

# СТРАНА ИГР

22#223  
НОЯБРЬ | 2006

### В НОМЕРЕ:

**В РАЗРАБОТКЕ:**  
«Стальные монстры: Союзники», «Пог Андрейвский сдлагом», The Darkness, Elebits, Medal of Honor: Heroes, Trauma Center: Second Opinion, Panzer Tactics DS, Secrets of Atlantis, Sabotage, «Империия превыше всего», Warhammer: Mark of Chaos

**ОБЗОРЫ:**  
Splinter Cell: Double Agent, Metal Gear 3: Substance, Dead Rising, Valkirie Profile: Lenneith, Valkirie Profile: Silmeria, Defcon, Tiger Woods PGA Tour 07, LEGO Star Wars 2, Scarface: The World Is Yours, Tunguska: Secret Files, Warhammer 40000: Dawn of War - Dark Crusade

НА DVD:  
**BIOSHOCK**  
ВИДЕОПРЕЗЕНТАЦИЯ

ОБЗОР

## Splinter Cell: Double Agent vs. Metal Gear Solid 3: Substance

РЫЦАРИ ПЛАЩА И КИНЖАЛА

СПЕЦ

## Nintendo Wii vs. PlayStation 3

НОЧНОЙ КОШМАР СВИНЬИ-КОПИЛКИ

ТЕМА НОМЕРА

# WARHAMMER: MARK OF CHAOS

УБИТЬ ДЕМОНА, СЖЕЧЬ ОРКА, СПАСТИ ИМПЕРИЮ

ХИТ!

## КОЛЛАПС

DEAD RISING  
ОБЗОР

FINAL FANTASY III  
ИНТЕРВЬЮ

VALKIRIE PROFILE:  
SILMERIA  
ОБЗОР

SCARFACE:  
THE WORLD IS YOURS  
ОБЗОР



2 ПОСТЕРА

НАКЛЕЙКА

УНИКАЛЬНЫЙ ДИСК

208 СТРАНИЦ

100+ ИГР В НОМЕРЕ



Сказочный город Келестин, в котором поселятся не только феи - новая игровая раса, но и гномы, дворфы, высшие эльфы, лесные эльфы и полуэльфы.



Более 20 новых зон, в которых вас ждут сотни заданий и противников. Вне зависимости от уровня вашего персонажа вы найдете, чем здесь заняться.

Расширенная система достижений и способностей персонажа. Возможность поклоняться одному из 8 богов и получить уникальные умения и предметы.



Будь злей игрой пытаясь непомамы EverQuest 2 сегодня и навсегда! кристально-чистое фэнтези без инкогнито и огнестрельного оружия! [www.soe.ru](http://www.soe.ru)



Оценка 9/10



# EVERQUEST II

и ПО-РУССКИ

Echoes of Faydwer

Доступны  
Desert of Flames™ Kingdom of Sky™  
Echoes of Faydwer™  
РУССКАЯ ВЕРСИЯ ВКЛЮЧАЕТ  
Многие приключения  
The Bloodline Chronicles™ The Spiltpraw Saga™  
The Fallen Dynasty™

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



©2004-2008 Sony Online Entertainment LLC. EverQuest, SOE and the SOE logo are registered trademarks and "Where Adventure Comes Alive!" Desert of Flames, Kingdom of Sky, Echoes of Faydwer, The Bloodline Chronicles, The Spiltpraw Saga and The Fallen Dynasty are trademarks of Sony Online Entertainment LLC. Intel, the Intel 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

НОЯБРЬ  
#22(223)  
2006

## Слово редактора

В разгар сдачи номера мне пришло письмо от японского коллеги: «Сегодня газета «Никкей» сообщила, что Nintendo выбрала компанию «ND Videogames» своим официальным представителем в России и собирается начать продавать у вас Wii уже в декабре. Фантастика!» Действительно, еще несколько лет назад мы и подумать не могли о том, чтобы на Tokyo Game Show показывались российские игры средней руки, Kopati заказывала серьезные проекты для PSP у петербургской студии разработчиков, а Electronic Arts подготовила солидный стенд на крупной московской выставке для геймеров.

Долгое время было принято считать нашу игровую индустрию слишком молодой, бедной и ненадежной. Андрей Белкин из «Акеллы» в гостевой авторской колонке этого номера попытается развеять сей миф. Игры в России — полноценный и достаточно прибыльный бизнес; не зря на рынок сейчас выходит немало компаний-новичков с тугим кошельком.

Конечно, можно относиться скептически к продукции отечественных разработчиков. Но времена сделанных на коленках недоигр прошли. Если заранее не знать, что экшн «Коллапс» из рубрики «Хит?» — проект компании «Бука», можно вполне принять его за детище Ubisoft или Midway. Он выглядит дорогим.

Наши игры сейчас иногда добиваются ошеломительного успеха, иногда — с треском проваливаются. И это нормально: вспомните, сколько неудачных или же просто слишком обычных западных игр поступает в продажу каждый месяц. Даже высокие продажи слабых, но хорошо раскрученных игр, не должны никого смущать. Не удивляет же вас, в самом деле, успех Cars и других поделок по мотивам фильмов?

Возвращаясь к Wii, хочется напомнить, что совсем скоро приставка поступит в продажу в России. Другая новая система — PlayStation 3 — будет доступна только японцам и американцам, но мы все равно расскажем вам о ней, как только получим свой экземпляр консоли. А в этом номере вас ждет материал о стартовых линейках обеих платформ, совмещенный со справочником по ценам на железо, игры и дополнительные аксессуары.

И последнее. Один из постеров на этот раз — особенный, со специальным календарем, на котором вы можете отмечать дни, оставшиеся до выхода «Коллапса». Пользуйтесь на здоровье.



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
Артём 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 Левوشيца	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](mailto:strana@gameland.ru)

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

Тираж 80 000 экземпляров

Цена свободная

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

Вполне может быть, вы не раз мечтали про себя: «Ах, если бы Creative Assembly (в 2005-м поглощенные Sega) на время оставили в покое Римскую империю и дикие племена галлов и сделали что-нибудь эпическое в сказочном антураже, с несокрушимыми героями и боевой магией!». Я мечтал о том же. Наши молитвы были услышаны. Правда, не Sega, а другим японским монстром – Namco Bandai. Очередным PC-проектом Namco станет... нет, не Ras-Man. Эпическая стратегия в сказочном мире Warhammer Fantasy Battles.

30

## Warhammer: Mark of Chaos

В ЭТОЙ ВОЙНЕ ПОГИБНУТ МИЛЛИОНЫ. ОБ ЭТОЙ ВОЙНЕ СЛОЖАТ ЛЕГЕНДЫ





**ELEBITS VALKYRIE PROFILE: LENNETH**

ДОЖДАТЬСЯ НЕ МОЖЕМ, КОГДА NINTENDO ПРИГЛАСИТ НАС СЫГРАТЬ В ПРЯТКИ С ЭЛЕБИТАМИ!

116

104

СПУСТЯ ШЕСТЬ ДОЛГИХ ЛЕТ ПРЕКРАСНАЯ ВАЛЬКИРИЯ ЛЕННЕТ ВОЗВРАЩАЕТСЯ... К ВЛАДЕЛЬЦАМ PSP.



**КОМПЛЕКТАЦИЯ**

ПОСТЕРЫ: COLLAPSE И VALKYRIE PROFILE 2: SILMERIA  
НАКЛЕЙКА: METAL GEAR SOLID 3: SUBSISTENCE



**НОВОСТИ**

Самые лучшие Settlers	07
Maelstrom задерживается	08
Sony борется с «серым» импортом	10
Sixaxis на помойку?	10
Мультимедийные возможности PSP	11

**НЕ ПРОПУСТИТЕ**

Даты выхода новых игр	18
Хит-парады	20

**ПРО ДИСК**

Подробное содержание дискового приложения	22
---	----

**ТЕМА НОМЕРА**

Warhammer: Mark of Chaos	30
Игры в мире Warhammer 40K	40

**РЕПОРТАЖ**

Осенний Кубок «Страны Игр»	48
Встреча с читателями	50
GDC Russia	52

**ИНТЕРВЬЮ**

Final Fantasy III (DS)	54
------------------------	----

**СПЕЦ**

Компания Banpresto	56
Лучшие игры для Wii и PS3	64

**ХИТ?!**

Collapse	70
----------	----

**ДЕМО-ТЕСТ**

Стальные Монстры: Союзники	76
Пог Андреевским флагом	78

**В РАЗРАБОТКЕ**

The Darkkness	80
Elebits	84
Medal of Honor: Heroes	86
Trauma Center: Second Opinion	88
Panzer Tactics DS	90
Secrets of Atlantis	92
Sabotage	94
«Империя превыше всего»	96

**СЛОВО КОМАНДЫ**

Хит-парад редакции	98
Слово команды	99

**АВТОРСКИЕ КОЛОНКИ**

«Зонт раскрылся»	100
One Flew over the Wren's Nest	102
«Страна вечно лета»	104
Гостевая колонка (Андрей Белкин)	106

**ХИТ!**

Tom Clancy's Splinter Cell: Double Agent	108
Metal Gear Solid 3: Subsistence	114
Dead Rising	120

**ОБЗОР**

Valkyrie Profile: Lenneth	126
Valkyrie Profile 2: Silmeria	130
Defcon	136
Tiger Woods PGA Tour 07	137
LEGO Star Wars II: The Original Trilogy	138
Scarface: The World Is Yours	140
Tunguska: Secret Files	142
Warhammer 40000: Dawn of War – Dark Crusade	144

**ДАЙДЖЕСТ**

Обзор локализаций	146
Новинки от отечественных разработчиков	148

**АРКАДЫ**

Новости и обзоры игровых автоматов	150
------------------------------------	-----

**КИБЕРСПОРТ**

Европейский турнир по PES5	152
World Cyber Games 2006	154

**ОНЛАЙН**

Новости MMORPG	160
Новости Сети	162
Жизнь, смерть и приключения на форуме	164
Открытые бета-тесты ноября	166

**ЖЕЛЕЗО**

Новости	168
Тестирование памяти	170
Musthave – Zalman VF900-Cu	174

**РЕТРО**

Ретро-новости	176
Эмуляторы SNES	177
G-Police	178
Total Annihilation	179
Ретро-галерея	180
Ретро-конкурсы	181

**КРОСС-КУЛЬТУРА**

Bookshelf	186
Widescreen	188
Война миров	190

**ТЕРРИТОРИЯ «СИ»**

Конкурс «Остановите мгновенье!»	182
Банзай!	196
Обратная связь	200
Анонс следующего номера	206
Анонс конкурса Electronic Arts	204

**СПИСОК РЕКЛАМОДАТЕЛЕЙ**

«Акелла»	2 обл.	«Невада»	45	Gamepost	159,193
«НТ Компьютер»	4 обл.	Soft Club	47,59,79,85,89,93,103	Журнал Game Developer	165
«Акелла»	5,13,15,17,11,21	OLDI	51	Журнал «PC Игры»	167
SVEN	7	«IC»	55,63,83,87,68-69,91,101,105,107	Журнал Maxi Tuning	175
Mados	9	Gamepark	61	Ред. подписка	184-185
«МегаФон»	25	Kingmax	67	Футбольный менеджер	195
Cheetos	33	Zalman	75	Netland	199
Albatron	35	Cooler Master	77	Mail.ru	208
Деро	37	«Бука»	113,125		
Zyxel	39	«Руссобит-М»	119,129,135		



42

**СПЕЦ**

**ИГРЫ В МИРЕ WARHAMMER 40K**



70

**ХИТ?**

**COLLAPSE (PC)**



64

**СПЕЦ**

**ЛУЧШИЕ ИГРЫ ДЛЯ WII И PS3**





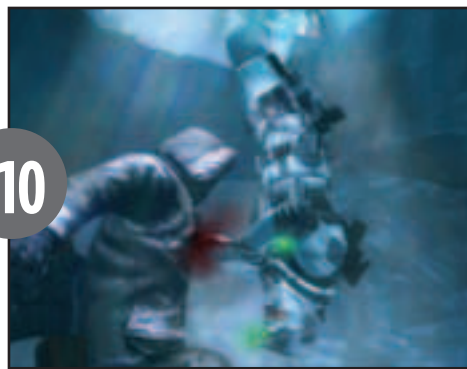
# ИГРЫ В НОМЕРЕ

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

## ОБЗОР

### SPLINTER CELL: DOUBLE AGENT

Мы сто раз называли сетевые режимы «игрой в кошки-мышки», но Double Agent – первая игра, где между кошкой и мышкой наконец-то есть огромное отличие, и хищник взаправду ощущает себя хищником, а жертва – жертвой.



110

## ОБЗОР

### METAL GEAR SOLID 3: SUBSISTENCE

Новые приключения Райгена, роковой просчет Снейка, мечты шефа ЦРУ, выход полковника Волгина на околоземную орбиту, личная жизнь советского снайпера – за что все любят Кодзиму, так это за умение посмеяться над собой.



115

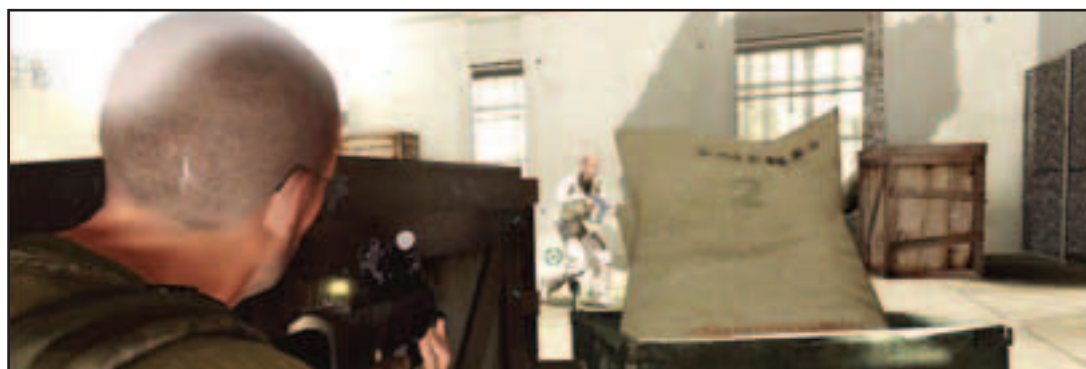
## ОБЗОР

### DEAD RISING

Фрэнк прибывает на место на вертолете, и еще с борта видит удручающую картину: на улицах бушуют беспорядки. Вертолет высаживает журналиста на крыше торгового центра. «Поберешь меня здесь через 72 часа», – бросает пилоту Фрэнк. Это будут самые длинные 72 часа в его жизни.



120



## PC

Company of Heroes	146
Defcon	136
Dreamfall: Бесконечное путешествие	146
El Matador	147
Freelancer	147
Galactic Civilizations II	8
LEGO Star Wars 2	138
Medal of Honor: Heroes	86
Postal III	7
Sabotage	94
Scarface: The World is Yours	140
Secrets of Atlantis	92
Settlers VI	7
Tom Clancy's Splinter Cell: Double Agent	108
Tiger Woods PGA Tour 07	137
True Crime: New York City	146
Tunguska: Secret Files	142
Warhammer 40000: Dawn of War - Dark Crusade	140
Warhammer: Mark of Chaos	30
Биатлон 2006: В погоне за золотом	149
Вертолеты Вьетнама: УН-1	149
Империя превыше всего	96
Коллапс	70
Корсары: Возвращение Легенды	6
Легионеры. Армия Тьмы	148
Меченосец	148
Под Андреевским флагом	78
Рыцари поднебесья: Операция "Ночной ястреб"	149
Сибирь. Золотое издание.	147
Стальные Монстры: Союзники	76
Энджи Бенджи. Малыши спешат на помощь!	148

## PLAYSTATION 2

Call of Duty 3	8
LEGO Star Wars 2	138
Metal Gear 3: Subsistence	114
Scarface: The World is Yours	140
Tom Clancy's Splinter Cell: Double Agent	108
Tiger Woods PGA Tour 07	137
Tokobot Plus: Mysteries of the Karakuri	6
Valkirie Profile: Silmeria	130

## GAMECUBE

LEGO Star Wars 2	138
------------------	-----

## XBOX

Splinter Cell: Double Agent	108
Tiger Woods PGA Tour 07	137
LEGO Star Wars 2	138
Scarface: The World is Yours	140

## DS

Panzer Tactics DS	90
Brain Age	7

## PSP

After Burner	6
Go! Sudoku	6
LEGO Star Wars 2	138
The Warriors	7
Tiger Woods PGA Tour 07	137
Valkirie Profile: Lenneth	126

## XBOX 360

Dead Rising	120
Def Jam: Icon	7
Gears of War	8
GTA IV	8
LEGO Star Wars 2	138
Scarface: The World is Yours	140
Tom Clancy's Splinter Cell: Double Agent	108
The Darkness	80
Tiger Woods PGA Tour 07	137

## PLAYSTATION 3

Blast Factor	6
Cash Carnage Chaos	6
Criminal Crackdown	6
Def Jam: Icon	7
Go! Sudoku	6
Lemmings 2	6
Resistance: Fall of Man	7
Tom Clancy's Splinter Cell: Double Agent	108
The Darkness	80
Tiger Woods PGA Tour 07	137

## Wii

Elebits	84
Pac-Man Carnival	6
Tom Clancy's Splinter Cell: Double Agent	108
Sword of Legendia	6
Tiger Woods PGA Tour 07	137
Trauma Center: Second Opinion	88



Акелла

ЖАНР RPG



МИР, ГДЕ ЛЕГЕНДЫ ОЖИВАЮТ...



[www.nwn2.com](http://www.nwn2.com)



OBSIDIAN  
entertainment

ATARI



Neverwinter Nights 2, Forgotten Realms, Dungeons & Dragons and Wizards of the Coast and related logos are trademarks or registered trademarks of Wizards of the Coast Inc. in the U.S. and/or other jurisdictions, and are used with permission. Hasbro and its logo are trademarks or registered trademarks of Hasbro, Inc. in the U.S. and/or other jurisdictions, and are used with permission. Atari and the Atari logo are trademarks owned by Atari Interactive, Inc. The rating icons are trademarks of the Entertainment Software Association. All other trademarks are the property of their respective owners. Marketed and manufactured by Atari Europe SAS. BVT Games Production. Fund II Dynamic GmbH & Co. KG, Oberwolfart / Munich, Germany. Все авторские и издательские права на территории России, СНГ и стран Балтии. Нелегальное копирование преследуется.   
Тел. поддержка: (495) 363-4812. E-mail: support@akella.com. Игры с доставкой: [www.cdgames.ru](http://www.cdgames.ru)  
Оптовая продажа: Москва, (495) 063-46-14, nataly@cdnavigato.ru. Санкт-Петербург, (812) 252-43-66, akella@msgbox.ru.  
Ростов-на-Дону, (863) 250-75-42, akellarostov@akella.net.ru. Новосибирск, (383) 227-74-64, akellansk@akella.com.  
Екатеринбург, (343) 287-34-42, akellask@akella.ru



М. Визео ВУДС ОЛЕНА

Розничная продажа в магазинах фирмы "СОЮЗ", "М Визео" и "ВудсОлена"

Представитель на Украине "МультиТрейд" - [www.multitrade.com.ua](http://www.multitrade.com.ua)  
Финанс ООО "Полет Навигатора" в Санкт-Петербурге (дистрибьюторское подразделение компании "Акелла"), Санкт-Петербург, ул. Маршала Говорова, д.37, телефон: (812) 252-43-66.



Акелла

РЕКЛАМА



КОРОТКИЕ НОВОСТИ

С МИРУ ПО СТРОЧКЕ

## AFTER BURNER ОТПРАВЛЯЕТСЯ НА PSP

**19 САМОЛЕТОВ И СЕКРЕТНАЯ ОРГАНИЗАЦИЯ BLACK FALCON В ВОЗРОЖДЕННОЙ КЛАССИКЕ ОТ SEGA.**

Компания Sega договорилась с Planet Moon Studios о создании новой представительницы сериала After Burner для PlayStation Portable. Игра под названием After Burner: Black Falcon появится на прилавках весной будущего года и позволит геймерам наслаждаться игровым процессом как в одиночестве (для этой цели припасена сюжетная кампания), так и сообщая через Wi-Fi.



Afterburner 3, 1992

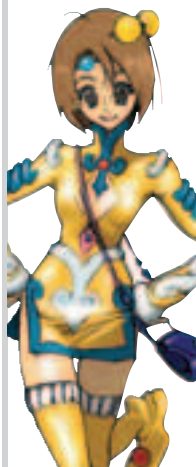
## ВОЗВРАЩЕНИЕ ЛЕГЕНДЫ

**КОМПАНИЯ «АКЕЛЛА» АНОНСИРОВАЛА РОЛЕВУЮ ИГРУ «КОРСАРЫ: ВОЗВРАЩЕНИЕ ЛЕГЕНДЫ».**

В конце нынешнего года компания «Акелла» планирует осчастливить публику новой игрой о бескрайних морях, величественных парусниках и кровожадных пиратах. Проект «Корсары: Возвращение Легенды» предложит любителям давать бортовые залпы по всему, что движется, огромную карту реальных островов Карибского бассейна. Кроме того, нас ждут встречи с различными историческими личностями, три десятка населенных пунктов, новая ролевая система и многое, многое другое.

**Namco Bandai** анонсировала сразу два проекта для Wii: ролевую игру Sword of Legendia и экшн Pac-Man Carnival. Предполагательно, первая часть будет продолжением Tales of Legendia, а вторая – чем-то вроде сборника мини-игр а-ля Mario Party.

**Издательство Take-Two** выпустит в Европе игру Tokobot Plus: Mysteries of the Karakuri для PS2, построенную на основе прошлогоднего PSP-проекта Tokobot. Появление геттища компании Тесто в продаже запланировано на ноябрь.



# С ЧЕМ СТАРТУЕТ PS3

ОБЪЯВЛЕНЫ НАЗВАНИЯ ИГР, ПОПАВШИХ В LAUNCH-ЛИНЕЙКУ PLAYSTATION 3 В СЕВЕРНОЙ АМЕРИКЕ.



