут после неудачной посадки.

Если первые две части игры использовали один и тот же движок и с виду напоминали мультфильмы, третья с началом нового века сделала резкий скачок в графическом плане. Надо признать: The Sleeping Dragon и три года спустя выглядит на редкость сочно. Жанр уже испытывал как сложности при переходе в 3D – тот же King's Quest 8, который поставил крест на всей серии, так и ус-

пех – Gabriel Knight 3: Blood of the Sacred, Blood of the Damned, приятно удивившая даже завзятых любителей 2D.

Впрочем, King's Quest 8 сгубила не графика (картинка была вполне пригодна по меркам своего времени), а слишком большое количество нововведений, которые для жанра и фанатов оказались попросту неприемлемы. Broken Sword 3 же попала в струю – авторы привнесли некоторое количество новшеств, но и не переборщили с ними. Во-первых, добавили загадки с ящиками: время от времени игрок сталкивался с этакой Sokoban (старая добрая компьютерная забава – симулятор грузчика), в которой нужно забраться на точку выше или просто добраться до какого-нибудь выключателя, двигая деревянные или металлические кубы.

Во-вторых, герои научились бегать и прыгать – правда, большая часть подобных действий была надуманной, и к тому же лишеной пластики. Обе находки достаточно спорны в реализации, но встречались они не так уж и часто, благодаря чему не надоедали. А еще в игре полностью отсутствовала поддержка мыши – отныне управление осуществлялось исключительно с клавиатуры или с геймпада.

До последнего мгновения перед уходом игры в печать фанаты спорили и обдумывали: удобно ли теперь будет «копаться» в карманах главных героев, объединять между собой вещи и, главное – забавляться старой доброй мини-игрой pixel hunting, вмонтированной практически в каждого представителя жанра. Небрежно смахивая дланью проступавший при первом запуске пот, игроки отмечали – проще простого. В PC-версии на клавиши WSAD и «пробела», до сей поры нежно любимые лишь мастерами FPS, теперь легла и рука любителей приключений. Каждая клавиша отвечала за какое-либо действие: взглянуть на объект, взаимодействовать, запрыгнуть – все манипуляции, которые можно проделать с объектом, были продуманы заранее, что снижало сложность и без того незамысловатой игры еще больше. А пресловутого pixel hunting и след простыл: если в Grim Fandango или Monkey Island 4 главный герой лишь поворачивал голову в сторону заинтересовавшего его объекта, то в The Sleeping Dragon этот предмет еще и подсвечивался. Но не красивый движок и не инновации «сделали» игру: харизма Джорджа, Николь, а также сюжет спасли Broken Sword 3.

Упомянутый манускрипт Войничча играет не последнюю роль, но и тамплиеры не остались без внимания Revolution Software: в Ордене после смерти верховного магистра начались разброд и шатания, и только один человек, пришедший к власти, смог прекратить неразбериху. Правда, злобный узурпатор попросту подмял тайное общество под себя и между делом переименовал его в Орден Дракона. Зачем это было сделано, вам лучше узнать самостоятельно: сообщить еще хотя бы крупную информацию – выдать добрую половину сюжета. Ведь если вырезать из The Sleeping Dragon пару часов перетаскивания ящиков и примерно столько же бессмысленной акробатики – останется максимум 4-5 часов несложной, но вместе с тем интересной и захватывающей игры.

Знакомство с Broken Sword можно начинать с любой части, но если вы все же решитесь, не обращайтесь внимания на даты выхода, начните с первой: несмотря на десятилетний стаж, она до сих пор на высоте, и не каждое современное приключение способно встать с ней в один ряд. Освободите вечер и ночь, заварите себе чаю, приготовьте немного еды и окунитесь в мир Broken Sword – он вас не разочарует. **СД**

Манускрипт Войничча (самая загадочная книга)



Документ состоит из 234 страниц, испещренных непонятными буквами, словами, звездными картами, а также рисунками растений, которые на Земле едва ли существуют. Они источники гласят, что документ был создан монахом Роджером Бэконом, интересовавшимся криптографией в XII веке, а после переброган римскому императору Рудольфу II Богемскому в XVII веке, другие утверждают, что Уилфрид М. Войнич в 1912 на самом деле не обнаружил книгу, а создал ее сам – точных сведений нет. Многие исследователи уверены: содержание книги – полная бессмыслица, но немалое количество людей уверены и в обратном. В любом случае, ученым и простым заинтересованным пока что не удалось расшифровать манускрипт Войничча, хотя постоянно находят те, кто заявляют, что уже близки к разгадке. Отметим несколько небезытересных теорий:

- 1) манускрипт содержит шифр из нескольких языков;
- 2) манускрипт содержит собственный шифр, но разгадать его можно только при помощи «ключа» – документа, в котором указаны эквиваленты символов из реальных языков;
- 3) манускрипт содержит только цифры – в этом случае без «ключа» точно не обойтись.

Сейчас книга хранится в Библиотеке редких книг и манускриптов Бейнеке при Йельском университете (Beinecke Rare Book and Manuscript Library).



«Сломанный» меч в кармане и гоме



Обе версии Broken Sword для PS One, изданные почти одновременно с версиями для PC, отличались от оригинала только графически – в худшую сторону. Этим же грешила и версия для GBA, выпущенная в 2002 году. Перед «большими братьями» у нее было только одно преимущество – мобильность, но зато видеовставки и голоса героев

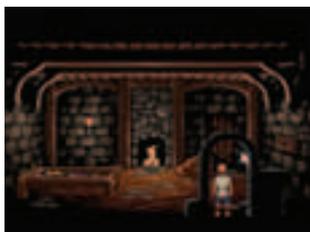
были, естественно, отсечены. Совсем недавно, в 2005 году, первую часть переиздали для платформ на основе Windows Mobile 5 и Windows Mobile 2003. Новое «карманное» переиздание Broken Sword щеголяло полноценными видеороликами (хотя и не лучшего качества), вдобавок к этому – разработчики оставили голоса. Как известно, у большей части Pocket PC сенсорный экран, что само по себе решает проблему «неторопливого» курсора, присущую версиям для консолей. Впрочем, если у вас не «записная книжка» с большим дисплеем, а популярный коммуникатор в духе Qtek (S110, S200) с относительно небольшим экраном, подготовьтесь к гругому – даже крупные спрайты персонажей выглядят очень мелкими.





REVOLUTION SOFTWARE И ИГРЫ КОМПАНИИ

Эта небольшая компания основана в 1990 году Чарльзом Сесилом, Тони Уорринером и Давидом Сайкесом. Нелзя сказать, что за более чем 15-летнюю историю существования команда стала гигантом игровой индустрии: нынче общее количество сотрудников не превышает 20 человек. Самое громкое событие, которое случалось за все эти годы, – сокращение штата в 2004 году, под которое попал и Стив Инс – продюсер трилогии Broken Sword. За все это время компания создала лишь две игры, продолжения которых действительно востребованы – Broken Sword и Beneath a Steel Sky.



Lure of the Tempress

Разработка Lure of the Tempress началась еще в 1989 году. То есть, еще до создания Revolution Software. В конечном итоге получилась мало примечательная приключенческая игра с банальным сюжетом, сплошь и рядом состоящим из обрывков сказок и оглядок на других представителей жанра. Единственной действительно интересной находкой стал так называемый Virtual Theatre engine. Задумка заключалась в том, чтобы дать игроку почувствовать хоть какую-то жизнь в игре, слабо зависящую от него. На деле все это вылилось в бегущих из точки в точку NPC – хоть оно и было свежо, но несколько раздражало большинство любителей приключений. Эта идея нашла воплощение и в последующих играх Revolution Software, но выражена она была не так ярко. С 2003 года Lure of the Tempress перешла в разряд freeware.



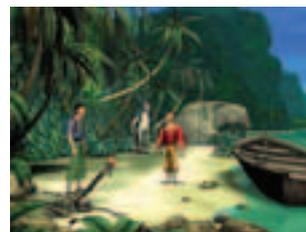
Beneath a Steel Sky

В отличие от предыдущего творения компании, эта игра завоевала небольшую, но все-таки армию поклонников. В первую очередь в ее ряды вступили все, кого увлекали фильмы, вроде Blade Runner и Mad Max. Проще говоря – те, кого волнует тема нашего с вами не столь светлого будущего. Не последним оказался и вклад Дэйва Гиббонса, известного художника комиксов, благодаря чему игра выгодно отличалась от конкурентов. Оценили это и критики, недрогнувшей рукой выставившие солидные оценки. Ходят слухи, что рано или поздно Сесил и компания обрадуют игроков второй частью (еще 4 марта 2004 года был приобретен домен www.steel-sky2.com), но точной информации по этому поводу не поступало. Не считая же фразу Чарльза «возможно, когда-нибудь» официальным заявлением. В 2003 году Beneath a Steel Sky получила статус freeware.



In Cold Blood

Взгляд Revolution Software на Metal Gear Solid, (к слову, вышедшей на PC месяцем раньше). Однако поклонники Хидео Кодзимы при подобном сравнении, скорее всего, изойдут в истерику: stealth-action в игре был явно недоделан, а сюжет состоял сплошь из штампов. Фанаты же Broken Sword в недоумении рассматривали слабый 3D-движок и простейшие задачки, даже самые выдающиеся из которых и рядом не стояли с их любимой игрой. В целом, In Cold Blood игра не плохая, просто ничего особенного в ней не было, да и не этого ждали от авторов Broken Sword.

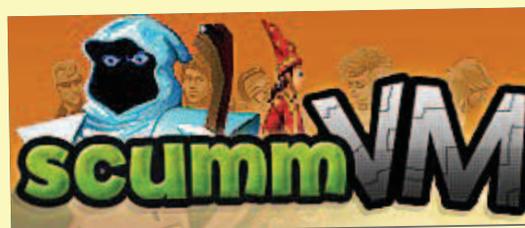


The Road to El Dorado

Как и в случае с In Cold Blood на The Road to El Dorado, можно смело вешать ярлык «ничего выдающегося» – игра сделана целиком по мотивам одноименного мультипликационного фильма и никаких интересных находок не содержала. Хотя, в отличие от других компаний-разработчиков, Revolution Software повели себя более честно и не стали конструировать всего лишь очередную незамысловатую аркаду со знакомыми персонажами в главной роли: перед юными (а именно на них была рассчитана игра) игроками предстал настоящий квест. Местами интересный, местами даже смешной, но не без странностей – едва ли не большую часть загадок сложно было назвать логичными. К самым серьезным изъянам отнесём невыразительную графику и скоротечность игры.

ScummVM

ScummVM – популярный эмулятор, позволяющий играть на современных компьютерах в такие замечательные игры, как Monkey Island, Full Throttle, The Dig и многие другие, включая первые две части Broken Sword. Изначально создавался исключительно для игр от Lucas Arts, но уже давно вышел за рамки продукции этой компании. Вы спросите, для чего вообще нужен ScummVM, если большинство поддерживаемых игр легко запускаются в Windows? Ответ прост: во-первых, можно регулировать скорость – многие игры прошлого века «летают» так быстро, что играть невозможно; во-вторых, вы можете запускать ваши любимые игры на платформах, галеких от тех, для которых они разрабатывались изначально. Сейчас ScummVM портирован практически всюду, где только можно: Dreamcast, Pocket PC, Linux, Symbian, FreeBSD, PS2, PSP и это далеко не полный список. Таким образом, даже если вы – системный администратор и используете Debian, или на работе у всех установлена Fedora Core – вы все равно запустите любимые игры.



С ДЕРЕВЯННОЙ ЛОШАДКОЙ СТАЛО СКУЧНО?

		
PlayStation 2 (Slim) rus	NGC Resident Evil 4 Limited Edition Pack	Xbox 360 Video Game System (Fully-Loaded)
5040 р.	5880 р.	15400 р.
		
PSP (EURO) value pack	Game Boy Micro (розовый)	Nintendo DS Dualscreen
7280 р.	3640 р.	4480 р.

Играй просто!
GamePost

НЕ ПОРА ЛИ СМЕНИТЬ ИГРУ?

- * Огромный выбор компьютерных игр
- * Игры для всех телевизионных приставок
- * Коллекционные фигурки из игр



560 р.

Gladius
Mongrel Man



Тел.: (495) 780-8825
Факс.: (495) 780-8824

www.gamepost.ru



Все цены действительны на момент публикации рекламы

INITIAL D: ARCADE STAGE



Автор:
Игорь Сонин
zontique@gameland.ru

УРА! УРА! СЧАСТЬЕ И БЛАГОСТЬ! ВСЬ МИР ПЫТАЕТСЯ СПРАВИТЬСЯ С ТАЙФУНОМ НОВОСТЕЙ С ТОКЮО GAME SHOW И РАЗГАДЫВАЕТ ЛИЧНОСТЬ ДРУГОГО СНЕЙКА ИЗ MGS4, А МЫ ОТМЕЧАЕМ КРУПНЕЙШЕЕ СОБЫТИЕ В МИРЕ ИГРОВЫХ АВТОМАТОВ: 44-Ю ЕЖЕГОДНУЮ ВЫСТАВКУ AMUSEMENT MACHINE SHOW, ПРОШЕДШУЮ С 14 ПО 16 СЕНТЯБРЯ ЗА МОРЯМИ ЗА ЛЕСАМИ, В ТОКИО. ТЕЛЕГРАММА-МОЛНИЯ: SEGA ПРЕДСТАВЛЯЕТ ПЕРВУЮ АРКАДНУЮ ГОНКУ НОВОГО ПОКОЛЕНИЯ ДЛЯ ПЛАТФОРМЫ LINDBERGH.

Конечно, мы понимаем, что в России с аниме и манга-сериалом Initial D: знакомы несколько десятков человек, а одноименные игровые автоматы из них видели от силы двое-трое, поэтому обо всем по порядку. Гениальная гоночная манга Initial D, отметившаяся в свое время на страницах рубрики «Банзай!», издается в Японии добрый десяток лет, породила на свет целое семейство аниме-сериалов и отличный игровой полнометражный фильм и фактически стала синонимом уличных гонок в сознании японцев. Игровой автомат Initial D: Arcade Stage был создан в начале нового века, за последующие годы выпущены две ревизии игры – Ver. 2 и Ver. 3, где добавлялись новые трассы и режимы. Всё это дело работало на аркадной платформе Sega Naomi 2 (для которой также был создан Virtua Fighter 4). В прошлом году Sega запустила в серийное производство новую платформу Sega Lindbergh, сравнимую по мощности с PS3 и Xbox 360. Первые игры для Lindbergh можно увидеть уже сегодня: это лучший в мире (не спорьте!) файтинг Virtua Fighter 5, симулятор тенниса Virtua Tennis 3 (он же Power Smash 3 в Японии) и зомби-шутер The House of the Dead 4. Ближайшей зимой к ним присоединится первый гоночный игровой автомат нового положе-



Всем сначала не понравился стиль мангаки Сюити Сигено. Но, однажды привыкнув, вы полюбите его навсегда.



В прошлом году Sega запустила в серийное производство новую платформу Sega Lindbergh, сравнимую по мощности с PS3 и Xbox 360.

1 Трехмерные модели персонажей далеки от того, что мы называем английским термином «next-gen».

2 На презентации Sega игру показывал наш знакомый продюсер Кензи Арай, бесменный вдохновитель аркадного сериала.

3 В четвертой части скромного Такуми можно превратить в похотливого себила или волосистого рокера. Слева: карта сохранения.



СКОРЕЕ В НОМЕР!

Сериял симулятора токийской электрички Densha de Go! официально ушел на пенсию. Последнюю часть так и назвали: Densha de Go! Final. Но! Ничто не остановит настоящего энтузиаста самого запутанного в мире метрополитена. Команда кондукторов, машинистов и слесарей по ремонту подвижного состава в Taito теперь разрабатывает Railfan для PlayStation 3 – следующий симулятор поездов, где японские железные дороги и метро будут воссозданы с маниакальным вниманием к деталям, достойным CG-роликов. Не сомневаемся: игровой автомат Railfan не заставит себя ждать.



ХОЧУ!

Мы начинаем серию увлеченных репортажей с 44-й ежегодной выставки Amusement Machine Show. Эта крупнейшая в мире специализированная выставка проходит в Токио и ориентирована, в первую очередь, на японскую аудиторию. Но, как показывает практика, больше половины из представленных там аркадных игр рано или поздно либо портируются на домашние консоли, либо переводятся на английский язык и появляются, вы не поверите, в наших, российских залах игровых автоматов. Проследив за новинками, мы вскоре вернемся к рассказам о более доступных и неазиатских машинах.



1 Initial D: Arcade Stage 4: новый уровень графики в аркадных гонках.

2 Трассы, конечно, совсем не изменились: ведь они соответствуют тому, что было описано и показано в манге и аниме.

ния – Initial D: Arcade Stage 4. Самое важное отличие вы наверняка уже заметили. Графика в игре – загляденье. Как и в Project Gotham Racing 3 для Xbox 360, по машинам мира Initial D: (в первую очередь по Toyota Sprinter Trueno A86, конечно!) скользят правильные тени от растущих у дороги деревьев, а начищенный металл на капоте отражает наглуго ухмылку оппонента. Герои манги отныне и впредь выполнены в 3D с применением узкоспециальных технологий из семейства cel-shading. Результат, честно говоря, ужасен: рисованные Такуми и Ицки выглядят гораздо симпатичнее своих объемных братьев-близнецов. Все стритрейсерские красоты мира Initial D: выводятся на широкоформатный 32-дюймовый экран в серьезном разрешении 1360x768 пикселей, а дизайн руля и динамиков переработан для обратной связи нового поколения.

Как и все современные японские игровые автоматы, Initial D: Arcade Stage 4 поддерживает сохранение данных на личных картах и сетевую игру через Интернет. Это значит, что если раньше Sega свозила лучших гонщиков на общенациональные турниры по Initial D, то теперь сыграть с «восходящей звездой стритрейсинга» с какой-нибудь Окинавы или Хоккайдо можно, не выходя из местной аркады в двух шагах от родного дома в Осаке.

Набор игровых персонажей расширен... до бесконечности. По ходу кампании игрок может изменять внешний вид героя так, что он, с одной стороны, будет единственным и неповторимым, но, с другой стороны, все еще будет вписываться в мир Initial D. Дизайн карт сохранения также изменен – теперь «фотография» гонщика печатается прямо на карте.

По мере прохождения одиночной, сюжетной кампании вы, как обычно, получаете доступ к новым запчастям и, возможно, машинам. Сетевая игра открывает новые возможности: подражая героям аниме и манги, игроки объединяются в гоночные команды и борются за звание лучших гонщиков всей Японии. Собственно заезды по-прежнему проводятся только по дуэльной схеме, один на один, а режим Time Attack больше не ограничен рекордами на одном автомате: каждый может бросить вызов мировым рекордсменам. Единственное, чего не будет в Initial D: Arcade Stage 4, – это физики нового поколения. Все машины радостно скользят по сухим асфальтированным трассам, опровергая законы физики, но оставаясь в рамках «стиля Initial D», к которому привыкли любители игровых автоматов за три прошлые части сериала. Звуковая дорожка: лихой евробит и только лихой евробит. Релиз: зимой. Порты на домашние консоли: не анонсированы.

Как и все современные японские игровые автоматы, Initial D: Arcade Stage 4 поддерживает сохранение данных на личных картах и сетевую игру через Интернет.



3

ベースキャラクターが... これはまだ序の口

こんな風にカスタム可能

免許証を模した印字機能付きICカードを採用!

Initial D: Arcade Stage 4

Киберспорт

НОВОСТИ С РОССИЙСКИХ И МИРОВЫХ ТУРНИРОВ



Здравствуй, с вами рубрика «Киберспорт» и ее ведущий Polosatiy. Традиционно за несколько недель до Большого Финала World Cyber Games состоялась онлайн-жеребьевка его участников. Как ни странно, в этом году шансы россиян в целом оценивать никто не берет. Не потому что соперники попались – слишком сильные или слишком слабые. Просто уровень наших геймеров вполне сопоставим с мировым. Далее читайте подробнее о составах групп на турнире. Также в номере: результаты «НПКЛ 2006: финал четырех», CPL Singapore и Euro Cup XIII.

НПКЛ 2006: ФИНАЛ ЧЕТЫРЕХ

Два месяца прошло с момента, как был сыгран заключительный матч Регулярного Чемпионата НПКЛ – тогда Begrip в упорнейшей борьбе завоевала последнюю, четвертую путевку в решающую стадию турнира во встрече против Arg'ica. В конце сентября настало время финальных боев, в которых также приняли участие Virtus.pro, Seven.pro и Trap. На кону стояло 18 тысяч долларов, а призовой фонд всего мероприятия составил \$80000. Все действие происходило на «Киберспорт-арене» игрового центра 4Game, имеющего отличную зону для зрителей. Согласно правилам соревнований, пары 1/2 плей-офф составили команды, расположившиеся в таблице по итогам сезона на первом и четвертом, а также втором и третьем местах. Соответственно, в наиболее сложную ситуацию поставили себя «Бегрипы» – им выпало сразиться с «Виртусами». И, между прочим, дважды VP находились в роли отыгрывающихся – их противники, будучи «контрами», лидировали 9:6 на de_dust2 и 10:5 на de_nuke. Но затем ситуация кардинально поменялась – Virtus.pro в роли Counter-Terrorist было просто не остановить. Счет 10:1 и 11:2 говорит сам за себя. В другом полуфинале Trap без особых проблем разобрались с Seven.pro – последние даже не нашли в себе силы оказать какое-либо сопротивление в битве за «бронзу» против Begrip. Заскучавшие по зрелищу болельщики взбодрились, когда на сцену по очереди вышли те, кому предстояло разыграть главный трофей – великолепный кубок и 10 тысяч долларов в придачу. VP и Team of real aggressive performance (сокращенно «Трап») уже выясняли отношения в десятом туре Регулярного Чемпионата. Тогда на табло красовались цифры 16:9 в пользу москвичей. Не состоялся реванш и в этот раз, хотя гости из Нижнего Новгорода на обеих картах долгое время владели инициативой. И снова «Виртуса» мастерски оборонялись во второй половине матча, побеждая в некоторых раундах «на чудесах» – оставаясь в одиночку против трех и более врагов.



1



Стоит отдельно сказать, что организаторам из Национальной Профессиональной Киберспортивной Лиги с каждым разом угадывается все лучше и лучше проводить свои мероприятия. На «Финале четырех» мы увидели отличное сужество, интересную комментаторскую работу. Радовали даже, казалось бы, мелочи, вроде отображения псевдонимов бойцов на большом экране, когда те синхронно выходили на сцену перед своими играми. Компьютерное «железо» также ни разу не подвело – напомним, что оборудование для турнира предоставила компания Western Digital. Неудивительно, что зал заметно оживился, когда во время церемонии награждения президент НПКЛ Сергей Широков объявил, что следующий сезон Чемпионата не за горами и стартует уже в ноябре.



2

- 1 Коллективное фото на память.
- 2 Tank – единственный житель Нижнего Новгорода в команде Trap. Остальные четверо представляют Москву и Челябинск.
- 3 Призы турнира во всей красе.
- 4 Зрительская зона.



3

Результаты «НПКЛ 2006: финал четырех»:

- 1 место – Virtus.pro (Москва) – \$10000;
- 2 место – Trap (Нижний Новгород) – \$5000;
- 3 место – Begrip Gaming (Москва) – \$3000;
- 4 место – Seven.pro (Орен) – диплом.

Состав Virtus.pro: LeX, Hei1, F_1N, Snoop и Hoosh. Состав Trap: 400kg, Redman, Blade, Sally и Tank. Счет в матче 2:0 в пользу VP (16:14 на de_inferno и 16:12 на de_train). На диске к журналу ищите лучшие демо-записи с турнира.



4



Когда на кону \$10000, настрой должен быть серьезным.

CPL SINGAPORE

Американская организация CPL сдержала свое слово, пообещав, что возвращается к проведению турниров по Quake III Arena. В середине сентября в Сингапуре состоялась первая квалификация по Q3 на зимний Championship Finals 2006. Несмотря на удаленность азиатской страны, соревнования посетило множество европейских игроков. Главным же героем стал китаец Jibo, уже более 10 лет живущий в Москве. Все-таки в России третья «квака» и сейчас популярна, достаточно вспомнить «Турнир 10 городов», который уже второй год радует поклонников классической «арены». Поэтому в победе Джибо никто не сомневался. К сожалению, путевку на Большой Финал ни он, ни команда-победительница в дисциплине Counter-Strike (Fnatic) не получили. Уже после церемонии награждения организаторы оговорились, что готовы оплатить билеты в США только местным геймерам.

Результаты CPL Singapore:

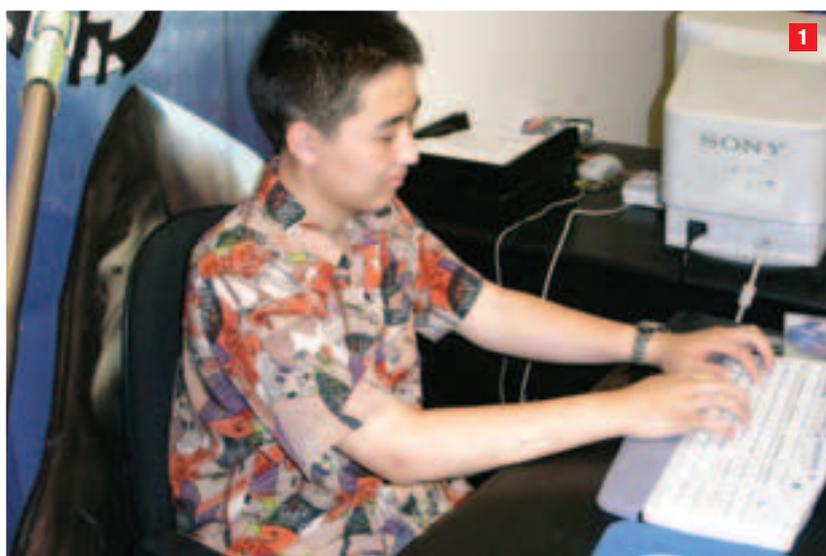
РЕЗУЛЬТАТЫ QUAKE IV 1X1:

- 1 место – Jibo (Китай) – \$5000;
- 2 место – Destruct (США) – \$3000;
- 3 место – Python (Австралия) – \$2000.

РЕЗУЛЬТАТЫ COUNTER-STRIKE 1.6 5X5:

- 1 место – Fnatic (Швеция) – \$10000;
- 2 место – Speed-Link (Швеция) – \$5000;
- 3 место – Hybrid (Малайзия) – \$2500.

1 Jibo своего не упустит.



1

НА НАШЕМ DVD

Игровой мувик *Fragged by Cooler: The Russian backup*. Коллекция демо-записей с Euro Cup 13 и KODES Grand Final, ролики CS с NPCL Grand Final, риплеи с WCSL #10 и inCup Summer #7-8, Extreme Masters, а также популярный демо-плеер Seismovision 2.27.

Технологии

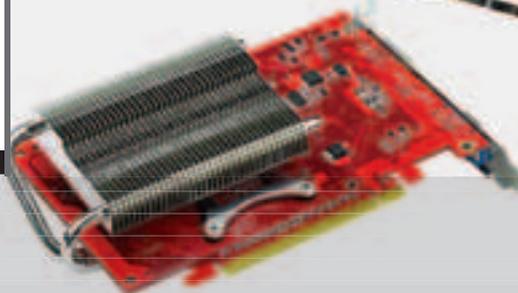
НОВИНКИ ИГРОВОГО КОМПЬЮТЕРНОГО ЖЕЛЕЗА

НОВАЯ ПЛАТА НА X1650 PRO

Первые платы на базе ATI Radeon X1650 PRO уже появились в продаже. В их числе видеокарта EAX1650PRO Silent GAMER EDITION с 256 Мбайт локальной памяти. Внешне новинка идентична EAX1600XT Silent Edition. В качестве системы охлаждения используется все тот же медный радиатор с тепловыми трубками, да и распылка платы не отличается ни на йоту. Основное отличие заключается в чипе. Новое графическое ядро X1650 PRO производится по новому техпроцессу 0.08 мкм – его предшественник выпускался по нормам 0.09 мкм. Это позволило увеличить номинальные частоты памяти и ядра, а также снизить тепловыделение и энергопотребление. По сути же графические чипсеты X1600 XT (RV530) и X1650 PRO (RV535) одинаковы. Разница в увеличенной на 10 МГц частоте ядра и памяти. Стороной от PRO-модификации стоит X1650 XT (RV560), ускорители на базе которого появятся чуть позже. Новинка будет иметь вдвое большее количество блоков обработки пиксельных шейдеров (24 против 12), 8 текстурных конвейеров (против 4 и версии PRO), 128-битный контроллер памяти, а также 0.08 мкм техпроцесс. Рабочая же частота чипа и памяти GDDR3 осталась на прежнем уровне (600 и 1400 МГц). Благодаря встроенной Compositing CrossFire Engine все продукты серии Radeon X1650 смогут работать в параллельном режиме без разделения на master- и slave-ускорители. Сама же карточка от ASUS поддерживает еще и технологию Splendid Video Intelligence, которая автоматически обеспечивает оптимальное качество изображения при активации и использовании видеоприложений. Методы, применяемые для улучшения картинки, неоднозначны: с одной стороны, это искажает цветопередачу, с другой – увеличивает яркость и насыщенность красок. Словом, для домашнего видео – в самый раз!

Технические характеристики

Графическое ядро	ASUS EAX1600XT	ASUS EAX1650PRO
Видеопамять	256 Мбайт DDR3	256 Мбайт DDR3
Частота ядра	590 МГц	600 МГц
Частота памяти	1.38 ГГц(690 МГц DDR3)	1.4 ГГц(700 МГц DDR3)
RAMDAC	400 МГц	400 МГц
Шина	16 линий PCI-Express	16 линий PCI-Express
Интерфейс памяти	128 бит	128 бит
Макс. разрешение	2048x1536 точек	2048x1536 точек
ТВ-выход	Выход HDTV + композитный	Выход HDTV + композитный
Видеовход	Да	Да
Выход VGA	Есть	Есть
Выход DVI	DVI-I	DVI-I
2-ой выход VGA	С адаптером DVI-VGA	С адаптером DVI-VGA



ЖЕРЕБЬЕВКА WCG 2006

За месяц до главного киберспортивного праздника года, финала World Cyber Games, по традиции состоялась жеребьевка участников турнира. Мы начнем рассказ с наиболее интересной для отечественного болельщика номинации Counter-Strike. Так уже повелось – практически на каждом крупном мероприятии на групповой стадии нам попадаются представители бывшего СССР. Если оглянуться назад, то можно вспомнить, что в прошлом году на Electronic Sports World Cup и WCG противником москвичей из Virtus.pro становился клан Tarantul (Минск). В этот же раз в соперники «Виртусам» попали украинцы из Pro100. И они, и белорусы неоднократно обыгрывали VP в рамках серии ASUS Cup, но на международном уровне победа всегда была за россиянами. Остальные команды в «советской» группе В: хбтенсе (Испания), Skyriders (Чехия), Hybrid (Малайзия), а также клан из Индии, где отборочные еще не завершились. В Warcraft III: The Frozen Throne по-настоящему трудно придется только Rob'y. Хорват Zeus19 и китаец WE.Sky (второе место на ESWC 2006 и первое – на WCG 2005) – одни из фаворитов турнира. А вот Deadman и Xyligan вряд ли испытают трудности на дебютном этапе, разве что чемпион Russian Preliminary поборется за лидерство с чехом Giacomo. Похожая картина сложилась и в Starcraft: Broodwar. Наименее опытному Escare сразу же выпало испытание в лице корейца Midas'a, поляка Dgaco и немца Mandragon'a. «Серебряный» призер национальной квалификации Ex вполне способен дать отпор испанцу Zelot'u и Selector'u из Германии, а противников Androide'a даже не будем перечислять. В дисциплине Need for Speed: Most Wanted придется попотеть и Alan'y, и MrRaser'y – в их группах на ведущих ролях выступают, опять же, немцы. И только нашим виртуальным футболистам с жеребьевкой повезло. Однако расслабляться им ни в коем случае нельзя – на событии масштаба WCG каждый геймер из кожи вон вылезет, чтобы добиться успеха. Вопрос, позволит ли мастерство.



1 В плей-офф Deadman совсем скоро может встретиться с Grubby или DIDIB.

2 Варкрафтер Rob из Уфы попал в «группу смерти».

Итоги Euro Cup XIII:

COUNTER-STRIKE 5X5:

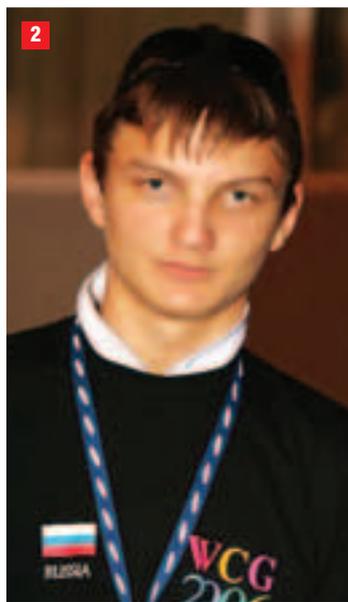
- 1 место – NoA (Дания) – \$7500;
- 2 место – Speed-link (Швеция) – \$3500;
- 3 место – 4Kings (Англия) – \$2250.