Компания Sony представила публике список игр для консоли PlayStation 3, которые будут доступны американским геймерам одновременно с запуском этой платформы в регионе или сразу после него. Всего в launch-линейку попала 21 игра, из которых две (Resistance: Fall of Man и Genji: Days of the Blade) издает сама Sony. Подробный список вы найдете в спец-материале о готовящемся запуске Wii и PS3 в этом номере «СИ». Помимо этого Sony подтвердила данные об играх, которые будут распространяться через онлайн-службу Sony, похожую на Xbox Live Arcade Microsoft. Стрелялка Blast Factor появится одновременно с запуском консоли, а в разработке сейчас находятся Go! Sudoku, Go! Swizzleblock2, Criminal Crackdown (от создателя God of War Дэвида Яффе), Cash Carnage Chaos и Lemmings 2. Еще пара новостей, имеющих отношение к консоли Sony: демо-версия игры MotorStorm будет доступна для скачивания с 17 ноября, когда PS3 появится на прилавках, а первые 500 тысяч приставок преподнесут владельцам сюрприз: бонусный Blu-Ray диск с фильмом Talladega Nights: The Ballad of Ricky Bobby.

## ДЕЛЬ ТОРО И ХЕЛЛБОЙ

**ИЗВЕСТНЫЙ РЕЖИССЕР РЕШИЛ ВЗЯТЬСЯ ЗА СОЗДАНИЕ ВИДЕОИГР.**

Режиссер Гильермо дель Торо обратил взор на игровую индустрию. Сейчас он вместе с создателем Hellboy, Майком Миньолой, консультирует компанию Kopati, которая работает над новым проектом на основе комиксов. Детали и платформенную принадлежность игровой адаптации Hellboy Гильермо не разглашает, зато рассыпается в восторгах по поводу трюков, которые сможет выполнять главный герой. Кроме того, дель Торо приложит руку к Sundown, разрабатываемой студией Terminal Reality (создатели BloodRayne). Говоря о причинах, побудивших его заняться играми, режиссер заявил, что будущее именно за интерактивными развлечениями, так как именно они позволяют наиболее полно раскрыть все особенности сюжета.



# 30 PS3-ИГР ОТ EA

**ИЗДАТЕЛЬСТВО ELECTRONIC ARTS ВСЕРЬЕЗ НАМЕРЕНО ПОДДЕРЖИВАТЬ PLAYSTATION 3 ИГРАМИ.**

Компания Electronic Arts, как и прежде, намерена изо всех сил поддерживать консоль PlayStation 3: сейчас ее студии делают более 30 проектов для этой платформы. В недавно обнаруженный список стартовых проектов для консоли Sony попали четыре игры от EA, а к марту 2007 года издательство обещает довести количество выпущенных PS3-проектов до восьми или даже десяти. При этом, уверяет нас президент EA Studios Пол Ли, каждая игра создается с учетом индивидуальных возможностей платформы.

Madden NFL 07



Tiger Woods PGA Tour 07



Fight Night Round 3







## СНОВА DEF JAM

В МАРТЕ БУДУЩЕГО ГОДА ELECTRONIC ARTS ВЫПУСТИТ ИГРУ DEF JAM: ICON ДЛЯ PS3 И X360.

Издательство Electronic Arts анонсировало новую часть файтинг-сериала Def Jam для консолей PlayStation 3 и Xbox 360. Проект под названием Def Jam: Icon в очередной раз сведет геймеров со звездами хип-хоп сцены, которых хлебом не корми, дай только пнуть ногой ближнего. Разрабатывается игра студией EA Chicago, подарившей мировому сообществу виртуальных боксеров фантастически красивую Fight Night Round 3. Говоря о новом проекте, разработчики в первую очередь отмечают, что по сравнению с предыдущими частями изменилось значение арен в битве – они станут невидимым третьим бойцом на ринге и в немалой степени повлияют на исход поединка. Также обновится и управление; надеемся, что в лучшую сторону. Выход игры для обеих платформ ожидается в марте будущего года – это касается как Америки, так и Европы.

Компания Rockstar Games сообщает, что PSP-версия игры The Warriors выйдет на территории Европы в декабре. В ней нам так же, как и в оригинальном проекте для PlayStation 2 по мотивам одноименного фильма Уолтера Хилла, удастся принять участие в лихих разборках нью-йоркских уличных банд.

Компания THQ и ассоциация WWE грядут в суде из-за якобы незаконных продаж симуляторов рестлинга THQ в азиатском регионе. WWE требует от издательства генерации и покорности, а в случае отказа грозит отозвать лицензию на борцов и бренд WWE. Тем не менее, это не угрожает выпуску мультиплатформенной WWE SmackDown! vs. RAW 2007.

## САМЫЕ ЛУЧШИЕ SETTLERS

UBISOFT И BLUE BYTE УЖЕ БОЛЬШЕ ГОДА РАБОТАЮТ НАД ПРОЕКТОМ SETTLERS VI.

Студия Blue Byte уже вовсю трудится над шестой частью популярного сериала Settlers, как докладывают представители издательства Ubisoft. Проект с пока что простеньким названием Settlers VI находится в разработке с весны 2005 и появится только в будущем году. Французы из «Юби» не скупятся на обещания: по их словам, главной задачей разработчиков является создание лучшей представительницы сериала за всю его десятилетнюю историю. Будто кто-то сомневался.

## POSTAL III

ТРЕТЬЮ ЧАСТЬ ЗНАМЕНИТОЙ ИГРЫ RUNNING WITH SCISSORS ДЕЛАЕТ СОВМЕСТНО С «АКЕЛЛОЙ».

Компании «Акелла» и Running With Scissors совместно анонсировали третью часть аморального и неполиткорректного шутера Postal. На этот раз, сообщают разработчики, безумный почталыон объявится не только на PC, но и на платформе Xbox 360. Еще одна интригующая новость: в игре наряду с моделями из Playboy и прочими забугорными звездами встретится и пара российских знаменитостей, имена которых обнародуют позже. Выход Postal III запланирован на 2008 год.

И НИЧЕГО ЛИШНЕГО!



## MS-970

- Мощный сабвуфер
- Чистые верха
- Сверх-высокая детализация
- Профессиональные настройки
- Глубокий бас на любом уровне громкости

[www.sven.ru](http://www.sven.ru)

Информация о товаре по телефону:  
+7 (495) 22-33-44-5  
На правах рекламы

SVEN®



КОРОТКИЕ НОВОСТИ

## MAELSTROM ЗАДЕРЖИВАЕТСЯ

**ИГРА НЕ ВЫЙДЕТ В ФЕВРАЛЕ БУДУЩЕГО ГОДА.** Стратегический проект Maelstrom, подробный рассказ о котором опубликован в 18 (219) номере «Страны Игр», не появится на прилавках в заявленный срок. Как сообщили публике представители Codemasters и KDV Games, от выпуска игры в феврале 2007 года решено отказаться, чтобы не наломать веточек. Когда теперь на улице фэнов Maelstrom наступит праздник, разработчик и издатель игры не сообщают.



## ACTIVISION ОБЪЯВИЛА ДАТУ ВЫХОДА CALL OF DUTY 3 В НАШЕМ РЕГИОНЕ.

Компания Activision объявила даты выхода в Европе версий шутера Call of Duty 3 для PlayStation 2, Xbox 360 и Wii. Первыми ринутся на поля Второй мировой владельцы консоли от Microsoft: им игра достанется 10 ноября. Обладателям PS2 придется потерпеть до 24 числа того же месяца. Любопытная ситуация сложилась с вариантом для Wii – Activision сообщает, что в продаже он появится уже 1 декабря, хотя сама консоль Nintendo дебютирует в регионе только 8-го.



## РАВНОПРАВИЕ ВО ВСЕМ

### ДОПОЛНЕНИЯ ДЛЯ GTA IV ДОСТАНЫТСЯ НЕ ТОЛЬКО ВЛАДЕЛЬЦАМ XBOX 360.

По сведениям из неких секретных, но близких к Rockstar North источников, разработчики вовсю трудятся над дополнениями к обеим версиям Grand Theft Auto IV. Чем они покорят геймеров, не уточняется, но распространять их Rockstar намеревается через онлайн-сервисы PS3 и X360 после того, как игра появится на прилавках. Напомним, что выход GTA IV намечен на конец будущего года.

С МИРУ ПО СТРОЧКЕ

**Компания Stardock** отложила выпуск дополнения Dark Avatar к космической стратегии Galactic Civilizations II по весьма любопытной причине – разработчики желают сделать его более обширным и увеличить набор «сришек».

**Обитатели Германии** не смогут поиграть в шутер Gears of War, выхода которого с нетерпением ждут владельцы Xbox 360 по всему миру. Как и в случае с Dead Rising, немецкие цензоры сочли игру слишком жестокой и отказались выдать ей рейтинг.



# BULLY ВНОВЬ В ЦЕНТРЕ ВНИМАНИЯ

## СУЕТА ВОКРУГ СКАНДАЛЬНОГО ПРОЕКТА НЕ УТИХАЕТ НИ В АМЕРИКЕ, НИ В ЕВРОПЕ.

Тишину и покой американского штата Флорида недавно нарушили дикие вопли. Ревел и рвал волосы на голове адвокат Джек Томпсон: суд штата не удовлетворил его требование отозвать из продажи проект Bully. Изучив запись игрового процесса, судья Рональд Фридман пришел к выводу, что ничего запретного в Bully днем с огнем не сыскать. Взбешенный Джек не растерялся и тут же накатал открытое письмо на имя служителя закона, в котором отзывался о нем весьма нелестным образом. А пока в Штатах Томпсон терпел поражение, в Великобритании страдала уже сама Bully. Оскар-далившийся проект, получивший в Европе название Canis Canem Edit, не появится в магазинах PC World, Curry's и Dixons, которыми владеет группа DSG International. Представители компании сообщают, что приняли такое решение из-за несоответствия игры имиджу их торговых сетей. Кстати говоря, Canis Canem Edit – не такой уж жестокий проект. По решению цензоров, игру смогут свободно приобрести даже пятнадцатилетние геймеры. Выход ее в нашем регионе состоится 27 октября.



# ВСЕ ЗВЕЗДЫ ДЛЯ С&С

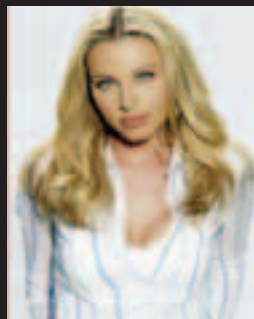
EA НАЗВАЛА ИМЕНА АКТЕРОВ, КОТОРЫЕ ПРИМУТ УЧАСТИЕ В РАБОТЕ НАД COMMAND & CONQUER 3.



Издательство Electronic Arts одним махом привлекло к игре Command & Conquer 3: Tiberium Wars всеобщее внимание, обнародовав список актеров, которые примут участие в записи видеороликов. В нем оказались Майкл



Айронсайд («Звездный десант», озвучивал Сэма «Лысого» Фишера из сериала Splinter Cell), Триша Хэлфер и Грейс Парк (сериал Battlestar Galactica), Джош Холлоуэй (Сойер из сериала «Остаться в живых» – рыдайте, девушки!),



Билли Ди Уильямс (Лэндо Кальриссан из «Звездных войн») и многие другие. Разумеется, никуда не пропал уже знакомый фанатам С&С Джо Кукан, который вновь исполнит роль главы NOD, Кейна. Вся эта банда не послед-



ней величины звезд, как уверяют представители Electronic Arts, придаст и без того замечательному сюжету еще большую глубину. Впрочем, на слово EA мы не поверим, а лучше проверим сами в будущем году, когда игра появится в магазинах.





# 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



КОРОТКИЕ НОВОСТИ

С МИРУ ПО СТРОЧКЕ

## НОВЫЙ ИНСТРУМЕНТАРИЙ ДЛЯ WII

**ПРОГРАММА LIVEMOVE ПОЗВОЛЯЕТ РАЗРАБОТЧИКАМ НАСТРАИВАТЬ УПРАВЛЕНИЕ В ИГРАХ ДЛЯ WII ЗА НЕСКОЛЬКО МИНУТ.**

Nintendo представила разработчикам игр программный пакет для Wii, созданный калифорнийской компанией AiLive. Новинка под названием LiveMove позволяет в кратчайшие сроки «обучать» чувствительный к движениям геймпад консоли, просто выполняя эти самые движения. «Никаких скриптов, никакого кода», — хвалятся представители Nintendo и AiLive. Если пакет действительно так хорош, как о нем говорят, нетрудно представить, насколько легче станет создавать проекты.



## ВСЕ ИГРЫ ДЛЯ PS ONE НА PS3

**SONY ВСЕРЬЕЗ НАМЕРЕНА ПРЕДЛОЖИТЬ ГЕЙМЕРАМ ДЛЯ СКАЧИВАНИЯ ВСЮ БИБЛИОТЕКУ ИГР ДЛЯ PS ONE.**

Владельцы PlayStation 3 скачают любую игру из числа выпущенных для PS one, как уверяет публику Фил Харрисон из компании Sony. Правда, тут же оговаривается, что единственным серьезным барьером на пути к этой цели являются различные трудности с лицензированием. Удастся ли компании обойти их, покажет только время. А пока что на затравку геймерам предложат оригинальные Syphon Filter и Twisted Metal.

## SONY БОРЕТСЯ С «СЕРЫМ» ИМПОРТОМ

**ЯПОНСКАЯ КОМПАНИЯ ПОТАЩИТ В СУД ЛЮБОГО, КТО ПРОДАЕТ ЕЕ КОНСОЛИ И ИГРЫ В НЕ ПРЕДНАЗНАЧЕННЫХ ДЛЯ НИХ РЕГИОНАХ.**

Компания Sony выиграла судебное разбирательство против расположенного в Гонконге сетевого магазина Lik-Sang.com, уличенного в продаже японских версий PlayStation Portable европейцам. Суд признал, что подобные действия нарушают права японской компании. В связи с этим (и, подозреваем, грядущим запуском PS3) Sony предупреждает всех продавцов: каждый, кого поймают на продаже «серых» продуктов компании, будет расстрелян, повешен, колесован, сожжен на костре, а затем привлечен к суду за злодеяния.

**Представители Microsoft сообщают:** сейчас службой Xbox Live так или иначе пользуются более 4 миллионов человек по всему миру. Но это еще не предел: уже к июню будущего года корпорация рассчитывает увеличить поголовье обитателей сервиса до 6 миллионов.

**Согласно исследованию компании Interpet,** почти 9 миллионов американцев готовы купить в нынешнем году игровую систему PlayStation 3. На голю Wii приходится 5,7 миллиона потенциальных покупателей, а об Xbox 360 мечтают лишь 800 тысяч. Разумеется, цифры точными считать никак нельзя, но соотношение сил весьма показательно.

**В комплекте с Wii** будет поставляться композитный кабель для подключения к обычным телевизорам. Компонентный кабель обойдется в 30 американских долларов и приобретается отдельно.



## КОНЕЦ ПЕРЕНОСАМ?

**ПРЕДСТАВИТЕЛИ SONY ОПРОВЕРГАЮТ СЛУХИ ОБ ОЧЕРЕДНОМ ПЕРЕНОСЕ ДАТЫ ВЫХОДА PS3 В ЕВРОПЕ.**

Представители компании Sony опровергли слухи, будто игровая система PlayStation 3 не появится на прилавках европейских магазинов в марте будущего года. Побудило их к такому шагу сообщение сайта Meristation. Его сотрудники утверждали, будто Кен Кутараги предупредил публику, что если в Японии и Северной Америке будет ощущаться явный дефицит PS3 (а он, учитывая более чем скромные поставки в эти регионы, почти наверняка

ощущаться будет), европейцам придется запастись терпением и обойтись без новой игровой системы до мая 2007 года. Как говорят представители Sony, все слухи о возможном переносе даты запуска PS3 в нашем регионе — вранье и провокация. Компания не собирается менять ранее объявленные сроки, а Кен Кутараги после выставки Tokyo Game Show официально нигде не выступал и, следовательно, не мог сделать подобное заявление.

## SIXAXIS НА ПОМОЙКУ?

**ГЕЙМЕРЫ БЕСПОКОЯТСЯ ИЗ-ЗА ВСТРОЕННЫХ В ГЕЙМПАДЫ PS3 БАТАРЕЙ, SONY ПРИЗЫВАЕТ НЕ ПАНИКОВАТЬ.**

Одной головной болью у потенциальных покупателей PlayStation 3 стало больше, как только выяснилось, что беспроводные геймпады консоли лишены съемных батарей. Намертво встроенные в тело контроллера аккумуляторы позволят ему работать на расстоянии до 20 метров от приставки, а подзаряжать их предлагается с помощью mini-USB кабеля. При этом существует опасность, что после нескольких подзарядок батареи обретут «память» (с этим неприятным явлением уже знакомы многие небрежные пользователи устройств с аккумуляторами) и перестанут нормально работать. А вернуть геймпаду работоспособность удастся, только превратив его в проводной: подключив через упомянутый выше USB-кабель.

Но представители Sony в ответ на обвинения в непроходимой тупости отвечают, что последнее поколение батарей (именно его представительницы отвечают за «питание» контроллеров) почти не подвержено эффекту «памяти» и потому никаких трудностей у игроков не возникнет в течение многих-многих лет. Но если (и когда) они выйдут из строя, компания с удовольствием заменит сломавшийся геймпад на рабочий.







## ПЕРИФЕРИЯ ДЛЯ PS3

**SONY ОБЪЯВИЛА СТОИМОСТЬ АКСЕССУАРОВ К PS3 ДЛЯ АМЕРИКАНСКОГО РЕГИОНА.**

В преддверии запуска PlayStation 3 в Северной Америке компания Sony объявила, сколько геймерам придется выложить за периферийные устройства для этой системы. Дополнительные Sixaxis-контроллеры обойдутся в \$49.99. Пульты дистанционного управления, которые пригодятся тем, кто захочет посмотреть видео в формате Blu-Ray, появятся на прилавках американских магазинов в декабре нынешнего года по цене в \$24.99. А за адаптер для переноса save-файлов с карт памяти для PlayStation 2 на PS3 компания потребует \$14.99.

И последнее, но не менее важное: Sony еще раз подтвердила, что HDMI-кабель не будет включен в поставку (это касается как версии PS3 с 20GB-жестким диском, так и более дорогого комплекта с винчестером на 60GB). Приобрести его отдельно можно будет по весьма кусачей цене в \$49.

## МУЛЬТИМЕДИЙНЫЕ ВОЗМОЖНОСТИ PS3

**ПОДДЕРЖКА USB-УСТРОЙСТВ, ВИДЕО И АУДИО РАЗНЫХ ФОРМАТОВ И ВОЗМОЖНОСТЬ КОПИРОВАТЬ МУЗЫКУ С ДИСКОВ В УПАКОВКЕ ОТ SONY.**



В связи с тем, что до выхода на ринг консоли PlayStation 3 времени осталось всего ничего, на просторах Сети выплыла информация о мультимедийных возможностях этой платформы. Как и сообщалось ранее, консоль Sony сможет выдавать картинку в 480p, 720p и 1080p. А заодно появятся и настройки звука. Сходящие с ума по качественному бубуханью, урчанию и прочему мычанию геймеры найдут в меню Cross Media Bar уйму всяких интересных надписей, вроде Dolby Digital 5.1, DTS 5.1, AAC и Linear PCM с каналами 2, 5.1 и 7.1. Впрочем, для тех, кто в приведенном выше списке ничего не понял, все то же меню предложит кнопку Auto, которая, подозреваем, заставит PS3 настроить звук самостоятельно. Помимо просмотра фильмов непосредственно с дисков Blu-Ray, PS3 позволит

геймерам смотреть и хранящееся на жестком диске консоли видео. Со списком поддерживаемых форматов пока не все ясно, но можно надеяться, что какой-то выбор у нас все-таки будет, особенно учитывая, что никто не мешает Sony выпускать дополнения, расширяющие возможности платформы, как в случае с PSP. Любителям музыки придется по душе возможность копировать на жесткий диск записи с Audio-CD (да, как на Xbox 360). При этом меломаны сами выберут битрейт композиций и формат записи (MP3, AAC, ATRAC3). В случае необходимости PS3 скачает информацию о музыкальных треках из базы данных в Сети. Также консоль Sony подружится с внешними USB-устройствами (на роль такого вполне подойдет PSP).

Акелла

КВЕСТ

At South Atlantic THE SACRED LEGACY

# Атлантида

## СЕКРЕТЫ ПОТЯБИЩЕГО КОНТИНЕНТА

HERO BROOKS DET. SULLIVAN ELLIOT

ATLANTIS

NOBLESSE

1937 год. Уже запалены пожары Второй Мировой... Но только Говарду Бруксу известно, что ещё большей катастрофой грозит неразгаданная тайна далекого прошлого! По силам ли тебе, молодому инженеру обогнать зловедущую тайную организацию и первым добраться до наследия почившей в веках Атлантиды? Выследить знаменитого археолога мисс Салливан и бывшего адмирала Натансона Блэнкуда, чтобы выскочить загорюченный воздушный корабль великого Атланта? Испытай свой интеллект десятками головоломок и загадок, вот уже столетия не поддающихся никому из смертных! Аутентично воссозданные 3D-е, великолепный дворец Макао, Эмпайр Стэйт Билдинг, руины Месопотамии – самые живописные и замечательные уголки мира откроются перед твоим пытливым взором.

*В новом эпизоде эпической серии квестов Atlantis тебя ждут!*

- Завораживающий сюжет, атмосферное и высококонтрастное окружение
- 3D интереснейшая персонажей
- Кинематографичность и обилие видеозаставок
- Патристическая графика и культурная достоверность игровых локаций
- Необычные загадки

www.akella.com

© ООО 2006 "Акелла"

Все авторские и издательские права на территории России, СНГ и стран Европы принадлежат издательскому комплексу "Акелла". Игры с доставкой: www.akella.com

Дистрибуция: Москва, (495) 263-48-18, info@akella.com

Санкт-Петербург: (812) 252-49-49, akella@akella.com

Москва-офис: (495) 263-78-42, info@akella.com

Москва-офис: (495) 227-74-84, akella@akella.com

Екатеринбург: (343) 257-34-42, akella@akella.com

E-mail: support@akella.com

Предоставлено из Украины: "Мулдрейд" - www.muldrayd.com.ua

Венский ООО "Фонд Новаторство" и Санкт-Петербургский дистрибуционный подразделение компании "Акелла", Санкт-Петербург, ул. Маршала Голубева, д.37, телефон: (812) 263-49-65.



КОРОТКИЕ НОВОСТИ

С МИРУ ПО СТРОЧКЕ

## СИМАХ ОБЪЕДИНЯЕТ СТУДИИ В СЕТЬ

### КОМПАНИЯ МЕНЯЕТ СТРУКТУРУ И УВОЛНЯЕТ СОТРУДНИКОВ.

Компания Simtex охвачена популярной в последнее время страстью к реструктуризации. И взялась за дело весьма живо, уволив часть сотрудников своего американского отделения. Также расположенная в Санта-Монике студия частично потеряла независимость – теперь она подчиняется напрямую руководству Simtex, располагающемуся в Великобритании. Таким образом, полагают в компании, удастся увеличить контроль над разработкой игр, что жизненно необходимо во времена больших бюджетов и нового поколения консолей. Нынче Simtex работает над мультиплатформенным экшн-проектом Ghost Rider, который должен появиться на прилавках магазинов в феврале будущего года.



## UBISOFT БОИТСЯ EA



### «СЛИШКОМ ТЕСНОЕ СОТРУДНИЧЕСТВО С EA ОБОРВЕТ КРЫЛЬЯ ФАНТАЗИИ В НАШИХ ИГРАХ» – УВЕРЯЮТ ПРЕДСТАВИТЕЛИ КОМПАНИИ.

Представители Ubisoft изо всех сил пытаются открититься от гиганта Electronic Arts, который, если верить слухам, не прочь завладеть контрольным пакетом акций французского издательства. Эти домыслы появились, когда EA приобрела 20 процентов ценных бумаг Ubisoft, и не утихают до сих пор, хотя представители компании все слухи старательно опровергают. В Ubisoft же заявляют, что компания хочет и, главное, может работать самостоятельно, а близкая дружба с EA может «оборвать крылья фантазии» в готовящихся проектах.

## ОДНИМ ИЗДАТЕЛЕМ БОЛЬШЕ

### СТУДИЯ LEVEL 5 ГОТОВА СТАТЬ СОБСТВЕННЫМ ИЗДАТЕЛЕМ И УЖЕ ЗНАЕТ, КАКАЯ ИГРА БУДЕТ ПЕРВОЙ.



Японская компания Level 5 собирается в будущем самостоятельно издавать собственные игры. Первой в число таких проектов попадет новая разработка студии: она называется Professor Layton and the Strange Town и выйдет на территории Японии 15 февраля будущего года только для Nintendo DS. Судя по заявлению представителей новоиспеченного издательства, история о профессоре Лейтоне положит начало сериалу из трех частей.

Глава Sony Кен Кутараги утверждает, что хоть соревновательный дух компании не чужд, ее нисколько не волнует, обойдет PS3 по продажам Wii и X360 или нет. Sony уверена в своем бизнес-плане и работает над его воплощением, а продажи систем конкурентов и негативные отзывы прессы ей го лампочки.

В середине октября компания «Акелла» провела второй закрытый семинар для своих партнеров. Сотрудничающих с компанией разработчиков обучали, как подготовить игру для продаж на мировом рынке, и многому другому.



## БОЛЛ ВЗЯЛСЯ ЗА СТАРОЕ

### СКАНДАЛЬНЫЙ РЕЖИССЕР ВНАШИВАЕТ ЗАМЫСЛЫ ПО СОЗДАНИЮ ПРОДОЛЖЕНИЯ ФИЛЬМА.

Кричать «Помогите!» бессмысленно: известный кулачный боец и режиссер Уве Болл и впрямь собирается снять продолжение фильма BloodRayne. К счастью для наших слабых сердец, подробностей о второй части одной из самых провальных картин в истории вселенной пока нет. Неизвестно, согласится ли кто-либо из звезд первой части – а причастностью к ней запятнали репутацию Кристанна Локен, Мишель Родригес, Бен Кингсли и Майкл Мэдсен – попрыгать перед камерой в BloodRayne 2. Впрочем, герои последних троих актеров в первой части благополучно померли, а вот Кристанна Локен в одном из стародавних интервью к идее сняться в новом кинофильме отнеслась благодушно.

Как бы там ни было, сейчас герр Болл занят: он работает над картиной Postal по мотивам игры студии Running With Scissors и лупит избранных кинокритиков из числа тех, что нелестно отзывались о его картинах. Значит, до съемок BloodRayne 2 у нас еще достаточно времени. А теперь давайте-ка все дружно: «По-мо-ги-те!».

## CLOVER STUDIO ЗАКРЫВАЕТСЯ

### САРСОМ НАМЕРЕНА ПЕРЕКРЫТЬ КИСЛОРОД РАЗРАБОТЧИКАМ ОКАМИ.

Компания Sarcom сообщает, что к марту будущего года прекратит существование студия Clover. Команда разработчиков, члены которой успели потрудиться над такими известными проектами, как Viewtiful Joe, Okami и God Hand, пала жертвой стремления руководства компании увеличить эффективность всего отделения разработчиков.

«Clover Studio достигла своей цели – выпуска оригинальных игровых продуктов. Но в связи с нашей бизнес-стратегией, вопрос о закрытии студии был поднят и решен на совещании совета директоров компании», – сообщается в официальном заявлении японского издательства.

Студия Clover была основана 1 июля 2004 года и располагалась в японском городе Осака. На момент создания ее штат насчитывал 64 человека, в число которых входили несколько ведущих сотрудников Sarcom.





ЖАНР АСТОН / СИМУЛЯТОР БОЕВЫХ ДЕЙСТВИЙ

# ARMA

## ARMED ASSAULT

ДОЛГОЖДАНОЕ ПРОДОЛЖЕНИЕ ОТ СОЗДАТЕЛЕЙ "ОПЕРАЦИИ ФЛЕШПОИНТ"

Armed Assault - доказательство явной эволюции в жанре военных симуляторов. О настолько грандиозной арене боевых действий раньше нельзя было и мечтать. Свобода передвижения на двухстах квадратных километрах виртуального пространства подкрепляется внушительным числом единиц самой разнообразной военной техники. А интерес к происходящему на поле боя - высоким искусственным интеллектом компьютерных оппонентов и реалистичной симуляцией боевых действий.

### ОСОБЕННОСТИ ИГРЫ:

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

idea  
GAMES

Bohemia  
Interactive



Акелла

© 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. Полное название: Bohemia Interactive. Тех. поддержка: (495) 263-4612. E-mail: support@akella.com  
 Игры с доставкой: www.obratnik.ru - Москва, пр. Мухоморова, д. 10, стр. 10, 105080, Москва, (495) 263-46-14, info@obratnik.ru  
 Санкт-Петербург, (812) 252-49-66, akella@mirbox.ru - Ростов-на-Дону, (803) 200-78-42, akella@mirbox.ru  
 Представитель на Украине: "Мультитрейд" - www.multitrade.com.ua  
 Феликс ООО "Позит Навигатор" в Санкт-Петербурге (дистрибуторское подразделение компании "Акелла"). Санкт-Петербург, ул. Маршала Говорова, д. 37, телефон (812) 252-49-65.



М.Сигор

ВУАС ОЛЕНА

Российская продукция в магазинах фирмы "COIUS", "М.Сигор" и "Видеолэнд"



КОРОТКИЕ НОВОСТИ

С МИРУ ПО СТРОЧКЕ

## ACTIVISION И STEAM ПОДРУЖИЛИСЬ

**ИЗДАТЕЛЬСТВО ACTIVISION НАЧАЛО РАСПРОСТРАНЯТЬ СВОИ ИГРЫ ЧЕРЕЗ СЕРВИС VALVE.**

Издательство Activision заинтересовалось сервисом Steam, позволяющим геймерам скачивать игры напрямую на жесткий диск своего компьютера. Сказано — сделано: начало дружбы компании с цифровой дистрибуцией положили Call of Duty, Call of Duty 2, Call of Duty: United Offensive и Gun. Именно эти проекты доступны пользователям Steam с октября.



## ГЛАВА ENTERBRAIN О КОНСОЛЬНОЙ ВОЙНЕ

**ХИРОКАЗУ ХАМАМУРА УВЕРЕН В СВЕТОМ БУДУЩЕМ PS3.**

Глава компании Enterbrain (издателя японского журнала Famitsu) Хироказу Хамамура высказался по поводу войны игровых платформ нового поколения. Он считает, что PS3 на старте будут очень трудные времена, но в будущем эта платформа непременно возьмет свое. Техническая мощь позволит ей сохранить молодость даже к 2010 году, когда начнется натиск платформ следующего поколения, а спрос на нее будет расти каждый раз, как Sony соизволит снизить цену. Прогноз господина Хамамура таков: к концу следующего года Sony продаст 12 миллионов PS3 по всему миру, в то время как Wii (которая, по его мнению, будет более популярна в Японии, чем на Западе) разоидется в количестве 10.5 миллионов. Что касается Xbox 360, ей в Стране восходящего солнца, по мнению главы Enterbrain, места не найдется. Его прогноз для Японии — 560 тысяч проданных «коробок» к концу следующего года.

## SOURCE ПРИХОДИТ НА X360

**КОМПАНИЯ VALVE СООБЩАЕТ, ЧТО ТЕХНОЛОГИЮ SOURCE ТЕПЕРЬ УДАСТСЯ ПРИМЕНИТЬ В РАЗРАБОТКЕ ИГР ДЛЯ КОНСОЛИ MICROSOFT.**

Компания Valve объявила, что отныне разработчики игр для Xbox 360 смогут использовать популярный движок Source, на котором создана игра Half-Life 2. Ранее доступная только создателям проектов для PC, эта технология теперь приспособлена для работы с консолью Microsoft и сервисом Xbox Live. Видимо, в скором будущем нам стоит ожидать череды анонсов игр, которые будут строиться именно на Source.



На базе негавно закрытого издательства Electronic Arts канадского подразделения Digital Illusions возникла новая компания. Новички назвали себя Red Jade и не собираются пугать народ громкими анонсами — они займутся поглоткой дизайнов и иллюстраций для компьютерных и консольных игр.

**В рамках российской выставки «ИгроМир»** публику ожидают не только показы различных компьютерных и консольных проектов, но и тематический концерт, в котором примут участие несколько групп, ранее работавших над записью игровых саундтреков.

**Издательское подразделение Take-Two ZK Games** сообщает, что PS3-версия баскетбольного симулятора NBA ZK7 будет подерживать датчики наклона, встроенные в геймпад консоли. В остальном же очередная игра про высокорослых потных негров станет типичной представительницей жанра: уйма нововведений, рассчитанных на знатоков баскетбола, трехочковые броски с центра поля и свист с трибун прилагаются.

# EA ЗАКРЫВАЕТ ЕЩЕ ОДНО ОТДЕЛЕНИЕ



**ИЗДАТЕЛЬСТВО ПРИКРЫЛО ОДНУ ИЗ СВОИХ АНГЛИЙСКИХ СТУДИЙ И ПЕРЕЕХАЛО ИЗ АНГЛИИ В ШВЕЙЦАРИЮ.**

Издательство Electronic Arts объявило о закрытии еще одной своей студии, располагавшейся на северо-западе Англии. По словам представителей компании, руководство EA стремится объединить силы разработчиков на территории Великобритании (именно потому бывшим сотрудникам студии предложено присоединиться к одной из двух других девелоперских команд EA, действующих в Англии) и принятое решение никак не связано с финансовыми причинами. Напомним, что не так давно издательство поступило похожим образом с канадс-

кой студией Digital Illusions: сразу после завершения сделки по приобретению DICE ее североамериканское подразделение было закрыто, а представители EA объявили, что у них уже достаточно студий в Канаде и еще одна компания не нужна. Также крупнейшее в мире независимое издательство сменило адрес штаб-квартиры. Отныне сердце европейского отделения компании находится в Женеве, в Швейцарии. Именно оттуда бдительные сотрудники EA будут зорко следить не только за Европой, но и за Африкой, Азией и Латинской Америкой.

## НОВОЕ ЛИЦО E3

**НЕКОГДА ЗНАМИТАЯ ВЫСТАВКА ПРЕВРАЩАЕТСЯ В СКРОМНУЮ ВСТРЕЧУ ДЛЯ ОГРАНИЧЕННОГО КРУГА ЛИЦ.**

Организация ESA определилась с планами и поведала публике, какой будет следующая выставка E3. Напомним, что в августе нынешнего года было принято решение о переводе самого популярного и шумного мероприятия в индустрии на новые рельсы. Давние обещания ESA подтверждаются: E3 станет менее зрелищной, зато более деловой. Даже название у бывшей выставки теперь соответствующее: E3 Media and Business Summit. Пройдет E3 2007 с 11 по 13 июля будущего года неподалеку от Лос-Анджелеса — в Санта-Монике. В список приглашенных попадут деятели игровой индустрии и избранные из числа игровых журналистов. Демонстрация достижений разработчиков хоть и допустима, но без былой помпы и шума. Представители ESA обещают лично отрубать руки тем, кто попытается украсить стенды мишурой и притащить на E3 роту полуголых девиц: выставка становится серьезной и цирк из нее устраивать никому не позволят.





# 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.Сигурд

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]363-4614, natalya@dronnavigator.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 Гаврюкова, д.37, телефон [812] 252-49-65.



Акелла

РЕКЛАМА



КОРОТКИЕ НОВОСТИ

С МИРУ ПО СТРОЧКЕ

## ДЕМОНОВ ПУСТИЛИ ПО ВТОРОМУ КРУГУ

### SHIN MEGAMI TENSEI: DEVIL SUMMONER – RAIDOU KUZUNOHA VS. THE SOULLESS ARMY ПЕРЕИЗДАДУТ В ЯПОНИИ.

Игра Devil Summoner: Kuzunoha Raidou tai Shouryoku Heidan от Atlus, вышедшая в Японии в марте, настолько полюбилась геймерам, что ее переиздадут в бюджетной серии в конце декабря. А англоязычная версия приключений заклинателя демонов появилась лишь недавно – 10 октября (США). Чтобы американцы не усомнились в родословной нового проекта, местное отделение Atlus добавило к названию заголовок «Shin Megami Tensei», так что звучит оно еще внушительней оригинального: Shin Megami Tensei: Devil Summoner – Raidou Kuzunoha vs. the Soulless Army.

## НОВЫЕ ПОДРОБНОСТИ О SHINING FORCE EXA

### SEGA ДЕЛИТСЯ СВЕЖЕЙ ИНФОРМАЦИЕЙ О НОВОЙ ИГРЕ.

Компания Sega сообщает, что вступительную и завершающую композиции к ролевой игре Shining Force EXA, которая выйдет в Японии для PlayStation 2 этой зимой, запишет популярная в этой стране девчачья группа Mi. А еще все та же компания поделилась новой подробностью об игровом процессе грядущей RPG. Оказывается, когда родную крепость (в EXA она известна под названием Geo Fort) осадят враги, на экране появится предупреждающая надпись, и геймера сразу отправят на поле брани, чтобы отбить атаку и избежать позорного поражения.

Starfish собирается в начале следующего года выпустить в Японии игру Wizardry Empire III: Haou no Keifu для консоли PlayStation Portable. Пока неизвестно, будет это порт или римейк одноименного проекта, вышедшего в 2003 году для PS2.

Nippon Ichi Software сообщает, что разрабатываемая ею для PS2 стратегическая RPG Soul Cradle: Sekai wo Kurau Mono выйдет в Японии 25 января будущего года на одном DVD. Также компания намерена выпустить и ограниченное издание игры, а спустя некоторое время после релиза осчастливить публику альбомом с иллюстрациями и саундтреком.



# ОBLIVION СДЕЛАЮТ ПОДТЯЖКУ ДВИЖКА

ПОМИМО НОВОГО КВЕСТА, PS3-ВЕРСИЯ THE ELDER SCROLLS IV: OBLIVION ПРЕДЛОЖИТ ГЕЙМЕРАМ УЛУЧШЕННУЮ ГРАФИКУ.

Вдобавок к анонсированному ранее дополнению Knights of the Nine, PS3-версия ролевой игры The Elder Scrolls IV: Oblivion обгонит выпущенные ранее варианты для PC и Xbox 360 по графике. Говоря об этом, исполнительный продюсер Том Говард много распространялся по шейдерах, детализации и прочих подробностях, от которых рядовой геймер весьма далек. Благодаря усилиям Bethesda, Oblivion для новой игровой системы Sony будет выглядеть лучше – вот самое главное, что нам стоит знать.

Также господин Говард проговорился, что Bethesda так и мечтает снабдить Oblivion для PS3 дополнениями. Речь идет о распространяемых через Интернет апдейтах, к которым владельцы PC и X360 давно уже привыкли. По словам Тома, разработчики охотно задействуют сетевой сервис PS3, но сейчас все зависит не столько от них, сколько от самой Sony.

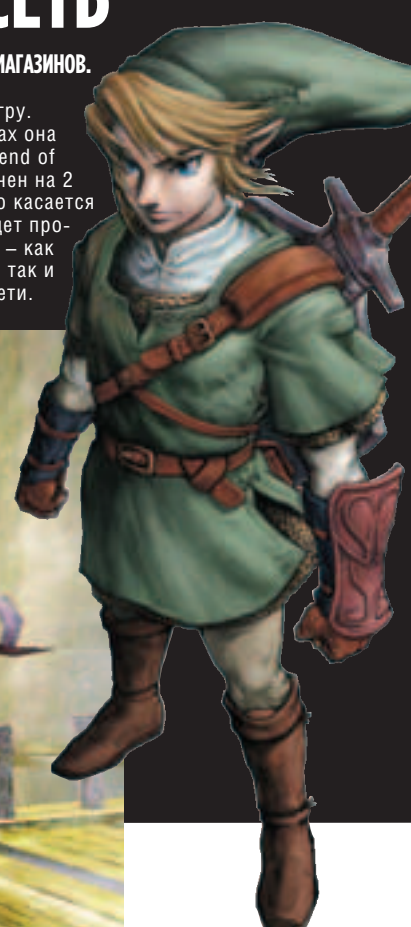
Выход The Elder Scrolls IV: Oblivion на территории Северной Америки состоится 17 ноября. Европейский релиз состоится, надо полагать, в марте 2007 года. Еще одна новость о вездесущей Oblivion: владельцы PC и X360 также заполучат дополнение Knights of the Nine. Как сообщают представители Bethesda, The Elder Scrolls IV: Knights of the Nine для этих систем можно будет скачать за неназванную сумму начиная с 21 ноября. Также запланирован выпуск коробочной версии дополнения для PC.

# ЗЕЛЬДА ТОЛЬКО ЧЕРЕЗ СЕТЬ

NINTENDO НАМЕРЕНА ДЕРЖАТЬ TWILIGHT PRINCESS ПОДАЛЬШЕ ОТ ОБЫЧНЫХ ЯПОНСКИХ МАГАЗИНОВ.

Представители компании Nintendo сообщают, что в Японии прием предварительных заказов на версию игры The Legend of Zelda: Twilight Princess для GameCube начнется с шестого ноября. Само по себе это нас мало волнует, но любопытно, что заказ через Сеть станет для проживающих в Стране восходящего солнца владельцев «Кубика» единствен-

ным способом приобрести игру. На «оффлайновых» прилавках она не появится. Выпуск The Legend of Zelda: Twilight Princess намечен на 2 декабря нынешнего года. Что касается версии игры для Wii, она будет продаваться обычным способом – как через онлайн-магазины, так и через розничные торговые сети.



## ОТ СОЗДАТЕЛЕЙ WILD ARMS

### MEDIA VISION ГОТОВИТ К ВЫХОДУ В ЯПОНИИ НОВЫЙ ПРОЕКТ

Компания Media Vision анонсировала новый проект под названием Setsu no Hi. Ни жанр, ни платформенная принадлежность игры не называются, однако к ее разработке привлечен ветеран игровой индустрии Акифуми Канеко (бессменный гейм-дизайнер сериала Wild Arms), что говорит само за себя. Setsu no Hi расскажет нам историю о двух мирах, один из которых населен людьми, а другой – страшными монстрами. А объединяет их маленькая и неприметная дыра. Некоторые злонамеренные чудовища перед таким соблазном устоять не смогли и повадились шастать к соседям: жрать местное население и сеять панику.





Акелла



# DUCATI

World championship



RenderWare

© 2006 Artematica. All Rights Reserved. (зарезервировано). Ducati Corse S.r.l. 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.r.l. 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 Criterion Inc. Portions of this software are Copyright 1996-2003 Criterion Software Ltd. and its Licenses. © 2006 ООО "Акелла". Все авторские и имущественные права на территории России, СНГ и стран Балтии. Нелегальное копирование преследуется.

ЖАНР ГОНКИ



Тек. поддержка: (495) 363-6612 E-mail: support@akella.com Игры с доставкой: www.odgames.ru  
Оптовые продажи: Москва, (896)363-46-14, rubay@odnavigator.ru Санкт-Петербург, (812)252-49-65, akella@imgbox.ru  
Ростов-на-Дону, (863)296-79-42, akellamcstov@yandex.ru Новосибирск, (383)227-74-64, akellamsk@akella.com  
Представитель на Украине: "Мультитрейд" - www.multitrade.com.ua  
Филиал ООО "Транс Навигатор" в Санкт-Петербурге (дистрибуторское подразделение компании "Акелла"), Санкт-Петербург, ул. Маршала Говорова, д.37, телефон: (812) 252-49-65.