WARCRAFT III: THE FROZEN THRONE 1X1:

- 1 место – Rotterdam (Голландия) – \$2000;
- 2 место – 4K.Grubby (Голландия) – \$1000;
- 3 место – Mouz.SaSe (Швеция) – \$650.

QUAKE IV 4X4:

- 1 место – FOE (Швеция) – \$3200;
- 2 место – a-Losers (Швеция) – \$2500;
- 3 место – LM (Швеция) – \$2000;
- 4 место – aAa (Франция) – \$1300.



2

EURO CUP XIII

В период с 22 по 24 сентября в Дании был разыгран финал тринадцатого сезона европейской онлайн-лиги Clanbase Euro Cup. Изначально соревнования должен был посетить Deadman, но вместо этого он предпочел участие в KODE5 Grand Final. И дело не в том, что даты турниров совпали, – просто в каждую страну необходимо заблаговременно сделать визу. В результате место россиянина занял Rotterdam. И, как оказалось, не зря. Кто бы мог подумать, что девятнадцатилетний голландец сумеет дважды по ходу матчей одолеть своего именитого земляка Grubby. Впрочем, у последнего будет возможность взять реванш на все том же KODE5 – по иронии судьбы оба представителя страны тюльпанов оказались в одной группе. В дисциплине Counter-Strike, после отказа клана NiP от выступления в пользу шведских отборочных WCG, любая из команд могла претендовать на кубок. Многие ставили на 4Kings, к которой накануне присоединились Element и Day. Однако на верхней ступени пьедестала оказались NoA, а 4K лишь замкнули призовую тройку.



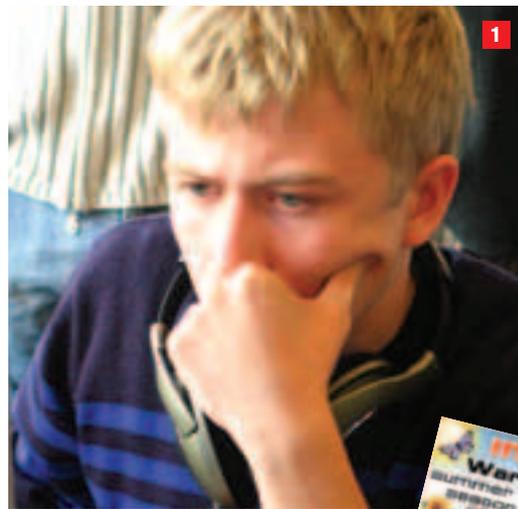
1 Сразу после триумфа на Euro Cup'e Rotterdam в рамках WCSL #10 обыграл SK.Deadman'a.

INCUP SUMMER SEASON 7

24 сентября завершился очередной онлайн-турнир по Warcraft III: The Frozen Throne из серии inCup Summer Season. Накануне World Cyber Games ажиотаж наблюдался нешуточный. При числе участников, ограниченном 512-ю, заявки подали почти 800 человек. Примечательно, что около 100 из них оказались россиянами. Из известных дуэлянтов свои силы решили попробовать es4x.Koshey, kow3.big, fnatic.Xyligan, mouz.Happy и prae.Rob. Последний, обладатель «бронзы» WCG RP, выступил наиболее удачно, уступив лишь в полуфинале SK.NoT'u из Киева

(соревнования проходили по олимпийской системе). Украинец же в итоге и стал чемпионом, разгромив в матче за первое место со счетом 3:0 некоего OC[Zn] из США. Ниже мы приводим суммарный рейтинг летнего сезона лиги.

- 1 место – MYM.Sasuke – 1384 очков;
- 2 место – fnatic.Satini – 1374;
- 3 место – SK.NoT – 1359;
- 4 место – ID.LiilD.C – 1348;
- 5 место – WE.Lyn – 1318;
- 6 место – prae.Rob – 1283;
- 7 место – Supplant – 1281;
- 8 место – Spirit_Moon – 1278;
- 9 место – 4K-Creolophus – 1266;
- 10 место – OC[Zn] – 1262.



1

1 Буквально в день сдачи номера мы узнали, что NoT также стал победителем inCup Summer 8.



На этом рубрика «Киберспорт» заканчивается. Присылайте вашу критику и пожелания на электронный адрес polosatyi@gameland.ru, я с удовольствием отвечу на все письма. Читайте в следующем номере: новости национальных отборочных World Cyber Games, а также результаты KODE5 Grand Final по Counter-Strike и Warcraft III.

WHAT'S NEXT
GDC 06

18-20 ОКТЯБРЯ,
САНКТ-ПЕТЕРБУРГ, РОССИЯ

Скидки на регистрацию
действуют до 27 сентября. Спешите!

Game Developers Conference Russia

www.gdcrossia.ru

ПРОГРАММА КОНФЕРЕНЦИИ

МАРКЕТИНГ

ПРОИЗВОДСТВО

БИЗНЕС

ВПЕРВЫЕ В РОССИИ

специализированная международная
бизнес-конференция для лидеров игровой индустрии

- опыт ведущих российских и западных специалистов
- удобная система онлайн-расписания — назначайте встречи другим участникам
- список тем включает разработку игр для различных платформ, инвестирование в российский рынок, аутсорсинг для западных компаний

Подробнее на сайте www.gdcrossia.ru

ОРГАНИЗАТОРЫ:

(game)land



ИНФОРМАЦИОННЫЕ ПАРТНЕРЫ В РОССИИ:



НОВОСТИ MMORPG



Автор:
Сергей Долинский
doser@gameland.ru

1 Akella Online и Sony Online: братья навек

Презентация русской EverQuest II
26 сентября в игровом клубе 4game прошла пресс-конференция, посвященная запуску российских серверов EverQuest II, на которой выступали и отвечали на вопросы журналистов представители «Акеллы» и SOE. По словам Дмитрия Архипова, вице-президента «Акеллы» по разработкам, удачный старт русскоязычной EQ II покажет крупным издателям MMORPG, что в нашей стране выгодно заниматься таким бизнесом, и откроет путь другим громким проектам. Из других интересных заявлений: переноса персонажей из европейской зоны в российскую не будет, зато компании рассматривают возможность запуска официальных exchange-серверов, на которых можно купить игровые вещи за реальные деньги. Кроме того, уже сейчас поддерживается множество способов оплаты игрового времени: WebMoney, Yandex Money, Rapida (в том числе и платежи через Почту России) и другие популярные платежные системы. В ближайшем будущем Akella Online собирается ввести возможность оплаты с помощью кредитных карт. А на момент выхода журнала в продаже уже должны появиться карты оплаты игрового времени на 30 дней.

2 Виртуальные миры – борьба за реальность

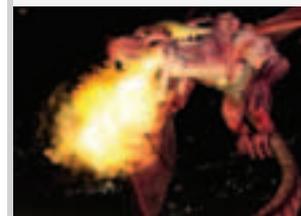
Новая физика Entropia Universe.
Последнее слово в организации игровых движков – расчет физических эффектов (столкновения частиц, разрушение объектов и т.д.) на специальных ускорителях или на графическом процессоре видеокарты – добралось и до мира онлайн-игр. Напомним, что первый вариант, то есть использование специального «физического» чипа PhysX, помогающего с расчетами процессору и видеокarte, сегодня менее распространен. Зато он найдет применение в грядущем бестселлере – PlayStation 3. Альтернативное решение под именем Havok FX (<http://www.havok.com>) не требует отдельного чипа, а использует видеокарту как физический ускоритель. Этот вариант активно поддерживается NVIDIA и ATI. Этой осенью «физическое» ускорение стали также осваивать и разработчики MMORPG. О поддержке чипов PhysX (<http://www.ageia.com/physx/titles.html>) заявили Warhammer Online, Arena Online, Vanguard: Saga of Heroes и другие MMORPG. Впрочем, на деле не все гладко. До последнего времени единственной «совместимой» с PhysX онлайн-овой RPG была корейская City of Villains. Теперь, после патча 8.6.1, к ней присоединилась Entropia Universe

(<http://www.entropiauniverse.com>). У конкурента дела идут лучше. В активе Havok FX уже есть такие MMORPG, как Second Life, Dungeons & Dragons Online: Stormreach и Auto Assault (эта игра будет поддерживать оба решения). А в планах – LOTR Online: Shadows of Angmar и Hellgate: London.

3 Аксессуары для WoW-аггиков

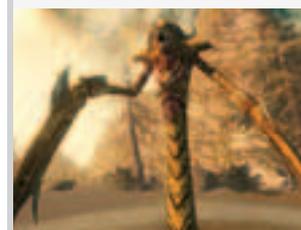
«For the Horde!» и получи по морге...
Вам не нужен тепленький свитерок с +20 Frost Resistance? Или вас заинтересует кепка с восхитительным крупным желтым восклицательным знаком? Отличный выбор, только не удивляйтесь, если к вам начнут приставать незнакомцы, спрашивая о выгодных квестах. Просто держите при себе золото для вознаграждения... Эти и другие товары вскоре станут продавать американская компания J!NX (<http://www.jinx.com/blizzard>), специализирующаяся на превращении виртуальных предметов во вполне осязаемые и годные к использованию в реальном мире вещи. Бизнесмены лицензировали у Blizzard весь «модельный ряд», и вскоре на улицах можно будет встретить людей в майках с лозунгами в поддержку Орды или Альянса, или вполне гражданском наряде, но с пуговицами, наклейками и

С МИРУ ПО СТРОЧКЕ

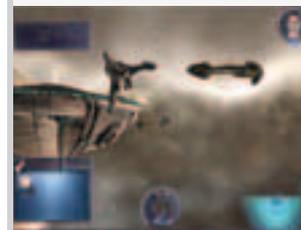


Turbine объявила о выходе четвертого модуля Stormreach Under Siege – очередного дополнения к Dungeons & Dragons Online: Stormreach (<http://www.ddo.com>). Однако больший интерес представляет намеченный на октябрь релиз пятого модуля (The Demon Sands), который добавит в игру PvP, аукционы и поднимет планку ограничения уровня персонажа (level cap).

Релиз The Chronicles of Spellborn (<http://www.tcos.com>), очевидно, припозднится. На лейпцигской Game Convention в адрес игры было высказано немало претензий и пожеланий, поэтому разработчики решили изменить gameplay. Поэтому открытый бета-тест, намеченный на октябрь, перенесен на 2 месяца. Соответственно сдвигается и дата выхода.



Компания CCP Games, разработчик EVE Online (<http://www.eve-online.com>), сообщила, что количество подписчиков этой MMORPG в США и Европе сравнялось. Год назад соотношение было 80/20 в пользу США. Рост интереса к игре в Европе в CCP Games связывают со скорым выходом локализованных версий EVE Online.



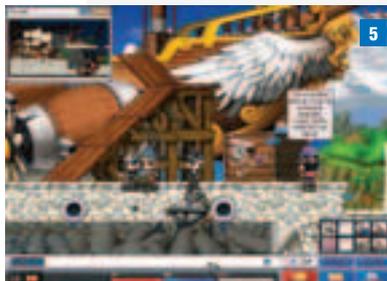
Официальный The Lord of the Rings Online: Shadows of Angmar (<http://lotro.turbine.com>) теперь точно появится и в



С МИРУ ПО СТРОЧКЕ



Японии. Turbine объявила, что локализацию, хостинг и техническую поддержку игры в Стране восходящего солнца обеспечит SAKURA Internet (крупнейший японский дистрибьютор и хостер онлайн-игр). RedBedlam Ltd., разработчик исторической MMORPG Roma Victor (<http://www.roma-victor.com>), объявил, что успешно распродал первые 5000 ключей активации игрового клиента. Напомним, что в Roma Victor нет абонентской платы и издатели игры получают доход только от продажи ключей активации и внутриигровой валюты (заработать деньги в игре довольно сложно).



заплатками, сигнализирующими об игровых пристрастиях владельца. Отличное начинание, главное, чтобы виртуальное противостояние не выплеснулось на улицы реальных городов. В нашем мире, увы, нет магии, а PvP – вне закона...

4 Греки отчитались о проделанной работе

Ее хватало лишь на обновление сайта. Сведения о фэнтезийной онлайн-игре Darkfall (<http://www.darkfallonline.com>), находящейся в разработке без малого 4 года, просачиваются в Интернет тоненьким, все более затухающим ручейком. Это очень плохой признак, ведь объявленный еще в июле закрытый бета-тест пока так и не начался. Тем не менее, какие-то усилия, чтобы игра-долгожитель все-таки вышла, прилагаются. Разработчиков из Razorwax AS сменила греческая команда Aventurine SA. Дела пошли веселее, и Darkfall, по слухам, дозрела до внутреннего тестирования. Наконец, совсем недавно на сайте появилась новая порция очень симпатичных скриншотов. Но, увы, это все незначительные изменения. А ведь Darkfall обещал нам очень многое – PvP без мирных зон, шесть рас, выбор любых умений для изучения и многое другое. Так что смотрим красивые картинки и, скрестив пальцы на счастье, мысленно просим греков поторопиться...

5 MapleStory – 3 года завоеваний

На очереди – Европа. Навороченная графика, сложный геймплей, кровавое PvP – неперенные составляющие успешной онлайн-ролевой игры? Как бы не так! Вот кое-что о MapleStory (<http://www.mapleglobal.com>) – MMORPG в стиле аниме, без PvP, чья устаревшая графика напоминает нам о платформерах 10-летней давности. Более 200 тысяч одновременно играющих, а количество подписчиков просто невероятно: США – 1.5 млн., Тайвань – 3.5 млн., Япония – 9 млн., Китай – 14 млн.! В декабре MapleStory исполнится 3 года. К этому времени приурочен запуск локализованных европейских серверов, сейчас они проходят закрытое бета-тестирование (смотри на <http://www.mapleuigore.com>). Отметим, что игра бесплатная (разработчики получают доход от продажи игровой валюты и т.п.). Ее клиент, особенно с учетом нехитрой графики, весит немало – 459 Мбайт. Несмотря на простоту «механики» RPG, в которой, как и в Diablo II, присутствует лишь 4 параметра, MapleStory весьма увлекательна. Это как бы детская версия Ragnarok Online, но в нее играют по большей части взрослые...

Виртуальные трейдеры пошли с молотка

В Корее грянет монополия. В начале августа американско-

Лучшие MMORPG месяца

Источник: MMORPG.com

Игра	URL	Рейтинг пользователей
EVE Online	http://www.eve-online.com	8.3
Guild Wars	http://www.guildwars.com	8.3
The Saga of Ryzom	http://www.ryzom.com	8.2
EverQuest II	http://everquest2.station.sony.com	8.2
Dark Age of Camelot	http://www.darkageofcamelot.com	8.2
City of Villains	http://www.cityofvillains.com	8.2
Guild Wars Factions	http://www.guildwarsfactions.com	8.1

Самые ожидаемые MMORPG месяца

Источник: MMORPG.com

Игра	URL	Рейтинг пользователей
Warhammer Online:		
Age of Reckoning	http://www.warhammeronline.com	7.2
Age of Conan	http://www.ageofconan.com	7.1
Lord of the Rings Online	http://totro.turbine.com	7.1
Star Trek Online	http://www.perpetualentertainment.com	7.1
Pirates of the Burning Sea	http://www.piratesoftheburningsea.com	7.0
Vanguard: Saga of Heroes	http://www.vanguardsoh.com	6.9
The Chronicles of Spellborn	http://www.thechroniclesofspellborn.com	6.9

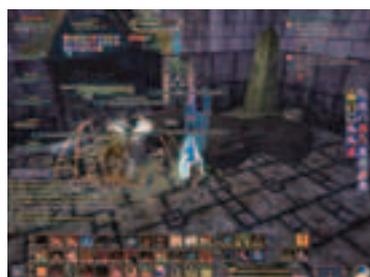
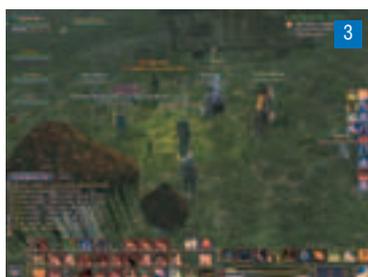
Минимальные курсы игровых валют к доллару (покупка)

Игра	Валюта	Курс
Lineage 2	1 миллион Adena	\$2,39 (-0,06)
WoW	10 золотых	\$0,64 (+0,05)
EverQuest 2	10 золотых	\$0,49 (+0,06)



гонконгский дилер виртуальных товаров и игровой валюты IGE (<http://www.ige.com>) купил серьезного игрока корейского рынка наличных продаж Itemmania (<http://www.itemmania.co.kr>). Это не самый крупный азиатский продавец виртуальных артефактов MMORPG, но и 35% всего оборота, что приходится на долю Itemmania, соблазнительный кусок. Тем труднее поверить, что сумма сделки составила всего 4.7 млрд. корейских вон. То есть за более чем треть крупнейшего в мире рынка денежно-игровых транзакций (RMT) заплатили всего примерно \$4.7 млн.! Эксперты предположили, что, возможно, существует секретный протокол к договору о продаже и условия, предусмотренные в нем, сохраняют для нынешних владельцев Itemmania участие в прибылях после переуступки компании. В сентябре кое-что прояснилось.

В корейских СМИ прошло сообщение, что еще более крупный участник RMT, Itembay (<http://www.itembay.com>), ведет переговоры о продаже «самое себя» все той же IGE. Только вот продажная цена примерно в 20 раз выше – 80-90 млрд. KRW. Если это не утка, то IGE просто-напросто монополизировала корейский денежно-игровой рынок. И тогда станет очевидно, что Itemmania не продавалась, а привлекла «старшего брата», чтобы, добившись капитуляции Itembay, остаться единственным хозяином на рынке RMT. Косвенно такой сюжет подтверждается попытками Itembay весь прошлый год выйти на биржу. Из этой затеи ничего не вышло (торговля виртуальным добром – полуполюгальное дело даже в Корее) и теперь, скорее всего, речь идет лишь об условиях почетной капитуляции. **СД**

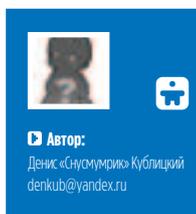


Очки статуса называются так не случайно. Они действительно говорят о положении персонажа в игровом мире, ведь некоторые предметы и услуги можно приобрести исключительно за ОС. Они нужны, чтобы оплачивать проживание в больших особняках. На них можно купить множество полезных вещей для дома: почтовый ящик, ремесленные станки, уникальную мебель. А также различные титулы. Кроме того, для приобретения некоторых вещей необходимо состоять в гильдии определенного уровня. Например, на 30 уровне гильдии вы сможете купить призрачную лошадь.



EVERQUEST II ПО-РУССКИ

БЫСТРЫЙ СТАРТ, ЧАСТЬ 4



Автор:
Денис «Snugumirko» Кублицкий
denkub@yandex.ru

- 1 Эта роба — награда за шестую часть квеста на броню. Первая на сервере, кстати.
- 2 Сововетведи для первой части задания Драгун К'Наае, тексианец.
- 3 А вот и сам Драгун К'Наае.

Достигнув пятидесятого уровня, даже самые нелюбимые игроки вынуждены искать группу. Шутка ли, за убийство обычных монстров дают крохи опыта, а выполнение простейших заданий отнимает немало времени. Кроме того, отныне вы будете путешествовать по зонам дополнений Desert of Flames и Kingdom of Sky, которые в большинстве своем рассчитаны на большие отряды (4-6 персонажей). Чем не повод оттачивать тактику боев в группе и найти людей, с которыми вы будете постоянно играть вместе? А еще лучше — вступить в гильдию, цели и интересы которой совпадают с вашими. Так вы не только быстро найдете подходящую вам по уровню группу, но и почерпнете множество полезной (и не очень) информации из чата гильдии.

Становление гильдии

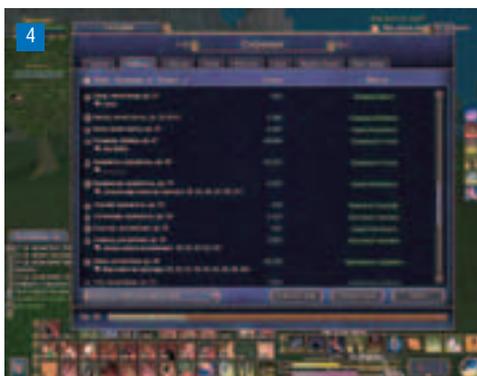
Как и обычный персонаж, гильдии в EverQuest II обладают уровнем и получают опыт. От уровня зависит размер банка гильдии и то, какие «статусные» вещи могут покупать ее члены. Гильдия получает опыт, когда

ее игроки зарабатывают очки статуса. Они даются за гильдийские рейды, убийство эпических монстров, городские задания, продажу некоторых вещей представителям фракций (читайте врезку) и квесты наследия. За выполнение последних дают не только очки статуса, но и легендарные вещи, по характеристикам сравнимые с эпическими. Ниже вы найдете список заданий наследия и способы их получения. В скобках указан минимальный уровень, на котором можно взять квест. Обычно эти задания состоят из нескольких этапов, и в некоторых случаях для получения следующей части уровень вашего персонажа должен быть выше указанного в скобках.

- 1 Дорогу осилит идущий (20): поговорите с Кру Насето. Он стоит на мосту у ворот Кейноса в Антоники.
- 1 Возвращение света (20): изучите выгоревший свет-камень (падает со Светоносного огонька, который появляется по ночам в районе Кольца Друидов в Свободных Землях). Либо поищите свет-камень на рынке.

- 1 Драгун К'Наае, тексианец (24): поговорите с Драгуном К'Наае, который находится на северо-востоке Леса Нектулос.
- 1 Странный черный камень (25): задание начинается с просьбы Ученого аль-Килара. Он стоит на краю обрыва у Башни Оракулов в Антоники.
- 1 Эти башмаки сделаны для того... (25): задание дает Гваль Рукзиф. Этого дворфа вы найдете в Крепости Пылающей Иглы в Антоники.
- 1 Сережка Хаддена (25): Керат МакМаррин попросит вас помочь с поисками фамильной сережки. Он стоит в доках Громовых Степей.
- 1 Перехваченные приказы Стилетто (28): вы можете начать это задание, изучив приказы Стилетто. Их вы найдете на трупе ратонга Стилетто, который бродит по Громовым Степям (в долине на юге, недалеко от гноллов и гигантов). Также эти приказы часто продаются на рынке.
- 1 Восстановление клинка «Упырья Погибель» (30): этот квест дает Тораним Скайблэйд (он находится в Храме Жизни в Северном Кейносе)

- после того, как вы выполните задания Виде, нужна новая метла и Синий камень. Первое дает Вида Свипс в Крапивных Трущобах. Второе — Граффин Голдтуф в Бульжном Дворе. Впрочем, вы можете и не делать первое задание, а просто купить пыльный синий камень, изучить его, чтобы получить квест, и отправиться к Граффину.
- 1 Топор давно минувших дней (30): это задание дает Обсид Болдерблум. Но только после того, как вы выполните квест Малыш Тарби потерялся. Чтобы поговорить с Обсидом, которого вы найдете на юго-западе Громовых Степей, вам придется выучить язык гигантов. Убивайте их и изучайте идолы, которые вы найдете на трупах некоторых гигантов.
 - 1 Пропавшая маска (31): чтобы получить это задание, возьмите и изучите записку из деревянного ящика в подвале Замка Нектропос. Ящик стоит в углу комнаты с куклами Нита.
 - 1 Спасение Зеленых Плащей (32): для начала вам придется выполнить задание Операция Зеленых Плащей. Для этого поговорите с Тенью в доках



В ваших странствиях вы найдете каменные амулеты и гагальные камни, запечатанные документы и металлические реликвии. Эти предметы вы можете прогавать гильдиям магов, жрецов, разведчиков и воинов за очки статуса. Также у представителей этих гильдий вы сможете получить городские задания. Выполняя их, вы не только заработаете очки статуса, но и улучшите отношения с соответствующей фракцией. Список приведен ниже.

Ополчение Фрипорта: Западный Фрипорт, знание к западу от входа в Южный Фрипорт
Буканьеры Ярости Морей: Южный Фрипорт, корабль на пристани
Академия Тайного Знания: Северный Фрипорт, знание рягом со входом в Западный Фрипорт
Темное Неистовство: Северный Фрипорт, знание через горогу от Академии Тайного знания

Стража Кейноса: Северный Кейнос, у ворот замка
Тунарийский Альянс: Эльдгарская Роща, дерево в центре зоны
Конкоррия: Южный Кейнос, Башня Магов
Небесная Стража: Северный Кейнос, Храм Жизни

Кроме того, вы будете зарабатывать очки статуса за побегу в гильдийских рейдах. Соответствующие задания для жителей разных городов выдают королевский счетовод Фаулер (Гавань Кейноса) и городской архивариус Гламз (Восточный Фрипорт).

Зека. Затем отправляйтесь в Лагерь Зеленых Плащей. Сашра Тейталис даст вам задание наследия.

17 Краденые товары Фумби (32): поговорите с Фумби Слордиггером, который стоит под деревом около Фермы Тэгглфтуов в Зачарованных Землях.

18 Пивная кружка Моггока (35): это задание дает Бездомный. Он находится в пабе в Восточном Фрипорте. Покупайте ему выпивку, пока не получите квест.

19 Клинок проворного убийцы (35): квест выдает Лилав Йекл, которого вы найдете на берегу океана к западу от доков Зачарованных земель.

20 Забытая легенда о Лавасторме (36): поговорите с Фендарисом К'Лорном. Он обитает в башне, расположенной прямо на входе в Лавасторм.

21 Вопящая булава (40): изучите дневник злосчастного клирика. Этот предмет падает с Агонии – редкого именного монстра, который появляется недалеко от входа в Храм Казика-Туле (в Фирроте). Как и в случае с выгоревшим свет-камнем, приказами

Стилетто и пыльным синим камнем, вы можете поискать этот предмет на рынке.

22 Спасая подметки (40): чтобы получить это задание, вы должны знать язык гоблинов. Поговорите с Чарли Эшлэшем, который бродит среди других гоблинов на юге Лавасторма.

23 Клеймор с косяным лезвием (40): для этого задания вам необходимо взять квест Ключ к прошлому (выполнять его необязательно) – его дает скелет в библиотеке Крепости Бурь. Затем прикоснитесь к мечу, парящему над винтовой лестницей в Крепости Бурь.

24 Сколько веревочка ни вейся... (40): поговорите с Рукиром Пайнлифом. Его вы найдете в доме на северо-востоке Речного Дола, у самой границы зоны.

25 Со щитом или на щите (40): задание дает Наставник Грозмаг, стоящий недалеко от шахт Алого Кулака.

26 Учения Йору (40): для начала вам придется добыть немного дерева для Старика Йору. Он живет в Деревне Ветроловов в Антоники.

27 Глаз за могущество (45): поговорите с Мастером Т'Лисом.

Он стоит на островке недалеко от пристани в Эверфросте.

28 Древняя сила пустынь (50): изучите кусочек древнего пергамента. Его вы отыщете на трупах маньяков, безумцев и одержимых пустыни в Зыбучих Песках и Столпах Пламени.

29 Draco Mortuus vos Liberatio (60): задание дает Сайнфобис на самом южном острове в Царстве Сумерек (Тенистый Лабиринт). Вы должны знать тулианский язык.

30 Гроза драконов (60): поговорите с Фуззмином Потерянным в зоне Пустынные Небеса. Он находится на Острове Шепчущих Ветров.

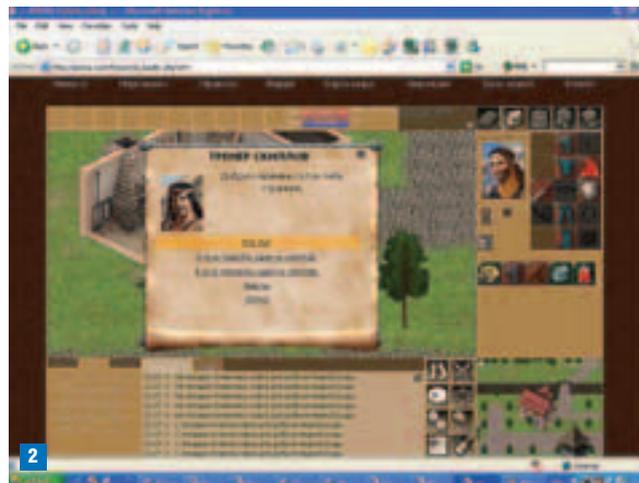
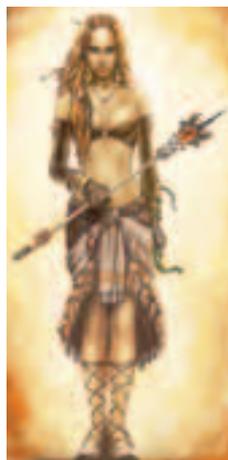
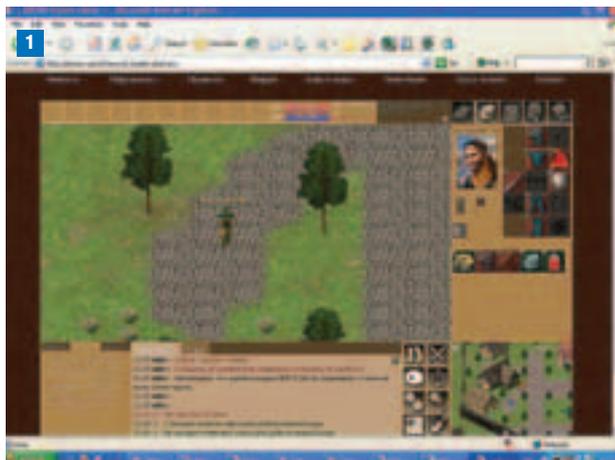
31 Чудесные изобретения сумасшедшего гнома (65): вам необходимо спасти гнома в Костяной Трясине. Он и убийцы появляются на севере самого южного острова. Убив нападающих, поговорите со спасенным NPC (учтите, что вам нужно знать гномий язык).

Учитель-ученик
 Даже если вы будете стараться «взрослеть» одновременно с друзьями, уровни ваших авата-

ров все равно будут отличаться. А при игре в группе слишком «маленькие» персонажи получают значительно меньше опыта. В этом случае «старший» может стать учителем «младшего». Эффективный уровень учителя понижается до уровня ученика, который получает 5% бонуса к опыту (а также больше опыта за счет того, что средний уровень персонажей в группе уменьшается). Благодаря этой возможности вы всегда сможете с прокачкой персонажам меньшего уровня. Теперь вы располагаете практически всей необходимой информацией об EverQuest II. Ранее мы рассказали о приключенческих классах и достижениях, экономике и ремесленных профессиях, тактике игры в группе и героических возможностях. А также о частных подзельях и о том, какие уголки Норрата обязательно стоит посетить.

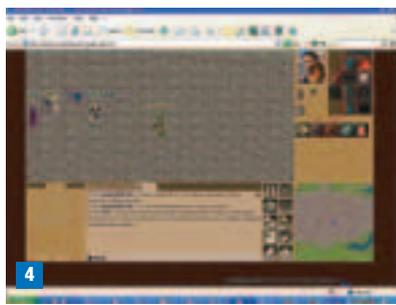
Однако это не означает, что стоит отказываться от чтения игрового руководства и пролистывать диалоги с NPC. Ведь эти четыре статьи служат лишь узенькой тропинкой в огромный мир EverQuest II. Удачи! **С**

- 1 При должном умении и везении именных монстров можно убивать и в одиночку.
- 2 Список гильдий, в которые ведется набор игроков.
- 3 Чтобы выучить кромбальский язык, нужно убивать великанов и изучать иголы.
- 4 Окно с информацией о гильдии.



Перспектива для настоящих героев

Один из главных недостатков игры – отсутствие смысла жизни для персонажей высокого уровня – вскоре устранят. Во-первых, разработчики задумали расширить возможности для прокачки и слегка видоизменить ролевую систему. Подробности, правда, не сообщаются. Во-вторых, в ближайшее время появятся новые групповые события, задания, невыполнимые в одиночку, и очень мощные противники, победить которых сможет лишь сплоченная команда игроков. В-третьих, и в главных: в мир ARENA Online пришла магия. Всего есть три школы: Стихийная магия, Магия Хаоса и Магия Света, каждая со своими особенностями и заклинаниями. Прокачивать придется не только колдовские умения, но и общие навыки, отвечающие за «качество» волшебства. Последних так же три штуки.



ARENA ONLINE

- 1 Сосны, трава, никого нет... Отдохнуть, что ли?
- 2 Тренеры просят за свои услуги солидные деньги, но и польза ощутима.
- 3 Первый скриншот из трехмерного клиента.
- 4 Привет от администрации!

Главный секрет популярности многих браузерных игр – простота и бесплатность. Зачастую пользователю даже не нужна программа-клиент – достаточно зайти на официальный сайт, зарегистрироваться, ввести пароль и начать играть. Кроме того, игроки, которым «серьезные» MMORPG вроде World of Warcraft недоступны из-за низкой скорости связи, слабого компьютера или нехватки денег, просто не имеют другого выбора, если им захочется онлайн-ролевой игры. Наконец, многие «полноценные» MMORPG нахрапом не возьмешь – нужно читать многостраничные руководства, изучать мудреную ролевую систему. Зато для освоения большинства браузерных игр сверхусилий не требуется.