Акелла

РЕКЛАМА





## Superman Returns: The Videogame

ПЛАТФОРМА: MULTI | КОГДА: 20 НОЯБРЯ 2006 ГОДА



Фильм «Возвращение супермена» собрал немало положительных отзывов – равно как и игра The Godfather от Electronic Arts, вышедшая на добрых три с половиной десятка лет позже знаменитой картины Фрэнсиса Форда Копполы. Успех «Крестного отца», надо полагать, заставил Electronic Arts не торопиться с выпуском игры о Супермене к выходу фильма, а доработать ее как следует. В итоге огромный город, который предстоит спасти неуязвимому герою, престанет перед нами лишь в ноябре – через полгода после изначально заявленной даты



## Scarface: Money. Power. Respect.

ПЛАТФОРМА: PSP | КОГДА: 17 НОЯБРЯ 2006 ГОДА

## The Sopranos: Road to Respect

ПЛАТФОРМА: PS2 | КОГДА: 17 НОЯБРЯ 2006 ГОДА



## График выхода лучших игр на ближайшие две недели

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

17.11	Arthur and the Minimoys	Atari	Европа
17.11	Bionicle Heroes	Eidos	Европа
20.11	Harley-Davidson Motorcycles: Race to the Rally	Activision	США
20.11	Star Shatterer: Gathering Storm	Tri Synergy	США
20.11	Superman Returns: The Videogame	Electronic Arts	США
21.11	Jackass	Red Mile	США
24.11	Eragon	Vivendi	Европа
24.11	Happy Feet	Warner Bros.	Европа
24.11	LotR: The Battle for Middle-earth II, The Rise of the Witch-King	Electronic Arts	США
24.11	Phantasy Star Universe	Sega	Европа
24.11	The Elder Scrolls IV: Knights of the Nine	Ubisoft	Европа
24.11	Tom Clancy's Rainbow Six Vegas	Ubisoft	Европа
24.11	Warhammer: Mark of Chaos	Deep Silver	Европа
30.11	Made Man	Mastertronic	США

### PLAYSTATION 2

17.11	Dirge of Cerberus: Final Fantasy VII	Square Enix	Европа
17.11	Sniper Assault	Phoenix Games	Европа
17.11	The Sopranos: Road to Respect	THQ	Европа
20.11	College Hoops 2K7	2K Sports	США
20.11	Superman Returns: The Videogame	Electronic Arts	США
21.11	Jackass	Red Mile	США
24.11	Bionicle Heroes	Eidos	Европа
24.11	Call of Duty 3	Activision	Европа
24.11	Disney's Chicken Little: Ace in Action	Buena Vista	Европа
24.11	Eragon	Vivendi	Европа
24.11	Flushed Away	D3	Европа
24.11	Guitar Hero II	RedOctane	Европа
24.11	Hansel & Gretel	Phoenix Games	Европа
24.11	Happy Feet	Warner Bros.	Европа
24.11	Phantasy Star Universe	Sega	Европа
24.11	SWAT Siege	Phoenix Games	Европа
24.11	Thrillville	Lucas Arts	Европа
30.11	Made Man	Mastertronic	Европа
30.11	Mercury Meltdown Remix	Ignition	Европа

### GAMECUBE

20.11	Superman Returns: The Videogame	Electronic Arts	США
24.11	Flushed Away	D3	Европа

### XBOX

17.11	Call of Duty 3	Activision	Европа
20.11	College Hoops 2K7	2K Sports	США
20.11	Superman Returns: The Videogame	Electronic Arts	США
24.11	Eragon	Vivendi	Европа

### XBOX360

17.11	Gears of War	Microsoft	Европа
17.11	Sonic the Hedgehog	Sega	Европа
17.11	Tony Hawk's Project 8	Activision	Европа





## Made Man

ПЛАТФОРМЫ: PC, PS2 | КОГДА: 30 НОЯБРЯ 2006 ГОДА

✓	20.11	Dead or Alive Xtreme 2	Microsoft	США
	20.11	Superman Returns: The Videogame	Electronic Arts	США
✓	21.11	The Elder Scrolls IV: Knights of the Nine	Bethesda	США
	24.11	Bionicle Heroes	Eidos	Европа
	24.11	Eragon	Vivendi	Европа
	24.11	Fusion Frenzy 2	Microsoft	Европа
✓	24.11	Phantasy Star Universe	Sega	Европа
✓	24.11	Tom Clancy's Rainbow Six Vegas	Ubisoft	Европа

## GBA

	17.11	Bionicle Heroes	Eidos	Европа
	17.11	The Sims 2: Pets	Electronic Arts	Европа
	24.11	Eragon	Vivendi	Европа
	24.11	Flushed Away	D3	Европа
	24.11	Happy Feet	Warner Bros.	Европа

## NINTENDO DS

✓	17.11	Harvest Moon DS	Rising Star	Европа
	17.11	Superman Returns: The Videogame	Electronic Arts	Европа
	17.11	Ys Strategy	Rising Star	Европа
	23.11	Inuyasha: Feudal Combat	Namco Bandai	США
	24.11	Biker Mice from Mars	Game Factory	Европа
	24.11	Deep Labyrinth	505 Game Street	Европа
	24.11	Flushed Away	D3	Европа
	24.11	Happy Feet	Warner Bros.	Европа
	24.11	Tennis DS	Play It!	Европа
	28.11	Shrek Smash and Crash	Activision	США

## PSP

	17.11	Dynasty Warriors Volume 2	Koei	Европа
	17.11	Family Guy	Activision	Европа
✓	17.11	Lumines II	Buena Vista	Европа
✓	17.11	Prince of Persia Rival Swords	Ubisoft	Европа
✓	17.11	Scarface: Money, Power, Respect.	Vivendi	Европа
	20.11	Superman Returns: The Videogame	Electronic Arts	США
	21.11	Capcom Puzzle World	Capcom	США
	21.11	Jackass	Red Mile	США
✓	21.11	Sonic Rivals	Sega	США
	24.11	Eragon	Vivendi	Европа
✓	24.11	Mortal Kombat: Deception Unchained	Midway	Европа
	24.11	Thrillville	Lucas Arts	Европа



## LotR: The Battle for Middle-earth II, The Rise of the Witch-King

ПЛАТФОРМА: PC | КОГДА: 24 НОЯБРЯ 2006 ГОДА



«Битва за Средиземье 2» оказалась весьма успешной стратегией – к такой не грех и экспансию раск выпустить. Новая раса, новые юниты для всех прочих рас, новая кампания и новый класс героев – набор достаточно стандартный. Стоит надеяться на грамотное воплощение заявленных добаков; а пока что, глядя на состоящее из 17 слов полное название дополнения – The Lord of the Rings, The Battle for Middle-earth 2, The Rise of the Witch-King – начинаешь задумываться о лаконичности. Точнее, об ее отсутствии.



## Phantasy Star Universe

ПЛАТФОРМА: PC, PS2, X360

КОГДА: 24 НОЯБРЯ 2006 ГОДА

## Deep Labyrinth

ПЛАТФОРМА: DS |

КОГДА: 15 ДЕКАБРЯ 2006 ГОДА





# Хит-Парады

РЕЙТИНГИ ПРОДАЖ ИГР ЗА ПОСЛЕДНИЕ ДВЕ НЕДЕЛИ

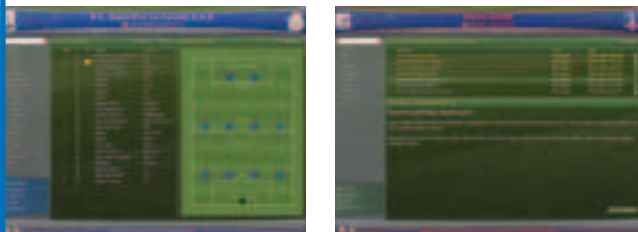
Футбол! Как много в этом звуке для сердца русского... и не только! Россия и Британия покорены поспевающим ежегодным симулятором футбола от Electronic Arts; погнанные Ее Высочества, впрочем, уже вдоволь наигрались в FIFA 07 и предпочли ему не менее ежегодный Football Manager. Чуть поогаль – The Sims 2: Pets, бугущий лидер бокс-чартов «Союза»; Scarface, повесть о кровавых похождениях пьяницы, тунеядца и просто нехорошего человека Антонио Монтаны; Splinter Cell Double Agent, полная моральных дилемм история двойного агента в стане террористов. Хиты сплошь и рядом! Бокс-версия Company of Heroes в «Союзе» стартовала далеко не так хорошо, как заслуживает, зато в Jewel-формате проявила себя на «ура». В хит-параде Jewel-версий, к слову, проекты на тему Второй Мировой заняли половину позиций – такой популярности остается только завидовать. В Японии же наконец-то вышла огня из последних игр на GBA, римейк хита 1992 года, Final Fantasy V Advance. Портативность и припасенные для римейка доправки (новые профессии, к примеру) явно послужили хорошей приманкой для покупателей, – но недостаточно действенной, чтобы перебороть «Измуренных покемонов», стальной хваткой держащихся за вершину хит-парада.



Battlefield 2142

ПЛАТФОРМА: РС

## Европейский хит-парад

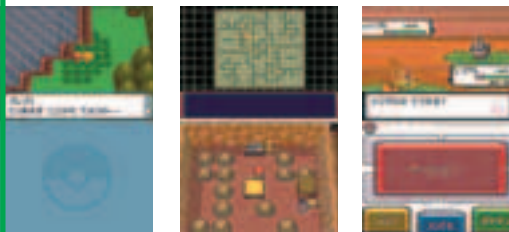


1	Football Manager 2007	Sega
2	FIFA 07	Electronic Arts
3	The Sims 2: Pets	Electronic Arts
4	Scarface: The World Is Yours	Vivendi
5	Tom Clancy's Splinter Cell: Double Agent	Ubisoft
6	Lego Star Wars II: The Original Trilogy	Lucas Arts
7	Battlefield 2142	Electronic Arts
8	Cars	THQ
9	Tiger Woods PGA Tour 07	Electronic Arts
10	Championship Manager 2007	Eidos

### КОММЕНТАРИИ

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

## Хит-парад Японии



1	Pokemon Diamond	Nintendo	DS
2	Final Fantasy V Advance	Nintendo	GBA
3	Pokemon Pearl	Nintendo	DS
4	Dragon Ball Z: Budokai Tenkaichi 2	Atari	PS2
5	New Super Mario Bros.	Nintendo	DS
6	Zaidan Houjin Nippon Kanji Nouryoku Kentei Kyoukai Kounin: KanKen DS	Rocket Company	DS
7	Kahashima Ryuuta Kyouju Kanshuu: Motto Nouo Kitaeru Otona DS Training	Nintendo	DS
8	Bleach: Blade Battlers	Sony	PS2
9	Animal Crossing: Wild World	Nintendo	DS
10	Everybody's Tennis	Sony	PS2

### КОММЕНТАРИИ

Данные о промжах 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 погналась в хит-параде

игра опустилась

впервые попала

позиция не изменилась

## PS2 (GamePark)



1	FIFA 07
2	Black
3	Need for Speed: Most Wanted
4	Gran Turismo
5	Just Cause
6	God of War
7	Grand Theft Auto: San Andreas
8	Ледниковый период 2: Глобальное потепление
9	Soul Calibur III
10	Killzone

### КОММЕНТАРИИ

Хит-парад предоставлен российской сетью магазинов GamePark.

## PSP (GamePark)



1	Tekken: Dark Resurrection
2	Need for Speed: Most Wanted 5-1-0
3	Grand Theft Auto: Liberty City Stories
4	Lego Star Wars II: The Original Trilogy
5	Syphon Filter: Dark Mirror
6	Pursuit Force
7	Daxter
8	Loco Roco (русская версия)
9	Burnout Legends
10	Полиция Майами. Отдел нравов

### КОММЕНТАРИИ

Хит-парад предоставлен российской сетью магазинов GamePark.



ЖАНР КВЕСТ

Акелла

PS2



- 1 FIFA 07
- 2 Need for Speed: Most Wanted
- 3 Tekken 5
- 4 Killzone
- 5 NHL 07
- 6 Ace Combat: The Belkan War
- 7 Ледниковый период 2: Глобальное потепление
- 8 Star Wars Battlefront 2
- 9 Grand Theft Auto: Liberty City Stories
- 10 God of War

PC (Box)



- 1 FIFA 07
- 2 The Sims 2: Каталог – Гламурная жизнь
- 3 Need for Speed: Most Wanted
- 4 World of Warcraft
- 5 The Sims 2: Каталог – Для дома и семьи
- 6 The Sims 2: Бизнес
- 7 The Sims 2 (русская версия)
- 8 Company of Heroes
- 9 SpellForce 2: Shadow Wars
- 10 EverQuest 2

PC (Jewel)



- 1 Company of Heroes
- 2 Sid Meier's Civilization IV
- 3 Titan Quest
- 4 Quake 4
- 5 Метро 2: Смерть вождя
- 6 Вторая Мировая
- 7 В тылу врага 2
- 8 В тылу врага: Диверсанты 2
- 9 Lego Star Wars 2: The Original Trilogy
- 10 Red Orchestra: Ostfront 41-45

PSP

- 1 Tekken: Dark Resurrection
- 2 Need for Speed: Most Wanted 5-1-0
- 3 Grand Theft Auto: Liberty City Stories
- 4 Star Wars Battlefront 2
- 5 Pursuit Force
- 6 Medieval: Resurrection
- 7 Def Jam Fight for NY: The Takeover
- 8 Burnout Legends
- 9 Полиция Майами. Отдел нравов
- 10 The Godfather

КОММЕНТАРИИ

Хит-парады предоставлены российской сетью магазинов «Союз».

Забывшие кельтские мифы ожили в глухих лесах английской провинции. Под древним могильником, который местные жители издавна называли Wallow 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 распространяться по лесам и пустошам, стоило лишь солнцу, освещающему унылый ландшафт, опуститься за горизонт. Перед вами в быстро сменяющихся сумерках лежит пустынная дорога, ведущая к старому кургану. Вслед за знаменитым ученым, вам предстоит узнать, что Wallow 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 приключенное с видом от первого лица  
 Пугающе реалистичные звуковые эффекты: стрекотание сверчков, шорох ветвей, хлопанье крыльев птиц  
 Логичные, органично вплетенные в сюжет головоломки  
 Древние руины Wallow Hill воссозданы по фотоснимкам реальных кельтских памятников юго-западной Британии  
 Все звуки и шумы записаны разработчиками в лесах и долинах графства Корнуолл

**www.akella.com**  
 © 2007 2006 Akella. Все права защищены и принадлежат издателю. Предоставлено по лицензии. Все права защищены и принадлежат издателю. Предоставлено по лицензии. Все права защищены и принадлежат издателю. Предоставлено по лицензии.

www.akella.com

Российские партнеры и эксклюзивные дистрибуторы: ООО "ИГ Союз"



© 2007 2006 Akella. Все права защищены и принадлежат издателю. Предоставлено по лицензии. Все права защищены и принадлежат издателю. Предоставлено по лицензии. Все права защищены и принадлежат издателю. Предоставлено по лицензии.

Российские партнеры и эксклюзивные дистрибуторы: ООО "ИГ Союз". Контактный центр: Москва, (495) 203-46-04, info@soyuz.ru, Санкт-Петербург, (812) 233-49-85, info@soyuz.ru

Роском-информ, (812) 233-76-42, info@roskom-inform.ru; Мегасофт, (812) 233-76-44, info@megasoft.ru; Лекс, (812) 203-46-03, info@lex.ru; Авангард-Софт, (812) 203-46-03, info@avangard-soft.ru

Предоставлено по лицензии "Медиа-Софт", лицензия выдана ООО "ИГ Союз". Предоставлено по лицензии "Медиа-Софт", лицензия выдана ООО "ИГ Союз". Предоставлено по лицензии "Медиа-Софт", лицензия выдана ООО "ИГ Союз". Предоставлено по лицензии "Медиа-Софт", лицензия выдана ООО "ИГ Союз".

Вышел ООО "Тандем Технологии" в Санкт-Петербурге (санктпетербург.ака) издательство "Акелла" в Санкт-Петербурге, ул. Маршала Голубева, д.17, телефон: (812) 233-49-85



# Pro Диск | Видео часть

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

ПОКА БРАТИК ВОВСЮ ТРУДИТСЯ НАД ДИСКОМ (ПО КРАЙНЕЙ МЕРЕ, ОН ТАК ГОВОРИТ), Я ВАМ ВКРАТЦЕ ОБРИСУЮ ВСЕ ВКУСНОСТИ, КОТОРЫЕ ОН ТАМ ГОТОВИТ. ПОМНИТЕ, ПРОШЛЫЙ НОМЕР ВСТРЕТИЛ ВАС ЧУМАЗОЙ ФИЗИОНОМИЕЙ ЭСМА ФИШЕРА НА ОБЛОЖКЕ? К СГОДНЯШНЕМУ ДИСКУ КАК РАЗ ПОДОСПЕЛ ВИДЕООБЗОР ПО SPLINTER CELL: DOUBLE AGENT И... METAL GEAR SOLID 3: SUBSISTENCE, КОТОРЫЙ, СПУСТЯ ВЕКА, ДОБРАЛСЯ-ТАКИ ДО НАШЕГО МНОГОСТРАДАЛЬНОГО РЕГИОНА. БОЛЕЕ ТОГО, НАШИ ВИДЕОЭКСПЕРТЫ НАКОНЕЦ ГОТОВЫ ВЫНЕСТИ ВИДЕОВЕРДИКТ НОВОЙ (ЕЩЕ БОЛЕЕ ПРИПОЗДНИВШЕЙСЯ) VALKYRIE PROFILE. И НЕ ЗАБУДЬТЕ О DEAD RISING, ВЕДЬ ТАМ МОЖНО БЕСКОНЕЧНО ДОЛГО ХОДИТЬ ПО МАГАЗИНАМ! А НА ЗАКУСКУ ВОТ ВАМ ОБЗОР LEGO STAR WARS II: THE ORIGINAL TRILOGY – ДЕТСКОЙ ИГРЫ СО ВЗРОСЛЫМ ХАРАКТЕРОМ. И КОНЕЧНО НЕ ВЗДУМАЙТЕ ПРОПУСТИТЬ ВИДЕОПРЕВЬЮ DEF JAM: ICON И ВИДЕОПРЕЗЕНТАЦИЮ BIOSHOCK!

//СЕСТРЕНКА SPACEMAN'А



R  
U  
S  
H

<b>НА ВИДЕОЧАСТИ</b>	<b>РОВНО</b>	<b>ОКОЛО</b>	<b>РОВНО</b>
	<b>6</b> ВИДЕООБЗОРОВ	<b>30</b> МИНУТ СПЕЦМАТЕРИАЛОВ	<b>8</b> ВИДЕОФАКТОВ



## ИГРОФИЛЬМ

### METAL GEAR SOLID 3: SNAKE EATER

Красота спасет мир? Или же она его погубит? Может ли Снейк всецело довериться Еве? С кем она связывалась по радиции? Чем дальше по сюжету – тем сильнее все запутывается. А ведь как ни оттягивай, а встреча с Босс неизбежна. Моральные искания на фоне зарождающегося мирового скандала? Мы продолжаем показ самой известной военной драмы в истории игр.



#### Полный список

##### SPECIAL

- ❑ Metal Gear Solid 3: Snake Eater (игрофильм)
- ❑ Презентация Gears of War
- ❑ Презентация BioShock

##### ВИДЕООБЗОРЫ:

- ❑ Tom Clancy's Splinter Cell: Double Agent [Xbox 360](#)
- ❑ Metal Gear Solid 3: Subsistence [PS2](#)
- ❑ Valkyrie Profile 2: Silmeria [PS2](#)
- ❑ Dead Rising [Xbox 360](#)
- ❑ LEGO Star Wars II: The Original Trilogy [PC](#)
- ❑ Scarface: The World is Yours [PC](#)

##### ВИДЕОПРЕВЬЮ:

- ❑ The Darkness [Xbox 360](#)
- ❑ Mobile Suit Gundam: Crossfire [PS3](#)
- ❑ Fight Night Round 3 [PS3](#)
- ❑ Def Jam: Icon [PS3](#)

##### ТРЕЙЛЕРЫ:

- ❑ The Witcher [PC](#)
- ❑ L.A. Noire [PS3](#)
- ❑ Tom Clancy's Rainbow Six Vegas [Xbox 360](#)
- ❑ Banjo Theerie [Xbox 360](#)

##### БАНЗАЙ:

- ❑ Shingetsutan Tsukihime - Arena (клип)
- ❑ Scryed - Bury Your Head (клип)
- ❑ Kimi ga Nozomu Eien (российский трейлер)
- ❑ Tomoko Kawase - Pray (клип)

##### ВИДЕОФАКТЫ:

- ❑ Онблэйд [PC](#)
- ❑ Yakuza 2 [PS2](#)
- ❑ Hellgate: London [PC](#)
- ❑ The Settlers VI [PC](#)
- ❑ fIOW [PS3](#)
- ❑ Jagged Alliance 3D [PC](#)
- ❑ Halo 2 [PC](#)
- ❑ Метро 2033 [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.
- ❑ **Видеопревью** – видео высокого разрешения из самых интересных, но еще не вышедших игр.
- ❑ **Видеообзоры** – лучше один раз увидеть, чем два раза прочесть! Информативно и наглядно о лучших играх текущего номера.
- ❑ **Трейлеры** – десятки самых свежих видеороликов из грядущих игр.
- ❑ **Special** – все самое необычное и ценное. Игрофильмы, интервью, наши специальные видеопроекты.
- ❑ **Банзай!** – четыре ролика от рубрики «Банзай!».

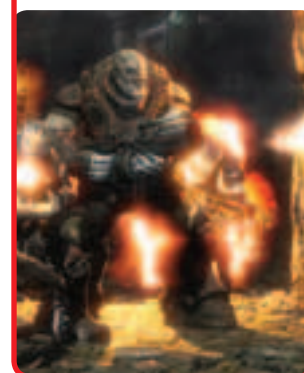


Для некоторых роликов видеочасти (например, для игрофильма) мы создаем русские субтитры. Включить их можно через меню проигрывателя (опция «выбор языка») или консолем.

## ВИДЕОСПЕЦ!

### ПРЕЗЕНТАЦИЯ GEARS OF WAR, ЧАСТЬ 2

Во второй части презентации вы увидите продолжительный видеоролик и узнаете, какая техника будет прикрывать игрока, какие тактические особенности предложит игра, а также – чем преуспеет пилить монстров в ближнем бою.





# НЕ ПРОПУСТИТЕ!

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

## BIOSHOCK

**геймплей**  
Погворный город, который должен был стать утопией... Игра, которая должна стать идейной преемницей легендарного сериала System Shock... Отныне вместо открытого космоса – глубокий океан. Вместо серых коридоров космической станции – яркие коридоры в стиле арт-деко. Вместо взбесившегося искусственного разума – страшный биологический препарат. Вашему вниманию предлагается почти четверть часа геймплейного видео с подробными комментариями разработчиков! Русский перевод прилагается.



## ЛУЧШИЕ ВИДЕОРОЛИКИ

### L.A. NOIRE PS3

**трейлер**  
Погоня! Какой детективный сюжет обходится без нее? Не обошелся и первый трейлер игры, которая обещает перенести нас в Америку времен Великой депрессии.



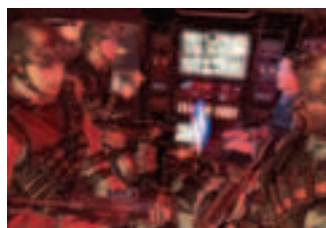
### THE WITCHER PC

**трейлер**  
Красивейший рендеренный ролик знатного польского долгостроя. Хорошая детализация, красивые спецэффекты и уверенная режиссура – за заставки в «Ведьмаке» мы спокойны.



### TOM CLANCY'S RAINBOW SIX VEGAS XBOX 360

**трейлер/геймплей**  
Бойцы «Рагури шесть» загорно расправляются с террористами... Еще бы! Ведь глядя на них это не пошвиг, глядя на них это простой рабочий понедельник.



## ВИДЕОПРЕВЬЮ

### DEF JAM: ICON PS3

Звезды речетативной сцены затеяли разборки за право крышевать над консолями нового поколения. Расчехляйте Икзибита и Басту Раймса!



### FIGHT NIGHT ROUND 3 PS3

Спортивный фрайтинг от первого лица? Похоже, что разработчики из EA решили не ограничиваться обычным портированием с Xbox 360.



## ВИДЕООБЗОРЫ

НАСТОЯЩИЙ ПУТЕВОДИТЕЛЬ ПО МИРУ САЛЯМИ. С ДЖОРДЖЕМ СТОББАРДОМ В КАЧЕСТВЕ ГИДА.

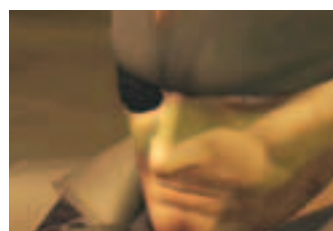
### TOM CLANCY'S SPLINTER CELL DOUBLE AGENT XBOX 360

В левом углу ринга – агент, которому скучно работать на одну сторону. Сэ-э-эм Фишер!



### METAL GEAR SOLID 3: SUBSISTENCE PS2

В правом углу ринга – вооружившийся сетевым мультиплеером, свободной камерой и двумя старшими сестрами Неикиг Сне-е-ейк!



### VALKYRIE PROFILE 2: SILMERIA PS2

Пусть суровые мужчины выясняют отношения. Все равно «игрой номера» признана очаровательная Сильмерия. Ее начальство куда круче!



## ВИДЕОФАКТЫ

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

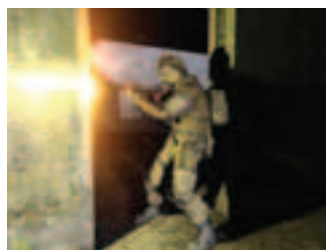
### ОНИБЛЭЙД PC



### HELLGATE: LONDON PC



### МЕТРО 2033 PC



• Онiblэйг PC • Yakuza 2 PS2 • Hellgate: London PC • The Settlers VI PC • f10w PS3 • Jagged Alliance 3D PC • Halo 2 PC • Metro 2033 PC

## БАНЗАЙ

### SHINGETSUTAN TSUKIHIME - ARENA КЛИП

Фанатский клип по аниме Shingetsutan Tsukihime, снятому на основе одной из самых популярных интерактивных новелл современности.



### KIMI GA NOZOMU EIEN ТРЕЙЛЕР

Российский трейлер мелодраматического сериала «Беспокойные сердца» (Kimi ga Nozomu Eien) от XL Media.





# Pro Диск | PC-Часть

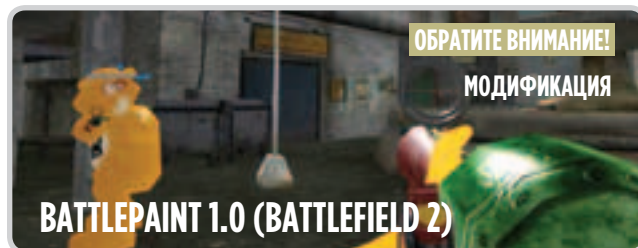
СОДЕРЖАНИЕ ВИДЕОЧАСТИ: ВИДЕООБЗОРЫ | ВИДЕОПРЕВЬЮ | ВИДЕОФАКТЫ | ТРЕЙЛЕРЫ ИГР | БАНЗАЙ! | SPECIAL

РАСТАЕМСЯ НА ВРЕМЯ С ВЫСТАВКАМИ – ОТДОХНЕМ. КОНЕЧНО! СКОЛЬКО МОЖНО СЛУШАТЬ НЕПРЕРЫВНУЮ БОЛТОВНУ О ЧЕМ-ТО, ЧТО ЕЩЕ ДЕСЯТЬ РАЗ ИЗМЕНИТСЯ?! КУДА ЛУЧШЕ УВИДЕТЬ ЧТО-НИБУДЬ УЖЕ СЕЙЧАС. НАПРИМЕР, МУЛЬТИПЛЕЕРНУЮ ДЕМКУ BATTLEFIELD 2142. ОДНА КАРТА, ДВА РЕЖИМА, ОДИН ИЗ КОТОРЫХ ТОТ САМЫЙ TITAN MODE, ЧТО ТАК НАХВАЛИВАЛИ РАЗРАБОТЧИКИ. КСТАТИ, СПЕШИМ ОБРАДОВАТЬ ВСЕХ ПОЧИТАТЕЛЕЙ «НЕСТАНДАРТНЫХ» МОДИФИКАЦИЙ: ДО ЧЕГО ДОШЛА ФАНТАЗИЯ РАЗРАБОТЧИКОВ, ЕСЛИ ОНИ ПРЕВРАТИЛИ ЗНАКОМЫЙ ВСЕМ BATTLEFIELD 2 В КРОВОПРОЛИТНУЮ ВОЙНУ МЕЖДУ ТЕЛЕПУЗИКАМИ И МИШКАМИ ИЗ ЗАГРАНИЧНОГО ДЕТСКОГО СЕРИАЛА CARE BEARS! ЕСЛИ ПО КАКОЙ-НИБУДЬ ПРИЧИНЕ ВЫ НЕДОЛЮБИВАЕТЕ ТИНКИ ВИНКИ, ДИПСИ, ЛА-ЛА ИЛИ ПО – СРОЧНО ЗАПИСЫВАЙТЕСЬ В МЕДВЕЖЬЮ АРМИЮ! И ДАЖЕ ЕСЛИ ВЫ УДРУЧЕНЫ НЕДОРАБОТКАМИ «ГОТИКИ 3», МЫ НАЙДЕМ ЧЕМ ПОРАДОВАТЬ: ВОТ ВАМ САМЫЙ СВЕЖИЙ ПАТЧ!

//А.УСТИНОВ



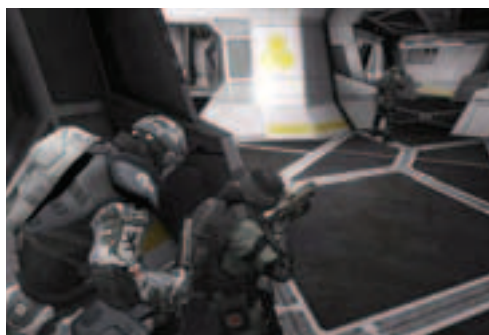
НА PC-Части	РОВНО	ПРОШИВКА	ТРЕЙЛЕРЫ К
	<b>1</b> ДЕМО-ВЕРСИЯ	<b>2.82</b> В PSP-ЗОНЕ	<b>5</b> ФИЛЬМАМ



## ДЕМО-ВЕРСИЯ

### BATTLEFIELD 2142

Electronic Arts расщедрилась на мультиплеерную демо-версию футуристического шутера Battlefield 2142. Доступна всего одна карта (Sidi Power Plant) – та самая, что вся во льгах. Открыто два режима для мультиплеера: Conquest уже знаком поклонникам сериала по предыдущим частям Battlefield, а вот Titan – из новичков, именно его вовсю нахваливали разработчики и журналисты. Уже в демо можно устроить многопользовательскую бойню на четыре десятка участников, при этом ведется статистика и даже система рангов. Отличная графика и динамичный геймплей скрасят последние деньки в ожидании локализации от компании «Софт Клуб».



### 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@gameland.ru](mailto:chirikov@gameland.ru) письмо, в котором подробно опишите проблему, конфигурацию компьютера и операционную систему.

### Полный список

#### ДЕМО-ВЕРСИЯ:

- ▶ Battlefield 2142

#### ДОПОЛНЕНИЯ ДЛЯ:

- ▶ Battlefield 1942
- ▶ Battlefield 2
- ▶ Counter-Strike: Source
- ▶ Crashday
- ▶ Doom 3
- ▶ GTA: San Andreas
- ▶ Half-Life 2
- ▶ Quake 4
- ▶ Racer
- ▶ rFactor
- ▶ The Elder Scrolls IV: Oblivion
- ▶ The Lord of the Rings: The Battle for Middle-Earth II
- ▶ Unreal Tournament 2004
- ▶ Warhammer 40,000: Dawn of War: Winter Assault
- ▶ Warcraft III: The Frozen Throne

#### ПАТЧИ ДЛЯ:

- ▶ Gothic III v1.07.25755.0
- ▶ The Settlers II: The Next Generation (10th Anniversary) v9801
- ▶ Battlefield 2142 v1.01
- ▶ DEFCON v1.1
- ▶ The Elder Scrolls IV: Oblivion v1.1.511 Eng
- ▶ Vampire: the Masquerade – Bloodlines v3.1

#### ВИДЕОРОЛИКИ:

- ▶ The Legend of Zelda: Twilight Princess [VTV](#)
- ▶ Red Steel [VTV](#)
- ▶ Naruto: Uzumaki Chronicles [DS7](#)
- ▶ You Are Empty [VTV](#)
- ▶ Fullmetal Alchemist: Dual Sympathy [DS](#)
- ▶ World of Warcraft: The Burning Crusade [PC](#)
- ▶ Jagged Alliance 3D [PC](#)
- ▶ Warhammer: Mark of Chaos [PC](#)
- ▶ EverQuest II: Echoes of Faydwer [PC](#)
- ▶ Need for Speed Carbon: Own the City [DS](#)

#### WIDESCREEN:

- ▶ Meet the Robinsons
- ▶ Пила 3
- ▶ Крутые легавые
- ▶ Эрагон
- ▶ Charlotte's Web

#### SHAREWARE:

- ▶ Arcanoid v1.0
- ▶ Cosmic Freecell 1.0
- ▶ Killbot 1.0
- ▶ Солдаты Марса – 7 2.2
- ▶ Snow Walk Solitaire
- ▶ Snow Worm II: The Forest Adventures 1.02
- ▶ Spichki 1.0
- ▶ Waterfall Catcher

#### СОФТ:

- ▶ AVG AntiVirus Free 7.1.408.818
- ▶ SUPERAntiSpyware Free 3.3.1020
- ▶ Paragon Easy CD/DVD Recorder 3.0
- ▶ VSO PhotoDVD 2.3.4
- ▶ Paint.NET 3.0 Alpha 2
- ▶ ProPoster 2.01.09
- ▶ Rotor 3D Viewer 2.0
- ▶ Сборник ИКОНОК 2.0
- ▶ mIRC Power Pack 8.00 RC9X5
- ▶ NetInfo 6.0 build 1017
- ▶ Shareaza 2.2.2.20 Alpha 18.10
- ▶ ArchiVid 1.0.24
- ▶ DEKSI Network Inventory 5.4.1
- ▶ Shasoft eBook 3.0.3a
- ▶ Sunbird 0.3
- ▶ MVAFasher 2.1.3
- ▶ n-Track Studio 5.0 Build 2161
- ▶ RadioClicker Lite 6.03
- ▶ RealPlayer 10.5 Build 6.0.12.1741
- ▶ Winamp 5.31.979 Full
- ▶ BIOS Agent 3.61
- ▶ Hard Drive Inspector 1.93 Build 975
- ▶ jv16 PowerTools 2006 1.5.2.349
- ▶ Polymorph 0.3
- ▶ Starter 5.6.2.8

#### 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



2.82  
 ЛокоRoco Helloween Demo  
 Ace Combat X: Skies of Deception, Rush  
 полезные программы, обои, save-файлы  
 и многое другое...

Прошивка:  
 Демо-версия:  
 Видеоролики:  
 А также:

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

## WIDESCREEN

### ЭРАГОН

Трейлер фэнтези-эпика по мотивам романов писателя-вундеркинда Кристофера Паолини может похвастать буйством спецэффектов, красочными сражениями воинов и магов и даже... настоящим драконом!



### КРУТЫЕ ЛЕГАВЫЕ

В напарники лучшему полицейскому Лондона был назначен толстый и слегка приурочива-тый коп. В какие курьезные ситуации угодят эти двое, вы узнаете, посмотрев два веселых тизера.



## СОФТ

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

### MIRC POWER PACK 8.00 RC9X5

Сборник дополнений для чат-программы mIRC содержит большое количество скриптов, различных модификаций и инструментов, расширяющих возможности пользователя.

### SUNBIRD 0.3

С помощью этого кроссплатформенного календаря-организера удобно составлять график дел и событий на определенные часы, дни, недели, месяцы и даже годы.

## ПАТЧИ

СВЕЖИЕ «ЗАПЛАТКИ» ДЛЯ РС-ИГР

### GOthic III V1.07.25755.0

Патч для европейской версии игры вносит некоторые качественные изменения в геймплей и, конечно, исправляет ошибки.

### THE SETTLERS II: THE NEXT GENERATION (10TH ANNIVERSARY) V9801

Две новые мультиплеерные карты, возможность сохранения в многопользовательском режиме и устранение ряда ошибок.

## WWW

АНОНСЫ НОВЫХ НОМЕРОВ ИЩИТЕ НА САЙТЕ

Самый полный и самый подробный список всех представленных на диске свежей «Страны Игр» материалов вы всегда можете найти на сайте [www.gameland.ru](http://www.gameland.ru) в разделе «Журналы».

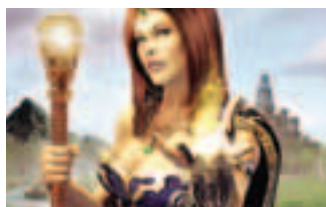
## ОШИБКА

«СТРАНА ИГР» № 21 (222), СТР. 25

А вот наглядный пример того, что бывает, если слишком часто и не глядя использовать прием copy/paste. Таким образом получается и несколько сотых номеров на разных дисках, и вообще много всякой небывальщины.

## ГАЛЕРЕЯ

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



ОБОИ ДЛЯ РАБОЧЕГО СТОЛА



СКРИНШОТЫ



РУБРИКА «БАНЗАЙ!»

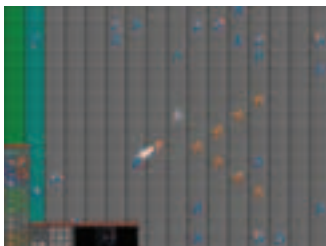


ИЛЛЮСТРАЦИИ

## FREWARE/SHAREWARE

### СОЛДАТЫ МАРСА

Пошаговая стратегия, действие которой кипит в недалеком будущем. В игре необходимо захватывать районы Марса, строить на них защитные сооружения, нанимать солдат, перемещать армии, развивать своих героев и так далее. 74 типа различных юнитов, обща численность которых в отдельных сражениях может доходить до тысячи!



### WATERFALL CATCHER

Мир в опасности! Некоторые разновидности рыб стали настолько репки, что уже могут исчезнуть навсегда. А за ними – даже животные и птицы. Так что игроку предстоит заняться отловом вымирающих зверушек для дальнейшего принудительного размножения в лабораторных условиях.



## БОНУСЫ

### АРХИВ «СИ»

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



### FLASH

Подборка интересных flash-игр самых разных жанров



### FIGHTING VIDEO

Записи боев с очень «отцовского» японского турнира по Street Fighter III: Third Strike



## БОНУСЫ

АРХИВ «СИ»  
 PDF-версии трех номеров  
 нашего журнала годовалой,  
 трех- и пятилетней давности.



Кто виноват:  
 Александр «Математик» Устинов





## ДОПОЛНЕНИЯ

ВЕЛИКИЕ ИГРЫ ЖИВУТ ДОЛГО – ПОРОЙ ДАЖЕ ДОЛЬШЕ СВОИХ СОЗДАТЕЛЕЙ. ИМ НЕ ДАЕТ УМИРАТЬ ТВОРЧЕСТВО ПОКЛОННИКОВ, СОЗДАЮЩИХ ВСЕ НОВЫЕ И НОВЫЕ МОДЫ. ИХ ПОДДЕРЖИВАЮТ ТРУДОЛЮБИВЫЕ РАЗРАБОТЧИКИ, У КОТОРЫХ СОХРАНИЛОСЬ ВЕЛИКОЕ МНОЖЕСТВО ИДЕЙ. ВСЕ ЭТО – НА НАШЕМ ДИСКЕ. ДВАЖДЫ В МЕСЯЦ. ТОЛЬКО ДЛЯ ВАС.

### BATTLEFIELD 2

За историю серии Battlefield было много чужаковатых модов – хоть те же Surreal и Battlefield Pirates. Но гаже они меркнут в сравнении с работой французских поклонников, устроивших грандиозную битву между медвежатами из сериала Care Bears и неизвестными Телепузиками. Внешне все мирно: медвежата и телепузики пуляют друг в друга из пейнтбольных ружей на картах в мультиязычной стилистике. Но отчего же выглядят они столь неужебно? Сдается нам, что Телепузики и Заботливые Мишки вывели из себя не только российских телезрителей...



### COUNTER-STRIKE: SOURCE

Открывает подборку карт работа для любителей перестрелок. Причем обе стороны на aim\_Harvest b3 вооружены автоматами Калашникова! Для ценителей перестрелок с дальних дистанций приспосабливается и снайперская винтовка, но до нее еще надо добраться. Остальное – для режима Counter-Strike: автор cs\_Kismayo Updated предпочитает бои на узких улочках, а cs\_Nightstorm создана для ценителей узких коридоров. Особняком держится cs\_NorthTower, которая в деталях воспроизводит пару этажей башни Всемирного Торгового Центра.



### CRASHDAY

На сей раз поклонники игры выпустили всего две машины. Первая, Audi A3 1.6 FSI Ambition, создана для извилистых дорог, где управляемость важнее мощности движка. Тем же, кто асфальту предпочитает проселочные колдобины, предназначен внедорожник Toyota 4Runner. Негобор машин с лихвой окупается пухлостью раздела трасс. В Brisser Tracks Pack 13-10-2006 вошли свыше тридцати новых треков! Тут вам и извилистые серпантины, и раллийные треки... Не обошлось без трасс, созданных специально для трюков.



### GTA: SAN ANDREAS

Любителям классики настоятельно рекомендуем взглянуть на Aston Martin V8 и Ferrari 250 GTO LM, особенно угался итальянский суперкар. Восьмидесятые горы представляют неуязвимый Jeep Cherokee (который и спустя двадцать лет смотрится свежо), Ferrari 328 GTB, Mercedes-Benz 190 E и Mercury Grand Marquis Colony Park. Поклонникам современных автомобилей предлагаем Audi A6 3.0 TDI Quattro, Bentley Amage и Lamborghini Gallardo SE. Рекомендуем заглянуть и в раздел двухколесной техники, где вас ждет шикарный мотоцикл Harley Davidson CHP.



### HALF-LIFE 2

Помните мод, даривший возможность управлять треножниками Комбайнов? Его создателям наскучило шлифовать уже сделанное, и они решили создать кардинально новую модификацию. В итоге на свет появился ExitE Alpha1 – весит он всего 15 Мбайт, но одна только возможность создавать телепорты делает его интереснее большинства куда более увесистых работ. Благодаря телепортационной пушке можно вытворять такие вещи, которые раньше и не снились. Просто, но сколько веселья!



### RFACITOR

Создатели Citroen 2CV Mod 1.0 предлагают поучаствовать в гонках на, казалось бы, совершенно не приспособленных для этого рывунах Citroen 2CV. Как оказалось, на узких городских трассах эти автомобильчики вполне подходят для соревнования. В спортивной принадлежности болигов Craftmans Truck Series v1.4 сомневаться не приходится: гоночные пикапы выглядят вполне убедительно. Конечно, для трасс европейского типа они не приспособлены, зато на «околах» чувствуют себя прекрасно. Рекомендуем любителям американских гонок!



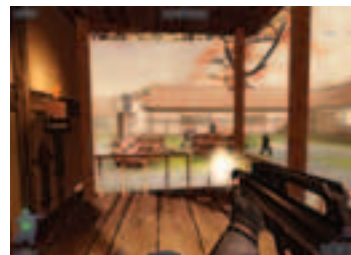
### THE ELDER SCROLLS IV: OBLIVION

Поклонникам всевозможных доспехов предлагаем Armored Masks 1.1, Crusader Helm 1.0 и Dragonbone Armor Set 1.0. Тем, кто ищет себе новый дом, советуем Belda Elysium Manor House v1.31, Dragon's Watch Player Home 1.1 и Nibenview Estate 1.1. Сразу две работы посвящены городу Kvatch, пострадавшему от нападков Обливиона. Город постарались отстроить заново, насколько это получилось – судить вам. Особняком стоит работа Emperors Chest 1.0 – для желающих примерить мантию и драконий амулет самого Императора Септима.



### UNREAL TOURNAMENT 2004

Слава Counter-Strike не дает покоя многим. Немало модов, в том числе и для Unreal Tournament 2004, пытались примерить на себя корону «убийцы Counter-Strike», но воз и ныне там. Создатели TacticalOps: Crossfire Public Beta 1.2 Full решили, что все беды оттого, что каждый старается обязательно привнести что-то свое, а от этого один только вред. В результате появилась практически точная копия с Counter-Strike – вплоть до подробных копий режимов Counter-Strike и Defuse. Взглянуть стоит – работа проделана немалая.





# СТУДЕНЧЕСКИЙ®

# ММЖХ

## ЗАМИКСУЙ СЕБЕ ТАРИФ!

### Тариф «Студенческий»

- 150 SMS включено в абонентскую плату 100 рублей
- 1,9 рубля\* – исходящие на все мобильные\*\*

### Remix «SMS-Стипендия»

Сдал весеннюю сессию на отлично и хорошо?  
Просто предъяви свою зачётку в любом офисе продаж  
и обслуживания «МегаФон-Москва» и подключи  
Remix «SMS-Стипендия».  
Теперь ты можешь отправлять в месяц на 50 SMS  
больше до 31 января 2007 года.

\*Начиная со второй минуты разговора. Стоимость первой минуты 2,4 руб.  
\*\*Предложение действительно для исходящих соединений с федеральными номерами мобильных операторов Московского региона.  
Подробности – в офисах продаж и обслуживания. Цены указаны с учётом НДС.

Оператор вправе ограничивать длительность соединения в соответствии с п. 14.2.  
Условий предоставления услуг сотовой связи ЗАО «Соник Дуо».

[www.megafonmoscow.ru](http://www.megafonmoscow.ru)  
**507-7777**

ЗАО «Соник Дуо». Лицензия Минсвязи РФ № 15002.  
На правах рекламы.

 **МЕГАФОН**  
Будущее зависит от тебя



# 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 нуля до десяти включительно. Это наш редакторский выбор, наше ЛИЧНОЕ предпочтение. Объективное же мнение выражено именно в оценках, после серьезного и детального знакомства с предметом исследований.