ARENA Online, один из самых популярных российских проектов, помимо прочего, еще и не занудлив. Не успел зарегистрироваться, как можно сражаться – не нужно даже разбираться с интерфейсом, основные команды отдаются с помощью мыши, как в Diablo. Хотите ударить? Щелчок левой кнопкой – и герой мчится навстречу крысе (первые неприятели не слишком оригинальны...), из которой вывалится несколько монет. Снова щелчок – и подопечный хватает презренный металл, а затем кладет его в карман. Чуть более сложные действия, вроде просмотра содержимого котомка, выбора экипировки или нападения на другого игрока, требуют нажатия на кнопки в

панели справа, описания которых, по правде говоря, немудрено и пропустить – они появляются в маленьком окошечке в верхней части экрана. Помогает чутьё и удачные иконки: если на рисунке изображены два скрещенных меча, то кнопка наверняка отвечает за бой, не так ли?

Боевая система очень проста. Двойной клик по животному является сигналом к нападению; если вы не намерены атаковать и просто промахнулись, исправьтесь, указав курсором на землю и щелкнув левой кнопкой мыши. При встрече же с более грозным неприятелем ваш подопечный отдаст богу душу значительно раньше, чем успеет нащупать в кармане нужную склянку, так что, повстречав шибко крутого врага, не пытайтесь защищаться – берите ноги в руки и обходите опасное место стороной. Квесты в игре есть, но их очень мало. Можно сказать, что игроки пока предоставлены сами себе. Имеются и NPC, но... неразговорчивые. Подходишь, щелкаешь по ним, появляется список задач: «купить/продать/обучиться приему». И все. Поставь вместо них поленья, разницы не заметишь. Смерть аватара – вовсе не повод ворчать и заводить новую виртуальную марионетку. Бедняга воскреснет, но часть денег пропадет. Но и это не беда: средства нетрудно пополнить, отправившись в получасовое сафари. Успех в битве зависит, в первую очередь, от подготовленности персонажа, во вторую – от экипировки. Хотя если вовремя убежать на безопас-

ное расстояние, чтобы восстановить здоровье, можно зарубить даже более опытного противника. Ловкость рук и никакого мошенничества!

А вот скорость прокачки героя хитростью, к сожалению, не повысишь. Некоторых монстров крайне трудно отправить в Валгаллу, не обзаведясь предварительно хорошими доспехами и острым, искусно заточенным мечом. Естественно, эти предметы обходятся в круглые суммы. Что ж, можно либо пойти за город рубить менее кусачих представителей фауны, либо... обменять деньги из системы Webmoney на игровые. Последний вариант, разумеется, значительно ускорит развитие героя, хотя кому-то гораздо приятнее качать подопечного самостоятельно, хохлить и лелеять его на протяжении всей игры.

Есть и еще одно обстоятельство, вынуждающее не слишком спешить с прокачкой. Персонажу высокого уровня делать в ARENA Online почти нечего: достойных соперников нет, ценные вещи давно собраны, денег предостаточно – в общем, скукота. Не лучше ли растянуть удовольствие и чуть дольше побегать в ранге «зеленого новичка»? Происходящее было бы не столь интересным, если бы не дружелюбное игровое сообщество. Важнейшая составляющая онлайн-игр – общение, и в перерывах между боями очень приятно поболтать с «коллегам» о ценах местных продавцов, договориться о совместном вояже на восток, обсудить интересные тактики прокачки... Пользователи

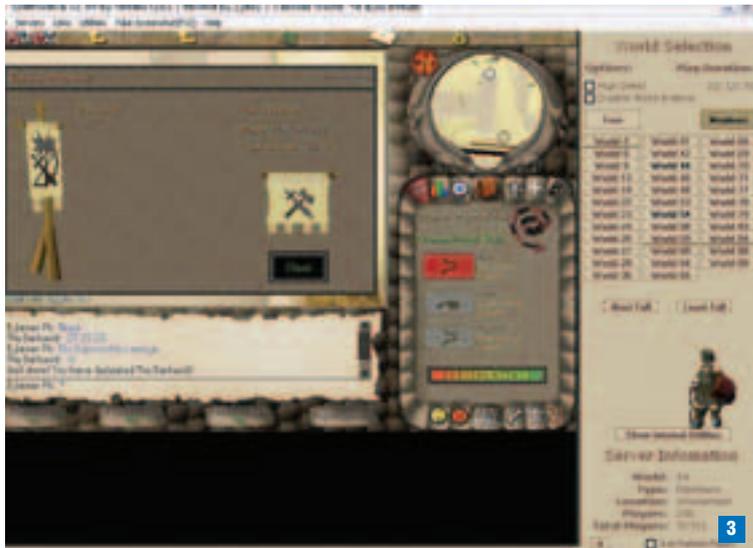
общаются друг с другом на равных, не устраивают перебранок и предпочитают выяснять отношения за пределами игры. В общем, тишь, гладь да божья благодать. Впрочем, если вы захотите наказать оскорбившего вас наглеца, пригласите его на бой. Откажется – прослышет трусом, если согласится, отправитесь на Арену – местечко почти в самом центре виртуального мира, в честь которого и названа игра. Там же происходят сражения между персонажами. Правда, дуэли «один на один» – отнюдь не главная забава. Порой в битвах участвуют целые кланы, устраивая грандиозные потасовки, и это куда увлекательнее. Игра не шибко прожорлива в плане трафика: в час уходит порядка полутора мегабайт. Так что если вы используете модем, особых трудностей не возникнет: возможны лишь кратковременные лаги, зачастую – после приближения к оживленным группам игроков. Скачанный клиент не улучшит ни графику, ни интерфейс, разве что снизит примерно в 3 раза количество перекачиваемой информации. Впрочем, порядком устаревший визуальный ряд вскоре изменится к лучшему. Дело в том, что разработчики ударными темпами куют новый, полностью трехмерный клиент, улучшающий графику и обновляющий интерфейс. Возможно, с его выходом ARENA Online станет привлекательной не только внутренне, но и внешне, и получит неплохой шанс взобраться на вершину пьедестала жанра браузерных ролевых игр. **М**

ИНФОРМАЦИЯ

- ▶ ПЛАТФОРМА: PC
- ▶ ЖАНР: MMORPG
- ▶ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: не объявлен
- ▶ РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР: GDTeam
- ▶ РАЗРАБОТЧИК: GDTeam
- ▶ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: тысячи
- ▶ ДАТА ВЫХОДА: сентябрь 2004
- ▶ ОНЛАЙН: <http://www.arena.ru>

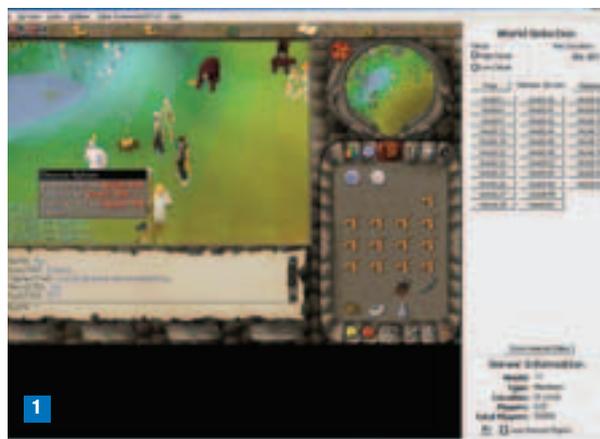
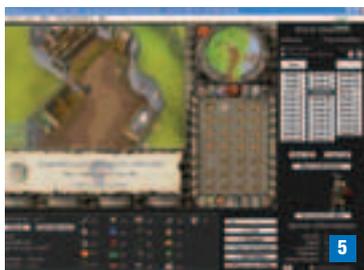
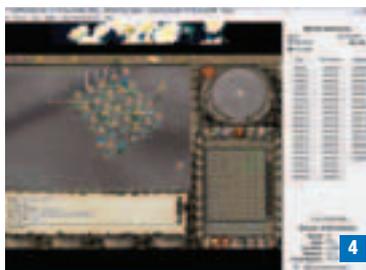


▶ Автор: Сергей Штепа
sergey_shtepa@list.ru



Мини-игры

Отличительная особенность RuneScape – мини-игры (к сожалению, все они доступны только в платной версии). Всего их более 20, и каждая не похожа друг на друга. Например, есть своеобразная вариация на тему Capture the Flag, объединенного со штурмом замков: с осадными орудиями, лестницами и подкопами. Кроме шуток! Или игра про незадачливого моряка, вышедшего в море на gyrjовой посудине. Надо выполнять приказы этого морского волка и слезить, чтоб корабль не затонул. Ну а самая веселая из мини-игр – Gnome Ball, смесь регби и баскетбола.



- 1 Сколько раков наловил!
- 2 Схема мини-игры Castle Wars – замки, орудия и подкопы.
- 3 Побег в гуэли.
- 4 Wilderness – небезопасное место.
- 5 Cooking 80 уровня – это достойно шеф-повара.

RUNESCAPE: ПРОСТОТА – ЗАЛОГ УСПЕХА?

Какая из MMORPG сегодня самая любимая? Ответ очевиден – World of Warcraft. На втором месте две сестры, зовут их Lineage I и Lineage II. А вот на третьем месте в мировой таблице о рангах значится MMORPG, о которой в России известно всего ничего. А между тем у нее более 120 серверов, на которых круглосуточно обитают не меньше 170 000 человек, а общее количество подписчиков давно перевалило за 800 тысяч и продолжает расти... Догадались? Нет?! Что ж, не будем томить читателя. Речь идет о RuneScape, в секрете популярности которой мы и попробуем разобраться. Первое и, пожалуй, самое весомое преимущество этой игры заключается в ее доступности. RuneScape – это удачная попытка создать качественную онлайн-ролевую игру на основе Java. «Руна» занимает ничтожный объем оперативной и видеопамати, она совершенно нетребовательна к «железу», хотя и полностью трехмерна. Мизерный трафик (500 Кбайт/час) и небольшой объем скачиваемых файлов (6 Мбайт) позволяют играть либо прямо из браузера (поддерживаются самые популярные – Internet Explorer,

Mozilla Firefox, Opera и Netscape), либо с помощью небольшого клиента (120 Кбайт). Управление в стиле «указал и щелкнул» позволяет вольготно чувствовать себя пользователям с модемом. Есть и недочеты. Внешне игра, мягко говоря, не впечатляет и здорово смахивает на стародавнюю Meridian 69, которой не так давно исполнилось 10 лет. Но волноваться не стоит: всю эту графическую убогость перестанешь замечать по мере привыкания. С другой стороны, недостатки RuneScape искупают ее бесплатность. Точнее, присутствует возможность играть бесплатно, однако, оформив подписку за 5 долларов в месяц, получаешь больше возможностей. Подход не новый, но действенный. Заплати и взамен получишь доступ к дополнительным частям карты мира для исследования, а также больше умений, монстров, оружия и прочих радостей жизни. Действие игры происходит в типичном фэнтези-мире с драконами, эльфами, магией, бородатыми гномами и прочим безобразием. Размер его невелик – почти как в Ultima Online, может, чуть-чуть больше. Разнообразие местности несколько скрадывает небольшие размеры.

Задания в игре не столь многочисленны, как в современных MMORPG, но зато оригинальны и сделали бы честь самой WOW. Чего только стоит одна из стартовых задач: расколдовать возлюбленного девушки, которого сумасшедший ученый превратил в цыпленка! Огорчают лишь несколько мелочей: нет заданий, предназначенных для группы, да и почти все квесты решаются излишне прямолинейно. Можно, конечно, получать опыт истреблением всего живого, но это очень уж однообразно, впрочем, как и в любой другой MMORPG. Кстати, про битвы с монстрами. Боевой режим в игре автоматический – щелкнул по противнику и можешь идти пить чай. Скучно, но зато удобно. Ролевая система RuneScape одновременно проста при освоении правил и разнообразна при развитии персонажа. Тут нет ни классов, ни уровней. Все целиком и полностью построено на навыках. Наверное, даже в Diablo II все куда сложнее, а о сравнении с современными онлайн-ролевыми играми я даже и не говорю. Но в этом вся изюминка. Всего в игре 21 навык, из них 15 боевых. Мирные умения разнообразны: от ловли рыбы и

выращивания растения до кузнечного дела и воровства (кстати, последнее доступно только в платной версии). Прокачиваются они по мере применения. Ничего не напоминает? Конечно, великая Ultima Online и тут оставила свой след. Чем проще игра, чем меньше разных параметров – тем легче поддерживать равновесие навыков и ролевой системы в целом. Для новичков в MMORPG – это очень кстати. Режим PvP в игре есть, и разобратся с не понравившимся игроком можно, но только в определенной зоне под названием Wilderness. Эта зона поделена на уровни: с 1 по 55. Нападать допускается лишь на равного по силам соперника. И могу пообещать: долго искать противников вам не придется, они сами вас найдут. Напоследок замечу: несмотря на свой приличный возраст, игра продолжает развиваться, каждую неделю добавляется что-то новое – задание, какой-нибудь предмет или территория. Уверен, что проект и дальше будет развиваться такими же темпами. Посмотреть на него хоть краем глаза должен каждый, кто увлекается MMORPG. RuneScape, как и Ultima Online, – живая классика. **CI**

ИНФОРМАЦИЯ

- ▶ ПЛАТФОРМА: PC
- ▶ ЖАНР: MMORPG
- ▶ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: отсутствует
- ▶ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: не объявлен
- ▶ РАЗРАБОТЧИК: Jagex
- ▶ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: тысячи
- ▶ ДАТА ВЫХОДА: 27 февраля 2002г roga
- ▶ ОНЛАЙН: <http://www.runescape.com>



▶ Автор: Alec Frise
alecfrise@mail.ru

Новости Интернета

В ГЛОБАЛЬНОЙ ПАУТИНЕ ЕЖЕМИНУТНО ПОЯВЛЯЮТСЯ СОТНИ НОВОСТЕЙ. САМЫМИ ИНТЕРЕСНЫМИ «СТРАНА ИГР» ДЕЛИТСЯ С ВАМИ



Комиксы онлайн

У всех, кто устал завидовать мастерам, рисуящим смешные комиксы, в том числе и в нашем журнале, появился помощник. Словенский Strip Generator (<http://www.stripgenerator.com>), оформленный в виде флэш-приложения, превращает рисование в легкую забаву. Достаточно зайти на сайт, задать имя автора, название комикса – и можно творить, просто перетаскивая мышкой и расставляя в нужном порядке подготовленные профессиональным художником персонажи, объекты и «баллоны» с текстом.

Что приятно, никакой регистрации не требуется, готовый комикс можно сохранить на сайте и, указав в специальной форме электронный адрес, отослать товарищам свой шедевр. Недостатки очевидны – черно-белая графика, ограниченный набор персонажей и, в особенности, объектов. Впрочем, никто не мешает сохранить комикс в виде картинки и затем всласть поработать над ней в Photoshop'e, добавив красок или, скажем, узнаваемых лиц с собственных и чужих фотографий. Одним словом, Strip Generator – находка для блоггера, мечтающего сделать свой дневник неповторимым и веселым.

Сетевой фотоархив сгладит нам... CD

Не так давно стартовавший ImageOX (<http://www.imageox.com>) – это бесплатный хостинг фотографий и изображений, а также «онлайновый» набор инструментов по работе с ними. Проект совершенно бесплатный и, что замечательно, не ограничивает количество закладываемых файлов.

Ограничение, по сути, всего одно – размер файла не должен превышать 2 Мбайт или 1600x1200 пикселей. Как и положено современному онлайн-фоторесурсу, ImageOX организует фотографии и картинки в галереи,

включая их сортировку по папкам (тут это называется Image Series), предоставляет прямую ссылку на файл, разрешает добавлять рамки, водяные знаки и т.д. Также есть инструменты по созданию слайд-шоу и озвученных CD-презентаций. Последние при желании можно скачать с ImageOX как отдельное приложение и даже записать в виде единого исполняемого файла на болванку (autorun CD presentation). Отличное дополнение к этой полезной возможности – комментирование фотографий посетителями и выставление рейтинговых оценок. Еще одна полезная штука – специальный скрипт, который можно использовать на сайте, в блоге или на форуме. Он позволяет добавлять картинки в свою галерею, не заходя и не регистрируясь на ImageOX. С новым фотоархивом работают не все браузеры (IE6, Mozilla, Opera, K-Meleon), также он «понимает» не все форматы (jpeg, jpg, jpe, png, gif, wbmp и xbm).

Порносамеров наказали. Бо-о-ольшим долларом!

Американская Федеральная комиссия по торговле (FTC) накрыла четыре спамерские группы, две из которых использовали для «работы» сети зомби-компьютеров, рекламировавшие порно-сайты. Всем им выписаны нешуточные штрафы, как сообщает сетевое издание Internet.ru. Так, компании Cleverlink Trading и ее партнерам придется выплатить \$400 тысяч, заработанные рассылкой спама с рекламой услуг «одиночки жен». Некоему Захарию Киниону (Zachari Kinion), рекламировавшему порно-сайты, дешевые ипотечные кредиты и компьютерный софт для затирания следов, назначен штраф в размере \$150 тысяч, а его коллега Браен Макмаллен (Brian McMullen) заплатит более \$24 тысячи.

БЛОГСФЕРА



«Блог об интернет-коммуникациях в реальном времени»

<http://www.kin.ru>

Кому читать:

фанатикам VoIP, а также желающим узнать, почему не надо пользоваться Skype и ICQ.

Автор блога, 30-летний Петр Дигенко, человек в Рунете приметный. Весной этого года в сетевом конкурсе «Российский Онлайн ТОР» (РОТОР) его проект стал победителем в номинации «Блог года», разделив 1-е место с сайтом dirty.ru. Победа, несомненно, заслуженная. Голосовые и прочие коммуникации в Интернете – очень горячая тема, а Петр занимается этим профессионально. В его сетевом дневнике – самые свежие новости с конференций, советы по организации современного рабочего места, комментарии IT-новостей и многое другое.

Тексты блога отличает литературное изложение, заметки оживляют иллюстрации и дополняют многочисленные ссылки. Ну а нехватки проекта – это продолжение его достоинства: ни о чем другом, кроме как о «...коммуникациях в реальном времени» вы тут не прочтете. Разве что изредка наткнетесь на какой-нибудь смешной оффтопик...



«Блог Ботинок»

<http://botinok.co.il>

Кому читать:

тем, у кого уже есть сетевой дневник, но кому не хватает читателей и, главное, комментаторов.

И мы снова настаиваем: самое интересное в блогосфере – коллективное творчество. И темы затрагиваются разные, и новости не пропускаются, да и записей в таком случае каждый день много – есть что почитать. Вот и «Блог Ботинок», бывший ранее израильским русскоязычным дневником, а ныне ставший международным, из таких мега-проектов. «Ботинок» – это так называемый «агрегатор», то есть место, где на главной странице собираются посты (записи) разных авторов, причем у каждого из них есть собственный дневник.

И если посетителя заинтересовала какая-то запись, то, щелкнув по ней, он переместится в личный блог автора и продолжит читать его запись. Идея неплохая и, надо отметить, успешная. Пользоваться сайтом очень удобно. Многочисленные дневники «Блога Ботинок» структурируются по 18 разделам. Среди них, естественно, есть «Игры», «Гаджеты» и «Политика» (куда без нее!), а также «Тайный эротоман», «Музблог» и, конечно же, «Кинематограф».

Мини-игры. Наш выбор

В МИРЕ БОЛЬШИХ ДЕНЕГ И МЕГАПРОЕКТОВ ДЕЛАЮТСЯ ПО СЦЕНАРИЯМ ФИЛЬМОВ ИГРЫ, А ФИЛЬМЫ СНИМАЮТСЯ ПО МОТИВАМ ИГР. В НИШЕ МАЛЫХ ОНЛАЙНОВЫХ РАЗВЛЕЧЕНИЙ СИТУАЦИЯ ТОЧНО ТАКАЯ ЖЕ – РАЗРАБОТЧИКИ МИНИ-ИГР ВОВСО ИСПОЛЬЗУЮТ ПЕРСОНАЖЕЙ И СЮЖЕТЫ КИНОМАТОГРАФА И ТЕЛЕВИДЕНИЯ...

Laurie in Danger

www.lisomerset.com/jeu/jeu02/start_en.html

Видеоквест по мотивам канадского теле-мыла 11 Somerset. Графика на кинематографическом уровне. Игроку «светит» 13 эпизодов-комнат, в которых надо решить головоломки и помочь Лэуре спастись. Задача не так сложна, поскольку над «горячими точками» игры вид курсора меняется.



Law & Order

www.lawandordergame.com/games/3speed=hi

«Закон и порядок» – самый долгоиграющий криминальный телесериал в истории американского телевидения (17 сезонов). По его мотивам выпущен компьютерный квест, а эта флэшка – всего лишь очень красивая демка. В ней нам предстоит допросить поговреваемых девушек и узнать имя убийцы.



Scooby Doo

www.i-am-bored.com/bored_link.cfm?link_id=10475

Собаку Скуби-Ду знают все. Неудивительно, что компания Warner, которой принадлежат права на персонажа, копирует каждую серию мультфильма в игры для PC и Интернета. Описываемая River Rapids Rampage – лишь пример, остальной архив на http://www2.warnerbros.com/sd_brand/.



Алеша Попович

www.pers.ru/cgi-bin/play.cgi?game=20002354

Нехитрая аркада по мотивам полюбившегося взрослым и детям мультфильма «Алеша Попович и Тугарин Змей» студии «Мельница». Задача у игрока простая – побить всех врагов и набрать нужное количество очков. С первого раза это не устает, уж больно неожиданно появляются супостаты.



Популярные блог-хостинги сентября:

Источник: Яндекс (<http://blogs.yandex.ru>)
Представлены сервисы с более чем 1 тыс. записей/день.

1.	LiveJournal	http://www.livejournal.com	(49 тыс. записей/день, +2 тыс.)
2.	LiveInternet	http://www.liveinternet.ru	(22 тыс. записей/день, +2 тыс.)
3.	Diary.ru	http://www.diary.ru	(15 тыс. записей/день, +1 тыс.)
4.	Блоги@Mail.Ru	http://blogs.mail.ru	(8 тыс. записей/день, +1 тыс.)
5.	RC-MIR.com	http://weblog.rc-mir.com	(5 тыс. записей/день, без изменений)
6.	Дамочка.ру	http://damochka.ru	(2 тыс. записей/день, без изменений)
7.	Рамблер-Планета	http://planeta.rambler.ru	(1.5 тыс. записей/день, +0.5 тыс.)

Дешевле всех (в прямом смысле) отделалась спамерская группа из Аризоны: тройке спамеров придется выплатить в общей сложности \$8 тысяч, полученных за счет рекламы порносайтов с использованием зомби-сетей.

Регистрируемся SMS'кой, а потом зарабатываем

Ньютон и Лейбниц мечтали об универсальном языке, способном упорядочить все на свете. Универсальный язык так и не появился, а вот русский оказался для этого вполне пригодным. По крайней мере, новый проект компании Webalta – «Открытый каталог» (<http://open.webalta.ru>) использует именно его. В отличие от набора ссылок, выдаваемых поисковыми машинами по запросу, в каталоге Webalta ссылки упорядочены по тематике и в соответствии с принятой иерархией. Достаточно применить обычную логику, и нужный сайт отыщется в считанные секунды. Что важно, в Каталоге представлены и популярные порталы, и специализированные сайты с небольшим числом посетителей. Добавить ресурс в «Открытый каталог» может каждый. Все что требуется для регистрации на Webalta, это прислать SMS стоимостью 1 у.е. После проверки редакторами описания ресурса оно хранится в течение года. Такая система позволяет избежать замусоривания базы данных устаревшей информацией. Кстати, редактированием «Открытого каталога» может заниматься любой желающий, да еще и получить за это большую часть средств, вносимых за регистрацию. Webalta активно ищет тех, кто поможет ей уточнить информа-

цию о региональной принадлежности каждого внесенного в базу данных сайта.

Геймерские уроки в Интернете

«Злость – ваш самый злейший враг!» Статью с таким заголовком можно прочитать на сайте весьма необычного проекта Gaming Lessons (<http://gaming-lessons.com>). Но поучительные рассуждения на всякие отвлеченные темы тут не главное, на Gaming Lessons вас учат играть в компьютерные и видеоигры. Бизнес-идея пришла в голову американского прогеймера Тома Тейлора (Tom «Tsquared» Taylor) в августе 2005 года, когда он просматривал демку игры, выискивая причины неудачи своей команды в турнире по Halo 2. А уже в сентябре под началом Тейлора трудилась целая команда тренеров, «студентов» же набралось чуть ли не тысяча человек. Несомненно, раскрутке неожиданного начинания помогли статьи в СМИ и сюжет по MTV. Но и без этого желающие научиться играть, несомненно, нашлись бы: многие мечтают о победах в онлайн-овых и очных турнирах, но не знают, как этого добиться. Том, участвующий за год в 12-15 турнирах (далеко не в каждом он и его команда побеждают), готов передавать свой опыт за \$20-75 в час. Основные предметы в его школе – это Halo 2 (Xbox) и Super Smash Bros Melee (Nintendo). Но в последние месяцы были наняты еще 6 инструкторов, и список дисциплин расширился до CounterStrike 1.6, CounterStrike: Source, Call of Duty 2, Quake 4, Painkiller и UT2k4. Рядового инструктора (\$20/час) можно пригласить домой (оплатив ему бензин!) или получить урок в Интернете, например, на сервисе Xbox Live. **С**

Бесплатная браузерная игра номера

THE MARYLAND. ON-LINE STRATEGIC GAME

ЖАНР: онлайн-новая RTS/RPG
РАЗРАБОТЧИК: XIII/ЗАКАЗЧИК
ОНЛАЙН: <http://www.maryland.ru>

ВЕРДИКТ
7.5



С 2001 года в Рунете существует Maryland – бесплатная игра, нечто среднее между любительской RTS Decline и великими «Цивилизацией» и Heroes of Might and Magic. Сходство никак не скрывается – графика явно навеяна HoMM и «Цивилизацией», сюжетные ходы и геймплей собраны с мира по нитке (Герои и их рожденные города, бунтующее население, с которого берут налоги, армии юнитов и т.п.). Ну а дальше фантазия разработчиков разыгралась, и сегодня, когда на дворе уже 4-я эпоха Maryland, проект воспринимается как вполне самостоятельная и цельная игра. В Maryland любой юнит (сухопутный, воздушный или летающий) может напасть на любой чужой юнит, если имеет хотя бы одну единицу очков атаки (AP), а его параметр «расстояние атаки», больше или равен дистанции до цели. От этого новичку приходится совсем туго – место под первый город надо выбирать тщательно, не ближе чем за три клетки от чужих поселений (дистанция поражения стрелков). По умолчанию все соседи – враги, если только вам не удастся наладить с кем-нибудь отношения: стать союзником или вступить в один клан. Результат сражения в Maryland зависит от параметров нападающего и обороняющегося юнита и... от везения, ведь конкретное значение урона на единицу атаки формируется каждый раз случайным образом. Точно вычислить, выживут ли юниты после битвы и сколько HP у них останется, нельзя. На результат влияет и разность высот, и состояние юнита («в обороне» или нет), так что бой – это всегда литры адреналина. Рас в игре три – хоммы, эльфы и некры, они отличаются базовыми характеристиками и скоростью поправки здоровья. Но основа благосостояния в Maryland – города. Если все они будут разрушены, вы покидаете игру. Также только в городах строятся Порталы Героев (примечательно, что Героя мы конструируем сами, распределяя исходную тысячу очков по бонусным умениям). Для найма Героя нужны деньги (5 тыс. монет) и население (5 тыс. жителей). Кроме того, город будет оплачивать содержание Героя (48 монет в сутки). При гибели любого из Героев его Портал разрушается (остальные Герои при этом не гибнут), но может быть отстроен заново. На момент написания обзора в игре было шесть сотен активных игроков, почти 4 тыс. городов и 20 тыс. юнитов. Очень неплохой результат!

Русский подкаст

МНОГИЕ ИЗ ВАС УЖЕ УСПЕЛИ ПРЕСЫТИТЬСЯ СКУЧНЫМИ СВЕДЕНИЯМИ, ЧТО ПРЕДЛАГАЮТСЯ НА ЛЮБОМ САЙТЕ, А УЖ ЧТЕНИЕ ОГРОМНЫХ СВОДОК НОВОСТЕЙ ЗАЧАСТУЮ ВЫЗЫВАЕТ НЕПРЕОДОЛИМОЕ ЖЕЛАНИЕ ПОСПАТЬ. СМОТРЕТЬ ЖЕ ИНТЕРНЕТ-ТЕЛЕВИДЕНИЕ ПОЛУЧАЕТСЯ НЕ ВСЕГДА, КАЧЕСТВО СОЕДИНЕНИЯ С СЕТЬЮ ОСТАВЛЯЕТ ЖЕЛАТЬ ЛУЧШЕГО. ПРИХОДИТСЯ ИСКАТЬ ДРУГИЕ ПУТИ. НО ЕСТЬ ЛИ ОНИ?

К СЧАСТЬЮ, ТАКОВЫЕ ИМЕЮТСЯ – Я ГОВОРЮ О ПОДКАСТИНГЕ. СЛОВО PODCASTING ОБРАЗОВАНО ИЗ ДВУХ СЛОВ: IPOD (НАЗВАНИЕ ПОПУЛЯРНОГО АУДИОПЛЕЕРА) И BROADCASTING, ЧТО В ПЕРЕВОДЕ ЗВУЧИТ КАК «ШИРОКОПОЛОСНОЕ ВЕЩАНИЕ». СУТЬ ЯВЛЕНИЯ ПРОСТАЯ: ТОТ, КТО НЕ ХОЧЕТ ИСПОРЧЕННЫМИ КОМПЬЮТЕРОМ ГЛАЗАМИ РАЗБИРАТЬ НА МОНИТОРЕ МЕЛКИЕ БУКВЫ, МОЖЕТ СКАЧАТЬ ЗВУКОВОЙ ФАЙЛ И ПРОСЛУШАТЬ НУЖНУЮ ИНФОРМАЦИЮ.



В подкастах (так называют отдельные файлы подкастинга) их авторы чаще всего затрагивают темы, в которых они, авторы, прекрасно разбираются. Или сообщают свежие новости. И то и другое – всегда интересно, тем более что создатель подкаста неизбежно передает свое эмоциональное отношение к обсуждаемой теме. Нельзя не отметить, что сейчас подкастинг – на пике моды и широко востребован. Причина наверняка одна: подавляющему большинству людей удобнее узнавать о событиях в мире, напрягая лишь уши, а глаза заняты не чтением, а чем-то более интересным (скажем, разглядыванием симпатичных особей противоположного пола). В общем, сегодня мы просто не имеем права не рассказать о лучших ресурсах русскоязычного подкастинга.

Блогкасты

«Директория подкастов» (<http://russianpodcasting.ru>), одним из авторов которой является известный телеведущий Василий Стрельников, популярней чуть ли не всех конкурентов вместе взятых. В день тут прибавляется около 50-ти подкастов, а всего на момент написания статьи на этом ресурсе опубликовано почти 9000 звуковых файлов. Впечатляющий размах. Да и охват тем очень широк. Автомобили, бизнес, кино, спорт и еще два десятка разделов, включая – внимание! – компьютеры и игры ([\[tehnika.russianpodcasting.ru\]\(http://tehnika.russianpodcasting.ru\)\). Правда, информативность некоторых подкастов оставляет желать лучшего. Кроме того, качество звука не всегда на высоте – порой нужно вслушиваться, чтобы понять, о чем вообще идет речь. Тем не менее, первый, как утверждает Wikipedia \(<http://ru.wikipedia.org>\), подкаст-портал в России оказался еще и чуть ли не самым лучшим. Единственное, что смущает, ненормативная лексика в аннотациях к подкастам и отсутствие фильтрации нецензурных ником. Впрочем, это важно лишь для несовершеннолетних посетителей. Упомянутый Василий Стрельников ведет еще и подкаст-блог \(<http://vasilyweekend.rpod.ru>\). В размещенных здесь аудиозаписях нет почти ничего о событиях мирских – только личные, порой даже интимные размышления автора о жизни, временах доходящие до шуток и откровенного, хм, баловства. С одной стороны, ничего полезного тут не почерпнешь; с другой – слушать Стрельникова интересно. Все-таки двадцатилетний опыт работы в эфире...](http://kompyutery-soft-igry-</p>
</div>
<div data-bbox=)

Сайт с громким слоганом «Подкасты живут тут!» (<http://podcast.li.ru>) лишь развивает концепцию звуковых блогов, не более того. Львиная доля дешевых подкастов содержит, опять-таки, личные измышления их авторов. Правда, утверждать, что в тематике тут царит полная неразбериха, нельзя: пользователи, по большей части, рассуждают о веяниях в музыке, делятся впечатлениями

Тонкости подкастинга

Вездущая Wikipedia предлагает немало полезной информации о подкастинге, которую на других ресурсах унем с огнем не сыщешь. Начнем с самого простого. Подкастинги в первую очередь рассчитаны на тех владельцев РС, которые приобрели себе портативные звуковые проигрыватели. Ответ на вопрос «почему?» очевиден: человек скачивает из Интернета подкаст, заливая его на плеер – и слушает в дороге. Экономия времени налицо.

Более того, многие «обычные» радиостанции переходят к сетевому вещанию. Знаменитое радио «Свобода», на котором пару месяцев назад рассказывали о журнале «РС Игры», принадлежащем нашему издательству, публикует звуковые файлы-подкасты (<http://svobodanews.ru/feeds/podcasts.aspx>). В них – полный повтор эфира; если пропустили что-то интересное, это легко исправить.