### «СЕРЫЙ» ИМПОРТ

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



### 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**, **PL**.

## МОЩНЫЙ ИГРОВОЙ ПК

Самый быстрый игровой компьютер теперь значительно дешевле. Лишними в этой конфигурации были система жидкостного охлаждения и чрезмерно большая дисковая подсистема. Для комфортной игры сойдет качественный кулер и 640 Гбайт дискового пространства.

Процессор AMD ATHLON-64 X2 5000+ (2,6 ГГц, ядро Windsor, AM2)	\$399
Материнская плата: ASUSTeK M2N32 WS Pro (nForce590 SLI)	\$284
Оперативная память: Corsair 2 Гбайт KIT DDR-II PC-6400	\$463
Видеосистема: Quad SLI из двух ASUS 7950GX2 (PCI-E, 7950 GX2, 1 Гбайт)	\$1 354
Дисковая подсистема: RAID 0 из двух Western Digital 7200 SATA-II 320 Гбайт 16 Мбайт (5000KS)	\$242
БП: ATX Thermaltake 600W (W0083RE) Black Electroplate Nickel Finish, Active PFC, 12 cm Fan	\$111
Охлаждение: Zalman CNPS9500-Cu LED	\$56
CD-привод: DVD±R/RW Plextor PX-760A	\$105
Звук: Creative SB X-Fi XtremeMusic	\$115

Итого:

**\$3129**

## СРЕДНИЙ ИГРОВОЙ ПК

Это достаточно производительный игровой компьютер. Потянет большинство современных и ожидаемых игр с максимальными настройками графики. С другой стороны играть при максимальных значениях полноэкранного сглаживания и анизотропной фильтрации будет сложновато.

Процессор: Intel Core 2 Duo E6400 2.13 ГГц (2.13 ГГц, 2 Мбайт, LGA775)	\$251
Материнская плата: GigaByte GA-8I945GMF (945G)	\$117
Оперативная память: Corsair KIT 1 Гбайт DDR-II DIMM PC- 5300	\$160
Видеосистема: MSI NX7950GT (PCI-E, nVIDIA 7950 GT, 512 Мбайт)	\$409
Дисковая подсистема: RAID 0 из двух Hitachi 7200 SATA II 320 Гбайт 16 Мбайт (HDT725032VLA360)	\$216
БП: ATX Favourite/Powerman PRO 610W BOX	\$132
Охлаждение: Thermaltake <CL-P0268> Mini Typhoon Socket	\$35
CD-привод: DVD RAM&DVD±R/RW&CDRW ASUS DRW-1608P3S IDE	\$41
Звук: Creative Audigy4	\$49

Итого:

**\$1410**

## СЛАБЫЙ ИГРОВОЙ ПК

Доступный и весьма производительный компьютер. В его основе процессор на ядре San Diego, RAID-массив из двух SATA-винчестеров и мощная видеокарта. На этой конфигурации пойдут все существующие игры, правда, не с максимальными настройками графики.

Процессор: AMD Athlon 64 3700+ (2,2 ГГц, 1 Мбайт, ядро San Diego, Socket 939)	\$105
Материнская плата: GigaByte GA-K8N-SLI (nVidia nForce4 SLI)	\$95
Оперативная память: Kingston DDR DIMM 512 Мбайт PC-3200	\$122
Видеосистема: ATI RADEON X1800 GTO (PCI-E, Radeon X1800 GTO, 256 Мбайт)	\$251
Дисковая подсистема: Hitachi 7200 200 Гбайт 8 Мбайт (HDT722520DLAT80)	\$75
CD-привод: DVD RAM & DVD±R/RW & CDRW LG GSA-H10N IDE	\$34

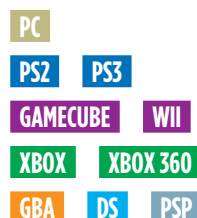
Итого:

**\$682**

Все цены указаны по состоянию на 30 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 только от типа рубрики.

# 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.





В ОЖИДАНИИ ХАОСА

# WARHAMMER: MARK OF CHAOS

## ИНФОРМАЦИЯ

▶ ПЛАТФОРМА:

PC

▶ ЖАНР:

strategy, real-time, fantasy

▶ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:

Namco Bandai

▶ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:

ND Games

▶ РАЗРАБОТЧИК:

Black Hole Entertainment

▶ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:

до 8

▶ ОНЛАЙН:

[www.markofchaos.com](http://www.markofchaos.com)



▶ Автор:

Олег Хажинский  
[omx@gameland.ru](mailto:omx@gameland.ru)



1







**К**огда-нибудь, знаю это наверняка, я в последний раз нажму кнопку «выключить компьютер». Перестану каждые пять минут проверять электронную почту. Стану меньше говорить и больше слушать. Достану с полки забытые книги и возьму у старых друзей те, что еще не читал. А еще... куплю в магазине краски, набор кистей, модельный нож, клей, аэрограф, тяжелые фолианты правил и, наконец, займусь покраской своей армии из Warhammer Fantasy Battles. Но пока... пока нет ни времени, ни

специальной игровой комнаты, ни детей с внуками, которые будут сидеть рядом и задавать дурацкие вопросы. А значит – выключать компьютер еще рано. Ведь скоро, очень скоро выходит Warhammer: Mark of Chaos. Не знаю, как вы, лично я при слове «Warhammer» прихожу в состояние повышенной боевой готовности: яркий роман «Молота Войны» и компьютерных игр, начавшийся во времена Space Crusade (1992), продолжается и сегодня. Удивительным образом, за десять с лишним лет самым

разным издателям и разработчикам не удалось поистереть, засалить, и уж тем более – обесславить светлые бренды Games Workshop. Старики помнят революционный Shadow of the Horned Rat (1995) и его блестящее продолжение Dark Omen (1998), любители «сорокотысячника» вряд ли пропустят пошаговые варгеймы от SSI – Chaos Gates (1998) и Rites of War (1999) и почти наверняка не заметили истинный бриллиант – Final Liberation: Warhammer Epic 40,000 (1997) от культовых разработчиков Holistic Design, Inc, которые придумывали

совершенно гениальные игры, но никогда, никогда не доделывали их до конца. Едва ли стоит напоминать про блестящую RTS-конверсию от Relic – Dawn of War (2004) в окружении свиты add-on'ов: Winter Assault (2005) и Dark Crusade (2006). О них, впрочем, читайте после этой статьи. Случайно или нет, у каждой стратегической игры под маркой Warhammer оказывается потайное дно, замок с секретом, особая печать: то ли Games Workshop так тщательно выбирает покупателей лицензий, то ли все разработчики, как

**1** Герои в Mark of Chaos за время военной кампании могут достичь сорокового уровня: повышение по карьерной лестнице открывает новые умения, однако игроку придется самостоятельно выбирать путь развития героя по трем основным направлениям: боевые умения, гуэли или поддержка армии. Непростой выбор!





# Легенда о рогатой крысе Warhammer: Shadow of the Horned Rat



Разработчик: Mindscape  
Издатель: Mindscape  
Год выхода: 1995  
Платформа: Windows, PS one

Первая игра на основе настольной Warhammer Fantasy Battles появилась в далеком 1995м году и была оптимизирована для работы под управлением новейшей, сверхпроизводительной, открывающей невероятные мультимедийные возможности операционной системы Microsoft Windows 95. На моем компьютере Warhammer: Shadow of the Horned Rat работала из последних сил: надрывно хрустела жестким диском, запиналась при вращении камеры и уходила в глубокую задумчивость во время более или менее крупных сражений. Тем не менее, я упорно продолжал играть. Точнее – проигрывать, потому что, ко всему прочему, «Рогатая крыса» оказалась невероятно сложной стратегической игрой. Силам игрока противостояли орды «скавенов», наши

отряды всегда были в меньшинстве и несли болезненные потери. Восстановить их можно было только в городах между миссиями – в отличие от вышеуказанного гогом раньше Warcraft, гетище разработчиков из Mindscape было строго против любых товарно-венежных отношений во время боя – тактика, и только тактика! К сожалению, расклад сил был не в пользу рядового игрока: ему катастрофически не хватало поступающих денег для восстановления сил между сражениями, и через полдюжины миссий на поле боя оставался полководец собственной персоной в окружении кучки оборванцев. Интерфейс Shadow of the Horned Rat также не отличался эргономикой – нагромождение кнопок и массивный гранитный «оклад» оставляли для происходящего на поле брани бойницу размером едва ли не с четверть экрана. Особенно запомнился исполненных размеров то ли компас, то ли авиагоризонт, намертво закрепленный разработчиками на самом видном месте

панели управления: именно такой ставили в Mitsubishi Pajero времен малиновых пиджаков и бангитских разборок. Очень круто! Если все было так плохо, спросите вы, зачем было насилловать свой организм и несчастный 386-ой процессор? Дело в том, что почти сразу после появления Shadow of the Horned Rat среди поклонников «настоящих» стратегий получил статус «культа». Многие дизайнерские находки Mindscape в дальнейшем нашли развитие в других знаменитых играх, от Myth go Total War. Авторы не стали копировать вышеуказанный гогом раньше Warcraft и создали игру в жанре «тактики в реальном времени»: никакого строительства во время миссий, никаких «юнитов» – управляем только отрядами; глубокая и хорошо проработанная боевая система, заимствованная, понятное дело, из настольной игры: мораль, построения, атака с флангов, отступление, быстрая конница, медленная артиллерия, смертельно опасные на дистанции лучники. Кроме того, очень многое

в бою зависело от умелого обращения с многочисленными умениями и волшебными артефактами героев – воинов и магов, которые присоединялись к нашей армии в процессе игры и в одиночку могли изменить ход сражения. И это все – в «роскошном» 3D и реальном времени, с плавающей камерой, анимированными магическими эффектами, драматической сюжетной линией и встроенной Warhammer-энциклопедией. Надолго обогнав свое время, эта игра оказалась слишком хороша для нас с вами образца 1995 года и не была принята широкими народными массами. Гогом позже в Mindscape умудрились перенести «рогатую крысу» на Playstation: поступок совершенно необъяснимый. Есть мнение, что Shadow of the Horned Rat к нам забросили инопланетяне, пожелав избавить планету от гремящего нашествия Warcraft-клонов. Увы, борьба была неравной: подробности читайте в следующем выпуске «Ничто не забыто».



1



2

**1** Кавалерия стройными рядами атакует отряд орков. Несмотря на примитивную графику и узкую «бойницу» в мир, «Рогатая крыса» оказалась весьма жадной до системных ресурсов.

**2** Трагический исход битвы. Обратите внимание – над полем боя кружат стервятники. Еще одно поражение – и наемнической казны не хватит, чтобы покрыть расходы на восстановление сил. Shadow of the Horned Rat требовала от стратегов своего времени безошибочных действий.



**1** Силы Империи, пожалуй, наиболее хорошо сбалансированы – здесь есть и быстрая кавалерия, и порох, и немного прикладной магии. Обратите внимание на человека в желтом плаще, окруженного кучей окровавленных трупов. Это Стефан...обыкновенный герой первого уровня. Интересно, что будет на сороковом уровне?

самые правильные «гики», с детства «сидят» на Warhammer и очень стараются, то ли мы с вами занимаемся глубоким самовнушением – так уж велика разница? За эти годы Warhammer успел побывать и классическим похолодным варгеймом, и RTS – однако игре тесно в этих рамках, она просится на оперативный простор – туда, где полководец сможет вести в бой целые армии, брать штурмом неприступные крепости, маневрировать, используя рельеф в качестве союзника...

Вполне может быть, вы не раз мечтали про себя: «Ах, если бы Creative Assembly (в 2005-м поглощенные SEGA) на время оставили в покое Римскую империю и дикие племена галлов и сделали что-нибудь эпическое в сказочном антураже, с несокрушимыми героями и боевой магией!». Я мечтал о том же. Наши молитвы были услышаны. Правда, не SEGA, а другим японским монстром – Namco Bandai. Очередным PC-проектом Namco станет... нет, не Распан. Эпическая стратегия в сказочном мире Warhammer Fantasy Battles. Кто у





роля? Венгерская студия Black Hole Entertainment, созданная в 2001-м голливудским продюсером Эндрю Вайна (Andrew G. Vajna) и семью игровыми гномами-энтузиастами. В 2004-м EA выпустила их первую игру, классическую RTS Armies of Exigo, которая вошла в историю во многом благодаря необычному поведению плавающей камеры: многие игроки жаловались на приступы морской болезни.

#### Продолжитель рога

Mark of Chaos не избежать сравнения с Total War: гигантские

карты, неторопливое течение времени, вполне достоверный рельеф местности, большие армии в отрядах по полсотни голов, боевые построения, вся экономика вынесена за пределы миссии, другими словами – рай для виртуальных полководцев. Между тем генетически игра принадлежит к древнему роду «тактических RTS», начало которому положено еще «Рогой крысой» (чтобы не запутаться в хитросплетении взаимных влияний, читайте врезки). В отличие от Total War стратегическая часть игры устро-

## Новость месяца

# Внезапно исчезнувший гепард **Честер** дает о себе знать!



#### Где же Честер?

Этот вопрос по-прежнему остается без ответа.

Напомним, что всемирно известный гепард Честер внезапно исчез. Даже на пачках «Cheetos»® и интернет-сайте [www.cheetos.ru](http://www.cheetos.ru) нет изображения Честера!

Лучшие специалисты продолжают поиски знаменитого героя «Cheetos»®.

А тем временем события развиваются самым непредсказуемым образом!

Теперь в пачках «Cheetos»® можно обнаружить **50 новых тазо!**

Что они означают и приведут ли они нас к Честеру? Пока это остается загадкой. Но мы осмелимся предположить, что тазо являются подсказками Честера.

Хочешь подключиться к поискам знаменитого гепарда? **Иди по следам Честера** и собери все тазо-подсказки в пачках «Cheetos»®.

Возможно, это прольет свет на таинственное событие, и ты сможешь понять, **куда пропал Честер?**

Увлекательное приключение продолжается!



## Вперед на поиски Честера!



## Темное знамение Warhammer: Dark Omen

Разработчик: Mindscape  
Издатель: EA  
Год выхода: 1998  
Платформа: Windows, PS one

Warhammer: Dark Omen – звездный час и одновременно трагедия девелоперской студии Mindscape, которая позже бесследно растворилась в неграх Electronic Arts. За три года, прошедшие с момента выхода «Рогатой крысы», авторы выполнили блестящую работу над ошибками – невозможно поверить, что эти две игры делали одни и те же люди. Благодаря поддержке 3Dfx картинка выглядит великолепно: вполне достоверный лес, реки и утесы; всамделишный воюпад и чистенькие, словно игрушечные домики и крепость, которые можно рассматривать в разных ракурсах бесконечно. До сих пор трудно забыть ощущение качества и «собранности», которое отличало каждый уровень, каждую сцену, каждый кадр Dark Omen. Сценарий игры написал британский автор Стивен Марли (Stephen Marley), променявший академическую карьеру

на неблагогарный писательский труд и ставший известным благодаря серии книг о «самой опасной женщине в мире мужчин» в жанре «китайской готики». Саундтрек был поручен будущему лауреату BAFTA Марку Найту (Mark Knight) – к слову, несколько треков из Dark Omen все еще можно послушать на сайте композитора (<http://www.gamesounds.co.uk/index.html>). Девяностые на излете... Целая эпоха компьютерных игр уходит в прошлое. Уже случился Myth (во многом, как мы помним, заимствовавший у Shadow of Horned Rat), го выхода знаменитого Shogun: Total War целых два года – золотое время «тактических» RTS. Критики не знают, в каком свете выставить Dark Omen – RPG, ведь главные действующие лица здесь растут в уровнях и вооружаются между миссиями, «варгейм»-правила весьма сложны, RTS – в игре нет кнопки «конец хода», что многим все еще кажется слишком смелым решением. В игре появился рельеф – настоящий, выпуклый, зримый: с непроходимыми

участками, ущельями и пропастями. В моду входит словосочетание «линия видимости». Это значит, что противники могут не видеть друг друга за лесом или достаточно высоким холмом. Критики того времени с восторгом пишут об артиллерии, которая из-за пологой навесной траектории рвет в клочья своих же солдат; о пехотинцах, отчаянно карабкающихся в гору под ураганом стрел; о метком попадании из катапульты, которое по чистой случайности убивает зазевавшегося волшебника – да, друзья, это магия «честной физики», и не страшно, что миссия теперь придется начинать сначала... Интерфейс – образец для подражания на многие годы вперед (сравните его, например, с Heroes of Might and Magic 5). Органы управления сгруппированы и будто бы висят в воздухе. Ничего лишнего и все под рукой: экран монитора отдан на растерзание полчищам орков, «кайдегов» и прочей нечисти. Армии, оставшиеся за кадром, напоминают о себе знаменами по краю экрана – этот прием будет в дальнейшем использован

Creative Assembly в серии Total War. И так галее...

Играть по-прежнему непросто, хотя для новичков преусмотрены обучающие миссии, а говорящие головы в кадре (Настоящее 3D! На лицах появляются кровь и шрамы!) не дают пропустить самые важные события на поле боя. Но вот напасть: армии четко слушаются команд, но отказываются действовать самостоятельно. Игроку придется вручную определять поведение десятка отрядов, а это тяжело. Каждая миссия превращается в изысканную тактическую головоломку, которую вряд ли получится разгадать с первого раза. Несмотря на целый букет достоинств, игра продается на удивление плохо. Причина? Жесточайший маркетинговый просчет: Dark Omen выходит почти что день в день с сжигаемой RTS от Blizzard, Starcraft. Разочарованный результатами издатель отменяет «add-on», который уже находился в разработке, и на долгие, долгие годы настольная вселенная Warhammer остается без своего посольства на территории PC. Пока огнажбы...

- 1 Сегодня игру с таким персонажем на обложке вряд ли выпустят за стены уважающего себя издательства, но для веселых «девяностых» коробка была «ок».
- 2 Сюжетная линия Dark Omen была весьма прямолинейной.
- 3 Безупречный интерфейс управления позже стал использоваться во многих стратегических играх.
- 4 Dark Omen очень напомнил настольную игру: компактные пространства, обозримое количество армий, сложные правила – каждый бой представлял собой тактическую головоломку, которую не всегда удавалось решить с первого раза.



1 Пока есть время, присмотритесь к обмундированию и внешнему виду солдат Хаоса. Обратите внимание, они носят разные шлемы, а некоторые и вовсе пренебрегают головными уборами. А зря – очень скоро мои эльфы поберутся го этих стен...

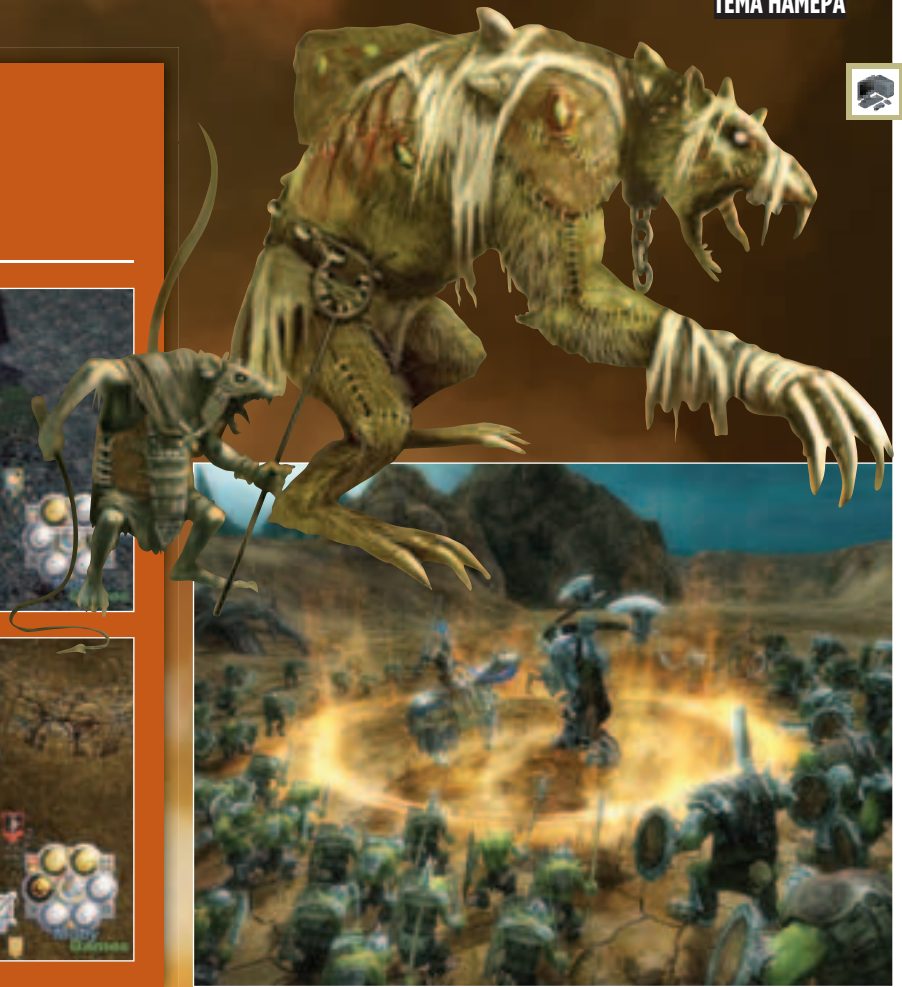
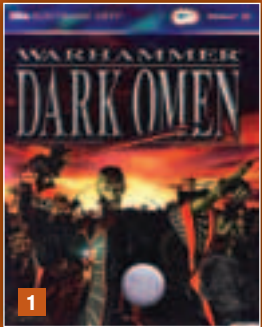
ена проще и почти дословно цитирует Dark Omen: главный герой вместе с ближайшими помощниками, наемными воинами и собственной армией путешествует по Империи, побеждая врагов и заводя новых друзей. Траектория движения по карте мира заранее проложена руками опытных сценаристов, однако достаточно часто игрок будет чесать в затылке перед очередной развилкой: необязательные миссии, новые знакомства или опасные приключения могут задержать вас на пути к достижению главной цели, но

именно здесь вы, возможно, отыщете очередной волшебный меч или артефакт для своих героев, заработаете лишнюю тысячу очков опыта и повысите боевой дух армии. Или будете раздавлены тяжелым орочьим сапогом – кто знает? В нейтральных и дружеских родах игрок сможет восполнять боевые потери, распределять между героями трофеи, брать на службу наемные отряды и крепко думать над составом армии для предстоящего боя. Разработчики обещают, что иногда противоборствующая

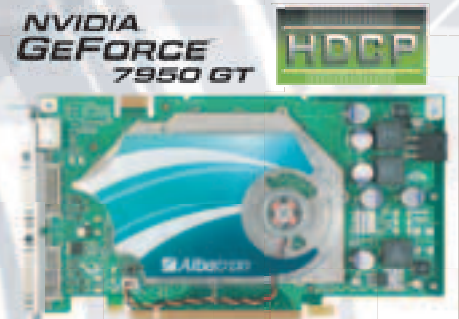
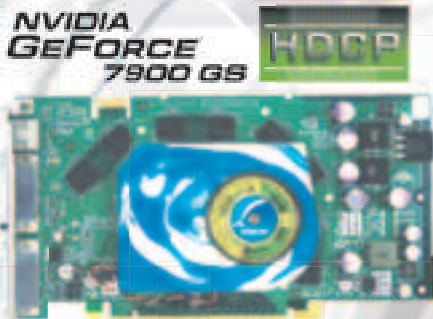
сторона будет отбивать уже освобожденную территорию, и тогда нам придется возвращаться, чтобы окончательно расставить все точки над «i». Прохождение двух одиночных кампаний: за Империю и силы Хаоса займет нас приблизительно на сорок часов – это немало. В отличие от разработчиков Dawn of War, авторы Mark of Chaos не пожалели «начинки», сразу включив в игру четыре расы (Империя, Силы Хаоса, Скейвены и Высшие Эльфы). Предмет особой гордости Blacke Hole – специальный редактор,

который скрасит поклонникам настольного Warhammer тяготы временного расставания с модельным ножом и циркулем клеем. Каждого электронного «солдатику», а их в игре несколько сотен, можно будет «собрать» и «покрасить» в соответствии со своим представлением о красоте. На выбор предлагаются несколько вариантов брони и набор банок с красками – с их помощью ваша армия не потеряется даже в многопользовательских сражениях. Желавшие смогут самостоятельно нарисовать и импортировать боевые стяги: в





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



- 256 MB
- DUAL DVI
- TV-OUT



- 512 MB
- DUAL DVI
- TV-OUT



Distributors:



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





## Пусть говорят!

Александр Мишулин – Креативный директор «Nival Online»



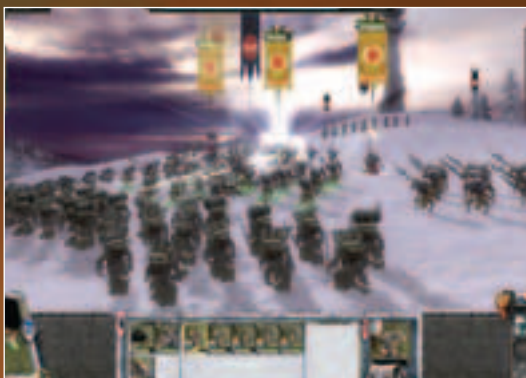
Участвовал в создании «Проклятых земель» в качестве дизайнера миссий, «Демидургов» в качестве дизайнера игры. Работал ведущим дизайнером в проектах «Операция: Silent Storm», «Silent Storm: Часовые» и «Heroes of Might and Magic V». Занимал должность креативного директора компании Nival Interactive, сейчас перешел в компанию Nival Online на должность, вы не поверите, креативного директора.

«Мое знакомство с вселенной Warhammer началось как раз с компьютерных игр. Shadow of the Horned Rat – отличная игра, за которой я провел немало времени. Из самых ярких воспоминаний – сложные миссии, на которые потратил не один вечер; открытый формат данных, который позволял сильно облегчить себе жизнь (в обмен на интересность игры, конечно) и «скейвенны», которые навсегда стали моей любимой расой в мире Warhammer. Затем была Dark Omen, игра-легенда. Ничего похожего не было в течение очень длительного времени. Игра с трудной судьбой: она нравилась всем, кто пробовал в нее играть, и при этом разошлась преступно низким тиражом. Для меня Dark Omen наолго стала синонимом ежегодной номинации Gamespot «Best game по one played» («Лучшая игра, в которую никто

не играл») – номинации, в которую попадают очень хорошие игры, по разным причинам недооцененные игроками. Про каждую такую игру можно рассказать целую историю, в случае с Dark Omen все просто: игра вышла 31 марта 1998 года, а на следующий день, 1 апреля 1998 года, появилась на свет другая легенда стратегических игр, да и всей игровой индустрии (так же связанная, правда, весьма косвенно, со вселенной Warhammer – Warhammer 40000) – Starcraft! Дальнейшее, я думаю, объяснять не надо...

С настольным вариантом Warhammer я познакомился немного позднее и довольно долго играл в настольную версию, естественно, «скейвенами». Настольный Warhammer являет собой очень продуманную систему для военно-стратегических игр, которая, как мне кажется, оказала влияние на многих дизайнеров игр и создателей игровой механики. А уж о влиянии художественного стиля Games Workshop на игровую индустрию можно написать отдельную огромную статью...

Что касается грядущих проектов – Warhammer: Mark of Chaos и Warhammer Online: Age of Reckoning – то я с нетерпением жду первого (и надеюсь, что он повторит успех Dark Omen, но не столкнется с теми же трудностями) и сильно сомневаюсь в отношении второго».



**1** Поддержка с воздуха – еще один тактический элемент, недоступный римским полководцам.

**2** Огонь скрытой стеной крепости «Hell cannon» наносит ужасающий ущерб атакующей стороне. Медлить с штурмом нельзя – еще пять минут, и моя армия будет разбита. Готовить лестницы! Заряжать катапульту!

Namco Bandai чуть позже собираются проводить специальные состязания между художниками-милитаристами. Впрочем, даже если вам лень возиться с подбором цвета обшлагов на мундирах эльфийских лучников, солдаты в отряде не будут выглядеть на одно лицо: игра случайным образом перемешивает черты лица и элементы костюмов: точно такая же технология будет использоваться в Total War 2.

### Последние сборы

Очередное сражение в обязательном порядке начинается

с выбора состава армии. Это сладостное занятие в Mark of Chaos может затянуться надолго, потому что выбирать есть из чего. Кого взять: опытные отряды или зеленых новичков? С ростом опыта отряды не только лучше сражаются и более стойко переносят невзгоды, но и растут числом. Например, отряд пикейщиков первого уровня состоит из 24 человек, а уже к третьему уровню готов вместить 48. Как распределить между отрядами магические знамена? К какому полку приписать за большие деньги выписанного из далекой

страны музыканта, который будет поддерживать боевой дух? Впрочем, самые трудные вопросы ожидают нас в гардеробной комнате для героев. В игре 25 героев самых разных национальностей и профессий – эльфы и гномы, люди и не совсем, крысы и орки, великие воины и маги. Для каждого из них разработчики предусмотрели целую карьерную лестницу: герой пройдет от первого до сорокового уровня. Чтобы взбираться по лестнице было не скучно, в Black Hole нарисовали ветвистое дерево умений, почему-то

воскрешающее в памяти World of Warcraft: три различных ветви, по одному очку за уровень. Кроме того, герои носят броню, оружие и ничего не имеют против волшебных колец и амулетов. В игре сотни и сотни различных магических предметов обмундирования, которые мы сможем приобрести, находить или завоевывать. Не стоит даже сомневаться, что каждая обновка, будь то кольчуга, сапоги, шлем или меч-кладенец, сразу же и в мельчайших деталях отобразится на модели в игре. Выбор волшебных артефактов так же весьма затей-





# 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](http://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.





## Пусть говорят!

Ян Ливингстоун – гиректор по приобретениям SCI Entertainment



В массовом сознании имя Яна Ливингстоуна тесно связано с Eidos Interactive, и не зря – он занимал в британском издательстве ключевые позиции вплоть до поглощения SCI Entertainment и стал единственным том-менеджером Eidos, которого боссы SCI пригласили работать в новой команде.

На самом деле Ливингстоун – один из тех самых трех слонов, которые стоят на черепахе и подерживают на своих плечах игровую индустрию. В 1975-м, в возрасте 26 лет, Ян вместе со своим приятелем Стивом Джексоном (Steve Jackson) основали компанию Games Workshop, которая первоначально занималась дистрибуцией настольной RPG Dungeons&Dragons на территории Соединенного Королевства. Два года спустя стал основателем и главным редактором журнала White Dwarf, который недавно отпраздновал выход трехсотого номера. В 1982-м Ян и Стив запускают новый проект: Fighting Fantasy. Это серия книг в стиле «фэнтези», в которой читатель (он же – игрок), вооружившись карандашом и кубиками, непосредственно участвует в описываемых событиях. Книги серии Fighting Fantasy разошлись по всему миру тиражом 14 млн и были переведены на 23 языка, включая японский. Кстати, именно в Японии творчество Ливингстоуна получило самое фанатичное признание и по мнению некоторых экспертов, сильно повлияло на дальнейшее развитие JRPg.

В 1991-м отец-основатель уходит из Games Workshop и начинает заниматься компьютерными играми. Что было дальше, вы примерно представляете: Tomb Rider, Hitman, Thief, Deus Ex, Commandos. Готовя тему номера, мы не смогли удержаться и потревожили патриарха вопросом: почему по лицензии D&D компьютерные игры выходят постоянно – их уже более сорока, а по вселенной WHFB – всего третья за десять с лишним лет. По мнению Яна, вся проблема в американских издателях, которые не слишком хорошо знакомы с Warhammer Fantasy Battles. Да, вся Британия сходит с ума от Games Workshop и «Молота Войны», но по другую сторону океана люди увлекаются совсем другими играми. Стоимость «входного билета» в D&D и Warhammer разные: в первом случае достаточно купить книгу с правилами, во втором – не отделеешься даже стартовым набором; нужны краски, дополнительные миниатюры, кодексы... В общем, слишком сложно и дорого для американцев. А так как вся игровая индустрия сконцентрирована в основном в Новом Свете, то и отношение к Warhammer у людей, принимающих ответственные решения, очень осторожное. Впрочем, в последнее время ситуация меняется. Убедительный успех THQ с Dawn of War, скорый выход Mark of Chaos и амбициозные планы EA, связанные с Warhammer Online: Age of Reckoning показывают, что пациент скорее жив, чем мертв. Есть ощущение, что в ближайшие несколько лет мы станем свидетелями законного возвращения Warhammer на трон.



Собираем разбросанные в разных частях карты силы и атакуем крупную группировку врага, устраиваем жаркую заваруху, берем штурмом крепости или, наоборот, начинаем игру в глубокой осаде.

**1** В пробитую брешь ринулись войска эльфов, однако до окончательной победы еще далеко. Чтобы закончить миссию, нужно захватить и удерживать определенные дизайнерами игры «стратегические точки».

**2** Небо – полноправный участник действия в Mark of Chaos. Кстати, трупы поверженных врагов и оголопчан остаются лежать на поле боя до последней минуты. «И яврым пролетать мешала...», помните?

Например, Sword of Change превращает каждого поверженного в бою врага в порождение Хаоса. Amulette of Challenge не позволяет неприятелю сбежать с места дуэли (об этом чуть позже!), Storm Ring на десять секунд замораживает летающие юниты. Кроме того, в героическом арсенале есть и одноразовые зелья и свитки, которые можно потратить в любой момент. Теперь, надеюсь, вы понимаете, как трудно будет Warhammer-фетишисту подготовить свою армию к бою? Давайте представим, что нам все-таки удалось преодолеть себя и дотянуться курсором до кнопки «Start Battle». Что будет дальше?

### Военно-полевой роман

Вот незадача: пресс-версия не поддерживает «широкие» разрешения вроде 1680 на 1050, и это мешает Mark of Chaos развернуться во всей красе. Камера движется совершенно свободно, без особого напряжения демонстрирует горизонт и даже, вы не поверите, позволяет слегка поднять голову – и не случайно, потому что так лучше видно небо. Обратите внимание на картинку: вы не найдете ни одного одинакового рисунка облаков. Тяжелые, мрачные, давящие тучи; яростный предзакатный багрянец; беззаботные белые облака на фоне прозрачного голубого неба – привычный элемент

декорации, «задник», дизайнеры сумели превратить в полноправного участника действия, который задает тон и атмосферу происходящего. Bravo! Интерфейс и приемы управления покажутся привычными для тех, кто знаком с Dark Omen и Total War. Перед началом боя армии предстоит расположить в стартовой зоне – если предложенный компьютером вариант вас не устраивает. Действие начинается почти сразу после нажатия кнопки «Готово». Полководческие амбиции Mark of Chaos скромнее, чем у Total Wars – одновременно под нашим контролем может быть порядка десяти отрядов, четыре героя

и несколько осадных орудий. Задания часто меняются: в некоторых миссиях нам предстоит сопровождать или охранять особо важных персон, в других мы собираем разбросанные в разных частях карты силы и атакуем крупную группировку врага, устраиваем жаркую заваруху, берем штурмом крепости или, наоборот, начинаем игру в глубокой осаде. По настроению и балансу Mark of Chaos очень напоминает Dark Omen, но, пожалуй, более дружелюбен к игроку. Впрочем, как и в любом варгейме, расслабляться нельзя ни на минуту. Временное превосходство может растаять как дым, стоит



Марка №1  
для доступа  
в Интернет

\* По результатам опроса 2006 г. среди пользователей ADSL в России, проведенного компанией «Интернет-Аналитика» в сотрудничестве с компанией «Телеком-Росс».



## ADSL-модемы ZyXEL. С другими людьми не связываются

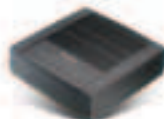
Для подключения к Интернету через ADSL выбирайте специально адаптированные для российских условий модемы или интернет-центры компании ZyXEL, рекомендованные к применению ведущими провайдерами. Благодаря фирменному механизму защиты от помех вы получите максимальную скорость Интернета, то есть не будете платить за свои и потери в телефонной линии.

При настройке обычного ADSL-модема нужно проделать дюжину операций или вызывать на дом технического специалиста. Но это уже в прошлом. С новой интеллектуальной технологией ZyXEL NetFriend достаточно выбрать вашего провайдера и тариф из списка — и весь процесс настройки Интернета и интерактивного телевидения займет не более пяти минут! Технология ADSL в интернет-центрах ZyXEL позволяет сразу

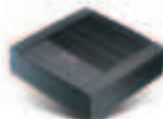
на нескольких домашних компьютерах загружать веб-страницы, музыку, работать с электронной почтой, смотреть цифровое телевидение через приставку и в то же время беспрепятственно разговаривать по телефону. Все модемы ZyXEL поддерживают новейший стандарт ADSL2+, то есть вы сможете получать через обычную телефонную розетку даже телепрограммы высокой четкости.



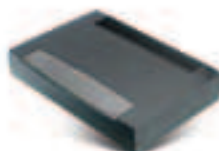
**P-630S**  
Компактный модем ADSL для компьютера или ноутбука с портом USB



**P-660RT**  
Модем ADSL2+ для компьютера с портом Ethernet



**P-660RU**  
Универсальный модем ADSL2+ с портами USB и Ethernet для любого компьютера



**P-660HT**  
Домашний интернет-центр с модемом ADSL2+ для трех компьютеров и ТВ-приставки



**P-660HTW**  
Домашний интернет-центр с модемом ADSL2+ и Wi-Fi для трех компьютеров, ТВ-приставки и беспроводных ноутбуков



Быстрая  
настройка  
NetFriend

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

**ZyXEL**





## Корни

# Почему разработчики компьютерных игр так любят настольный Warhammer?

Почему именно Warhammer? Что заставляет игровые издательства за немалые деньги приобретать лицензию у британцев из Games Workshop, чтобы получить стандартный суповой набор из орков, эльфов и воинов очередной Империи? Неужели обитающие преимущественно в подвалах игровых клубов «гики» с линейками и кубиками в руках, способные без малейших сомнений приобрести модель очередного гомона за сто долларов только потому, что это поможет эффективнее разыграть тактическую комбина-

цию в полуфинале – настолько многочисленная аудитория, чтобы подержать продажи компьютерной игры? Чтобы разобраться в этом, мы попросили высказаться Дениса Гусакова, широко известного в узких кругах теоретика Warhammer и специалиста по настольным играм.

«Успех Games Workshop (GW) пытались повторить. Казалось бы, что сложного – придумать мир, расы, правила, нарисовать и отлить солдатики и вуаля! Толпы фанатов ломятся в

игровые клубы и магазины. Не тут-то было. Не ломятся. Видимо, не хватает какого-то ингредиента в тонком коктейле успеха, или, наоборот, пересолено-невкусно.

На самом деле, почему так много людей играют именно в Warhammer Fantasy Battles (WFB) от GW? Попробуем разобраться.

Первая и очень важная причина: тщательнейшим образом проуманная, цельная и непротиворечивая вселенная – The Old World. Это наша земля из другого плана бытия, где очертания

материков почти как у нас, но иные. Параллели делают понимание интуитивным. Легко догадаться, что земля под названием Сильвания, управляемая графом Владом фон Карштейном, кишит вампирами, а государство Бретония – оплот рыцарства.

История этих мест не стоит на месте, она движется параллельно нашей. Там сейчас 2006 год от пришествия Сигмара – великого воина, победителя орд хаоса, основателя империи и религии имени себя. Семь лет назад, в 1999-м метеорит превра-



1

**1** В игре немаловажную роль играют «масса» и «инерция». Конница на полном скаку в буквальном смысле отбросит строй пехотинцев. А вот что в состоянии сделать гигантский грызун с отрядом «пистолетеров» Империи.

вам допустить несколько тактических ошибок. Отряды устанут от сражений и бега, на их боевой дух влияют десятки разных обстоятельств – пропустите неожиданную атаку, и вот уже ваши люди бегут с поля боя. Разные отряды ведут себя по-разному: «скейвены» избегают четкого строя, предпочитая атаковать толпой; гоблины при малейшей опасности срываются в бегство, а рыцари Хаоса, напротив, будут сражаться до последнего. Разработчики ввели в игру понятие «агро», знакомое любителям MMORPG. AI-полководец будет копить зло и стараться атаковать отряды, которые наноят его армии наибольший урон. Это значит, что теперь нам придет-

ся заботиться о защите своих главных «damage dealers», например, магов и артиллерийских расчетов.

### По-щучьему хотенью

Впрочем, самое интересное впереди. Сказочные декорации открывают разработчикам двери, намертво закрытые для исторических реконструкторов средневековых сражений. Орлы и летучие порождения Хаоса оказывают поддержку с воздуха, гигантские чудовища разбрасывают целые полки одним движением своих лап, но главное – герои, воины и волшебники, а также древняя магия – полностью меняют привычную тактическую палитру на поле боя.

Опытный воин способен в одиночку противостоять целому отряду противника. Маги развлекают собравшихся спецэффектами и в случае правильного обращения могут нанести чудовищный урон врагу. В привычной игре появилось целое измерение, обращаться с которым нам только предстоит научиться. А чтобы окончательно нас запутать, в Mark of Chaos решили добавить дуэли. Стоит двум враждующим героям оказаться в непосредственной близости на поле боя, игра предложит перейти в режим «дуэли». Согласны? Сражение тут же прекратится. Тяжело дыша, воины опустят свои мечи и соберутся кругом около своих командиров. Теперь исход битвы определится в бою «один на один». Результат поединка трудно

предсказуем – он зависит от того, как много очков опыта вы вложили в «дуэльную» ветку своего персонажа (то есть, по идее, можно прокачать специального PvP-героя для многопользовательских битв), какой броней, оружием и магическими артефактами решили одарить его перед началом миссии и насколько умело пользуетесь его магическими умениями в битве. Можно ли избежать дуэли? Конечно, вам не запрещается покинуть ринг до завершения схватки – но тогда боевой дух вашей армии будет сломлен, а сражение, скорее всего, проиграно. «Иногда лучше погибнуть на поле боя, чем убежать с него», – утверждают создатели Warhammer: Mark Of Chaos. У нас еще есть время, чтобы привыкнуть к этой мысли. **С**



тил в руины город Мордхейм. Это событие эхом отозвалось в нашем мире — вышла одноименная игра. Этот мир живет, он существует в головах своих творцов, переливаясь бурлящим сверкающим потоком в головы миллионов фанатов по всему миру.

Вторая составляющая — фантастически красивый арт и миниатюры. Со дня основания на GW трудились отличные художники и скульпторы. Их работы впору собирать в художественные альбомы и издавать на дорогой бумаге. Что, собственно, и делается. Захватывающие дух батальные сцены, элические герои, кошмарные злодеи — из любой картинки выйдет отличный постер в полстены. Миниатюры компании Citadel Miniatures (сейчас это часть Games Workshop, занимающаяся производством фигурок)

давно стали стандартом качества. Они отлично смоделированы, очень хорошо детализованы и очень красивы. Вы можете не иметь никакого отношения к играм и случайно увидеть в магазине или в журнале фигурку эльфийского принца верхом на драконе, поборник хаоса на могучем коне, или отряд орков, ошестинившийся зазубренными секирами, — и очень захотеть купить их, и так же красиво покрасить, хотя бы для того, чтобы поставить на полку. Многие не устояли, их увлечение Вархаммером началось именно с фигурок.

И, наконец, последнее, по порядку перечисления, но не по важности — сама игра. Можно сесть и придумать правила боя, магии, характеристики войск. Можно даже поиграть по этим правилам с друзьями. Но нужны гофы и сотни тысяч сыгранных игр, чтобы превратить эти правила в

бриллиант. Если у вас есть знакомый, причастный к разработке игр, не важно, настольных или компьютерных, произнесите при нем слово «баланс». Ручаюсь, он вздрогнет, как студент от слова «пересдача». Баланс — это боль, кровь и плоть любой игры. Изгатели Warcraft гордятся балансом четырех рас в игре. В «Молоте войны» их пятнадцать!

Любая из рас способна победить другую. Равно как и проиграть в пух и прах. На форумах заядлые игроки, из тех, что помоложе, не устают громоздить многокилометровые флеймы на тему «самая сильная армия в мире Warhammer». Естественно, каждый кулик хвалит свою непобедимую дружину.

Уравновешенность армий и ясность правил позволяют проводить по WFB настоящие чемпио-

наты. При этом за таблицами и бросками кубиков не потерялось живое кипение битвы. Даже просто читая книгу правил, начинаешь ощущать огонь сражения, так образно она написана. Не только образно, но еще и талантливо и понятно. Правила излагаются как бы по расширяющейся спирали — огни и те же обстоятельства объясняются несколько раз, но каждый раз все более и более подробно. Благодаря этому можно углубляться в подробности, не упуская всю картину целиком.