Напоследок рекомендую небольшой фильм о подкастинге (http://www.russianpodcasting.ru/movies/podcasting_low.wmv) – думаю, всем будет интересно.

1 Радио «Свобода» всегда было вперемь планеты всей. И сейчас эта традиция не нарушена.

2 OGL.ru первым из отечественных игровых ресурсов занялся игровыми подкастами. И за такое «пионерство» – огромное мерси.

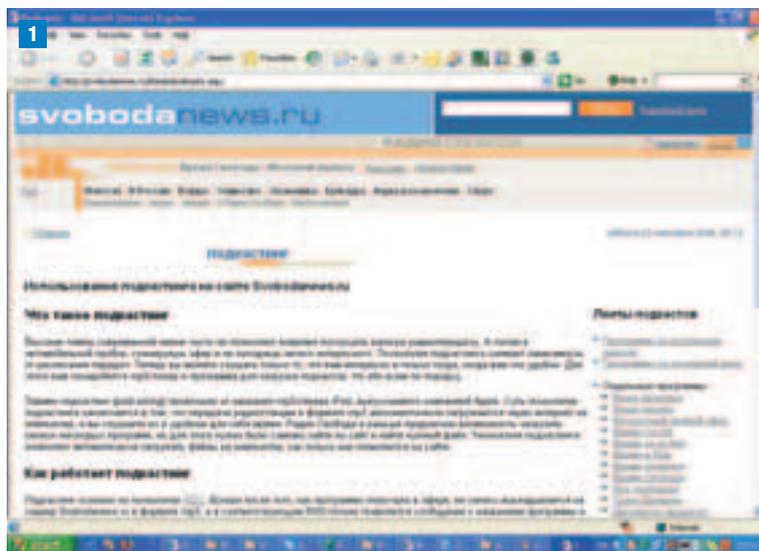
3 Дизайн сайта podcast.li.ru очень аскетичен. Чего, к счастью, не скажешь о его наполнении.

4 «Директория подкастов» – первый тематический сайт России, а может, и всего СНГ о самой горячей теме последних лет.

С одной стороны, ничего полезного тут не почерпнешь, с другой – слушать Стрельникова интересно. Как-никак, 20 лет в эфире.

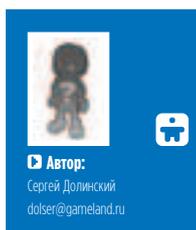
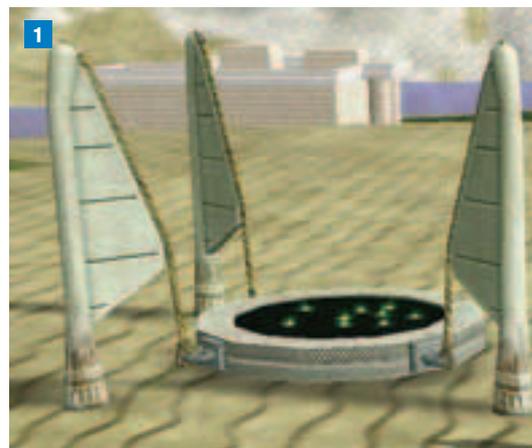
Как слушать?

Если вы хотите слушать свежие подкасты и при этом не тратить время на ежедневный мониторинг сайтов, то имеет смысл пописать на RSS-рассылку. Проще всего это делается с помощью iTunes, скачать которую можно здесь (<http://www.apple.com/itunes/download>). Разобраться с программой весьма просто, но если вдруг возникли какие-то проблемы, ознакомьтесь с посвященной подкастингам статьей (<http://www.ixbt.com/td/podcasting.shtml>), опубликованной на ixbt.com. Думаю, после этого все вопросы отпадут.



Открытые бета-тесты октября

СЕГОДНЯ МЫ ТЕСТИРУЕМ ИГРЫ, РАЗРАБОТКА КОТОРЫХ НАЧАЛАСЬ ЕЩЕ В 2002 И 2004 ГОДАХ В США И КИТАЕ СООТВЕТСТВЕННО. И ХОТЯ ФОРМАЛЬНО ВСЕ ОНИ MMORPG, НО В ОНЛАЙНОВЫЙ РОЛЕВОЙ МЕЙНСТРИМ ЯВНО НЕ ВПИСЫВАЮТСЯ. В ОБОИХ ПРОЕКТАХ ДЕВЕЛОПЕРЫ ПОПЫТАЛИСЬ СОЗДАТЬ ИГРУ, ОДНОВРЕМЕННО ПОДХОДЯЩУЮ КАК КАЗУАЛАМ (ЭПИЗОДИЧЕСКИ ИГРАЮЩИМ ГЕЙМЕРАМ), ТАК И ХАРДКОРЩИКАМ. НА ВОПРОС, ПОЛУЧИЛОСЬ ЛИ, КАК РАЗ И ОТВЕЧАТ ОТКРЫТЫЕ БЕТА-ТЕСТЫ.



Автор:
Сергей Долинский
dolser@gameland.ru

1 В Tale in the Desert III игроки могут создавать собственные головоломки.

2 Подобие «уровней»: египтяне в Tale in the Desert III проходят тесты, каждый из которых состоит из нескольких заданий.

3 Морские бои в Pirate King Online напоминают сражения из Warcraft II. Если кто-то еще помнит такую яркость...

A Tale in the Desert III

Очень, очень странная игра! Вот что удивительно: сделали ее не корейцы или малазийцы, а независимые американские разработчики из eGenesis. И ведь уже третий год как находятся желающие оплачивать их труд и работу сервера.

Теперь поговорим об их детище. Если кто-то и назовет Tale in the Desert III (<http://www.atitd.com>) онлайн-ролевой игрой, то ему немедленно придется делать множество уточнений. Мол, эта MMORPG сосредоточена на крафте и производстве, а также требует высокой социальной активности от играющих.

Но и это еще не все. У Tale in the Desert III есть начало, конец и ясно выраженная цель – население Древнего Египта (те самые, социально активные игроки) обязано пройти до 49 тестов (подобие PvE и прокачки), чтобы построить 7 Великих монументов. Загвоздка в том, что монументы посвящены одной из 7 дисциплин (Архитектура, Искусство, Человеческое тело и т.д.) и их должна строить команда из 127 специалистов, прошедших от 1 (студент) до 7 (оракул) тестов. Тесты сложные, и за все время игры не было никого, кто прошел бы все 49, более того, никто даже близко не подобрался к этому достижению.

А теперь внимание: все это (тесты, монументы и т.д.) надо успеть сделать «на время»! Игра закончится независимо от того, что успели натворить игроки. Кстати, заметили в названии римскую циферку три? Все верно: бета-тест проходит уже третья версия игры. Первые два испытания (февраль 2003 – сентябрь 2004 и сентябрь 2004 – май 2006) закончились по-разному. В первом Египет победил разработчиков (построено аж 8 монументов), а во втором, можно сказать, состоялась ничья – игроки ус-

пели возвести лишь 4 из 7 монументов, прежде чем разработчики объявили конец света.

Нынешний этап стартовал 27 мая этого года и, судя по предыдущим сериям, продлится еще по меньшей мере год, а все 11 монументов из предыдущих серий сохранились в новой версии. Игра идет на 3-х серверах (английский, французский и немецкий), сконструирована как открытый проект, и именно потому Tale in the Desert III ремонтируют прямо «на ходу». Среди того, что будет интересно попробовать, – система создания игроками Законов государства и введения новых опций. Каждый египтянин может (прямо в игре) собрать петицию, собрать подписи за то или иное изменение и передать все это на рассмотрение разработчиков. Если подписей много, а просьба – реализуема, то бета-тестерам прибавляется работы...

В этом месте я наступлю на горло собственной песне (игра показалась неординарной и занятной) и перечислю недостатки Tale in the Desert III, которые, наверняка, оттолкнут от бета-теста многих поклонников традиционных MMORPG. Графика яркая, но устаревшая, по-русски тут не говорят, PvP нет, вместо классов – специализация по профессиям. Уровни растут, но только за счет прохождения тестов и никак иначе. В общем, если традиционные кровавые PvP-проекты поднадоели и вы готовы наблюдать в онлайн-игре, как высыхает нанесенная на стену краска – попробуйте Tale in the Desert III, возможно, в ходе тестирования вы даже сможете ее здорово улучшить.

Системные требования приемлемые (Pentium 4 1 ГГц, 512 Мбайт RAM, видеокарта не хуже GeForce/Radeon 9600), клиент игры весит всего 142 Мбайт.

Pirate King Online

До 15 уровня вы проводите время на берегу, а после этого получаете возможность построить корабль и выйти в море. Морские бои – самое захватывающее зрелище в Pirate King Online (<http://www.piratekingonline.com>). Разработчики из шанхайской MOLI Group приложили уйму усилий, чтобы сделать эти битвы как можно более многочисленными (движок у проекта – MindPower – собственный) и разнообразными. И если в игре всего 4 основных класса, то типов кораблей уже девять (для персонажей с 15 по 45 уровень), а по мере роста уровня игроков будет еще больше. Понятно, что каждый корабль может быть модернизирован игроком по своему вкусу (двигатель, вооружение, броня и т.д.) и каждое новое сочетание запчастей изменяет эффективность судна.

Добавьте к этому владение собственным островом и строительство там зданий, развитый крафтинг (в бете ограничен базовыми умениями), квесты и подземелья, 6 субклассов, войны гильдий и многое другое (на деле и в планах) – и вы получите Игру Геймерской Мечты. Ну, или что-то близкое.

На момент написания обзора до открытого бета-теста оставалось всего 4 дня, надеюсь, к выходу этого номера все желающие попробуют Pirate King Online. Клиент игры – 363 Мбайт, графика чем-то напоминает World of Warcraft, а геймплей обещает быть максимально разнообразным. Единственное, что мешало во время закрытой беты, – лаги и частые падения сервера. Будем надеяться, что за оставшиеся дни эти детские болезни успешно вылечат. **СИ**



ИГРАЙ, ПОКА МОЛОДОЙ - ЧИТАЙ «РС ИГРЫ»!

СВЕЖИЙ НОМЕР УЖЕ В ПРОДАЖЕ

DARK MESSIAH OF
MIGHT AND MAGIC

GAMES CONVENTION

КИБЕРЖЕНЩИНА
ТВОЕЙ МЕЧТЫ

TOM CLANCY'S
RAINBOW SIX VEGAS

ROME: TOTAL WAR -
ALEXANDER



ДВА двухслойных DVD
общий объем 17GB!

и многое-многое другое...

Железные новости

СОВРЕМЕННАЯ КОМПЬЮТЕРНАЯ ТЕХНИКА

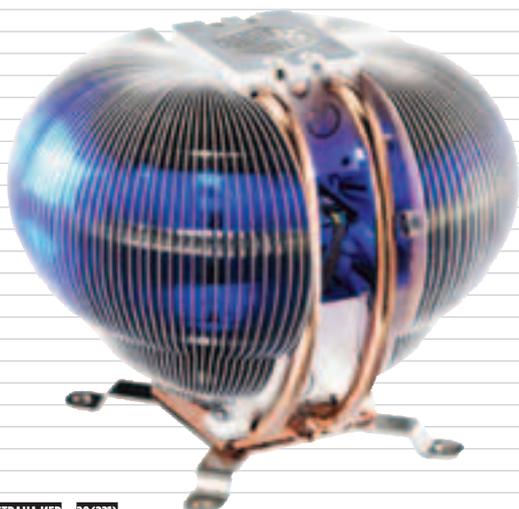
ПРИВОД-ПУТЕШЕСТВЕННИК

Находясь в дороге, фотографии можно скинуть на портативный жесткий диск или переписать в память медиаплеера. Компания Delkin предлагает еще один вариант – записывать диски. BurnAway – это автономный пишущий CD/DVD-привод со встроенным кардридером. Последний поддерживает все основные типы флеш-карт: CompactFlash, SmartMedia, Memory Stick, MS Pro и xD. Запись на оптические носители осуществляется по нажатию одной кнопки. В автономном режиме Delkin BurnAway можно подключить к телевизору для просмотра фотоснимков или использовать в качестве проигрывателя. Подсоединив же устройство к компьютеру по USB, мы получим обыкновенный внешний привод оптических дисков и кардридер. Продажи новинки по цене \$370 уже начались.

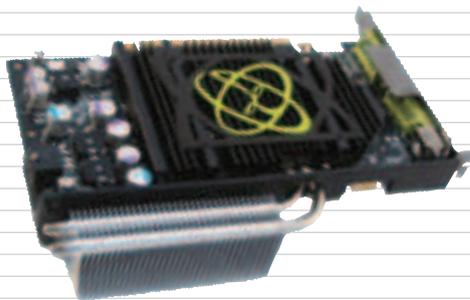


ГОЛУБОЙ МАРС

Известный производитель систем охлаждения Cooler Master представил новый кулер для последних процессоров AMD Socket AM2 и Intel Core 2 Duo. Изделие под названием Mars имеет медное основание, к которому прикреплен алюминиевый радиатор из двух полусфер. 90-мм вентилятор заключен внутри этой «планеты» и работает со скоростью от 900 до 3000 оборотов в минуту. Заявленный уровень шума в так называемом Silent Mode составляет не более 17 дБ. Любителей модинга порадует подсветка: два светодиода весьма эффектно смотрятся сквозь ребра радиатора. Недоумение вызывает только их цвет – голубой. Ведь традиционно цветом Марса – и римского божества, и планеты – считался красный!



ТИШЕ ЕДЕШЬ, ДАЛЬШЕ БУДЕШЬ



Очень быстрый и очень тихий игровой компьютер. Нонсенс? Отнюдь, если посмотреть на новинку от XFX. Видеокарта GeForce 7950 GT 512MB DDR3 HDCP ExTreme построена на базе одного из самых быстрых на данный момент чипов и оснащена пассивным охлаждением. В возможностях кулера инженеры XFX более чем уверены, так как GPU и память работают на повышенных частотах: 570 МГц у ядра и 1,5 ГГц у памяти. Это соответственно на 20 и 100 МГц больше, чем у референсной карты. Стоит отметить наличие системы защиты видео высокого разрешения HDCP, 512 Мбайт видеопамяти, два выхода DVI-D, TV Out, поддержку SLI и остальные характеристики, которые полагаются иметь топовому видеоускорителю. Покупателям GeForce 7950 GT 512MB DDR3 HDCP ExTreme обещана пожизненная гарантия, которой сможет воспользоваться не только первый, но и второй владелец. К сожалению, эти условия распространяются только на карты, купленные в Северной Америке.

НОВЫЙ IGLOO

Системы охлаждения – самая большая мозоль современного компьютеростроения. Хочется, чтобы было и тихо, и прохладно, и недорого. Компания Glacial Tech сделала еще один шаг к мечте. Новая серия Igloo 5060 предназначена для платформы Intel LGA775 и состоит из четырех моделей: Silent, Light, PWM и 5060. Igloo 5060 является старшим в серии 5056. По сравнению с предшественником достигнуты впечатляющие результаты: модель Igloo 5060 Silent обладает одинаковой производительностью с Igloo 5050 Light, но при этом немного легче и, главное, тише на 10 дБ. Продажи новой серии начнутся в ноябре.



ГОВОРЯЩИЙ ДОДЕКАЭДР

Ни над одним компьютерным аксессуаром дизайнеры не работают так, как над колонками. Очень часто это оказывается в ущерб качеству звучания. В JVC утверждают, что их новые колонки будут звучать лучше обычных. В классических спикерах, кроме звука, исходящего из динамиков, мы слышим еще и резонирующий корпус. Новая же модель JVC состоит из одних динамиков. Без корпуса! Колонка представляет собой додекаэдр (фигуру с двенадцатью гранями), все поверхности которого, за исключением нижней, заменены на 4-дюймовые динамики. Благодаря такой конструкции колонки акустически «исчезнут» для слушателя, и он сможет наконец узнать, что же такое по-настоящему объемное звучание. Остается надеяться, что 17 патентов получены в ходе работ над этим чудом техники не зря, и покупатели новинки будут приятно удивлены не только внешним видом колонок.



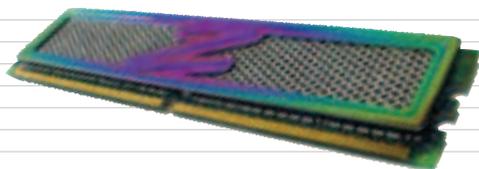
СДЕЛАНО В РОССИИ!

Производительный игровой компьютер – это не только Alienware и цена среднего автомобиля. Российская компания «Ф-Центр» представила игровой компьютер Flextron Extra CR, стоимость которого на зашкаливает за пределы разумного. Flextron Extra CR создан на базе мощного процессора Intel Core 2 Duo E6400. 1 Гбайт оперативной памяти DDR II и видеокарта Sapphire Radeon X1800 GTO 256 Мбайт позволят получить максимальное удовольствие от большинства современных игр. Такой компьютер справится с любой задачей.



ПАМЯТЬ-РЕКОРДСМЕН

Быстрее! Выше! Сильнее! Специалисты из тайваньской OCZ очевидно работают в соответствии с олимпийским принципом. Им удалось разогнать гигабайтные модули до 1,12 ГГц. Не абсолютный рекорд, но если учесть, что память с такой частотой пошла в серию, специалисты OCZ достойны золотой медали. Рабочее напряжение модулей OCZ PC2-9000 2.4 В, а тайминги 5-5-5-15. Полное название новинки PC2-9000 VX2 DFI Special Edition. Буквы DFI указывают, с материнскими платами какой компании рекомендуется использовать эту память. Да, дуэт новейшей LanParty и PC2-9000 VX2 способен не на один рекорд! Планики памяти будут продаваться как по одной, так и комплектами (по две). К сожалению, цена на модули пока не объявлена.



МЫШЬ ДЛЯ СНАЙПЕРОВ

FANATEC.head\$h0t – новый игровой контроллер компании ENDOR AG. На вид почти обычная мышь, но в пресс-релизе ее называют «идеальным прибором для прицеливания». Главный козырь FANATEC.head\$h0t – система эргономической подстройки корпуса. Геймер может максимально подогнать размеры мыши под свою руку. Специальный коврик aURa имеет покрытие, улучшающее скольжение. Вместе с лазерным сенсором, максимальное разрешение которого 4000 dpi, это обеспечивает высочайшую точность манипуляций, а значит, практически стопроцентное попадание в цель из любого игрового оружия. Кроме коврика и самой мыши, в комплект входят держатель кабеля с подсветкой и USB-хаб. Для переноски такого серьезного оружия кибер-снайпера предназначен небольшой чемоданчик.



22-ДЮЙМОВЫЙ МЕЙНСТРИМ

Похоже, компания Acer намеревается совершить настоящую революцию. Рекомендованная цена на ее новый 22-дюймовый (!) монитор AL2216W составляет 399 евро. Это не намного дороже 20 или 19-дюймовых моделей. Монитор имеет максимальное разрешение 1680x1050 точек, время отклика 5 мс и контрастность 700:1. Скромными характеристиками и объясняется невысокая стоимость монитора. Тем не менее, не все поверили в такую щедрость Acer. Цены на AL2216W во многих магазинах превышают рекомендованную чуть ли не в два раза!



ДЕРЖИ КАРМАН ШИРЕ!

Широкий формат добрался и до портативных медиаплееров. Компания Creative объявила о выпуске на рынок проигрывателя ZEN Vision W с 4,3-дюймовым экраном формата 16:9.

Плеер оснащен жестким диском объемом 30 Гбайт, чего хватает на 120 часов видео. Кроме фильмов ZEN Vision W может воспроизводить музыкальные файлы и использоваться в качестве переносного хранилища для фотографий. Специальный слот Plug&View поддерживает карты памяти формата Compact Flash Type I и Type II, и позволяет не только просматривать, но и копировать фотографии. В комплект поставки входит адаптер для этого слота, который обеспечивает совместимость с другими типами карточек.

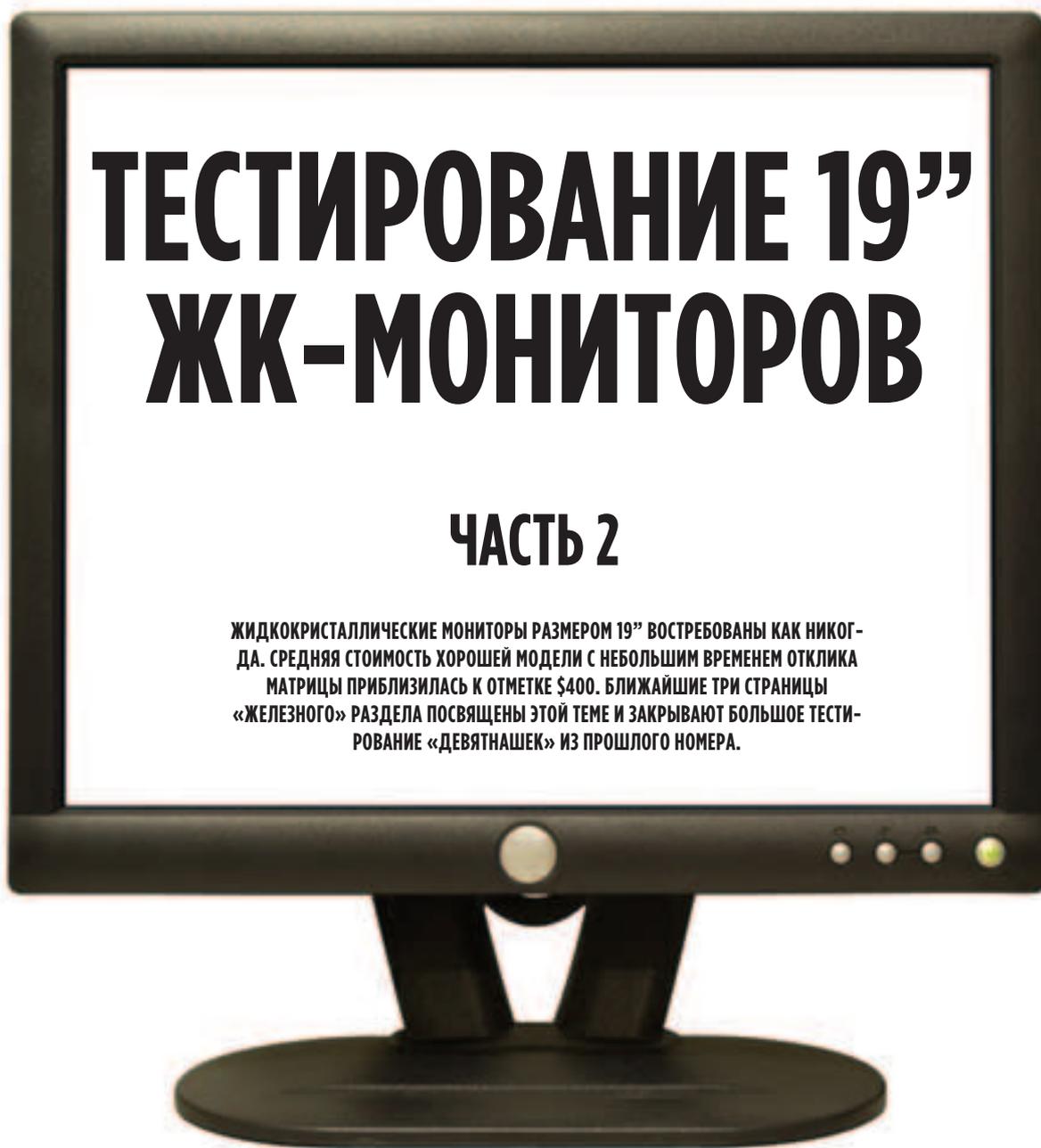
Но все же, на наш взгляд, основное предназначение ZEN Vision W – проигрывание видео. Об этом говорит и расширенная поддержка кодеков. Помимо MPEG 1,2,4 и DivX, он способен воспроизводить файлы XviD. Зарядка аккумуляторов должна хватить на 4,5 часа просмотра видео.



ТЕСТИРОВАНИЕ 19" ЖК-МОНИТОРОВ

ЧАСТЬ 2

ЖИДКОКРИСТАЛЛИЧЕСКИЕ МОНИТОРЫ РАЗМЕРОМ 19" ВОСТРЕБОВАНЫ КАК НИКОГДА. СРЕДНЯЯ СТОИМОСТЬ ХОРОШЕЙ МОДЕЛИ С НЕБОЛЬШИМ ВРЕМЕНЕМ ОТКЛИКА МАТРИЦЫ ПРИБЛИЗИЛАСЬ К ОТМЕТКЕ \$400. БЛИЖАЙШИЕ ТРИ СТРАНИЦЫ «ЖЕЛЕЗНОГО» РАЗДЕЛА ПОСВЯЩЕНЫ ЭТОЙ ТЕМЕ И ЗАКРЫВАЮТ БОЛЬШОЕ ТЕСТИРОВАНИЕ «ДЕВЯТНАШЕК» ИЗ ПРОШЛОГО НОМЕРА.



Автор:

Антон Большаков
bolshakov@gameland.ru

Работа над ошибками

На 18 (219) номере в тематической подборке «Звук вокруг» указана неверная цена на модель SVEN MA-332. Действительная стоимость этой акустической системы составляет \$60.

Термин «суммарное время отклика матрицы» (или скорость реакции точки) подразумевает под собой общее время перехода точки от чисто белого к абсолютно черному цвету. Многие производители придумывают различные ухищрения и указывают в паспортных данных монитора скорость перехода от серого к серому. Таким образом в продаже появились TN+Film матрицы с временем отклика 8, 4 и даже 2 мс. Существуют также технологии оптимизации. В первой части тестирования мы говорили о компенсации времени отклика RTC. Попробуем объяснить, что это такое. Основная проблема в том, что время перехода от белого к черному не является максимальным или даже не приближенным к среднему, а фактически мини-

мально! В работе же монитор очень редко отображает чисто белый цвет – для этого необходимо установить максимальную яркость монитора. То же можно сказать и о черном – нет в мире идеала. Сермяжная правда в единстве и борьбе противоположностей. Как правило, точка на экране монитора меняет свой цвет в пределах светло-серых оттенков. Поэтому номинальное значение скорости реакции пикселя не имеет никакого практического значения. Важно сказать, что под «серым» понимаются любые промежуточные (между абсолютно черным и чисто белым) цвета и оттенки. Например, синий, красный или зеленый. Формирование разных цветов точки осуществляется с помощью светофильтра и никак не влияет на время отклика.

Переключение пикселя осуществляется поворотом расположенных в нём жидких кристаллов на определённый угол под действием электрического поля, причём два крайних положения кристаллов соответствуют чёрному и белому цветам, а промежуточные – градациям серого. Казалось бы, раз для переключения с чёрного на серый надо повернуть кристаллы на меньший угол, то и произойти это должно быстрее. Ан нет! Электрическим полем определяется не только угол поворота кристаллов, но и скорость их поворота. То есть, если требуется повернуть кристаллы на вдвое меньший угол, то принуждать их к этому будет четверо меньшая сила. Производители мониторов изловчились и применили метод форсирования, увеличивая разницу напряжений и повышая скорость поворота кристаллов. Каждая

компания продвигает эту технологию под собственной маркой. В народе же прижилось название «override», а также более корректное – компенсация времени отклика (от англ. RTC – Response Time Compensation). Схема RTC работает на самом низком уровне из возможных и является неотъемлемой частью микроэлектроники монитора. Она никак не связана с видеокартой, драйверами, операционной системой или другими программными средствами. Если в мониторе есть RTC – она работает всегда, и в Windows, и в DOS, и с видеокартами древнего года выпуска. Если же поддержки RTC нет – эмулировать ее программно практически невозможно, не помогут также и аппаратные возможности видеокарты.

ACER FERRARI F-19

Это одна из самых дорогих моделей. Дизайн монитора лицензирован у компании Ferrari, кроме того, у него есть ТВ-тюнер, полный комплект видеовходов и пульт дистанционного управления. Качество приема у встроенного тюнера неплохое, но возникает ощущение, что и PCI-карта дает больше возможностей и несколько лучшую картинку. Цветопередача у монитора хорошая, но и не идеальная. Сильнее всего отклоняется кривая синего цвета. При уменьшении яркости и контрастности вид кривых меняется мало, каких-либо артефактов, связанных с потерей темных тонов изображения, у Acer нет. Цветовая температура явно завышена, все цвета на экране тяготеют к холодным. Разница может достигать трех тысяч градусов! Матрица выполнена по технологии TN+Film без компенсации времени отклика. Быстрой её не назовешь – время отклика может достичь 37 мс. Яркость матрицы высока, а контрастность находится на хорошем для TN+Film уровне. В сухом остатке монитор на медленной матрице. Рекомендовать этот монитор к покупке можно поклонникам марки Ferrari, для которых внешний вид важнее любых характеристик.

NEC MULTISYNC LCD1990SXI

Довольно серьезная модель на базе S-IPS-матрицы. Этот монитор имеет сразу три интерфейса подключения к ПК: цифровой DVI-D, аналоговый D-Sub и универсальный DVI-I. Через последний можно подключать как цифровой, так и аналоговый источник через переходник. Заслуживает внимания и реализация автоматической регулировки яркости: яркость изменяется после анализа электроникой монитора картинки на экране. Функция автоматической подстройки контрастности работает только в аналоговом режиме. Можно также задать уровни освещения, при которых монитор будет сам включать и выключать экран. С настройками монитора умеют работать две утилиты – NaviSet и GammaComp. У матрицы нет компенсации времени отклика. Заявленная скорость реакции 18 мс, но на практике выходит порядка 20 мс. Визуально монитор очень быстрый, несмотря на отсутствие функции RTC. Контрастность монитора находится на среднем уровне, модели с S-IPS никогда не отличались высокой контрастностью. В общем и целом – отличный монитор с довольно быстрой матрицей и очень высокой ценой.

SONY MFM-HT95

Корпорация Sony всерьез взялась за создание симбиоза телевизора и монитора. Об этом говорит и дизайн, и широкий набор интерфейсов подключения. В дополнение к штатным VGA и DVI у MFM-HT95 есть AV, S-Video и компонентный YUV. Гипотетически цветопередача у такой модели должна быть на высоте. Но, сказать честно, цвета у монитора немного отличаются от эталона. Следует также заметить, что все доступные пользователю цветовые профили весьма холодные (10200K, 8000K и 6700K). Матрица отличается высоким уровнем яркости белого цвета. Производитель говорит о высокой контрастности, но даже невооруженным глазом заметно, что это не так. Показатель контрастности далек от соотношения 1000:1. Можно, конечно, снизить уровень яркости, но тогда и цветопередача ухудшится. Этот монитор даёт равномерную подсветку. С другой стороны, верхняя и нижняя части панели менее яркие, что заметно при выводе на экран ярких картинок и фотографий. Время реакции точки у монитора соответствует заявленному. На сегодняшний день стабильные 16 мс – хороший показатель.

Соотношение сторон	16:10	5:4	4:3
Яркость	400 кг/м ²	270 кг/м ²	450 кг/м ²
Контрастность	500:1	600:1	1000:1
Точка	0.294 мм	0.294 мм	0.294 мм
Разрешение	1280x1024 точек	1280x1024 точек	1280x1024 точек
Время отклика	8 мс	9 мс	16 мс
Тип матрицы	TN+Film	S-IPS	MVA
Углы обзора	140° по горизонтали, 130° по вертикали	178° по горизонтали, 178° по вертикали	170° по горизонтали, 170° по вертикали
Интерфейсы	VGA, DVI-D, AV (S-video & композитный), SCART, TV-in	VGA, DVI-D, DVI-I	VGA, DVI-D, YUV, AV

\$690



\$680



\$780

HYUNDAI Q90U

Дизайн Hyundai Q90U идентичен Q19, который в точности повторяет Q17+ и Q17 соответственно. Основное отличие внутри, в характеристиках ЖК-матрицы со временем отклика 3 мс. Монитор оснащён разъёмами VGA и DVI, а также USB-концентратором. Есть также гнездо для наушников и встроенные динамики. Контрастность у матрицы хорошая, да и яркость не чрезмерная. Производители обычно выставляют слишком высокую яркость, чтобы выделить свой продукт на витрине и привлечь внимание покупателя. Цветопередача у Q90U не без изъянов – изначально у этого монитора слишком холодные оттенки. Время реакции матрицы несколько выше заявленных 3 мс, а иногда и вовсе достигает 23 мс. В этом виновата технология Overdrive, которая в Q90U используется слишком активно. Пользоваться таким монитором можно как дома, так и в офисе. Правильная яркость позволит работать с текстовыми документами. Правда, по качеству цветопередачи эта модель далека от идеала и для работы с Photoshop не подойдет. А вот для игр монитор Hyundai станет идеальным решением. Если только покупателя не смутит высокая цена.

SAMSUNG SYNCMASTER 940T

Новые мониторы марки Samsung выходят с завидной регулярностью. Новинка, SyncMaster 940T, построена на базе PVA-матрицы, а также имеет аналоговый и цифровой входы. Градиент на таком экране при любых значениях яркости и контрастности прорисовывается идеально. Подсветка матрицы равномерная по всей поверхности, а углы обзора (как и у всех PVA) близки к 180°! Проблемы все же есть, но их мало. На штатных настройках значительные гаммы занижены – это нормально для матрицы производства Samsung. В результате изображение выглядит немного блекло. Проблема решается путем корректировки гаммы в настройках монитора. Цветопередача у SyncMaster 940T близка к идеалу, а вот работа с функцией MagicColor приводит к смещению в сторону темных цветов. У PVA-матрицы Samsung нет функции компенсации отклика, а значит, работает она чрезвычайно медленно. Судя по тестам, время реакции точки достигает 100 мс и лишь иногда снижается до 25 мс. Рекомендовать такой монитор любителям игр и DVD просто нельзя!

Соотношение сторон	5:4	5:4
Яркость	270 кг/м ²	250 кг/м ²
Контрастность	650:1	1000:1
Точка	0.264 мм	0.294 мм
Разрешение	1280x1024 точек	1280x1024 точек
Время отклика	2 мс	6 мс
Тип матрицы	TN+Film	PVA
Углы обзора	170° по горизонтали, 170° по вертикали	178° по горизонтали, 178° по вертикали
Интерфейсы	VGA, DVI-D	DVI-I



\$426

\$475



Земной поклон компании НИКС Компьютерный Супермаркет (т. 495)974-3333, <http://www.nix.ru> за предоставленное на тестирование оборудование в 220 и 221 номерах «Страны Игр».

В этой статье рассмотрены далеко не все новые мониторы с диагональю 19". Мы выбрали лишь самые доступные. Вскоре в продаже появятся еще более интересные и уже анонсированные модели. Несколько слов о RTC. Наибольшую пользу технология компенсации времени отклика принесла матрицам PVA и MVA, для которых очень большое время отклика на переходах между полутонами всегда являлось серьёз-

ной проблемой. Ранее такие дисплеи использовались только для обработки изображений. Сейчас же мониторы на PVA-матрицах с RTC вполне пригодны не только для работы, но и для многих динамичных игр. TN+Film-матрицы закрепили за собой позицию самых быстрых – раньше этому мешало большое время переключения между промежуточными полутонами (порядка 25-30 мс). С использованием технологии компенсации времени

отклика удалось решить и эту проблему. Viewsonic VX922 – отличный тому пример! На сегодняшний день все новые TN+Film опережают S-IPS-матрицы. Что же касается артефактов работы RTC, возникающих из-за не слишком точной его настройки как на TN+Film, так и на PVA, то явление это временное, пройдет пара-тройка месяцев, и мы увидим довольно качественную реализацию технологии компенсации времени отклика.

Ежедневно миллионы людей заходят в Интернет ради того, чтобы поиграть в любимые игры. Начни игру на Mail.Ru!

ИГРЫ@mail.ru®



Ежедневно на Games.Mail.Ru:

Рецензии на последние игры

Видеообзоры

Новости игрового мира

Скриншоты, дополнения, демо-версии

Общение в форумах и блогах

Любимые on-line игры

И многое другое



ASUS P5W DH DELUXE

ИЗВЕСТНАЯ СВОИМИ НЕСТАНДАРТНЫМИ РЕШЕНИЯМИ КОМПАНИЯ ASUS ПРЕДЛОЖИЛА ПОТРЕБИТЕЛЮ НЕОБЫЧНУЮ СИСТЕМНУЮ ПЛАТУ СТОИМОСТЬЮ СВЫШЕ ДВУХ СОТЕН. КОМПЬЮТЕРНЫЕ КОМПЛЕКТУЮЩИЕ КЛАССА «ПРЕМИУМ». УНИКАЛЬНЫЙ В СВОЕМ РОДЕ ПРОДУКТ ИЛИ ХИТРОУМНОЕ ВЫКАЧИВАНИЕ ДЕНЕГ?

Архитектура платы позволяет использовать массивные кулеры для охлаждения процессора, окружающих элементов, а также радиаторов на чипсете и силовых схемах.

Система охлаждения продумана до мелочей. Тепловая трубка, соединяющая медный радиатор на северном мосту с охладителем на MOSFET-схемах, – наиболее оптимальный и абсолютно бесшумный вариант.

Чем интересен?

Эта плата умеет работать с Intel Core 2 Duo в абсолютной тишине и покое, дружит с параллельной графикой под грифом Crossfire и даже обучена вылавливать нужную Wi-Fi-волну из всего диапазона электромагнитных частот.

Системная логика поддерживает до 8 Гбайт памяти стандарта DDR2, причем планки могут работать как с поддержкой ECC, так и в двуканальном режиме.

Плата оборудована двумя портами PCI-Express x16 неспроста. Чипсет Intel 975X позволяет объединять две графические карты по технологии Crossfire. Конечно, если они его поддерживают.

Комплектация платы очень обширна. Специальный пульт управления, дополнительный вентилятор, точка доступа Wi-Fi, IrDa-адаптер – это далеко не полный список всех полезностей, которые получает пользователь в наборе с картой.

Отдельной строкой следует сказать о широких возможностях настройки BIOS'а платы. Разгон может осуществляться как в автоматическом, так и в ручном режиме, а обновление микропрограммы – с помощью удобной утилиты.

Маркировка	ASUS P5W DH Deluxe
Тип	Материнская плата под процессоры Intel есть, ручной регулятор Fanmate 2
Поддерживаемые CPU	Intel Pentium 4 / Celeron / Extreme Edition / Pentium D / Core 2 Duo
Сокет	LGA 775
Северный мост	Intel 975X
Южный мост	Intel ICH7R
Частота FSB	1066 / 800 МГц
Память	8 Гбайт Максимум, DDR2 800/677/533 МГц с поддержкой ECC и двуканальности, 4 x 240-пиновых DIMM слота
Слоты расширения	2 x PCI-Express x16 2 x PCI-Express x1 3 x PCI
Сеть	LAN: гигабитный контроллер Marvell 88E8053 Беспроводная связь: 54 Mbps IEEE 802.11g
Хранение данных	1 x PATA канал 6 x SATA каналов 1 x e-SATA канал
USB	Поддержка до 8 USB 2.0 портов, имеется 4 доступных на панели
Аудио	8-канальный HDA-кодек Realtek ALC882M
Форм-фактор	ATX
Цена	\$275

\$275

Вердикт

Материнская плата обладает всем необходимым – качественной системой охлаждения, большим разгонным потенциалом, а также широкой функциональностью. Немаловажную роль играет и производительность системной логики Intel 975X. Новинка показывает отличные результаты в тестовых приложениях.



Тел.: (495) 780-8825
Факс.: (495) 780-8824

www.gamepost.ru



Все цены действительны на момент публикации рекламы



Game Cube

5880 р.



PS 2

5040 р.



Xbox 360

15400 р.

**НЕ СКУЧАЙ!
ДОМА И
В ДОРОГЕ**

ИГРАЙ!



Nintendo DS lite

5600 р.



PSP

6720 р.

■ Покупку можно оплатить кредитной картой

■ Игру доставят в день заказа

■ Не нужно выходить из дома, чтобы сделать заказ



Resident Evil
1400 р.



Resident Evil 0
(Zero)
1400 р.



Skies of Arcadia
Legends
1820 р.



Wario World
1540 р.



Elder Scrolls IV:
Oblivion
2240 р.



Hitman Blood
Money
2240 р.



Dead or Alive 4
2240 р.



Ninety Nine
Nights
2520 р.



Final Fantasy X
(Platinum)
1120 р.



Getaway: Черный
понедельник (рус. субтитры)
840 р.



God of War
840 р.



Grand Theft Auto:
Liberty City Stories
1288 р.



Ico
1008 р.



Killzone
(Platinum)
840 р.



Metal Gear Solid 3:
Snake Eater (Game Book Edition)
1960 р.



Prince of Persia:
Warrior Within
1120 р.



Resident Evil 4
(Limited Edition)
1960 р.



Silent Hill
Collection 2-3-4
1568 р.

Ретро-новости

ГОРЯЧИЕ ТЕМЫ ПРОШЛЫХ ЛЕТ



№20(197)

Год назад

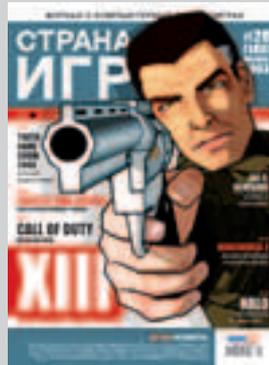
- В середине сентября текущего года компания Nintendo отправила в магазины новую игровую систему Game Boy Micro. По техническим параметрам она ничем не отличается от Game Boy Advance SP, зато заметно меньше своего предшественника.

- Глянцевое эротическое издание Playboy объявило о том, что в одном из ближайших номеров появятся изображения обнаженных героинь сразу из нескольких популярных игр - Карла Валенти из Fahrenheit, Кассиди и Тала из Darkwatch, Алекса из 50 Cent: Bulletproof, а также красотки из God of War, Hellgate: London и Playboy the Mansion: Private Party.

- Компании Namco и Bandai обновили планы на будущее. Весной текущего года две корпорации заявили о намерении объединиться, и уже этой осенью должны слиться в единую фирму под названием Bandai Namco Holdings.

- По мнению некоторых ведущих японских аналитиков, в скором времени мы станем свидетелями еще одного слияния двух крупных компаний. На рынке может появиться еще одна сила, состоящая из Konami и Capcom.

- 25 сентября в Москве состоялся необычный турнир по игре «Казки II: Наполеоновские войны», организаторами которого выступили наш журнал и разработчики проекта GSC Game World. Неординарность события придало место проведения - музей-панорама «Бородинская битва».



№20(149)

Три года назад

- В середине октября в Китае поступит в продажу новая консоль, получившая название iQue Player. Стоить она будет всего \$60. Игроки смогут прямо в магазинах скачивать игры на 64-мегабайтную карту памяти, платя по \$6 за каждый download. iQue Player сможет запускать игры для SNES и Nintendo 64. В планы Nintendo входят выпуск обновленных версий своих хитов, полностью переведенных на китайский язык.

- 16 и 17 сентября в Ницце прошла выставка X03, которую вот уже второй год подряд проводит Microsoft для демонстрации своих последних достижений на ниве игрового строительства. На ней было показано более 100 новых проектов.

- Sony оспорила в суде решение комиссии Евросоюза о классификации PlayStation 2 как игровой консоли. Компания настояла на том, что ее приставка попадает в категорию компьютеров, что автоматически подразумевает применение более низкой ставки таможенных пошлин.

- Первого октября в Сан-Франциско состоялась презентация программы Missing, позволяющей отслеживать некорректное поведение пользователей онлайн-игр. В презентации участвовали члены Конгресса США, сотрудники американских организаций правопорядка, представители Entertainment Software Association, а также жертва онлайн-игровой педофилии с ее отцом.



№20(101)

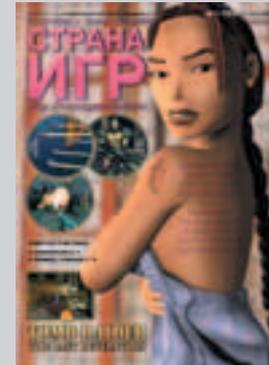
5 лет назад назад

- 25 сентября Sony Computer Entertainment Europe объявила о решении снизить цену на PlayStation 2 с 260 до 199 фунтов. Англия (за и вся остальная Европа) мгновенно превратилась из региона с самой дорогой PS2 в мире в регион с самой дешевой. Отныне в Англии PS2 стоит около 292 долларов США (по сегодняшнему курсу), в Штатах - по-прежнему \$299 (плюс налог с продаж), а в Японии - около \$306.

- Компания Maxis (а точнее, ее большие боссы из Electronic Arts) сообщила, что работа над давно ожидаемым проектом Simville, который представлял собой эдакий «мостик» между SimCity и The Sims, прекращена.

- Аналитики сходятся во мнении, что вместо обещанных 600 тыс. приставок Microsoft сможет поставить лишь 300, а то и меньше. Близость запуска Xbox к премьере GameCubbe, у которой объемы поставок составят около 700 тыс. в первый же день, может серьезно повредить планам Microsoft.

- Вместе с новым дизайном, который стартует в этом номере журнала, мы решили внести несколько изменений в систему оценок и добавить сопроводительную информацию к каждому из материалов. Теперь у нас появились три специальные награды - серебряная, золотая и платиновая, которые распределяются между играми в зависимости от их общей оценки нашими экспертами.



№20(53)

Семь лет назад

- Времена, когда ребята из Cavedog на волне успеха Total Annihilation гонимы все, что им хотелось, миновали. На днях было объявлено о «временной приостановке» работы над проектом Amen: The Awakening.

- DMA Design не только работает над Grand Theft Auto 2. Буквально в один день были анонсированы сразу два проекта с очень схожими именами - Grand Theft Auto 3D и Grand Theft Auto Online. Первая игра голжна появиться в конце следующего года на PlayStation 2 и PC, а запуск второй планируется на его начало.

- Команда, ответственная за создание Dungeon Keeper 2, не собирается почивать на лаврах. Сейчас она разделена на три примерно равные части. Одна работает над Dungeon Keeper 3, вторая - над Dungeon Keeper 2 Plus, а третья - над совершенно новым проектом, никак не связанным со вселенной DK.

- Слух о том, что id Software гонимы игру по мотивам The Matrix на движке Quake III, облетел весь Интернет буквально за полчаса и самоуничтожился, когда выяснилось, что это, мягко говоря, не соответствует истине. И вот в ночь перед срачей этого номера прихочит сенсация. Созданием игровой версии «Матрицы» может заняться знаменитый Хигоо Когзима, автор Metal Gear Solid!

ЭМУЛЯЦИЯ

ATARI JAGUAR

История Atari восходит к далеким семидесятым годам прошлого века: в 1972-ом компании удалось сделать себе имя с Pong – одной из первых игр для аркадных автоматов. За ней последовало множество бессмертных хитов, вроде Asteroids, Space Invaders, Battlezone. Помимо аркадных автоматов, компания выпустила немало приставок, последней и самой мощной из которых была Atari Jaguar. О ней и пойдёт речь.

Сама Atari занималась лишь раскруткой консоли и производством игр, а проектирование взяла на себя Flare Technologies. Работа велась одновременно над двумя проектами: 32-битной приставкой под кодовым названием Panther и 64-битной Jaguar. Дела у «Ягуара» двигались быстрее, и Atari отменила «Пантеру», чтобы сосредоточиться на более многообещающей 64-битной технологии. Система впечатляла техническими характеристиками. Особенно примечательным стало наличие пяти (!) процессоров, объединенных в три чипа. Впрочем, только два из них (вспомогательные) были 64-битными, два – 32-битными, а пятый – 16-битный Motorola 68000. Поэтому к заявлениям руководства Atari о значительном техническом превосходстве Jaguar над 32-битными конкурентами пресса относилась весьма скептически.

Atari Jaguar появилась в США в ноябре 1993 года по цене в \$249.99 и вначале продавалась очень хорошо, даже лучше, чем 3DO, релиз которой также состоялся в праздничный сезон. Впрочем, уже в следующем году популярность системы стала неумолимо

снижаться. Поначалу приставку поддержали многие разработчики, однако большинство проектов так и не увидело свет. Одной из причин была невероятная сложность программирования под целых пять процессоров. Кроме этого, картридж Ягуара вмещал максимум 16 мегабайт данных. Это не давало игровой системе с богатейшими возможностями работать в полную силу. В результате было выпущено менее ста игр, многие из которых – обычная калька с 16-биток с незначительными косметическими изменениями. Всего было продано 4.41 миллиона консолей Atari Jaguar – далеко не впечатляющий результат (но и не самый провальный). Наиболее известные игры – Tempest 2000 и Alien vs. Predator (не путать с одноименным проектом для PC).

В 1995 году Atari выпустила 2-х скоростной CD-ROM для своей приставки, который подключался через слот для картриджей. Это снимало ограничения на объем игр и открывало широкие возможности. Но, к сожалению, было уже поздно – сердца геймеров принадлежали приставкам от Sony и Sega. Так что на Jaguar CD вышло всего девять игр, а Atari была вынуждена уйти с рынка. С эмуляцией Jaguar и Jaguar CD дела обстоят не самым лучшим образом. Абсолютным лидером здесь является Project Tempest версии 0.95 (<http://pt.emuunlim.com/>), но он далеко не идеален. Запускает большинство игр, причем многие идут со звуком. Однако для корректной работы программы необходим процессор с частотой от 2 ГГц – только в этом случае игры работают на полной скорости. Умеет запускать

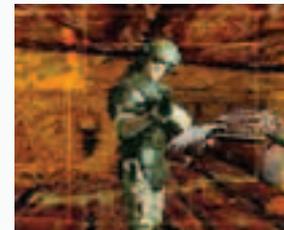
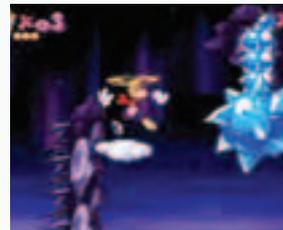


как ROM-файлы, так и образы дисков. Настроек практически никаких, зато присутствует поддержка джойстика.

Можно также попробовать эмулятор Virtual Jaguar (<http://www.icculus.org/virtualjaguar/>).

Он хоть и немного тормозной и запускает меньше игр, чем Project Tempest, зато работает ещё и на Linux, MacOS и BeOS. Как видите, приятного мало, тем более что даже Project Tempest не обновлялся уже более двух лет. Ужасно обидно, что приставка с таким потенциалом была забыта.

Любопытно, что в конце 90-х всю интеллектуальную собственность Atari Corporation приобрела компания Hasbro Interactive, после чего выложила техническую документацию на Atari Jaguar в открытый доступ. Это позволило всем желающим самостоятельно выпускать игры для приставки. В результате несколько компаний, вроде Telegames и Songbird Productions, не только завершили работу над заброшенными ранее прототипами игр, но и выпустили совершенно новые проекты для давно позабытой платформы. **CM**



Xenogears

ЖАНР: ROLE-PLAYING.

CONSOLE-STYLE

ПЛАТФОРМА: PS ONE

РАЗРАБОТЧИК: SQUARESOFT

ИЗДАТЕЛЬ: SQUARESOFT

ГОД ВЫХОДА: 1998



Автор:
Spriggan
spriggan@gameland.ru

1 Меха-дизайны ни капельки не проигрывают, к примеру, Mascross или Zone of the Enders.

2 Уже перестав кривиться от стабильно ужасной внешности мира Игнас, вы увидите это. Череду шикарных статичных ракурсов. Раз за всю игру – но!

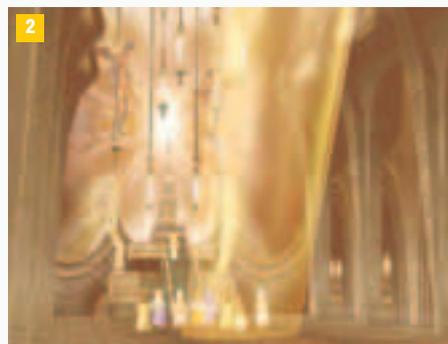
3 Космос, мехи, войны, пафос. И религия.

Хотя я лично никогда не устану ругать Square Enix и поминать добрым словом Square и Enix по отдельности, не могу не признать, что те тоже были не без греха. К примеру, Square, ваявшая каждую Final Fantasy до белого каления, уделяла остальным своим играм настолько меньше времени и сил, что зачастую результаты бывали плачевными.

Xenogears – главная причина уважать потенциал Square, ненавизю политику компании в отношении «не-FF». Масато Като и Тецуя Такахаси, чьи имена видны в титрах Chrono Trigger и нескольких частей Seiken Densetsu, задумали масштабный, выдающийся RPG-проект, призванный стать отдушиной для ненавистников «прокачки», мясорубок и штампов; нашли правильный способ подачи серьёзных тем через сюжетные вставки видеоигры, привлекли к делу космически талантливого композитора – а руководство возьми да и сократи бюджет.

Xenogears можно назвать чем угодно, только не игрой для среднестатистического любителя японских RPG. Поведясь на спрайтовые фигурки персонажей, аниме-ролики, научно-фантастический сеттинг и гигантские пилотируемые мехи, неподготовленный «ролевик» вскоре придёт в ужас от пространственных диалогов, невозможности нормально развивать команду, безжалостных боссов и боевой системы, которая больше работает против игрока, чем наоборот. Найдётся и причина попроще – несимпатичный 3D-движок, казавшийся чёртовым ужасом после рендеренного великолепия FFXVII. С другой стороны, музыкальные шедевры Ясунори Мицуды из саундтрека Xenogears до сих пор считаются его лучшими творениями – а это вам не мехом управлять.

«Мы перестали напрягаться в попытках выстраивать вменяемый сюжет, планировать схватки и проектировать игровую местность, имейте в виду» – подобная надпись идеально подошла бы второму диску Xenogears. Игроку оставили крошки от пирога – пару квестов да финальное «подземелье». К ним прилагалось гигантское текстовое повествование (дескать, зачем тратить время на скучный геймплей?). Любителям насладиться сюжетом, признаться, повезло немногим больше: лошадиные дозы бреда в лучших традициях The End of Evangelion производят вполне однозначное впечатление. И, конечно, после развязки необычайно приятно узнать, что нами пройден пятый эпизод Эпической Саги. В один прекрасный момент команда Тецуя Такахаси покинула Square – компания наотрез отказала разработчикам в финансировании следующего Хело-проекта. На помощь пришла Namco, собравшая обиженных творцов под крылом Monolith Soft, – и создание Xenosaga Episode I: Der Wille zur Macht для PlayStation 2 двинулось полным ходом. Игра, насквозь пропитанная философией немецкого мыслителя Фридриха Ницше, показала несколько свежих ролевых решений и воспринималась почти как НФ-телесериал. К сожалению, Такахаси-сан был отстранён от ваяния второго эпизода, что, очевидно, сказалось на качестве одного – Xenosaga Episode II: Jenseits von Gut und Bose стала ближе к десяткам и сотням консольных RPG категории B, из-за обилия которых жанр забрёл в кризис. Как и многие амбициозные сериалы, Хело-цикл обещает остаться незавершённым: третья Xenosaga – пока ещё наше с вами настоящее – объявлена последней из последних. Кажется, в таких случаях принято глубоко вздохнуть. ☹



«Страна Игр» и компания ATI представляют конкурс

ОСТАНОВИТЕ МГНОВЕНЬЕ! №3

ПРАВИЛА УЧАСТИЯ В КОНКУРСЕ

Журнал «Страна Игр» и компания ATI продолжают конкурс самых интересных скриншотов (снимков с экрана) из игр. Задача участника – заснять некий любопытный момент или запечатлеть какое-то собственное достижение. Это могут быть секретный уровень, битва с последним боссом, потайная пещера с редким артефактом. Таблицы рекордов и другие достижения, выраженные сухими цифрами, не предлагайте. Также бесполезны самые красивые скриншоты с первых уровней, которые может сделать кто угодно. Каждый участник, помимо собственно картинки, должен прислать максимально подробное текстовое описание к ней, где говорится, что же за достижение она демонстрирует. Скриншоты могут быть сняты с игр как для PC, так и для консолей (в этом случае потребуются TV-тюнер или видеокарта с видеовходом).



В ЭТОМ НОМЕРЕ НА КОНУ
Видеокарта ASUS AX800XL

Ваши письма
мы ждем по адресу supershot@gameland.ru
(или обычному, почтовому) до 15 ноября 2006 года.
Обязательно указывайте в теме:

конкурс «Остановите мгновение №3»

Подписка в редакции

С 1 ОКТЯБРЯ ПО 31 ДЕКАБРЯ
ПРОВОДИТСЯ СПЕЦИАЛЬНАЯ АКЦИЯ
ДЛЯ ЧИТАТЕЛЕЙ ЖУРНАЛА

ГОДОВАЯ ПОДПИСКА ПО ЦЕНЕ 11 МЕСЯЦЕВ!!!

~~4560 руб.~~ ⇒ 4180 руб.

СТРАНА ИГР



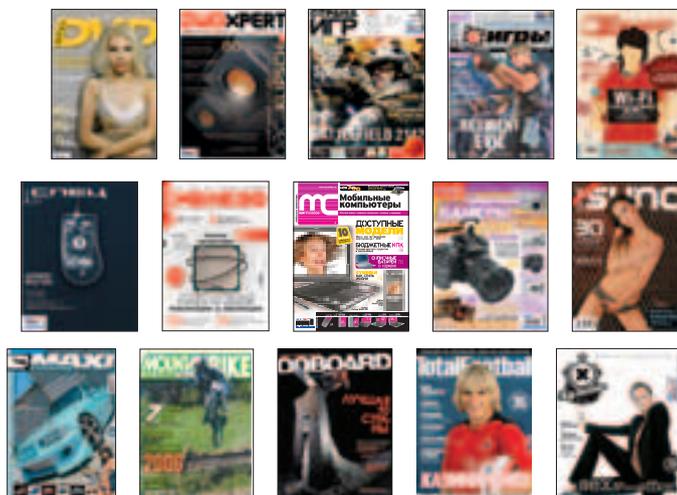
Плюс подарок

ОДИН ЖУРНАЛ ДРУГОЙ ТЕМАТИКИ

ОФОРМИВ ГОДОВУЮ ПОДПИСКУ В РЕДАКЦИИ, ВЫ МОЖЕТЕ БЕСПЛАТНО ПОЛУЧИТЬ ОДИН СВЕЖИЙ НОМЕР ЛЮБОГО ЖУРНАЛА, ИЗДАВАЕМОГО КОМПАНИЕЙ «ГЕЙМ ЛЭНД»:

- * ЯНВАРСКИЙ НОМЕР – ПОДПИСАВШИЕСЬ ДО 30 НОЯБРЯ,
 - * ФЕВРАЛЬСКИЙ НОМЕР – ПОДПИСАВШИЕСЬ ДО 31 ДЕКАБРЯ.
- ПОДРОБНЕЕ О ЖУРНАЛАХ – НА САЙТЕ WWW.GLC.RU

ВПИШИТЕ В ПОДПИСНОЙ КУПОН НАЗВАНИЕ ВЫБРАННОГО ВАМИ ЖУРНАЛА, ЧТОБЫ ЗАКАЗАТЬ ПОДАРОЧНЫЙ НОМЕР.



+



Полный набор

ПОДПИСКА НА СПЕЦИАЛЬНЫЙ КОМПЛЕКТ ИЗ ДВУХ ЖУРНАЛОВ: "СТРАНА ИГР" ПЛЮС "РС ИГРЫ"!

СТРАНА ИГР + РС ИГРЫ

ГОДОВАЯ ЗА 11 МЕСЯЦЕВ!!
+ ДОП СКИДКА ЗА КОМПЛЕКТ 10%

5586 рублей

Как оформить заказ

Внимание

1. Разборчиво заполните подписной купон и квитанцию, вырезав их из журнала, сделав ксерокопию или распечатав с сайта www.gameland.ru.ru.
2. Оплатите подписку через Сбербанк.
3. Вышлите в редакцию копию подписных документов – купона и квитанции – любым из нижеперечисленных 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.

Подписка оформляется в день обработки купона и квитанции в редакции:

- * в течение пяти рабочих дней после отправки подписных документов в редакцию по факсу или электронной почте;
- * в течение 20 рабочих дней после отправки подписных документов по почтовому адресу редакции.

Рекоменуем использовать факс или электронную почту, в последнем случае предварительно отсканировав или сфотографировав документы.

Подписка оформляется с номера, выходящего через один календарный месяц после оплаты. Например, если вы производите оплату в ноябре, то журнал будете получать с января.

Подписка на журнал «Страна Игр» **НА 6 МЕСЯЦЕВ СТОИТ 2280 РУБ.** Подарочные журналы при этом не высылаются.

ПО ВСЕМ ВОПРОСАМ, СВЯЗАННЫМ С ПОДПИСКОЙ, ЗВОНИТЕ ПО БЕСПЛАТНЫМ ТЕЛЕФОНАМ **8(495)780-88-29** (для москвичей) и **8(800)200-3-999** (для жителей других РЕГИОНОВ, АБОНЕНТОВ СЕТЕЙ МТС, БИЛАЙН И МЕГАФОН). ВОПРОСЫ О ПОДПИСКЕ МОЖНО ТАКЖЕ НАПРАВЛЯТЬ ПО АДРЕСУ INFO@GLC.RU ИЛИ ПРОЯСНИТЬ НА САЙТЕ WWW.GAMELAND.RU

ПОДПИСНОЙ КУПОН

ПРОШУ ОФОРМИТЬ ПОДПИСКУ НА ЖУРНАЛ СТРАНА ИГР+DVD

на 6 месяцев

на 12 месяцев

начиная с _____ 200 г.

Прошу выслать бесплатный номер журнала _____

Доставлять журнал почтой по домашнему адресу

Доставлять журнал курьером по рабочему адресу (в Москве)

Подробнее о курьерской доставке читайте ниже*

(Отметьте в квадрате выбранный вариант подписки)

Ф.И.О. _____

Дата рожд. . . г.

АДРЕС ДОСТАВКИ

Индекс _____

Область/край _____

Город _____

Улица _____

Дом _____ Корпус _____

Квартира/офис _____

Телефон (_____) _____

E-mail _____

Сумма оплаты _____

*Курьерская доставка осуществляется только в Москве по рабочему адресу подписчика. Для оформления доставки курьером укажите в подписном купоне адрес и название своей организации.

Извещение

ИНН 7729410015 ООО «Гейм Лэнд»

ЗАО ММБ

р/с № 40702810700010298407

к/с № 30101810300000000545

БИК 044525545

КПП - 772901001

Плательщик _____

Адрес (с индексом) _____

Назначение платежа

Оплата журнала « "Страна игр" »

Сумма

с _____ 200 г.

Ф.И.О. _____

Подпись плательщика _____

Кассир

Квитанция

ИНН 7729410015 ООО «Гейм Лэнд»

ЗАО ММБ

р/с № 40702810700010298407

к/с № 30101810300000000545

БИК 044525545

КПП - 772901001

Плательщик _____

Адрес (с индексом) _____

Назначение платежа

Оплата журнала « "Страна игр" »

Сумма

с _____ 200 г.

Ф.И.О. _____

Подпись плательщика _____

Кассир

Bookshelf



Автор:

Константин Говорун
wren@gameland.ru

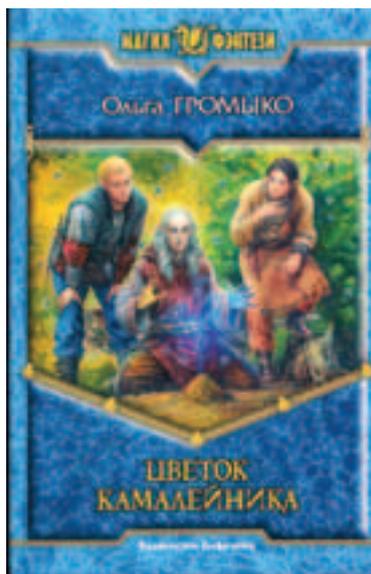


БРЮС СТЕРЛИНГ «СВЯЩЕННЫЙ ОГОНЬ»

ЖАНР:
ИЗДАТЕЛЬСТВО:

ФАНТАСТИКА
«У-ФАКТОРИЯ»

Одна замечательная русская пословица гласит: «Кто не курит и не пьет, тот здоровеньким помрет». Роман одного из основоположников киберпанка рассказывает об обществе, где ее истинность находится под большим вопросом. В конце XXI века мир оказывается во власти стариков. Передовые технологии позволили серьезно продлить жизнь тем, кто угробил свою молодость на построение карьеры. И пусть им приходится правильно питаться и строго соблюдать правила гигиены — это ведь всяко лучше, чем умирать. Или нет? С точки зрения общества, молодежи — тем, кому нет еще сорока лет, — приходится несладко. У таких людей почти нет шансов пробиться наверх. Молодые довольствуются случайными заработками или же вынуждены прислуживать старикам. Зачастую они находятся в бегах от полиции или находят утешение в виртуальных мирах. Ведь все в обществе выстроено так, чтобы обеспечить продление жизни элите, — важнейшей областью науки объявлена медицина. Современная «борьба» с курением или генно-модифицированной продукцией — цветочки по сравнению с запретами, действующими в мире «Священного огня». И горе тем, кто смеет их нарушать. Волею автора вышло так, что «старушка» Миа Зиеманн приняла участие в эксперименте по тотальному омоложению человеческого организма — превратилась в юную красотку, сохранив при этом весь свой жизненный опыт. Она получила возможность начать все заново — захочет ли она повторить пройденный однажды путь? Разумеется, нет. Девушка бежит на волю, рискуя положением в обществе и честно заработанной золотой клеткой. Ее абсолютно не волнует, насколько долго просуществует ее юное тело без правильного питания и оздоравливающих медицинских процедур. Она путешествует по злачным местам Европы, выступает на подиуме, заводит ни к чему не обязывающие романы. Один известный анекдот заканчивается словами: «живешь ты абсолютно правильно, но зря». Миа Зиеманн поняла, что такое «не зря», решила стать человеком, чем-то большим, нежели «нечто, пытающееся быть женщиной». И не так важно, сколько лет она сможет провести у священного огня настоящей жизни.



ОЛЬГА ГРОМЫКО «ЦВЕТОК КАМЕЛЕЙНИКА»

ЖАНР:
ИЗДАТЕЛЬСТВО:

ФЭНТЕЗИ
«АЛЬФА-КНИГА»

В рамках жанра героического фэнтези существует множество направлений. Истории о красивых эльфийках, суровых гномах и мужественных хумансах — лишь одно из них (возможно, самое распространенное). Автор героического фэнтези может пытаться шутить или пытаться творить высокую литературу, но чаще он сочиняет совершенно прямолинейный боевик, избилующий хорошо знакомыми читателю штампами. И, конечно, чаще всего целевая аудитория таких произведений — подростки-мальчики в возрасте от десяти до сорока лет. Ольга Громыко более всего известна своим циклом о ведьме Вольхе («Профессия: ведьма»; «Ведьма-хранительница»; «Верховная ведьма»; «Ведьмины байки») и романом «Верные враги». «Цветок камелейника» не имеет отношения ни к тому, ни к другому. Действие книги происходит в мире, где вера в двуединого бога Игга не подвергается сомнению — ведь только его прислужники способны творить истинные чудеса. Люди слишком привыкли к ним и не готовы лишиться себя чар, помогающих и вырастить урожай, и родить ребенка, и избавиться от похмелья. Но не слишком ли высока цена, которую они платят за поддержку сверхъестественных сил? Хитроумный горец и простодушный стражник оказываются втянутыми в противостояние между жрецами Игга и сектантами-отступниками — им предстоит выяснить, на чьей стороне правда. Результат здесь не так важен — процесс достижения цели и так достаточно интересен, чтобы прочесть книгу на одном дыхании.



ХОЛЬМ ВАН ЗАЙЧИК «ДЕЛО НЕПОГАШЕННОЙ ЛУНЫ»

ЖАНР:
ИЗДАТЕЛЬСТВО:

ФАНТАСТИКА
«АЗБУКА-КЛАССИКА»

Согласно легенде, Хольм ван Зайчик — загадочный «евразийский писатель и гуманист», а переводом его работ с китайского занимались некие Э. Выхристюк и Е. И. Худеньков. События повестей цикла «Евразийская симфония», куда входит и «Дело непогашенной Луны», разворачиваются в наши дни в выдуманной автором стране Ордусь. Согласно Ван Зайчику, в свое время договор о дружбе между Александром Невским и хан Сартаком не был нарушен, и в итоге на свет появилась огромная держава, объединяющая все территории, где прошла когда-то Орда. За прошедшие сотни лет она не распалась — напротив, эволюционировала в утопическое государство, где мирно живут бок о бок люди сотен национальностей и десятков конфессий. Главные герои цикла — сыщики Багатур Лобо и Богдан Рухович Оуянцев-Сю, расследуют преступления — при этом им чаще приходится решать проблемы этического характера, нежели ловить обычных бандитов и воров. Вячеслав Рыбаков по профессии — филолог-китаист, в душе — патриот своей родины. Возможно, поэтому ему удалось создать необыкновенно правдоподобный мир, где принципы государственного устройства Поднебесной не вытеснили русские, мусульманские или иудейские ценности, а напротив — сцементировали разнородное общество и сгладили все противоречия. Это лучше всего характеризуется языком Ордуси, где практически отсутствуют привычные нам англицизмы — ван Зайчик нашел им отличные замены в русском и китайском языках. Несмотря на некоторую политическую ангажированность цикла, в работах Хольма ван Зайчика вряд ли стоит искать нападки на существующие в наши дни порядки (разве что на отдельных одиозных личностей). Они нейтральны и добры. Именно поэтому «Евразийскую симфонию» на «ура» приняли в Сети. А некоторые «фирменные» слова ван Зайчика, вроде «единочатель» (наиболее точная адаптация китайского термина «тунджи», обычно переводящегося как «товарищ») или «преждержденный», уже несколько лет можно встретить в статьях (даже в «Стране Игр»), постах на форумах и личных дневниках без каких-либо пояснений. Теперь вы знаете, откуда они взялись.

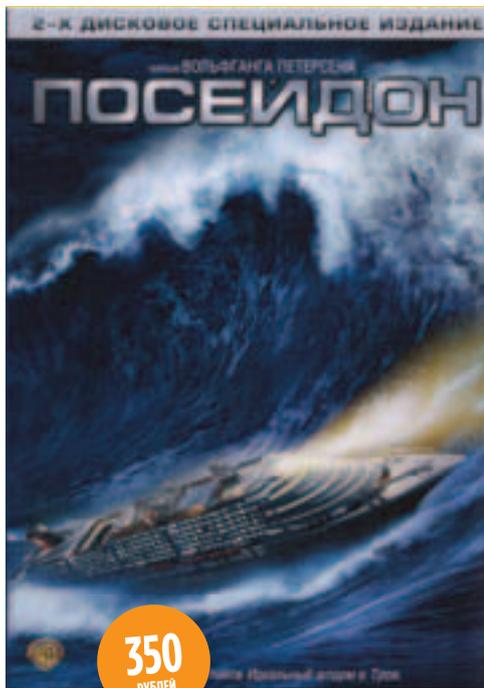


Если при нажатии
на кнопку двигатель
не завелся - срочно
купите журнал **MAXI**
tuning

В продаже
с 4 октября



РЕЦЕНЗИЯ DVD



ПОСЕЙДОН:

СПЕЦИАЛЬНОЕ ДВУХДИСКОВОЕ ИЗДАНИЕ; POSEIDON / UPR / WARNER

ИНФОРМАЦИЯ:

- ▶ ДИСКИ: DVD9+DVD5
- ▶ ВИДЕО: 2.40:1 (16:9)
- ▶ СУБТИТРЫ: РУС., АНГЛ. И ДР.
- ▶ ЗВУК: DD5.1 РУССКИЙ (ДУБЛЯЖ), DD5.1 АНГЛИЙСКИЙ И ДР.

ДОП. МАТЕРИАЛЫ:

- ▶ ПОСЕЙДОН – КОРАБЛЬ НА СЪЕМОЧНОЙ ПЛОЩАДКЕ (22.42)
- ▶ ПОСЕЙДОН – ДЕКОРАЦИИ ВВЕРХ НОГАМИ (10.46)
- ▶ КОРАБЕЛЬНЫЙ ДНЕВНИК: ВПЕЧАТЛЕНИЯ СТАЖЕРА КИНОШКОЛЫ НА СЪЕМКАХ (12.22)
- ▶ БЛУЖДАЮЩИЕ ВОЛНЫ: ИССЛЕДУЙ ТАЙНУ ПРИРОДНОГО ФЕНОМЕНА (ДОКУМЕНТАЛЬНЫЙ ФИЛЬМ ОТ THE HISTORY CHANNEL) (28.37)
- ▶ РЕКЛАМНЫЕ РОЛИКИ: «ВОЗВРАЩЕНИЕ СУПЕРМЕНА», «ДЕВУШКА ИЗ ВОДЫ» (ПЕРЕВЕДЕНЫ СУБТИТРАМИ)

ФИЛЬМ:

ОЦЕНКА: 😊😊😊😊😊😊😊😊😊😊

«Посейдон» – римейк знаменитого блокбастера 1972 года, номинированного на несколько технических «Оскаров». Суть происходящего можно описать так: роскошный лайнер попадает под 150-метровую блуждающую волну, переворачивается и начинает тонуть. Голливуд всегда славился любовью к переработке уже использованного материала, но в последнее время количество римейков просто зашкаливает, так что вопрос оригинальности сюжета можно и не поднимать.

Как известно, все фильмы-катастрофы довольно длинные, в первую очередь, за счёт детального описания героев в начале, подготовки зрителя к предстоящей драме. Такими были «Титаник», «Идеальный шторм», «Армагеддон» и многие другие. Но не таков наш «Посейдон» – всего 93 минуты, подозрительно мало. «Лишние» полчаса-час (то самое представление героев) скомканы и выброшены – тонуть лайнер начинает уже на 15-й минуте. С одной стороны, от этого сильно страдает глубина образов и чувство сопричастности – главные герои не более чем сгустки штампов. С другой, мы получили картину с непрекращающимся действием, где у зрителя нет времени даже на осознание происходящего, не то что на скуку. А вот хорошо это или плохо, каждый решит для себя сам. В американском прокате «Посейдон» под градом критики ушёл ко дну, не отбив и половины бюджета. Но, согласитесь, не так часто на экраны выходит дорожный (\$160.000.000!) фильм-катастрофа, где режиссёр не устраивает часовой разминки для знакомства со смертниками. Наоборот – предлагает сразу нырнуть в безостановочную гонку со смертью и провести с героями последние

полтора часа их жизни. Конечно, герои эти картонные, но фильм и не лезет в клуб серьёзных драм. Это чистой воды плавающий аттракцион – шумный и красочный. Настоящее испытание для вашего домашнего кинотеатра.

ИЗДАНИЕ:

ОЦЕНКА: 😊😊😊😊😊😊😊😊😊😊

Первый диск «специального издания» полностью отдан под фильм с оригинальным анаморфным трансфером. За исключением пары мелочей (всё же вода и огонь – не самые лёгкие стихии для кодирования), трансфер полностью оправдывает свою «блокбастерную» родословную. На втором диске вы найдёте несколько интересных и увлекательных фильмов о съёмках. Они все как под копиру: все хватают друг друга и рассказывают, насколько уникально их детище, но смонтированы так, что смотрятся на одном дыхании. «Корабль на съёмочной площадке» рассказывает обо всём понемногу – начиная с различий между оригиналом и римейком и заканчивая спецэффектами. Название фильма «Декорации вверх ногами» говорит само за себя: здесь подробно рассказывается об особенностях съёмки в нестандартном интерьере. А «Блуждающие волны: Исследуй тайну природного феномена» представляет собой получасовой научно-популярный фильм о природном феномене, который и явился причиной трагедии «Посейдона». Личные симпатии автор этих строк отдаёт короткометражке «Корабельный дневник: Впечатления стажёра киношколы на съёмках» – это материал о том, как видит производственный процесс выпускница киношколы, работавшая ассистентом на съёмках.



ФИЛЬМЫ В КИНОТЕАТРАХ

19 ОКТЯБРЯ 2006 ГОДА

ДИТЯ ЧЕЛОВЕЧЕСКОЕ (CHILDREN OF MAN / UIP)

- ▶ ЖАНР: ФАНТАСТИЧЕСКИЙ ТРИЛЛЕР
- ▶ РЕЖИССЕР: АЛЬФОНСО КУАРОН
- ▶ В РОЛЯХ: КЛАЙВ ОУЭН, ДЖУЛИАН МЮР, МАЙКЛ КЕЙН

«Дитя человеческое» – одна из самых любопытных и необычных картин осени. Не так часто на экраны выходит настоящая фантастическая утопия, тем более с 150-миллионным бюджетом. Больше всего по стилю этот проект напоминает «12 Обезьян» Терри Гилльяма: обречённое человечество будущего и попытка спасти мир от неминуемого вымирания.

ДРЕЙФ (A DRIFT / WEST)

- ▶ ЖАНР: ТРИЛЛЕР
- ▶ РЕЖИССЕР: ХАНС ХОРН
- ▶ В РОЛЯХ: СЬОЗАН МЭЙ ПРЭТТ, РИЧАРД СПЕЙТ-МЛ., НИКЛАУС ЛАНГЕ, КОМРОН РИЧАРДСОН, ЭРИК ДЭЙН

«Дрейф» – сиквел псевдодокументального хоррора трёхлетней давности «Открытое море» про пару, заплывшую в кишасе акулами воды. На сей раз в ту же беду попали школьники, выехавшие отдохнуть на яхте, – выпрыгнув поплавать вдали от берега, они не могут вернуться обратно на борт.

ИЛЛЮЗИОНИСТ (THE ILLUSIONIST / ПИРАМИДА)

- ▶ ЖАНР: РОМАНТИЧЕСКАЯ ДРАМА / ТРИЛЛЕР
- ▶ РЕЖИССЕР: НИЛ БУРГЕР
- ▶ В РОЛЯХ: ЭДВАРД НОРТОН, ДЖЕССИКА БИЛ, ПОЛ ДЖИМАТТИ, РУФУС СЬЮЭЛЛ

Начало 20 века. Вена. Известный на весь мир иллюзионист и фокусник Ейсенхейм заводит роман с невестой наследного принца. Главная загадка фильма – способности героя Эдварда Нортон – обычный ли он иллюзионист, или способен на что-то большее чем фокусы?

ПРОКЛЯТИЕ 2 (THE GRUDGE 2 / CP)

- ▶ ЖАНР: УЖАСЫ
- ▶ РЕЖИССЕР: ТАКАСИ СИМИЦУ
- ▶ В РОЛЯХ: ЭМБЕР ТЭМБЛИН, САРА МИШЕЛЬ ГЕЛЛАР

Хотя «Звонки 2» и «Тёмная вода» прошли в прокате довольно вяло, мода переименовывать японские ужастики себя ещё не исчерпала. На этот раз проклятие досталось сестре (Эмбер Тэмблин) главной героини первой части (Сара Мишель Геллар). Как и предыдущее «Проклятье», сиквел снял режиссёр японского оригинала – Такаси Симицу.

РИКИ БОББИ: КОРОЛЬ ДОРОГИ (TALLADEGA NIGHTS / КАСКАД)

- ▶ ЖАНР: СПОРТИВНАЯ КОМЕДИЯ
- ▶ РЕЖИССЕР: АДАМ МАККЕЙ
- ▶ В РОЛЯХ: УИЛЛ ФЕРРЕЛЛ, ДЖОН С. РАЙЛИ, МАЙКЛ КЛАРК ДУНКАН

Новая комедия для почитателей таланта Уилла Феррелла и таких фильмов, как «Телеведущий» и «40-летний девственник». На этот раз герой Уилла Феррелла, именитый гонщик Наскар, неожиданно проигрывает новичку и... начинается классический для жанра путь через препятствия и тренировки к победе.

12 ОКТЯБРЯ 2006 Г.

СЕЗОН ОХОТЫ (OPEN SEASON / КАСКАД)

- ▶ ЖАНР: МУЛЬТФИЛЬМ (3D)
- ▶ РЕЖИССЕРЫ: РОДЖЕР АЛЛЕРС, ДЖИЛЛ КАЛТОН, ЭНТОНИ СТАККИ
- ▶ РОЛИ ОЗВУЧИВАЛИ (АНГЛ. ВЕРСИЯ): MARTIN LOURENS, ЭШТОН КУТЧЕР, ГЭРИ СИНИЗ, ДЭБРА МЕССИНГ

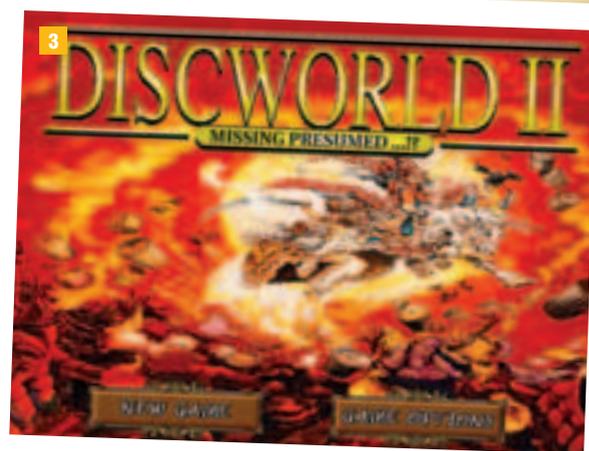
Вот и Sony Pictures присоединилась к производству трёхмерных анимационных лент. Интересно, что должности режиссёров и сценаристов занимают бывшие сотрудники студии Disney и Pixar, а это даёт надежду на хороший результат. Главный герой, домашний медведь, оказывается на воле в самый разгар сезона охоты, и на пару с неврас-теничным оленем они должны дать отпор охотникам.



ВЛАДЫКА ПЛОСКОГО МИРА

«ЗДОРОВО РАССУЖДАТЬ О ЧИСТОЙ ЛОГИКЕ, О ВСЕЛЕННОЙ, КОТОРАЯ УПРАВЛЯЕТСЯ РАЗУМНЫМИ ЗАКОНАМИ, О ГАРМОНИИ ЧИСЕЛ, НО ПРОСТАЯ И НЕПРЕЛОЖНАЯ ИСТИНА ЗАКЛЮЧАЛАСЬ В ТОМ, ЧТО ДИСК ПЕРЕМЕЩАЛСЯ В ПРОСТРАНСТВЕ НА СПИНЕ ГИГАНТСКОЙ ЧЕРЕПАХИ И ЧТО У МЕСТНЫХ БОГОВ БЫЛА ПРИВЫЧКА ХОДИТЬ ПО ДОМАМ АТЕИСТОВ И БИТЬ СТЕКЛА».

ТЕРРИ ПРАТЧЕТТ. «ЦВЕТ ВОЛШЕБСТВА»



Автор:
Катя Тонечкина
chasey_lain83@mail.ru

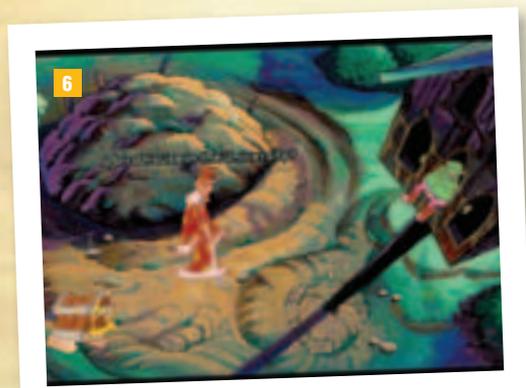


Терри Пратчетт трудится со скоростью хорошо настроенного литературного комбайна. Где-то в далеком 1986-ом требовательная муза Талия, покровительница комедии, щелкнула переключателем и перевела писателя в режим повышенной работоспособности. С тех пор Терри исхитряется выпускать в год по две книги и то и дело номинироваться на всевозможные литературные премии. И хотя Пратчетт работает в крайне далеком от Большой Литературы направлении – юмористическом фэнтези, он считается одним из самых талантливых современных британских писателей. Пратчетт питает странную (не выходящую, впрочем, за рамки пристойностей) любовь к орангутангам, регулярно общается с поклонниками в Интернете, дни и ночи проводит за компьютером и, несмотря на почтенный возраст, обожает компьютерные игры. Зигмунд Фрейд велел искать истоки всего, что происходит с человеком зрелого возраста, в его детстве и отрочестве, посему мы начнем знакомство с самых азов жизни писателя, с тех далеких дней, когда он в ползунках исследовал пол небольшого уютного домика семейной четы Пратчеттов. Родился Терри Пратчетт 28 апреля 1948 года в крошечном

английском городке Биконсфилд. В раннем детстве с маленьким Терри ничего сверхъестественного не происходило, он рос совершенно обычным ребенком. Немного численные биконсфилдцы, видевшие, как чумазый отпрыск семейства Пратчеттов воздвигает в песочнице зодческие шедевры, вряд ли могли предположить, что наблюдают будущую литературную звезду. Между тем тягу к перу Терри ощутил еще в школьные годы. В тринадцатилетнем возрасте он написал для школьной газеты ироничный фантастический рассказ «Адский бизнес» (The Hades Business). Главный герой – Дьявол – сокрушается из-за того, что в Аду слишком много свободного места. В конце концов он обращается за помощью к некоему проницательному бизнесмену, с которым они вместе превращают Преисподнюю в парк развлечений. Рейтинги Ада немедленно возрастают до небес, а сам Дьявол неожиданно начинает понимать, что совершил непростительную ошибку. Нельзя сказать, что «Адский бизнес» – шедевр на все времена, но рассказ был довольно неплох, особенно для столь юного автора. «Адский бизнес» помог Терри заработать первую трудовую копеечку: в 1963 году юный Пратчетт получил за него от журнала Science Fantasy

гонорар в размере четырнадцати фунтов. The Hades Business стал первой работой юного писателя, опубликованной в серьезном периодическом издании. Для пятнадцатилетнего мальчишки это был сенсационный успех. Второй рассказ Пратчетта напечатал в 1965 году британский журнал New Worlds. Это было для юного Терри существенным шагом вперед – издание в те времена считалось ведущим научно-фантастическим журналом Англии. Впрочем, сам рассказ – «Ночной житель» (Night Dweller) – особыми литературными достоинствами не блистал и являл собой типичный образчик не очень умелой («твердой») научной фантастики (то есть фантастики, примой в которой является некая научная идея, а все прочее – лишь подручные средства для её выгодного представления). Если первый опубликованный рассказ писался под явным влиянием творчества Генри Каттнера, то на второе произведение, похоже, молодого Пратчетта вдохновили тексты Айзека Азимова, Роберта Хайнлайна и Артура Кларка. Судя по всему, Терри оказался на творческом перепутье. Один из указателей сулил британцу нелегкую карьеру литератора-юмориста, другой обещал лавры «хардкорного» фантаста. Вполне возможно, избери Прат-

четт второй путь, в мире бы стало на одного Ларри Нивена больше, но звезды выстроились несколько иначе. «Адский бизнес» оказался молодому автору ближе, нежели «Ночной житель». Пробиркам и сверхсветовым скоростям Пратчетт, в конце концов, предпочел юмор. Между тем в 1965 году Терри окончил школу. Работать по специальности (творить разнообразные металлические и деревянные полезняшки) Пратчетт не захотел и решил полностью посвятить себя буквам. Разумеется, в те далекие дни карьера профессионального писателя юному британцу могла только сниться (два опубликованных в тематических журналах рассказа – это, на самом деле, что капля в пустом ведре), и он, желая всё-таки быть «поближе к бумаге», устроился журналистом в местную газету. Журналисты, как известно, творческие человечки – они бесстрашно переходят в поисках финансового благополучия из одного издания в другое, из другого – в третье, а из третьего – обратно в первое. В результате этих пертурбаций они обрывают полезными знакомствами, связями, жизненным опытом и другими важными вещами. Единственное, чего в метаниях журналисты так и не обретают, это вожделенных золотых гор. Прат-



1 Сквозь непостижимые толщи космоса несет свое время вселенская черепаха Великий А'Туин, и время это состоит из четырех слоновоисполинов, подпирающих спинами диск Плоского мира.

2 Первая, но далеко не последняя встреча с чудесным библиотекарем.

3 Плоский Мир во всей красе.

4 Маразм скошил ряды героев.

5 И вновь наш славный библиотекарь. Попытка конструктивного диалога с ним приводит к тычкам и синячкам.

6 Что за милая синичка на нас смотрит из гнезда? Гоблин то кровососущий или все же стрекоза?

четт уже прошёл все круги журналистских скитаний и поработал в нескольких различных газетах, когда неожиданно вытасил свою счастливую карту. Как-то раз его отправили брать интервью у одного из начальников небольшой издательской компании. Поболтав с мистером Ван Дюреном о том и о сем, Пратчетт невзначай упомянул, что сам немножко пишет (и даже публикуется в известных журналах) и совсем недавно закончил работать над романом. Издатель заинтересовался. Таким образом, в 1971 году вышла первая книга Терри Пратчетта – «Люди ковра» (The Carpet People). Юмористический роман, главные герои которого – племя микроскопических существ, проживающих на ковре, скитаются по бескрайним шерстяным просторам в поисках нового дома, пришлось читателям по вкусу. Несмотря на некоторые шероховатости и огрехи, присущие произведениям начинающих авторов, книга «Люди ковра» получила неплохую оценку критиков, чем окончательно убедила двадцатитрехлетнего Пратчетта в том, что у его нежных отношений с литературой есть будущее. В 1976 году, в том же самом издательстве, куда пятью годами ранее Пратчетт приходил брать интервью, выходит его новый роман «Темная сторона солнца» (The

Dark Side of the Sun). В этой книге Терри, сделавший окончательный выбор в пользу юмористической беллетристики, посмеивается над своим мимолетным увлечением «твердой» научной фантастикой. В 1981 году в магазинах появляется новый роман Пратчетта – «Страта» (Strata), в котором подтрунивание над канонами «твердокаменной» научной фантастики достигает вершины. И совсем неудивительно, что в качестве объекта пародирования Терри избрал романы сиявшего в те годы на литературном небосклоне Ларри Нивена. С 80-го года Пратчетт прекратил метаться из одной местной газеты в другую и занял почетную должность пресс-атташе Центрального электроэнергетического управления. Именно в тот период относительного финансового благополучия Терри и начал работу над серией романов, которые впоследствии кардинально изменили облик современной юмористической литературы и вошли в историю как один из самых смешных и остроумных книжных циклов двадцатого века.

Плоский Мир
Первый роман серии был издан в 1983 году. Назывался он «Цвет волшебства» (The Colour of Magic) и знакомил читателей со злоключениями неумелого волшебника

Ринсвинда и простофили-туриста Двацветка, путешествующих по удивительному Плоскому Миру, покоящемуся на спине гигантской черепахи. В «Цвете Волшебства» Пратчетт удивительно забавно передёрнул многочисленные штампы и клише фэнтезийной литературы. Однако роман привлекал читателя не только уморительной пародией, но и отличной проработкой сюжета и бойким слогом. Терри Пратчетт написал не просто смешной роман, он создал великолепный литературный памятник, прекрасное и предельно качественное произведение словесного искусства. В 80-х жанровую нишу заполнили многочисленные ремесленники, штампующие куцые и похожие друг на друга как капли воды романы о борьбе бесстрашных героев с Векочечным Злом, и книга Пратчетта была глотком свежего воздуха для тех читателей, которые воспринимали фэнтези как Литературу, но не как бессмысленный текстовый попкорн. Именно «Цвет волшебства» представил читателям Пратчетта как умного, ироничного и очень талантливого писателя. Отказавшись от набивших оскомину жанровых клише, британец принял прививку на жанровом древе исконно британские литературные черенки. В то время как большинство со-

Именной указатель

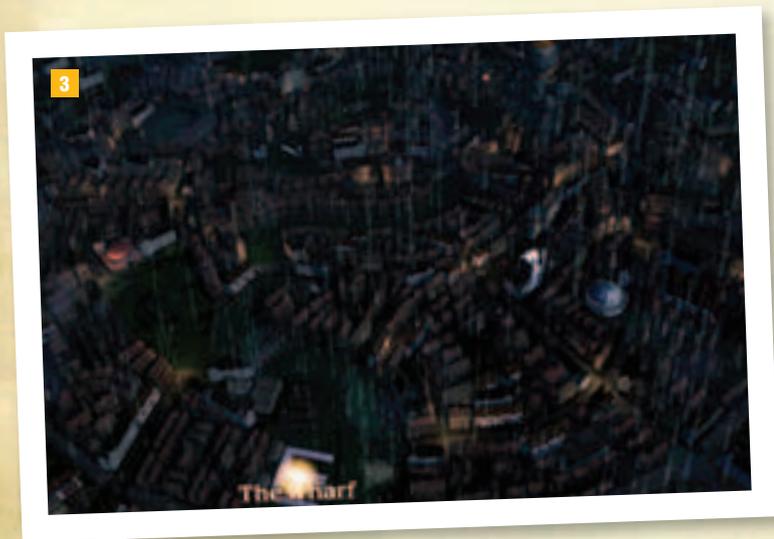
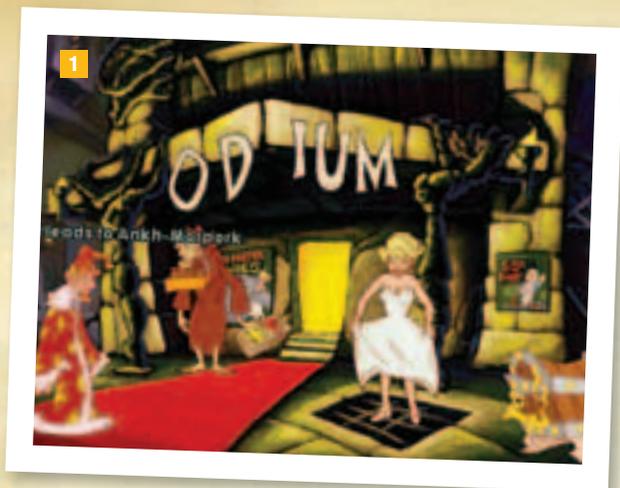
Ларри Нивен (рог. 30.04.1938) – один из выдающихся писателей-фантастов XX века, прославившийся своими произведениями в жанре «твердой» НФ. Один из самых известных его циклов – «Мир-Кольцо».

Пэлем Грэнвил Вудхауз (15.10.1881 – 14.02.1975) – мастер английской юмористической новеллы. Автор многочисленных книг, среди которых особняком стоит серия «Дживс и Вустер». Оказал огромное влияние на современную юмористическую литературу Британии.

Ивлин Во (28.10.1903 – 10.04.1966) – английский писатель, широко известный благодаря своим сатирическим произведениям. Прекрасный литературный стилист, мастер языка – его «серьезный» роман «Возвращение в Брайтсхеги» запросто поспорит с «Буггенброками» нобелевского лауреата Томаса Манна.

Эрик Айлл (рог. 29.03.1943) – один из участников британской комической труппы «Монти Пайтон». После распада «питонов» нередко участвовал в озвучке различных компьютерных игр.

Ринсвинг – вымышленный персонаж, герой многих романов из цикла о Плоском Мире.



Рианна Пратчетт

У Терри Пратчетта есть взрослая дочь – Рианна Пратчетт. Она, вы не поверите, крупный специалист в области электронных игр. Рианна довольно долго сотрудничала с журналом PC Zone, после чего погала на вольные хлеба и начала писать статьи для различных игровых и компьютерных изданий. Кроме того, она консультирует авторов, пишущих сценарии для компьютерных игр. Она принимала активное участие в создании ролевой игры Beyond Divinity и работала над диалогами для Pac-Man World 3. Рианна обожает старые игры, разработанные компанией Bullfrog, в частности Theme Park и Dungeon Keeper, проводит немало времени, играя в Сети в Age of Mythology. Кроме того, дома у Рианны внушительная коллекция консолей, а любит она в свободное время помахать мечом в Soul Calibur.

ратников по жанру соревновались, кто более бестолково переписшет Толкиена и Говарда, Терри Пратчетт обратился к классике сатирической и юмористической прозы. Исходным материалом для него стали романы бессмертных английских классиков – Джонатана Свифта, Чарльза Диккенса, Пэлема Вудхауза и Ивлиана Во. На фоне тщетных потуг многочисленных пишущих современников Пратчетт, вдохновлявшийся текстами мастеров британской Большой Литературы, выглядел как титан рядом с пигмеями. В 1986-ом Пратчетт заканчивает вторую книгу из цикла о Плоском Мире – «Безумная звезда» (The Light Fantastic), в которой читатель вновь встречается с полюбившимися героями. А в 1987-ом Пратчетт подписывает контракт с крупным издательством Gollancz, и «плоскомирные» романы начинают сыпаться как из рога изобилия. Серия обрастает подциклами – помимо Ринсвинда, появляются и другие «постоянные» герои. Терри предоставляет Центральному электроэнергетическому управлению возможность подыскать нового пресс-атташе, а сам окончательно уходит на вольные хлеба. Серия о Плоском Мире ежегодно прирастает парой новых книг. Критики и читатели недоумевают – как,

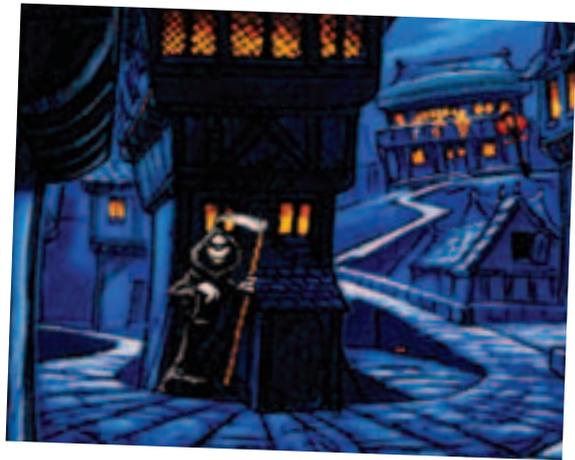
работая в столь быстром темпе, Пратчетт ухитряется держать планку качества на недосыгаемой высоте. Сравнение с одним из величайших юмористов XX-го века – Пэлемом Вудхаузом – напрашивается само собой. Вудхауз, выпустивший за свою долгую литературную жизнь без малого сотню книг, канонизировал все те приёмы, которые весьма удачно использует сейчас Пратчетт. Гениальные и при этом простые сюжетные эскапады, феноменальная игра слов, экстремальное жонглирование героями и обстоятельствами, верность колоритным персонажам – Пратчетт, создавая Плоский Мир, уверенно следует творческому пути Вудхауза. На задней крышке обложки «черной» «эксмоновской» серии от книги к книге цитируют строчку из популярной британской газеты Independent: «Пратчетт не менее забавен, чем Вудхауз, и столь же остроумен, как Во». И это не аван британскому «фэнтезёру». Он действительно пишет так же смешно, как писал гениальный Вудхауз. Сравнение с другим грандмастером – Ивлином Во – тоже вполне заслуженно. Пратчетт нередко приправляет свои романы острой перочной язвительностью, такой же, как та, что придавала сатирическим произведениям Во неотразимый пикантный вкус. За заслуги перед литературой Терри Пратчетт становится в 1998

году кавалером Ордена Британской Империи. В 1999-ом он получает почетную докторскую степень по литературе Уорикского Университета, в 1999-ом – университета в Портсмуте, в 2004-ом – Бристольского Университета. Поскольку Пратчетт продолжает писать и останавливаться не желает, то, скорее всего, в ближайшие лет двадцать он станет почетным доктором наук всех престижных британских университетов. Сегодня в цикл о Плоском Мире входят тридцать четыре полноценных романа, четыре рассказа, несколько справочников и «книг с упоминаниями». Кроме того, по мотивам некоторых романов поставлены спектакли, снято несколько мультфильмов и разработаны два ролевых набора (GURPS Discworld и GURPS Discworld Also). Пять книг Пратчетта легли в основу радиопостановок. Впрочем, одним лишь Плоским Миром Пратчетт себя не ограничивает. Время от времени он выпускает внесерийные произведения, среди которых особо следует выделить написанный в соавторстве с Нилом Гейманом роман «Добрые предзнаменования» (Good Omens).

Теперь вы – волшебник Ринсвинд

Первая компьютерная игра, посвященная Плоскому Миру, вышла

- 1 **Ах, Мэрилин, когда же ветер позволит вам узреть талант?..**
- 2 **Вооружившись косою, летает Смерть за колбасой.**
- 3 **Вечный дождь вечная ночь, тусклый свет фонарей. Да, это настоящий нуар.**
- 4 **Через несколько секунд гном-шантажист пропашет носом землю. Игры кончились, это Discworld Noir. Здесь все по-взрослому.**



спустя три года после появления на свет стартового романа цикла. The Colour of Magic, разработанная компанией Delta 4 Interactive, вышла в далеком 1986 году одновременно на трех платформах – ZX Spectrum, Amstrad CPC и Commodore 64. Игра представляла собой интерактивную версию романа «Цвет волшебства». Ничем особенным среди многочисленных interactive fiction adventure она не выделялась, за исключением, пожалуй, нестандартного подхода к навигации: авторы, решив сохранить географическую чехарду, присущую оригинальной книге, назвали все стороны света так же, как они именовались в книге (Hubward, Rimward, Widdershins, Turnwise). В результате даже самые бывалые герои интерактивных приключений испытывали, пытаясь поиграть в The Colour of Magic, приступы топографического кретинизма. Нам, детям эпохи графических игр, тяжело это представить, но в те времена, когда львиную долю всех приключенческих игр составляли именно interactive fiction, подобные вольности действительно могли отпугнуть казуальных геймеров. Представьте, что в наши дни кто-то решил выпустить FPS, управление персонажем в котором осуществляется исключительно с помощью функциональных

клавиш (F1, F2, F3...) Я неспроста столько внимания уделяю этим «управленческим» тонкостям – просто больше игра от сонма конкурентов ничем не отличалась. Ныне The Colour of Magic спит вечным сном на свалке игровой истории и представляет интерес разве что для самых прожженных поклонников Плоского Мира. Второе обращение представителей игровой индустрии к Плоскому Миру состоялось в 1995 году. Парни из Perfect Entertainment закончили работу над чудесным квестом Discworld II. В том же самом году компания Psygnosis Limited выпустила игру для PC, PlayStation и ныне канувшей в веках тридцатидвухбитной консоли Sega Saturn. Символично, что главного героя игры – волшебника Ринсвинда – озвучил Эрик Айдл, один из легендарных «Монти Пайтон» (британскую комик-труппу справедливо называют одним из «внелитературных» вдохновителей Терри Пратчетта). Квест получился загляденье – красивый, интересный, неизменно смешной и умеренно сложный. Некоторые головоломки напрочь лишены какой бы то ни было логики, но это как раз идет игре только на пользу. Создателям удалось прекрасно передать дух книг Пратчетта: высокоинтеллектуальные шутки, органично сочетающиеся с

«юмором на грани фола», блестящее графическое представление персонажей, неординарный подход к построению диалогов – все это должно радовать почитателей творчества британского писателя. В основу игры положена книга «Стража! Стража!» (Guards! Guards!, 1989), восьмой по счету роман Пратчетта, посвященный Плоскому Миру. Главному герою, волшебнику Ринсвинду, предстоит разобраться с терроризирующим город Анк-Морпорк (в романе непосильную задачу по пацификации дракона взвалил на себя другой герой – полицейский Самуэль Ваймс, однако разработчики игры справедливо решили, что маг-недоучка – значительно более яркий персонаж). С этой целью он должен посетить множество разнообразных мест, собрать уйму нужного и не очень скарба и пообщаться с местной двуногой фауной. Особый шарм игре добавляет то обстоятельство, что большинство жителей Плоского Мира в нашем представлении совершенно безумны. Поэтому попытки заговорить с ними нередко приводят к весьма неожиданным последствиям. С технологической точки зрения Discworld ничего выдающегося собой не явила – это обычный point-and-click квест, однако сделан он настолько хорошо, что даже спустя десять лет

после своего выхода продолжает восхищать игровых ветеранов. В 1996 году Perfect Entertainment завершает работу над продолжением Discworld – Discworld II: Mortality Bytes (в Великобритании игра называлась Discworld II: Missing Presumed). Выпустила ее, как и первую часть, компания Psygnosis Limited. Список игровых платформ со времен первой части ничуть не изменился. В Discworld II мы опять встретимся с колдунго-недотёпой Риндсвиндом, которого и в этот раз озвучивает великий и ужасный Эрик Айдл. Однако теперь задача перед ним не в пример более сложная: волшебнику необходимо убедить Смерть вернуться к своим прямым обязанностям – убиению отживших свой век существ. В мире, где все категорически бессмертны, жить довольно сложно, поэтому население обращается за помощью к своему любимому неуклюжему герою, уже однажды спасавшему мир от Крупных Неприятностей. Риндсвинд, разумеется, особого воодушевления не испытывает, однако под давлением обстоятельств вынужден согласиться еще разок побывать в шкуре Спасителя Плоского Мира. Сюжет игры основан сразу на нескольких книгах Пратчетта, в первую очередь на романе «Мрачный жнец» (Reaper Man, 1991). Внешне

1 Вампир Самуэль исполняет печальный блюз. Не о крови вовсе, не о мясе, о высоких чувствах о своих.

2 Всего лишь красноглазый голем, занятый погрузкой ящиков.



1



2



3

Плоский Мир в телефоне

В мае этого года увидела свет игра Discworld: The Colour of Magic, разработанная компанией Blue Sphere Games специально для популярной мобильной платформы J2ME (это основной стандарт на рынке мобильных игр, поэтому, если у вас есть современный мобильный телефон, то Discworld: The Colour of Magic у вас, скорее всего, работать будет). Как следует из названия, в качестве сюжета игры взята история из стартового романа цикла о Плоском Мире – «Цвет Волшебства». Вам предстоит, управляя колдуном Ринсвиндом, обеспечить комфортное существование туристу Двацветка, жажущему осмотреть все достопримечательности малогостеприимного городка Анк-Морпорк. Местные жители только и жгут момента, чтобы ограбить туриста, однако вы вооружены магическим фотоаппаратом, помогающим ослеплять негодяев. Кроме того, недалеко по соседству бегаёт магический сундук Двацветка, готовый, защищая хозяина, пожарить всех супостатов. Эта простенькая, но довольно забавная игра порадует тех поклонников Пратчетта, которым не хватает частички Плоского Мира в их мобильных телефонах.

Mortality Bytes значительно улучшился по сравнению со своим предшественником, но в целом – это все тот же Discworld, полный прекрасного английского юмора и крайне занятных головоломок. Неудивительно, что поклонники первой части игры приняли сиквел с восторгом. Последняя на сей момент электронная игра, имеющая непосредственное отношение к Плоскому Миру Терри Пратчетта, Discworld Noir, разработанная опять-таки Perfect Entertainment и изданная в 1999 году компанией GT Interactive, разительно отличается от двух предыдущих частей цикла. Во-первых, главный герой игры больше не Ринсвинд, а частный детектив Льютон. Во-вторых, Плоский Мир пророс дополнительным измерением – графика в Discworld Noir, по большей части, заранее отрендерена в 3D (окружение, тем не менее, осталось двухмерным – двигаться персонажам предстоит в строго определенных направлениях). В-третьих, Discworld Noir – это настоящий нуар, «чёрный» детектив, до отказа набитый роковыми женщинами, предателями, убийцами и продажными копами. В отличие от двух предыдущих частей игры, Discworld Noir не связан с романами Пратчетта, его сюжет полностью самостоятелен. Некто Карлотта фон Убервальд

обращается к страдающему от безделья Льютону с просьбой найти человека по имени Манди, ее пропавшего любовника, и обещает частному детективу солидное вознаграждение в случае успешного завершения миссии. Льютон берется за это дело, однако довольно быстро обнаруживает, что все далеко не так просто, как ему казалось в начале. Discworld Noir – настоящий шедевр игрового искусства. И дело здесь не только и не столько в прекрасном визуальном решении и очаровательной музыке, Discworld Noir – очень умная и тонкая игра. Знатюки нуара без труда обнаруживают огромное количество отсылок к классике жанра, а почитатели пратчеттовского цикла приходят в восторг от возможности взглянуть на любимый мир под новым углом. Разработчики ухитрились сделать невероятное – нарядить шутовской мир Пратчетта в черные одежды нуара. Фантастически сложная задача, с которой парни из Perfect Entertainment справились на пять с плюсом. Сам Пратчетт принимал непосредственное участие при создании Discworld Noir – консультировал создателей, написал некоторые диалоги и подготовил вступление для прилагающегося к игре буклета. Discworld Noir – один из лучших и, пожалуй, наиболее недооцененных квестов конца

90-х годов минувшего века. Любый уважающий себя геймер обязан хотя бы взглянуть на него одним глазком, ну а если этот геймер еще и поклонник творчества Терри Пратчетта, то пройти Discworld Noir для него – святая обязанность. То же самое справедливо и для поклонников нуара, на которых разработчики электронных игр крайне редко обращают внимание. В общем, must see.

Termine

Что-то уж больно часто в последнее время я вынуждена завершать статьи словами, что разработчики и издатели совсем забыли об обзоре материала явления. К сожалению, не станет исключением и этот раз. После выхода Discworld Noir индустрия о Пратчетте забыла и, кроме одной игры для мобильных телефонов, более ни одного проекта, имеющего отношение к Плоскому Миру, с тех пор не появлялось. Писать о том, как сильно я надеюсь на то, что в ближайшем будущем воротили рынок электронных развлечений вновь вспомнят о чудесном британском писателе Терри Пратчетте, я не стану, дабы не ввергать вас в пучину мучительного дежавю. Думаю, вы и так все поняли. Я уже привыкла быть Пенелопой. **СМ**

- 1 Свидание в стиле нуар.
- 2 Это вовсе не герой вестерна Серджио Леоне. Мистер Терри Пратчетт собственной персоной!
- 3 Не рисунок-финалист творческого конкурса ясельной группы детского сада, это – графика из игры Colour of Magic.

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**



Автор:
Игорь Сонин
zontique@gameland.ru



АНИМЕ: Кровь Триединства (Trinity Blood) РЕЖИССЕР, ГОД ПРОИЗВОДСТВА: Томохиро Хирата, 2005 ИЗДАТЕЛЬ: «Мега-Аниме» СТУДИЯ: Gonzo КОЛИЧЕСТВО СЕРИЙ: 24 НАШ РЕЙТИНГ: 8.5



КРОВЬ ТРИЕДИНСТВА

Вот что бывает, если мешать научно-фантастический, индустриальный сюжет с мистической фэнтези. «Кровь Триединства» закидывает сюжетную удочку в будущее: через несколько сотен лет после большой промышленной катастрофы. Технология перестала быть общедоступной, оставшись во власти аристократов и фаворитов, а прогресс откатился в средневековье. Или, точнее, в эпоху ренессанса, барокко и рококо. Мир возвращается к гегемонии Ватикана, религия вновь становится неотъемлемой частью жизни, а охота на ведьм – любимым развлечением праздной черни. А потом над человечеством нависает новая, непонятная и необъясненная угроза, вирус, превращающий людей в чудовищ. Новому врагу дали старое имя: кровососов прозвали, как в старые веки, вампирами. Святая церковь снаряжает кибернетических охотников, вооруженных благодатными пистолетами, серебряными пулями и священными гранатами. Но есть в конфликте и третья, самая сильная и наименее заинтересованная сторона. Уполномоченный исполнитель Специального отдела Министерства по делам Святой Церкви Ватикана Авель

Найтруд излагает свою философию в конце первой серии: «Люди едят животных. Вампиры пьют людскую кровь. Значит, возможно, где-то существует тот, кто питается кровью вампиров?» И этот кто-то оказывается гораздо ближе, чем многие думают. Неуклюжий и нескладный добряк и бисёнен Авель с коммуникационной серёжкой в левом ухе и револьвером с гравировкой «Оптимизм и добродетель» под мышкой плохо подходит на роль священника. И это неспроста. Потому что он в самом деле не столько священник, сколько секретный агент под кодовым именем «Крусник». Авель произносит волшебные слова «Наномшины «Крусник-02», пуск!», и внутри него просыпаются миллионы крошечных роботов (роботов ли?), которые делают его сильнее, чем даже большинство вампиров, а в руках у героя из воздуха (из воздуха ли?) появляется «не железная, но и не резиновая» коса. Чем сильнее становится Авель, тем труднее ему сохранить человеческий разум и контроль над собой. Поначалу он запускает наномшины на сорок процентов мощности, чтобы не сойти с ума. Впрочем, шанс сойти с ума у него ещё будет, и не один. Откуда взялся наш Авель, что ему



нужно и куда его действия приведут мир, мы собираемся узнавать на протяжении двух дюжин серий. Прочие служители всеблагого Господа тоже те ещё зомби, киборги, мутанты и сволочи. Молчаливый Трес Икс (кодовое имя Ганслингер) называется человеком лишь де-юре. Его тело полностью собрано из шестерёнок, валов,

шатунов, полупроводников и конденсаторов, которыми управляет булькающий в питательном растворе человеческий мозг. Трес руководствуется логикой, он всецело предан церкви и исполняет приказы с маниакальной точностью, что резко контрастирует с вольнодумством во имя доброты, которым так часто злоупотребляет

АНИМЕ-БОНУСЫ ДЛЯ ЧИТАТЕЛЕЙ «БАНЗАЙ!». СТАТЬИ В ЖУРНАЛЕ – ТОЛЬКО ЧАСТЬ НАШЕЙ РУБРИКИ!

На DVD к этому номеру журнала вы найдете опенинг сериала «Кровь Триединства»; российский трейлер полнометражного средства для чистки мозгов «Призрак в доспехах: Невинность»; клип Life's Futakoi, смонтированный из сцен аниме Futakoi Alternative на композицию Drinking for TI группы Mad Caddies; официальный музыкальный клип на песню Wait & See звезды японской поп-сцены Утаги Хикару.



Октябрь – время для очередного аниме-сезона и анонсов на 2007 год. Первые новости пришли со студии Gonzo. В следующем году на экранах появится анимационная адаптация шекспировской «Ромео и Джульетты», названная модной латиницей: Romeo x Juliet. Японцам уже показали эксклюзивный трейлер. Очевидцы было глумили, что это реклама второго сезона популярного нынче «Шевалье Д'Эона» (Le Chevalier d'Eon)... и были шокированы появившимся в финале ролика названием. Мы гагаем о сюжетных заворотах (Ромео – гей? Ромео превращается в Джульетту? Джульетта охотится на монстров?) и представляем себе сериал примерно вот таким:



Тем временем Nippon Animation открывает страницу 52-серийного аниме по роману «Отверженные» Виктора Гюго. Японский вариант называется Les Miserables: Shoujo Cossette (наши знания японского и французского языков подсказывают, что это означает что-то вроде «Отверженные: Лесбиянки на гигантских роботах»). Премьера, опять же, в 2007-ом. Нам не нужно представлять, как выглядит этот сериал, потому что изображение главной героини висит на первой странице официального сайта.



банальные сравнения это «Хеллсинг» (сверхвампир на службе церкви), «Крестовый поход Хроно» (мистико-индустриальное противостояние церкви и нечисти) и, внезапно, Trigun – миролюбивый воин Авель многим напоминает тамшнего Ваши. При желании можно отыскать параллели и с западными источниками, начиная от «Терминатора» и заканчивая ролевой игрой Vampire: The Masquerade. Некоторую самобытность «Крови Триединства» добавляет литературное прошлое: аниме-сериал создан по мотивам очень длинной и запутанной серии романов Сунао Ёсиды и Кентаро Ясуи, идущих в двух временных линиях: приквелы Rage Against the Moons и продолжение Reborn on The Mars. Мир «Крови Триединства» гораздо глубже, чем можно увидеть по первым сериям аниме. Но – без паники! Окунуться в загадочный мир Святой Церкви и нечистой силы помогает потрясающий 44-страничный буклет, вложенный в коробку с каждым диском коллекционного российского издания от «Мега-Аниме». События любого эпизода подробно комментируются на специальных разворотах. Пример: в аниме Авель вытряхивает из кошелька последние монеты и с сожалением

Авель. И если механический Трес Икс может на равных сражаться с вампирами, то семнадцатилетняя монахиня Эстер Бланшетт – типичная «жертва с характером». Она возглавляет бесполезную партизанскую группу «Ишватский Фронт Освобождения Человечества», а в сериале держится на втором плане: страдает, подбадривает, борется, исполняет

роль «партизана, несчастного в своей невинности». За кадром в первых сериях остаются многие, очень многие важные представители святой церкви, 399-ый Папа Римский, другие «крузники». Вообще, вампиры в аниме – тема избитая и затасканная. Зрители находят в «Крови Триединства» десятки «намёков» и «заимствований». Самые

Внимание! Конкурс!

«Страна Игр» совместно с «Мега-Аниме» разыгрывает коллекционное издание первого диска «Крови Триединства». 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 ноября.

ВОПРОС:
КАКОЙ ИЗ ПЕРЕЧИСЛЕННЫХ ФАКТОВ НЕ УПОМИНАЕТСЯ В МИФАХ И ЛЕГЕНДАХ?

1. ВАМПИР МОЖЕТ ПРЕВРАЩАТЬСЯ В ВОЛКОВ И ПАУКОВ.
2. ВАМПИР НЕ МОЖЕТ ВОЙТИ В ДОМ, ПОКА ЕГО НЕ ПРИГЛАСЯТ.
3. ВАМПИР УМЕЕТ ГИПНОТИЗИРОВАТЬ ЖЕРТВУ ВЗГЛЯДОМ.



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 «Эльфрийская песнь» и «Армитаж» получает Светлана Перепёлкина из Москвы. Сон Гохан разучился превращаться в гигантскую обезьяну, когда лишился хвоста.



Коллекционное издание «Крови Триединства» украсит любую полку с русскоязычными DVD. Диск проагется в картонном блине, который служит своего рода суперобложкой для пластмассового DVD-бокса. Помимо собственно двухслойного DVD внутри кейса вы найдете красочный 44-страничный буклет с галереями, описанием реалий и географии мира аниме, биографиями персонажей, интервью с создателями сериала и голосовыми актерами. Разумеется, обложка диска двухсторонняя. Кроме того, к каждому диску «Крови Триединства» прилагаются четыре карты таро с изображением персонажей, а тот, кто приобретет все диски, соберет полную колоду.



покачивает головой; буклет же пояснит ситуацию, пошутит на тему зарплаты героя и подскажет курс вымышленной валюты к современной йене. Огромное впечатление на нас произвел и разворот с описанием устройства воздушного корабля, на борту которого происходит действие первого эпизода. В аниме корабль демонстрируется лишь мельком, и без вложенной книжечки мы бы никогда не узнали, например, что устрашающее устройство на носу – огромный резак,



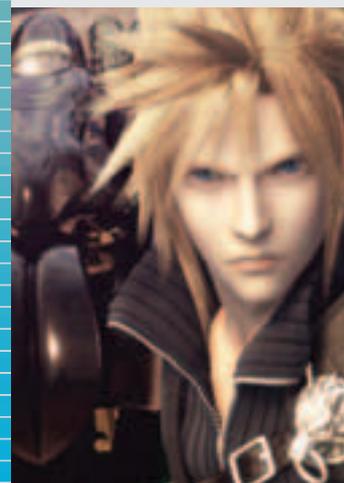
который предотвратит крушение, если судну случится зацепиться за провода электропередачи. Сам по себе сериал «Кровь Триединства» не хватает звезд с неба и, как метко выразился один из посетителей форума «Мега-Аниме», относится к «продукции для среднего школьного возраста», но первоклассное российское издание лечит многие его недуги (например, прикрывает сюжетные дырочки разумными и грамотными комментариями). Кстати! У нас есть отличная идея для продолжения. Если есть вампиры, которые пьют кровь вампиров, то должен существовать вампир, который пьет кровь вампиров, которые пьют кровь вампиров? Такую тему нельзя упускать! **С**



И самая удивительная лицензия месяца. Во всё том же 2007 году к нам снизойдет аниме – затяните дыхание! – по видеоигре Devil May Cry. Двенадцать серий, и все про Дантечку. Режиссёр – Син Итагаки, работавший над совершенно проходной экранизацией Black Cat. Официальный трейлер с <http://dmc-tv.com> не показывает ни одного кадра анимации, и сложно даже представить, как это чудо света будет выглядеть в итоге. Негеёмся, что не так, как аниме по Viewtiful Joe. Мы всё помним: оно было ужасно.

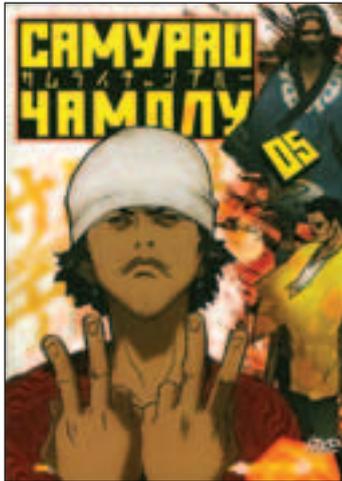


Square Enix тем временем отвлеклась от объяснений того, чем пятнадцатая версия Final Fantasy XIII отличается от шестнадцатой, чтобы анонсировать новое CG-аниме. То есть старое CG-аниме. Дорогущая, красивейшая и популярнейшая полнометражка «Последняя фантазия VII: Дети пришествия» будет издана ещё раз под названием Advent Children: Complete в форматах DVD и Blu-ray. Как это нынче принято, финальная версия будет в мелочах отличаться от первой: например, в сигнальном трейлере видно, как в конце фильма Сефирот, проткнувши мечом плечо Клауда, поднимает героя в воздух и глумится над ним. Чего он раньше не делал. Впрочем, пока решительно непонятно, почему мы должны покупать диски ещё раз, чтобы ещё раз посмотреть на прыгающих красавчиков. Подробности о Blu-ray релизе – позже. Мы будем следить.



САМУРАЙ ЧАМПЛУ. ДИСК 5

РЕЖИССЕР, ГОД ПРОИЗВОДСТВА: СИНЪИТИРО ВАТАНАБЕ, 2004 РЕГИОН: РОССИЯ



Российское издание «Самурай Чамплу» от MC Entertainment добралось до последних эпизодов. Приключения двух самураев и официантки подходят к развязке, которая в этой работе Синъитиро Ватанабе смотрится более естественно, чем неожиданный финал в другой его работе, в Cowboy Bebop. Тем не менее, оба сериала получились очень неоднородными. Отойдя от первых восторгов, замечаешь, что некоторые эпизоды гораздо насыщеннее, стремительнее других. Но и «Бибоп», и «Чамплу» по праву заслужили звание современной классики. Даже обычные, проходные серии можно назвать «обычными» и «проходными» только в контексте всего сериа-

ла; на самом же деле они крайне редко опускаются ниже планки «среднестатистического» аниме. А когда смотришь лучшие серии, мурашки идут по коже, до того здорово. Первый эпизод был одним из лучших – ну а оценить драматичную развязку можно на финальном, пятом DVD российского издания.



ОЦЕНКА:

MIDORI DAYS: HANDHELD COLLECTION

РЕЖИССЕР, ГОД ПРОИЗВОДСТВА: ЦУНЕО КОБАЯСИ, 2004 РЕГИОН: США



«Лучшая девчонка – правая ручонка». Известную житейскую мудрость подтверждает комедийный сериал Midori Days (он же Midori no Hibi в Японии). Чрезмерное воздержание не только приводит к слепоте, но также посредством ежедневных, утомительных тренировок накачивает мускулы. В этом на своём опыте убедился школьный хулиган Сейдзи Савамура: он держит в страхе всю округу, но так и не научился знакомиться с девушками. Однажды утром он просыпается, чтобы обнаружить, что вместо правой ладони у него – говорящая подружка-двоймовочка. О-ло-ло. Что скажет мама? Как переодеться? О посещении ванной комнаты наш герой и думать больше не хочет.

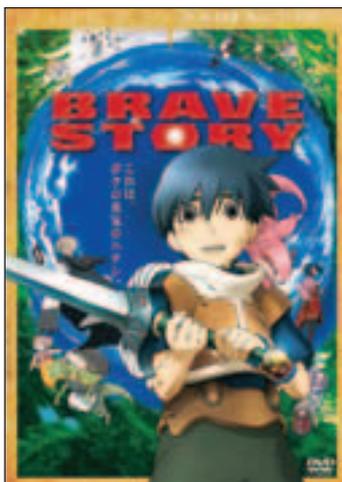
Милая романтическая комедия рассказывает о трогательных отношениях юноши и его правой руки и, к счастью, не увлекается туалетным юмором. Это плюс. Но и за рамки шаблонного сериала для школьников не выходит, это минус.



ОЦЕНКА:

BRAVE STORY

РЕЖИССЕР, ГОД ПРОИЗВОДСТВА: КОЙТИ ТИГИРА, 2006 РЕГИОН: ЯПОНИЯ



Показы полнометражного фильма Brave Story только-только прошли в токийских кинотеатрах. Сценаристу, видимо, очень не хотелось придумывать сюжет, и он отделался простой, на границе гениальности, зарисовкой: мать десятилетнего Ватару ложится в больницу, и мальчик пускается в опасное путешествие по волшебному миру, чтобы найти властительницу судеб и вернуть настоящую, спокойную, свою жизнь. Японский DVD-релиз Brave Story – это тот редкий случай, когда авторы диска работают не только на своих соотечественников, но сразу на весь мир: на диске опубликованы сразу два набора субтитров, японские и английские. Ну

потом вы оглянуться не успеете, как Brave Story превратится в мультимедиа-вселенную, навроде .hack: уже анонсированы UMD, HD DVD и Blu-ray издания, вышли игры для PSP, PS2 и DS. Что же представляет собой сам полнометражный фильм Койти Тигиры, режиссёра «Изгнанника», мы... не знаем: токийские кинотеатры далеке. Определенно, DVD-релиз прояснит ситуацию.



ОЦЕНКА:



интернет-центр
NetLand

Самая правильная атмосфера в городе!

- Более 100 PIII и PIV
- Выделенный оптический канал Интернет 10 Мбит/сек
- Огромная коллекция самых популярных игр всех стилей и направлений
- Игровые приставки, подключенные к гигантским проекционным телевизорам
- Лучшие в России компьютерные турниры и чемпионаты
- Штаб SMS-игры BOTFIGHTERS
- Дискотеки, вечеринки, шоу-программы
- Бильярд, футбол
- Кафе

и многое другое...

**Круглосуточно
понеделник
до 22.00**

г.Москва, Театральный проезд, дом 5
м.Лубянка, Кузнецкий мост,
Центральный Детский мир, 4 этаж
вход со стороны гост. "Савой"
тел: 105-00-21, 781-09-23
www.net-land.ru

Обратная связь

VOX POPULI VOX DEI VOX POPULI VOX DEI VOX POPULI VOX DEI



Получите, распишитесь

Призовую подписку получает Сергей Бреднев из Новосибирска за обложку первого номера «Банзай!». Гонки и творог навсегда!

Хотите попасть на желтую плашку?

Чтобы ваше письмо выбрали письмом номера, не нужно обливаться руганью то, что вы ненавидите. Соберите волю в кулак, обуздайте гнев и хладнокровно, взвешенно, жесткими фактами бичуйте предмет своей ненависти. И вы увидите, как ваше письмо в мгновение ока попадет на страницы «ОС».

ПИСЬМО НОМЕРА

Сергей Бреднев,
г. Новосибирск

Здравствуйте, уважаемая редакция «Страны Игр»! Пожалуйста, постарайтесь разобрать мой почерк. Пишу вам из города Новосибирска, в котором, как оказалось, в свободной продаже нет ни одного аниме-журнала! (Ну, знаете ли, в Москве тоже в свободной продаже нет ни одного аниме-журнала. — Прим. ред.) Обнаружив это, я подумал: а почему бы вам не заняться выпуском журнала об «аниме, манге и культуре Японии»? Журнал со временем потолстеет, обзаведётся DVD-приложением и наклейками. А когда наш касатик совсем возмужает, можно будет проводить аниме-фестивали, косплей-шоу, конкурсы художников и мангак. Только представьте: первый международный аниме-фестиваль «Банзай-2008»! Круто, ага? По-моему, сейчас самое время, ведь индустрия не стоит на месте. Российских аниме-издательств становится всё больше, «книжники» уже не боятся издавать мангу, а на телевидении по телеканалу «ТВ Центр» показывают нормальное, в общем, аниме. Эх, мечты! Я тут пофантазировал и нарисовал (компьютер у меня-то есть, а вот с принтером я как-то не

очень дружен) макет воображаемого журнала «Банзай!». Вышло коряво, но мою мысль освещает. В своё оправдание за неаккуратность могу сказать, «я не волшебник, я только учусь». Ещё надо сделать замечание автору письма «Бхай-Бхай навсегда» (в шестнадцатом номере). За что же вы так не любите японскую анимацию? Ужимки Гуффи, Маусов и Даков это забавно, но, в отличие от них, многие аниме направлены на то, чтобы чему-то научить, что-то изменить в жизни зрителя, а не просто посмешишь полчаса. Конечно, это не значит, что, посмотрев «Хеллсинг», я возьму M16 и начну отстреливать прохожих вампиров. Хотя, вообще, это дело вкуса и предпочтений. (То есть всё-таки возьмёте M16??? Берегись! — Прим. ред.)

ВРЕМ // Мы уже давно думаем над тем, чтобы создать аниме-журнал. Я даже однажды сочинил большую и красивую концепцию — чтобы представить её на суд руководства компании. Проблема в том, что издание об аниме в России пока не может приносить прибыль — одни только убытки. Тираж журнала при хорошем раскладе составит до 30 тыс. копий в месяц — это больше, чем у



ПИШИТЕ ПИСЬМА:
STRANA@GAMELAND.RU
ИЛИ 101000 МОСКВА,
ГЛАВПОЧТАМТ, А/Я
652, «СТРАНА ИГР»,
«ОБРАТНАЯ СВЯЗЬ»

Великий и могучий

Здравствуй, «Страна». Решил накатать тебе очередное письмецо. Расскажу-ка я вам о своих игровых наблюдениях. Такие игры как Dragon Quest 8, Metal Gear Solid 3: Snake Eater и Black очень примечательны — хотя бы тем, что являются хитами. Что же у них общего, спросите вы? А я отвечаю. Русский язык. Во всех этих играх встречается русский язык. Начну с Dragon Quest 8. В ней мне встретился персонаж доктор Марек (возможно, имя я чуть-чуть перевираю, давно уже не играл в DQ8), от которого я первый раз услышал русское слово в видеоигре. Это было слово

«бабушка» — правда, с ударением на второй слог. Ого, вот это да, подумал я. Дальше — больше. Вышла Metal Gear Solid 3, где действие и вовсе происходило в Советском Союзе. В ней, правда, не говорили на русском, но всё равно приятно было услышать родные фамилии — Соколов, Хрущев и другие. А ещё там было много надписей на русском. Например, при входе в следующую зону её название писалось на английском и русском языках. Недавно вышел Black. Сказать, что в нём много русского — значит ничего не сказать. Действие игры происходит в... (полез искать 209 номер «СИ») в стране, похожей на Чечню (а мне показалось, что в другой). Так мало того, что это

в России, так ещё и враги говорят на чистом русском без всякого акцента. «Лимонка!», «Нужно перезарядиться!», «Прикрой меня, я атакую!» — лишь некоторые из реплик. А ещё все таблицы, объявления, все надписи — на русском. Запомнился, конечно, «кладбище» — да, с грамотностью у них действительно не очень. Но самое главное что каждая из этих игр стала хитом (пусть только кто-нибудь со мной не согласится!), а это уже о чём-то говорит. Причина успеха, конечно, не в русском языке (хотя, кто знает?), а в том, что их создавали умные и умелые разработчики. Но всё же было бы неплохо, чтобы в очередной «финалке» герои вдруг взяли, да ни с того ни с сего загово-

рили бы на русском (или, например, поставили русский на место Альбеда в десятой части, всё равно мало кто в Японии знает русский). Кратос из God of War научился бы ругаться по-русски. И я не говорил, что матом (но это, определённо, было бы круто! — Прим. ред.). Подводя итог, хочу сказать вот что. Я очень рад, что русский язык появляется в видеоиграх. Но хочется большего, поэтому я очень надеюсь, что разработчики найдут достойное применение великому и могучему. P.S. Не привожу в пример игры с Xbox или GameCube, потому что у меня нет этих консолей. P.P.S. PS3 или «третья Сонька» (так звучит роднее) победит в этой так

FAQ

ВОПРОСЫ, КОТОРЫЕ НАС ДОСТАЛИ.
ОТВЕЧАЕМ В ПОСЛЕДНИЙ РАЗ!

Говорят, что GTA4 не выйдет на PS3. Это правда?

Нет, не правда. GTA4 выходит на PS3 и Xbox 360. Правда, некоторые весьма продолжительные официальные (и, скорее всего, небесплатные) дополнения будут доступны только владельцам Xbox 360. Подробнее об этом — в репортаже с X06 в следующем номере.

Бюджет ли GTA4 на PS2?

Нет, не будет. Это известно совершенно точно и официально подтверждено. Таким образом, у нас остается год, чтобы подготовиться к пришествию GTA4 и приобрести одну из консолей нового поколения.

Скажите, Bully может выйти на PC?

Ну что вам сказать. Может выйти, а может и не выйти. На сегодняшний день анонсирована только версия для PS2, но мы все помним историю с GTA San Andreas и PC или с GTA Liberty City Stories и PS2. Об играх от Rockstar ничего нельзя сказать наверняка. Наш прогноз: пятьдесят на пятьдесят.



ИТОГИ

БАСКЕТБОЛЬНОГО КОНКУРСА

Конкурс проводился совместно с компанией **Electronic Arts**, приз – билеты на товарищеские матчи между командой **LA Clippers** и российскими баскетбольными клубами. На наши каверзные вопросы правильно сумели ответить лишь пятеро читателей, которые смогут посмотреть на игру настоящих профессионалов.

Вот эти герои:

- **Дмитрий Щербаков**
- **Алексей Меркухин**
- **Роман Емельянов**
- **Алексей Ладанов**
- **Сергей Седов**



ТАК-ТАК, ЧТО Я ВИЖУ? НОВАЯ «ОБРАТНАЯ СВЯЗЬ», И ВСЕГО ДВА ПИСЬМА ПРО METAL GEAR SOLID? ДРУЗЬЯ, Я ВИЖУ, ВЫ РАССЛАБИЛИСЬ. НАДЕЮСЬ, К СЛЕДУЮЩЕМУ НОМЕРУ ВЫ ПРИШЛЕТЕ КАК МИНИМУМ ДЮЖИНУ ОД КОДЗИМЕ Х. И НЕ МЕНЬШЕ ПЯТИ ЛИМЕРИКОВ ПРО СНЕЙКА С. А ЕСЛИ СЕРЬЕЗНО, ТО ЭТО ОЧЕНЬ УТОМИТЕЛЬНО, ИЗ НОМЕРА В НОМЕР ПОЛУЧАТЬ ПИСЬМА ПРО MGS. СПОРУ НЕТ, СЕРИАЛ ПРЕКРАСЕН, НО ДАВАЙТЕ СМЕНИМ ПЛАСТИНКУ. ПИШИТЕ НАМ, ДАЖЕ ЕСЛИ ВЫ ХОТИТЕ ОБСУДИТЬ РАЗЛИЧИЯ МЕЖДУ СТА ВОСЕМЬЮ ВЕРСИЯМИ FINAL FANTASY XIII.

большинства игровых изданий. Но в него невозможно будет собрать достаточное количество рекламы. А без нее журнал нормально существовать не может. Да, конечно, несложно оплатить работу авторов и напечатать десяток тысяч копий, но на организацию системы распространения денег уже не хватит. Теоретически журнал будет существовать в природе, но его невозможно будет найти в продаже! И какой в нем тогда смысл? А вот когда аниме-рынок в России усилит позиции, и появятся настоящие рекламные бюджеты, тогда и аниме-журнал от нашего издательства будет создан.

сг // Опасное это заблуждение, мол, аниме – наше всё: и учит, и на путь истинный наставляет и философию под соусом на блюде подносит, опасное и... распространённое. Взять того же Диснея, коль вы его предложили. Разве плохому учат эти мультфильмы? Чем плохи любовь, долг, великодушие, дружба, позитивное отношение к жизни? Ведь ничем! А рядом поставьте аниме (только хорошее, ведь трэша и в Японии хватает с избытком) – то же самое, да на другой лад? Взрослее? Пожалуй, что да. Да только секс, насилие, кровь или богоборчество – это, скорее, «возрастной код», приманка для тех, кто считает, что вырос уже из «детских мультфильмов». Просто ещё одна попытка научить Добру.



называемой войне консолей, потому что она лучшая! (Не-е-ет, только не опять эта песня! Это невыносимо. – Прим. ред.) Народу нужны интересные, захватывающие игры, а такие чаще всего выходят именно для «Соньки», и ещё хочется напомнить, что на PS3 будут выходить проекты от Square Enix, а это очень высококачественные проекты. Один сериал Kingdom Hearts чего стоит, а там ведь ещё и новая «финалка» будет. P.P.P.S. Вы лучшие! Ваш журнал это нечто! Пожелание только одно – больше «Банзая!»

Андрей Мясников,
г. Фрязино

Зонт // А знаете, я пока играл в Resident Evil 4 (два раза), всё время думал: что если бы «зомби» говорили не на испанском, а на русском? А сама игра оставалась на оригинальном, английском языке. Представьте: зомби окружают Леона и Эшли, он торопит девушку: «Let's go! There's too many of them! Hurry!», а крестьяне вместо какого-нибудь «Лос пера-ператос!» начинают тянуть «Мужи-и-ик, выходи... я съем твои мозги...» Вот это был бы колорит, вот это развлечение! Но уж чего нет, того нет. Будем довольствоваться «дремучий болото» и «яблоко молоко».

ТД // Вице-президент Square Enix, к слову, недавно обмолвился, что

желает видеть здоровую конкуренцию между платформами, и именно поэтому SE готовит равное число проектов для каждой из консолей следующего поколения. Final Fantasy XIII и Versus XIII для PS3, FFXI и Project Sylpheed для Xbox 360 и FFCC: The Crystal Bearers вместе с Dragon Quest Swords: The Masked Queen для Wii.

сг // Мало вы игр вспомнили. Их куда больше. Вон, Зонту, например, подавай русскоязычных зомби. А ведь были! И совсем недавно были – в славном хорроре Cold Fear (между прочим, приличный клон Resident Evil 4). Такие порой заковырыстые матюки от них можно было услышать – уши в трубочку!

Когда выйдет «Готика 3»?

Уже. Официальная дата европейской премьеры – 13 октября, а это значит, что когда вы будете держать журнал в руках, игра уже должна быть готова, отправлена на фабрику и ратражирована. Русская версия от GFI и «Руссобит-М» поступит в продажу, по словам Александра Трифонова, «в ноябре, что ли».

Бюджет ли Xbox 360 запущена в России?

В этом году нет. В следующем – возможно. «Майкрософт» сейчас активно изучает наш рынок и, если так можно выразиться, планирует наступление. Мы ждём новостей с нетерпением не меньше вашего, и как только что-то станет известно, обязательно сообщим.

Можно ли подключить PS2 к монитору?

Официального VGA-кабеля для PS2 не существует. Но вам всегда поможет устройство под названием VGA box (VGA-бокс), которое на входе имеет стандартные для консолей разъемы (композитный и S-video), а на выходе – VGA, к которому можно подключить компьютерный монитор.

Нет войне!

Доброго вам, странники! В последнее время в Интернете не могу найти ни одного форума, где бы не обсуждались консоли нового поколения: PS3 vs Xbox360, так сказать. Просто файтинг какой-то! То, понимаете ли, PS3 – «пустая трата денег», то Xbox 360 – «лишний миллион для Билла Гейтса»! Из-за чего драка? Кому нравится PS3 пусть покупает PS3, кому нравится X360 пусть покупает X360. Дождитесь и играйте на здоровье кто сколько может, зачем себе травить душу-то? Зачем травить душу незаинтересованной стороне? Вчера зашел на «Яндекс» и набрал по очереди «PS3» и «Xbox 360». На первый запрос он мне выдал 13.511 ссылок, а на второй - 13.510. Значит, лишь на одном из 13.511 форумов не идет война, а, может, временное перемирие? Лично я играю только на PC и покупать консоль не собираюсь, потому что не хочу участвовать в этих позорных побоищах. Война войной, но, я думаю, тысячам незаинтересованных геймеров неприятно, заходя на форум, изо дня в день видеть тему дня под названием «Чем PS2 лучше Xbox?». И кто знает, когда это прекратится? И есть еще одна серьезная проблема: обвинение PSP в том, что это недостойная консоль. У меня есть друг, который с удовольствием играет в большинство игр для PSP, и он ими доволен. Помнится, один из ваших редакторов писал на эту тему (не помню, кто именно). Я не злопамятный! Я просто зол и у меня хорошая память! А от этого печат? P.S. Скажите, пожалуйста, если знаете, точную дату релиза Dark Messiah of Might and Magic.

слайд-шоу, браузер и проигрыватель MP3. Но хороших игр сейчас выходит и анонсируется всё больше, грядет ноябрьская прошивка 3.0, новые аксессуары, и наше отношение к PSP меняется. Вопрос, однако, остается открытым: почему все эти замечательные штуки появляются не на следующий день, а через два года после запуска приставки? P.S. 24 октября в Штатах, 27 октября в Европе.

Долина красоты

Здравствуй, уважаемая редакция «Страны»! Пишу я вам с несколько запоздалой критикой. Решил поделиться своими мыслями о спецматериале А.Купера в 214-м номере (за июль) о «Долине живых трупов». Автору явно осточертело писать об играх и, видимо, он решил заняться чем-то «более глубоким». Дело в том, что он пишет о феномене «Долины жути», что, якобы, чем реалистичнее графика, тем более бездушных монстров она порождает на свет в виде человеческих прототипов или «гомункулов». Я могу ошибаться, конечно, но на мой взгляд это простые преувеличения. Да, есть отдельные представители виртуальных образов людей, но неужели вы не чувствуете приятного удивления при виде суперреалистичной внешности, а вместо этого ваши «волосы начинают шевелиться повсеместно», как написано в статье? Лично меня взгляд персонажа ещё ни разу не испугал, даже в ролике Heavy Rain. А ещё эти высказывания о том, что герои FF VII, мол, ангельски красивы и таких в реальной жизни не встретишь. Я считаю, что они выглядят, мягко говоря, не по-мужски (сейчас таких модно называть метросексуалами – прим. ред.), а герои некоторого аниме гораздо красивее. Также я согласен, что не стоит использовать в играх умерших людей, но поиграть за живых звезд (того же Такеси Канесиро) – это я с удовольствием. А какие у вас были первые ощущения при виде вступительного ролика в Onimusha 3? А ролик Killzone чем плох? И вообще, несмотря на проскакивающие орфографические ошибки и зависающие диски, благодаря вашему журналу я начал разбираться в графике, геймплее и игровой индустрии в общем, за что вам большое спасибо.

Илья Курочкин,
m110@yandex.ru

Зонт // Нас не первый раз упрекают в неодобрительном отношении к PSP. Ещё раз, в который раз, объясню сложившуюся ситуацию. Беда PSP не в том, что она изначально плоха, гадка и негожа на лицо. Нет. Это совершенно нормальная, передовая, мощная консоль. Проблема в другом – куда, господа гусары, нам засунуть эту мощность? Пока на PSP не будет хороших игр, Sony может засунуть эту мощность себе в GPS-навигацию, кибер-переводчики,

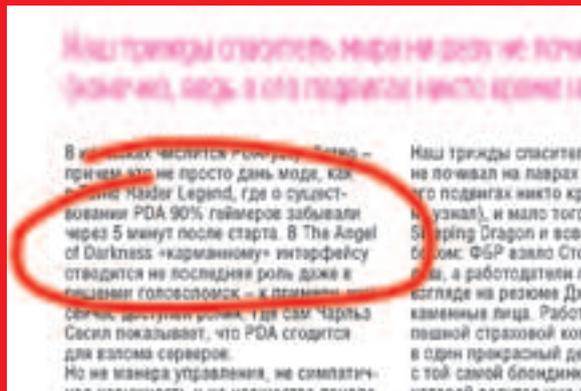
СПАСИБО ЗА ПИСЬМА!

ЕСЛИ ВАШЕ ПИСЬМО НЕ ОПУБЛИКОВАЛИ, ЭТО НЕ ЗНАЧИТ, ЧТО МЫ ЕГО НЕ ВИДЕЛИ. МЫ ЧИТАЕМ ВСЕ ПРИХОДЯЩИЕ ПИСЬМА. ПИШИТЕ НАМ!

ОШИБКА!

«СТРАНА ИГР», 18(219), СТРАНИЦА 93

Как писал классик, давайте не путать теплое с мягким. The Angel of Darkness – это шестая часть похождения Лары Крофт, а новый Broken Sword называется The Angel of Death. Предлагаю нам всем это запомнить и намотать на ус, чтобы не сделать досадной описки в обзоре. Грозные редакторы, денно и нощно стоящие на страже правописания, дали маху. Стыд и срам.



Кто виноват

Александр «Эйнджел оф Доркнесс» Трифонов



Мы внимательно относимся ко всем замечаниям. Думаете, что нашли ошибку в «Стране Игр»? Сообщите об этом на почтовый адрес errors@gameland.ru. Не забудьте указать номер предательской страницы и номер журнала.

P.S. Кстати, пользуясь случаем, хочу спросить: вы, наверное, видели ролик Devil May Cry 4? Случаем, не знаете, почему Данте вдруг стал похож на запитого алкаша?

Александр Голеницкий,
г. Норильск

Наталья Огинцова // А мне новый Данте понравился. Он совсем не похож на себя же из ролика

по DMC4, который крутили на E3'05 (вот где страх был)!

Врен // Мне кажется, что А. Купер слишком мало внимания в статье уделил объяснению сути феномена. В итоге читатели просто не поняли, что же именно ему не нравится в современных играх. На самом деле, феномен действительно имеет место быть. Наиболее ярко его иллюстрирует фильм Final Fantasy: Spirits Within.

SMS

ОТВЕТ НАПИШИ СВОЙ ВОПРОС НА НОМЕР: +7 (495) 314-7321

Объясните, за что отвечает V-Sync в настройках графики?
Объясняем. Предположим, у вас есть монитор, который обновляется с частотой 60 Гц и компьютерная игра, которая стабильно выдает 70 кадров в секунду. Получается, что за секунду игра поставляет на монитор больше кадров, чем он может отобразить. V-Sync («вертикальная синхронизация») упорядочивает обновления экрана и выбрасывает лишний десяток кадров: изображение на мониторе будет обновляться с частотой развертки монитора. Эффект от этой опции сложно заметить невооруженным глазом, и в зависимости от игры и конфигурации компьютера она может как ухудшать, так и улучшать восприятие картинки. На собственно игровую графику V-Sync не влияет.
Когда выйдет Service Pack 3 для Windows XP? И что в нем будет важного?

Третий Service Pack для Windows XP выйдет после релиза Windows Vista. Примерная и неофициальная дата выхода – вторая половина 2007 года. Ожидается, что в Service Pack войдут Internet Explorer 7, Windows Media Player 11 и другие программы, изначально созданные для Windows Vista и портированные на XP. Официальных заявлений по этому поводу от Microsoft не поступало.
Погсажите, пожалуйста. Я все жду игру Dark Sector. Когда она выйдет и на какую платформу? А то я видел только промо-ролик у вас на диске.
Dark Sector – долгострой от Digital Extremes, который находится в разработке аж с 2004 года. Игра выйдет в третьем квартале следующего года на PC, PS3 и Xbox 360.

Когда выйдет NFS Carbon? Есть ли точная дата?
Нет, и не может быть. На разных территориях и разных платформах игра выходит в разные дни. Но вся груда «карбонов» рухнет в магазины примерно в начале-середине ноября.
Скажите, пожалуйста, вышел ли Painkiller на Xbox?
Да, вышел этим летом. Консольная версия называется Painkiller: Hell Wars.
Мне сказали, что на PC выйдет версия Tekken 5! Это правда???
Нет, это неправда. Tekken 5 не выходит на PC.
Для чего нужно прошивать PSP? И будет ли на нее переиздание FF7?
В большинстве новых прошивок PSP добавляются те или иные возможности: например, поддержка обоев, новых форматов звука и видео, flash-анимации

УСЛУГА БЕСПЛАТНАЯ, ВЫ ОПЛАЧИВАЕТЕ ТОЛЬКО РАБОТУ ВАШЕГО ОПЕРАТОРА.

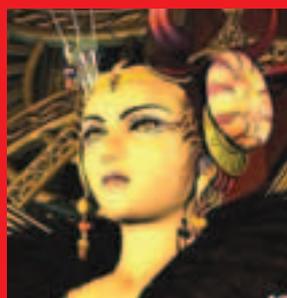
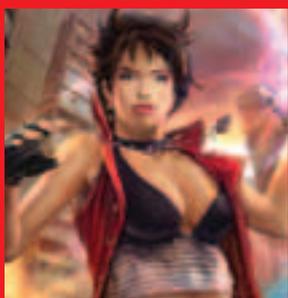
SMS БИТВА

ПРИСЫЛАЙТЕ СВОЙ ВЫБОР НА ТЕЛЕФОН:
+7 (495) 514-7321

Кто круче — настоящие живые российские ведьмы или придуманные хитроумными японцами виртуальные злодейки? Первых вы можете встретить в «Ночном дозоре» (а также «Дневном»), вторых — ну, хотя бы, в Final Fantasy VIII (Эдею помните?). Выбирайте!

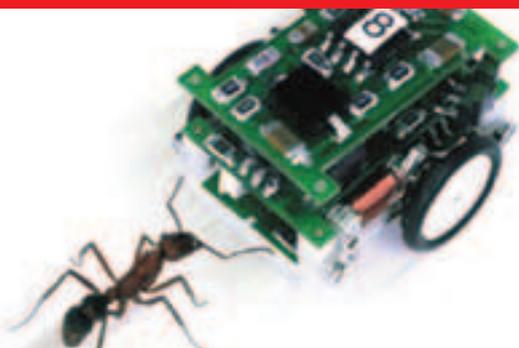
**Выскажите свое мнение!
В сообщении должны быть слова
«SMS-битва» и ваш выбор:**

Жанна Фриске



ПОДВЕДЕНИЕ ИТОГОВ — В НОМЕРЕ 22(223).

Битва роботов и микромашинок завершилась вничью. Противники договорились наладить производство микророботов-машинок.



Доброжелательствую, «Страна».

Вряд ли, конечно, моё письмо переведут на японский и покажут Кодзиму, но всё же хочется поделиться мыслями с кем-то, кто любит его творчество. Когда я был классе в пятом, одноклассник дал мне поиграть картридж от NES. Там бегал какой-то солдатик без оружия, лишь только таскал с собой зачем-то сигареты. С моей помощью он передвигался с экрана на экран и пытался голыми руками одолеть хотя бы одного врага. Наблюдатель (то есть я) никак не мог понять, почему из врагов не вываливается оружие. Даже если враг — собака. Мне тогда было только и подавай «Контру» (с ударением на первый слог), то до первой поездки в грузовике я не дошёл. Картридж вернул другу и вскоре забыл про него (про картридж, а не про друга). Но примерно три года назад один человек посоветовал мне MGS. Я и раньше видел эту игру, но когда познакомился с ней поближе... Отвечаю за свои слова: это если не самая крутая, то уж точно самая гениальная игра на планете. Перечислить все находки невозможно. Кто не согласен, тот пусть приходит и спросит у меня, куда ему убираться. (Мы не одобряем такое отношение к критике — прим. ред.) Помню как после очередного прохождения MGS, проклиная себя за то, что в детстве так и не познал восьмимбитную радость, вытащил свою пыльную NES. Помню, как долго искал картридж — хотелось поиграть с настоящим контроллером в руках. Продавщица улыбалась, глядя на меня, но явно не оттого, что я её очаровал. Нет! Им, далёким от игрового мира, не объяснить, какую ценность представляет собой жёлтый футляр с микросхемкой внутри (блин). Давно уже появились MGS2 и MGS3, получилась целая история, от становления Биг Босса до мести Оцелоту. Всё! Сформировалась эпопея, которая перевернула весь мир. Будь моя воля, я бы сделал MGS2 подобно Breath of Fire 5. Снейк оказался заражен «Фоксдаем», и у него остаются сутки, чтобы остановить Оцелота и уничтожить все данные о том, вокруг чего и завертелась вся эта кутерьма. В самые неподходящие моменты вирус даёт о себе знать. Чем ближе к концу игры, тем чаще.

Не уложишься в игровое время — Game Over. В конце игры говорят, что, мол, молодец, ты всех спас. Скоро прибудет подмога. Но наш герой не так прост! Он уничтожает информацию о роботе и, так как детонатор приводится в действие вручную (где, во имя всего святого, вы видели ДЕТОНАТОРЫ, которые приводятся в действие вручную? — прим. ред.), а жить ему и так осталось немного, он решает пожертвовать собой во имя будущего планеты. Вспышка на рассвете...

Но жаждущее денег Konami заставило Кодзиму работать над продолжением. Вышли MGA и MGA2 для PSP, все ждут MGS4. Кодзима, слышишь! Остановись! Многие фанаты не хотят, чтобы Metal Gear превратился в тупо-пустой, как сказал один ваш читатель, не имеющий души бессюжетный сериал вроде Splinter Cell. Именно в сериал. Из полнометражного фильма со спецэффектами и гениальным подходом. А ведь большое количество людей хотело бы увидеть историю дружбы и вражды Снейка и Фокса, историю вечной битвы между Нейкидом и Солидом (MG и MG2, если кто не понял). Говорят, что если ты за что-то переживаешь, значит искренне это любишь. Я вправду очень-очень волнуюсь за MGS4. Вряд ли я смогу в ближайшее время принять всерьёз MGA и MGA2. Это просто любопытный эксперимент, вроде Snake's Revenge. Надеюсь, что в MGS4 будет ещё больше гениальности. Чёрт, я люблю Metal Gear. Клянусь нижним бельём Райдена! P.S. А есть ли российские фансайты по Metal Gear? Даёшь!

**Павел Осипов,
г. Санкт-Петербург**

ЗОНТ // Знаете, где взять версию для MSX2? А я расскажу. Она, обновлённая и оптимизированная для PS2, входит в комплект MGS3: Subsistence, который, как бы трудно ни было в это поверить, вышел в Европе на днях, в начале октября. Из российских сайтов, посвящённых игре, искренне рекомендуем Outer Heaven, расположенный по адресу <http://metalgear.ru>.

НЕ ПРОХОДИТЕ МИМО!

**ДИСКУССИЯ
ПРОДОЛЖАЕТСЯ НА
ОНЛАЙНОВОМ ФОРУМЕ
«СИ». ЖДЕМ ВАС
НА HTTP://FORUM.
GAMELAND.RU**

Для чего нужно прошивать PSP? И будет ли на нее переиздание FF7?

В большинстве новых прошивок PSP добавляются те или иные возможности: например, поддержка обоев, новых форматов звука и видео, flash-анимации в браузере. Кроме этого, каждая новая прошивка закрывает бреши в системе безопасности PSP, чтобы потенциально вредоносная программа из Сети не могла превратить вашу консоль в сгоревший кирпич. По крайней мере, это официальная версия. Неофициально же все понимают, что Sony борется не с вирусами, а с эмуляторами и другими самопальными программами для PSP. Что касается переиздания FF7, то на сегодняшний день оно не анонсировано.

Какой рейтинг в аркадных играх круче: А или S?

Рейтинги в японских играх традиционно описываются буквами латинского алфавита, от F (E или D) до A. В некоторых

играх есть также AA и AAA — высочайшие оценки. Ну а в самых удивительных случаях даётся особая оценка S (сокращение от Special или Super).

Почему размер save-файла на PSP зависит от емкости карты памяти?

А разве зависит? Да не может такого быть. Приведите пример. Какие ваши доказательства?

Помогите, пожалуйста! Пытался подключиться к Xbox Live, но не получилось. Говорит, у меня что-то не так с MTU. Что это значит и что с этим делать?

Вообще, MTU расшифровывается как Maximum Transmission Unit и означает максимальный размер пакета, который может переслать данная система. К сожалению, мы чисто физически не можем дистанционно диагностировать вашу проблему. Рекомендуем обратиться к администратору сети или другому специалисту.

Что слышно о Biohazard для Wii? Расскажите.

Игра называется Resident Evil: Umbrella Chronicles и состоит из четырёх глав, каждая из которых дополняет события одной из четырёх частей основного сериала Resident Evil. В каждой главе будет по два доступных персонажа. Игра использует камеру из Resident Evil 4 («из-за плеча») и, конечно же, полностью поддерживает нетрадиционный контроллер Nintendo Wii.

Дорогая «Страна». В номере 17(218) в «Бан-зае!» допущена непростительная ошибка. В Москве есть по меньшей мере два человека, смотревшие весь Dragon Ball, DBZ и DBGT. Надеюсь, мы такие не одни?

Замечательно, что кто-то его всё-таки смотрел! Увы, не можем похвастаться тем же. Наши рекорды — 200 серий «Сейлор Мун» и 280 серий One Piece. Впрочем, последний рекорд увеличивается каждое воскресенье с новыми сериями.

В 2005 году Вы писали, что в PS3 будет предустановлена ОС Linux. Сейчас про это ни слова. Так будет она или нет?? Второй вопрос: можно ли будет на PS3 полноценно пользоваться интернетом, весть для писем, чатов и многого другого нужна полноценная поддержка кириллицы? Печальный опыт Dreamcast уже есть.

Да, было такое дело. Кто-то в Sony брякнул, что на PS3 будет предустановлен Linux. Сейчас, однако, не совсем понятно, как будет работать операционная система. Скорее всего, она будет спрятана от глаз пользователя за графической оболочкой — так называемым Cross Media Bar (что-то подобное можно увидеть на PSP). Как будет работать «почта, чаты и многое другое», решительно не ясно, а сами представители Sony держат язык за зубами: мол, мы работаем над этим, отстаньте.



В СЛЕДУЮЩЕМ

НОМЕРЕ

В прогаже с 1 ноября

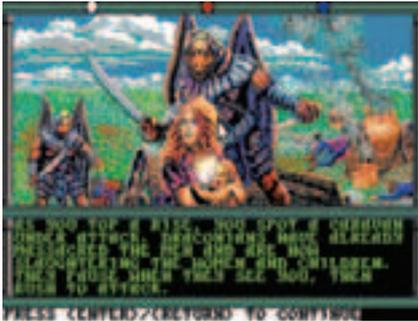
Мы писали, мы писали, наши пальчики устали. Вы же помните, как мы писали про Фишера? Нет? Ну и ладно. Для хорошего человека ничего не жалко. Так вот, агент Фишер выполняет секретную контртеррористическую операцию под прикрытием. В левом ухе – наушник с приказами террористов («мочи заложников!»), в правом – начальство («спасай заложников!»). В следующем номере: наш корреспондент принимает тяжелые решения и несет ответственность.

Tom Clancy's Splinter Cell: Double Agent

СПЕЦ

ИГРЫ НА ОСНОВЕ DUNGEON & DRAGONS

Самой известной настольной ролевой системе в этом году исполняется 32 года. А первой игре «по мотивам» на PC – 18.



ОБЗОР

NEVERWINTER NIGHTS 2 (PC)

Долгожданное продолжение хита от Bioware, послепняя надежда хардкорных CRPG.



ОБЗОР

PARAWORLD (PC)

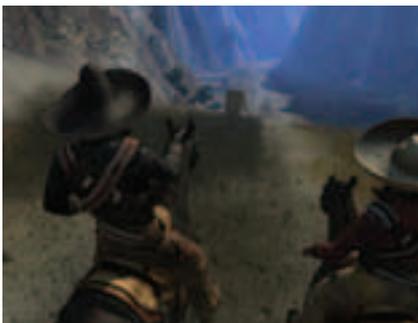
После нескольких переносов RTS про динозавров наконец-то добралась до родных пенат.



ОБЗОР

CALL OF JUAREZ (PC)

FPS про ковбоев от создателей Chrome.



ОБЗОР

FIFA - NBA - NHL 2007 (ВСЕ ПЛАТФОРМЫ)

Ежегодная «Сказка о Тройке» от Electronic Arts.



ОБЗОР

JUST CAUSE (PC, PS2, XBOX, XBOX 360)

GTA+Хелмс = ?



В РАЗРАБОТКЕ

SONIC RIVALS (PSP)

Наперегонки со сверхзвуковым ежом!



В РАЗРАБОТКЕ

TONY HAWK'S – DOWNHILL JAM & PROJECT 8

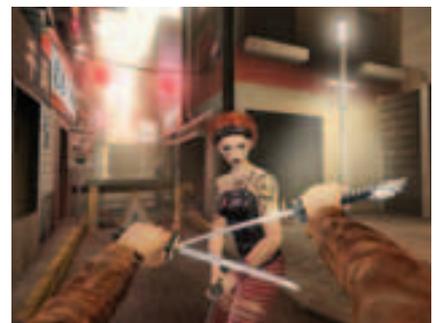
Сразу два новых «Тони Хока»!



ХИТ?

RED STEEL (WII)

Экшн от первого лица на Wii – каким он будет?



ОБЗОР

DISGAEA 2: CURSED MEMORIES (PSP)

Имели глупость похитить принцессу? Вот и тащите теперь ее назад!



ОБЗОР

URBAN CHAOS: RIOT RESPONSE (PS2, XBOX)

А это не Zero Tolerance? Или Roll Call? И причем тут пожарные?!



РЕПОРТАЖ

TOKYO GAME SHOW 2006

Xbox 360, PlayStation 3 и Wii – встреча в Токио.





Думаешь, что посмотреть сегодня вечером? Выбираем кино с **TOTAL DVD!**

Все о кино – читай о блокбастерах месяца, размышляй о лентах вместе со звездами, выбирай на какой сеанс пойти

• Все о DVD – самые лучшие релизы месяца, более 50 обзоров, море интервью

• ...и немного о технологиях будущего! Телевидение высокой четкости, плазмы и многое другое!

Total DVD – ультимативный журнал для киноманов!

Каждый журнал комплектуется DVD-приложением с великолепным полнометражным фильмом категории «А» (качество изображения и звука на диске соответствует лучшим мировым релизам), подборкой трейлеров и анонсов новых картин и роликами к DVD-релизам.

Ищешь себе технику для домашнего кинотеатра? «DVD Эксперт» – самый лучший гид по аудио-видео-новинкам!

Все о Hi-Fi, High End и Home Cinema!

• Пошаговые инструкции по составлению и инсталляции системы домашнего кино

• Лучшие системы и компоненты месяца – рай для новичков. Более 50 самых новых моделей в оценочных и сравнительных тестах

• Готовые системы, интервью, самые свежие новости индустрии
• Всегда на лезвии прогресса!

Выбираем домашний кинотеатр с журналом «DVD Эксперт»! Сейчас это стильно, это модно, это доступно, это просто!

Каждый журнал комплектуется DVD-приложением с великолепным полнометражным фильмом категории «А» (качество изображения и звука на диске соответствует лучшим мировым релизам) и тестами для настройки системы хом синема.





Для читателей журналов:

СТРАНА ИГР



ТУРНИРЫ, КОНКУРСЫ, СОТНИ ПРИЗОВ!

май - октябрь '06

ГЛАВНЫЙ ПРИЗ ТУРА - игровая станция от партнеров проекта.



- Иркутск 13 мая
- Тюмень 3 июня
- Красноярск 17 июня
- Нижний Новгород 1 июля
- Екатеринбург 19 августа
- Новосибирск 26 августа
- Ростов-на-Дону 9 сентября
- Самара 23 сентября
- Санкт-Петербург 7 октября
- Москва 28 октября



В рамках мероприятия состоится турнир по Quake III Arena

Болельщики и просто желающие принять участие в конкурсах должны зарегистрироваться как зрители. Не упустите свой шанс!

Подробности и регистрация на сайте: www.tur10.ru

Генеральные партнеры Тура:



Партнеры Тура:



Прорыв года!

Компьютер марки <NT> AdvaNT AGE
на базе процессора Intel® Core™ 2 Duo.



Intel® Core™ 2 Duo
Процессор, опередивший время
На 40% быстрее, на 40% экономичнее*

На правах рекламы



www.nt.ru

Компьютеры марки <NT> можно приобрести в
Федеральной сети компьютерных центров POLARIS
и у наших региональных дилеров: www.nt.ru
тел.: (495) 363 9393



Два ядра.
Делай больше.

Обозначения Intel, Intel Core, Intel logo, Intel Inside, Intel Inside logo и Core Inside являются товарными знаками, либо зарегистрированными товарными знаками, права на которые принадлежат корпорации Intel или ее подразделениям на территории США и других стран.

* Производительность измерилась с помощью эталонного теста производительности SPECint*_rate_base2000 (2 экземпляра), а энергопотребление – по значению тепловыделения (Thermal Design Power, TDP). Сравнивались процессоры Intel(R) Core™ 2 Duo E6700 и Intel(R) Pentium(R) D 960. Производительность реальной системы может отличаться. Дополнительную информацию можно получить на странице www.intel.ru/performance

СТРАНА
ИГР

Trinity Blood

Крoвь Трoицeцкoва



АЛЕ БИОН АСОЗОР



СТРАНА
ИГР

BAZELEVS
PUBLISHING

ТАРБАК
PUBLISHING

NIVAL
INTERACTIVE

HOBYIN
ДИСК
www.hd.ru



ЖУРНАЛ О ЛУЧШИХ КОМПЬЮТЕРНЫХ И ВИДЕОИГРАХ

DISCIPLES III | MAGE KNIGHT | KILLZONE: LIBERATION | NEW SUPER MARIO BROS. | FULL AUTO 2 | JOINT TASK FORCE | FORBIDDEN SIREN 2 | GTR 2

20#221 | ОКТЯБРЬ | 2006