Итак, вот рецепт супа «Вархаммер»: в бульон из игрового мира добавить потрясающие фигурки и арт. Гениальные правила отточены годами игрового тестирования и покрошить ту же. И все, готово, наслаждайтесь лучшей из существующих игровых вселенных».



## Мнение эксперта

Warhammer в России из элитарного развлечения для «посвященных» постепенно превращается в популярное хобби. Интересно, как поклонники настольного британского варгейма относятся к компьютерным играм на основе Warhammer? Мы решили поговорить об этом с Владимиром Ясновым, одним из активистов онлайн-сообщества [www.warhammer.ru](http://www.warhammer.ru), главным судьей и организатором Чемпионатов России по Warhammer Fantasy Battles и Warhammer 40000. Кстати, перевод русскоязычной версии, выходящей в декабре, проходит под неусыпным контролем фанатов и заслужил уже немало теплых слов.

**СИ:** Как Warhammer-сообщество относится к компьютерным версиям Warhammer? Насторожено, с ревностью, безразлично, с воодушевлением?

### Владимир Яснов (В.Я.):

В принципе, сообщество достаточно тепло относится к компьютерным играм по любимой тематике. Дело в том, что компьютерные игры и «живые» солдатики это все-таки очень разные вещи, которые не исключают, а скорее дополняют друг друга. Поэтому по большей части игроки с воодушевлением встречают компьютерные игры на основе Warhammer и почти всегда в них играют. Конечно, во времена таких игр, как Space Hulk и Shadow of the Hornet Rat Warhammer-сообщество в России было совсем небольшим, но времена выхода Dark Omen помнят почти все, кто сейчас играет в настольный Warhammer. Расстреливать Нагаша из двух пушек и гавить мумий танками было интересно всем. На мой взгляд, последние годы происходит своеобразное «взаимопроникновение» компьютерных и настольных игр. Настольные игры становятся основой для создания PC-игр, а затем, в свою очередь, помогают развивать настольную игру. Например, один мой знакомый собрал себе для настольного Warhammer армию наемников, точно такую же, что принимала участие в Dark Omen, а я заказал лепку миниатюр Farseer, которая произвела на меня сильное впечатление в Warhammer: Dawn of War.

**СИ:** Что вы думаете о Warhammer: Mark of Chaos? Как относитесь к выбору рас, желанию сделать стратегическую часть с экономикой армий и тактическую карту в масштабах Total War?

**В.Я.:** Я думаю, это будет увлекательная игра, ничем не уступающая последней игре

по мотивам лицензии Games Workshop, Dawn of War. Я, по крайней мере, собираюсь ее купить и пройти до конца. Подбор рас вполне себе классический. Противостояние Империи и Хаоса является одним из движущих моментов вселенной Warhammer Fantasy Battles, а Высшие Эльфы и Скейвны добавят в игровой процесс разнообразия.

Насчет стратегической части: здесь важна не идея, а ее воплощение. В том же Shogun: Total War (это, к сожалению, единственная игра серии Total War, которую я прошел до конца) стратегическая часть игры напрямую влияла на последующие тактические бои и вообще на процесс игры. Если стратегическая часть будет просто красивой оберткой, то особой необходимости в ней нет, а вот если действия на стратегической карте будут напрямую влиять на расстановку сил во время тактической игры (и наоборот), то побольше дополнительной глубины в игре можно только приветствовать.

**СИ:** Есть ли вероятность, что однажды компьютерные версии WH-игр вытеснят хобби? Точнее так, КАКОЙ должна быть игра, чтобы всерьез пересадить тусовку в «онлайн» с его «лаггерами», сетевыми сражениями?

**В.Я.:** Это весьма старый спор, который в разные времена возникал между телевидением и радио, кино и книгами, компьютерными играми и кино. Компьютерные игры и настольные военно-стратегические игры с миниатюрами — это слишком разные вещи для того, чтобы всерьез говорить о конкуренции. Компьютерные игры привлекательны своей простотой, ведь для того, чтобы начать играть не требуется ничего, кроме диска с игрой. Но эта простота и есть самое главное ограничение для компьютерной игры: за игрока уже все сделали, его возможности

уже заранее расписали, установив четкие границы, выйти за которые он не может. Большая часть игроков на эти ограничения даже не наткнется, иногда возможности компьютерных игр очень велики, но, тем не менее, они есть.

Настольные игры с миниатюрами гораздо более сложны: вам требуется самому склеить и покрасить иногда по сотне солдат, чтобы получить турнирную армию, необходим стол, ланчсафт, рулетка, время (настольную игру очень трудно «сохранить»), обязательный партнер (режима одиночной игры в настольном Warhammer нет) и умение делать самому все то, что обычно в компьютерных играх поручается компьютеру: знать, кто как двигается, кто как стреляет, кто как дерется, и умение все это отыгрывать и обсчитывать самому. Это с одной стороны. С другой, у вас нет никаких ограничений в развитии вашего хобби. Разнообразие начинается прямо с того момента, как вы купите свою первую коробку с пластиковыми миниатюрами, ибо даже самая простая коробка дает сотни вариантов сборки одного солдата. И это только начало: далее следует покраска, которая открывает уйму возможностей для творчества и самовыражения, которого у вас практически нет в компьютерных играх. Что вызывает у вас большую гордость — большая армия, стоящая в парадном порядке в стеклянном шкафу, или большая коробка с дисками? Не то чтобы я был против компьютерных игр, сам играю много и часто. Практически все игроки в настольный Warhammer с удовольствием играют в компьютерные игры, а многие с них начинали свое знакомство с миром «Молота Войны». И все же, я не думаю, что в ближайшие десять-двадцать лет настольным играм угрожает вымирание. Они уже прошли через многое и не только выжили, но и прекрасно себя чувствуют. Ценность живого человеческого общения и сила собственноручно собранных и покрашенных миниатюр слишком велики, чтобы отказаться от них так просто.



# ИГРЫ ПО ВСЕЛЕННОЙ WARHAMMER 40,000

## 14 ЛЕТ МЕЖДУ МОЛОТОМ ВОЙНЫ И ИГРОВОЙ НАКОВАЛЬНЕЙ

ТЕБЯ СПРОЯТ: ИМЕЛ ЛИ ТЫ ПРАВО УНИЧТОЖАТЬ ЛЮДЕЙ МИЛЛИАРДАМИ? НО ЛИШЬ НЕМНОГИЕ ПОЙМУТ, ЧТО ТЫ ПРОСТО НЕ ИМЕЛ ПРАВА ОСТАВИТЬ ИХ В ЖИВЫХ. КОДЕКС «АСТАРТЕС»



Автор:

Александр Краснов  
orgu@gameland.ru

Печально, но от правды не отвертись: вселенная Warhammer разменяла уже второй десяток, а игр, которые ей посвящены, всего две: Dark Omen и Shadow of the Horned Rat. Людей, как оказалось, куда больше привлекают футуристические

бои, что гремят в мире «Боевого молота» в сорокатысячном году. Император, чье бессмертие ежедневно обходится в тысячи чужих жизней, правит с Золотого Трона империей людей, космические орки и негуманоидная раса тиранидов опустошают планету за планетой, а демоны

Хаоса пытаются уничтожить и без того мертвых Некронов. И пока крысopodobные скэйвены и высшие эльфы готовятся к схватке в Warhammer: Mark of Chaos, давайте вспомним игры, действие которых происходит в мрачном будущем, где есть место только войне.



## Space Crusade

Жанр:	strategy.turn-based.sci-fi
Разработчик:	Gremlin
Издатель:	Gremlin
Дата выхода:	1992 rog

Самой-самой первой игрой во вселенной Warhammer 40,000 стала тактическая стратегия Space Crusade, вышедшая на PC, Amiga, Amstrad CPC, Atari ST, Commodore 64 и ZX Spectrum. В ней вы управляли небольшим отрядом из сержанта и четырех подчиненных. Пятерку смельчаков забрасывали в лабиринты, которые авторы гордо называли «вражескими космическими кораблями», и задача была одна: перебить всех врагов и взорвать

реактор. Постепенно уровень бойцов рос, и они становились сильнее. Выбирать, кстати, можно было сразу из трех отрядов космодесантников: Blood Angels, Imperial Fists и Ultramarines и даже играть втроем с друзьями, делая ходы по очереди. Многие идеи и наработки Space Crusade позже встречаются в другой тактической игре, куда более известной — X-COM. Но мы-то с вами помним, кто стоял у истоков.





## Space Hulk

**Жанр:** shooter.first-person.sci-fi  
**Разработчик:** Electronic Arts  
**Издатель:** Electronic Arts  
**Дата выхода:** 1993 год

Оказывается, тактические шутеры делали задолго до появления первых 3D-ускорителей. Еще в 1993 году на PC и Amiga вышла Space Hulk, невероятная по тем временам игра. Как и в Space Crusade, вы вновь управляли отрядом из пяти солдат Империи, только не в изнурительных пошаговых сражениях, а в боях в реальном времени. К тому же вы смутрили на мир от первого лица, да еще и с пяти точек зрения (основной экран и камеры, показывающие остальных бойцов).

Суть, впрочем, оставалась той же: шаг за шагом вы вели команду по дебрям захваченного инопланетянами корабля. Враги, кстати, отличались невероятной сообразительностью: окружали, устраивали засады и внезапно выпрыгивали из-за каждого угла. К счастью, возможность поставить игру на паузу и раздать приказы выручала в трудную минуту. При этом запас «заморозки времени» тратился, и восполнялся только при переходе в реальное время – и все это за 8 лет до Max Payne!



Первую Space Hulk многие игроки-ветераны до сих пор считают одной из самых страшных игр. Проложение уже не производило такого эффекта.

## Space Hulk: Venegance of the Blood Angels

**Жанр:** shooter.first-person.sci-fi  
**Разработчик:** Key Game  
**Издатель:** Electronic Arts  
**Дата выхода:** 1995

Спустя два года на 3DO (а еще через год – на PC, PS one и Saturn) появилось продолжение Space Hulk со звучным подзаголовком Venegance of the Blood Angels. В ту пору игроки уже каждый вечер сходились в многопользовательских баталиях Doom II, поэтому вид от первого лица мало кого удивлял. Но игра, тем не менее, весьма достойно смотрелась в лучах народного любимца. Да и главные противники – Gene Stealers – выглядели куда внушительнее зубастого, рогатого и хвостатого зоопарка Doom. Командовать, кстати, приходи-

лось не одиноким морпехом с бензопилой, а целым отделением из десяти десантников. И, по старой традиции, «вселиться» вы могли в кого угодно и когда угодно. В целом, вторая часть не сходилась с дорожки, начатой первой Space Hulk. Вы по-прежнему отдавали команды солдатам на тактическом экране, но когда дело доходило до рукоприкладства, переключались на одного из бойцов и устраивали тиранидам веселую встречу. Между прочим, именно Venegance of the Blood Angels попала на обложку самого первого, сигнального номера «Страны Игр».

## Warhammer 40,000 Epic: Final Liberation

**Жанр:** strategy.turn-based.sci-fi  
**Разработчик:** Holistic Design  
**Издатель:** Strategic Simulations  
**Дата выхода:** 30 ноября 1997 года

Следующая игра по Warhammer 40,000 наконец-то стала полноценной пошаговой стратегией. Игрок ход за ходом вел армии вперед, освобождая планету Волистад от вторгшихся на нее орков. Затруднение и одновременно неподдельный интерес вызывала возможность командовать сразу несколькими отрядами в разных уголках планеты. Переключаться между военачальниками вы могли

в течение кампании, чтобы в случае просчета быстро перекинуть подкрепление в нужный район. Поэтому даже крупное поражение одного из генералов не означало конец задания и немедленную перезагрузку. Право исправить ошибку пришлось очень кстати, ведь уже девять лет назад электронный противник не давал спуска живому сопернику. Он, как и вы, умело объединял различные отряды, а не отправлял на

смерть бесконечные вереницы слабеньких пехотинцев. Final Liberation была отличным варгеймом сама по себе, но игру покупали еще и ради возможности полюбоваться танками Thunderhawk, Imperial Titans или Ork Gargants на фоне разрушенных городов. Правда, в войне участвовали только две расы из пестрого населения мира Warhammer 40,000: Imperium of Man и Space Orks, а кампания вообще была только за людей.





Некроны — одна из самых колоритных рас. Их чудовищные боги пиروвали среди гигантских звезд задолго до появления планет Вселенной.

## Warhammer 40,000: Chaos Gate

Жанр:	strategy.turn-based.sci-fi
Разработчик:	Random Games
Издатель:	Strategic Simulations
Дата выхода:	31 октября 1998 года

Следующая игра серии — Warhammer 40,000: Chaos Gate — также была пошаговой стратегией, правда, с заметно меньшим размахом. На этот раз величественные бои с десятками танков и пехотных отрядов уступили место тактическим схваткам. Рассказы о захвате планет и громких победах Империи изредка проскакивали в брифингах и сюжетных отрывках, игроку же отводилась роль военачальника средней руки, который выполнял задания с небольшой группой солдат. По ощущениям Chaos Gate сильно напоминала легендарную X-COM, а точнее, ее подражание на тему Второй мировой, Soldiers at War. Что и неудивительно: ведь вторая игра — также детище Random Games.

Играть, к слову, разрешилось только за подразделение космодесантников Ультрамаринов. Соответственно, в роли врага оказались силы Хаоса во главе с лордом Зимраном. На заданиях вы с несколькими отрядами по пять пехотинцев в каждом зачищали округу от рогатых, хвостатых и крылатых друзей главного злодея. Демонических отродий всегда было намного больше, да и против тяжелой бронетехники противника не нашлось ничего мощнее бауки. Уровни были небольшие, но врагов на них хватало, чтобы схватки затягивались на целые часы. Chaos Gate, в отличие от Final Liberation, позволяла поближе рассмотреть отличные модели юнитов и радовала яркими взрывами, лазерными вспышками и безупречно оформленными картами.



## Warhammer 40,000: Rites of War

Жанр:	strategy.wargame.turn-based
Разработчик:	DreamForge
Издатель:	Strategic Simulations
Дата выхода:	30 января 1999 года

В Rites of War компания Strategic Simulations решила сменить декорации, а заодно провести рокировку. Игрок не вел на смерть ставших уже родными космических десантников, а принимал командование Эльдарами. Кто не в курсе — это дальние родственники тех самых эльфов, которые перебрались из родных лесов в холодный космос. И вот на одну планету, давным-давно освоенную эльдарами, нагло вторгаются имперские войска и присваивают себе древние святыни остроухой расы. Чуть ли не сразу на шум прилетают еще одни захватчики — Тираниды, на-

поминающие зергов из StarCraft (кто еще кого напоминает, конечно; впрочем, плагиаторство Blizzard — тема для отдельной статьи). Так и приходилось игроку сражаться на два фронта, только чтобы вернуть законному владельцу драгоценности. В отличие от предыдущих проектов, Rites of War пестрила самыми неожиданными красками. Войска эльдар, в отличие от людей, пренебрежительно относятся к военной форме, и под нашим командованием были солдаты синих, желтых и даже оранжевых расцветок! Поначало такое буйство цветов (особенно



когда приходилось сражаться с красными и фиолетовыми танками противника) мешало и раздражало. Но сложные тактические бои вскоре заставляли забыть о том, как выкрашены шлемы у пехотинцев. Rites of War была чистокровным варгеймом (еще бы: ведь в ней использовался движок от Panzer General 2), с гексами, десятками характеристик у юнитов, схематичными картами и сообразительным искусственным интеллектом. Бои шли за каждый шестиугольник земли, а из-за потери одного отряда нередко приходилось перезапускать игру.

Любой подопечный отличался не только богатым набором свойств (вроде блокирования ответного удара, силы нападения, обзора местности и магических умений), но и получал опыт за успехи в бою. Повлиять на распределение очков вы не могли, но после достижения нового уровня солдаты дрались заметно лучше. Беда была в том, что предела развития бойцы достигали где-то после двух третей кампании (если доживали, конечно), и дальше играть становилось неинтересно. Неудобный интерфейс и неказистая графика тоже не красили проект.



## Warhammer 40,000: Fire Warrior

Жанр: shooter.first-person.sci-fi  
 Разработчик: Kuju  
 Издатель: THQ  
 Дата выхода: 3 октября 2003 года

После не самой удачной Rites of War контора Strategic Simulations остыпалась на финансовых трудностях и выронила из рук лицензию, кормившую ее два года. Мрачный, богатый событиями и персонажами мир, разумеется, на дороге долго не валялся. Но ударил «Боевой молот» по экранам лишь в 2003 году, сменив издателя и (в очередной раз) разработчика. Впервые со времен Space Hulk Venegance of the Blood Angels нам предложили пострелять от первого лица. Но одного клейма «Warhammer» на коробке не всегда достаточно для безоговорочного успеха. Игрок, пробежав пару начальных уровней Fire Warrior, находил только безобразный шутер, с огромными базами, которые по убранству невыгодно отличались от коробок из-под обуви, потому что в них не было даже обуви. С трудом узнавались даже всеми любимые Space Marines – и вовсе не из-за того, что смотреть на них непривычно через прицел автомата. А ведь именно

они были самыми распространенными противниками в игре. Да, именно противниками, потому как Империя людей на этот раз чем-то не угодила молодой и нахальной расе Тау, за рядового солдата которой мы и играли. К сожалению, грандиозных сражений поклонникам так и не показали. Вместо этого несчастного вояку гоняли по серым коридорам одинаковых баз, заставляли собирать ключи и открывать двери, что вели в еще один серый коридор. Стрелять при этом приходилось часто, но восторга или хотя бы легкого задора бои не вызывали. Пехотинцы в грозных красных доспехах смиренно валились лицом в пол, получив от вас пару очередей в грудь. Имперцы даже не пытались вернуться от выстрелов или найти укрытие – они неспешно бежали на игрока, изредка разряжая магазин. Но, к счастью, провальный проект не отправил лицензию несколько лет пылиться на полке.



На правах рекламы. Товар сертифицирован.

Ты никогда не видел  
дикого тигра.

Ну и что?

Зато ты можешь его услышать!

ЖИВОЙ ЗВУК

[www.microlab-speaker.ru](http://www.microlab-speaker.ru)

microlab Hi-Fi  
feel different

Модель microlab Pure1





## Warhammer 40,000: Dawn of War

Жанр: strategy.real-time.sci-fi  
 Разработчик: Relic  
 Издатель: THQ  
 Дата выхода: 20 сентября 2004 года

Fire Warrior выставила вселенную не в лучшем свете, поэтому на подмогу позвали команду Relic, несомненных знатоков стратегий. Авторы Homeworld не подвели, выпустив RTS Warhammer 40,000: Dawn of War. И мир четырехсотого века ничего не потерял, перейдя от пошагового режима к безостановочному действию. Гигантские танки, солдаты с мечами-бензопилами и огромными «пушками», как оказалось, только и ждали, чтобы столкнуться с вражеской ордой под лязг гусениц, предсмертные вопли пехоты и автоматный грохот. Именно такое настроение ждало игрока в Dawn of War, начиная с вступительного ролика и заканчивая титрами.

И не важно, за какую из четырех сторон вам приходилось сражаться в кампании или в мультиплеере. Будь то эльдары или десантники Хаоса, каждый, даже самый незаметный юнит был прекрасно смоделирован и анимирован. Армии билась и умирали настолько красочно, что нельзя было сказать: вот эта раса — самая скучная, а эта, с красненькими солдатами, самая внушительная. Даже система сбора ресурсов и постройки базы всячески располагали к скорейшей атаке, а не к уходу в глухую оборону за неприступными турелями. Каждый источник ресурсов приходилось превращать в хорошо защищенный форт, потому как противники не прекращали

попытки отбить все, что принадлежало вам. Искусственный интеллект не был идеален, но его сообразительности хватало, чтобы доставить вам немало неприятных мгновений и заставить смахнуть пот со лба после тяжелой победы. Relic создала замечательный хит, который нашел признание не только у поклонников вселенной, но и у всего игрового сообщества. Два дополнения, Winter Assault и Dark Crusade, бесспорно, заслуживают самых высоких оценок и заметно улучшают оригинал, а рецензию на Dark Crusade вы можете прочитать в этом же номере журнала. Не удивимся, если Relic уже готовят нам третью «добавку» к Dawn of War или, того и гляди, полноценную вторую часть.

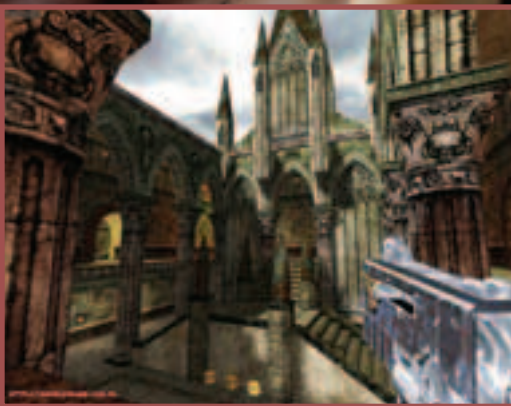


## Warhammer 40,000: Agents of Death (проект закрыт)

Жанр: shooter.first-person.sci-fi  
 Разработчик: Mirage  
 Издатель: не объявлен  
 Дата выхода: проект закрыт

Не обошлось и без игры, которую разработчики бросили на полпути. Было ли это связано с финансовыми трудностями, или возникли неурядицы с лицензией — сейчас уже не важно. Но все-таки, любопытно узнать, а что бы нас ждало, пойдя дела у Mirage получше? Скажем сразу — замыслы у авторов убогого экшна Mortyr были впечатляющими: 40 громадных уровней, вагон бережно перенесенного из настольной игры оружия, троица персонажей, государственные заговоры и невероятной красоты графика — и все это в чудесном мире Warhammer 40,000. Как вам? Проходить миссии разрешалось бы только за одного героя. На выбор давался шкафообразный пехотинец, юркий незаметный шпион и нечто среднее между

ними. Остальные два тоже не сидели бы без дела и выполняли ту же самую задачу, что и вы, только другими способами. Авторы предполагали, что игрок приходил бы на выручку друзьям, вытаскивал их из тюрьмы или помогал отбиться от противников. Что же свело таких непохожих людей вместе? Оказывается, вы бы возглавили борьбу против заговорщиков в правительстве Империи людей. Чтобы сорвать планы по уничтожению родного мира, дружная команда отправилась бы в столицу Империи — планету Cardinal Prime. Но, к великому сожалению, авторы не воплотили желаемое и на половину (из 40 заявленных уровней была готова только парочка), и Warhammer 40,000: Agents of Death заморозили.

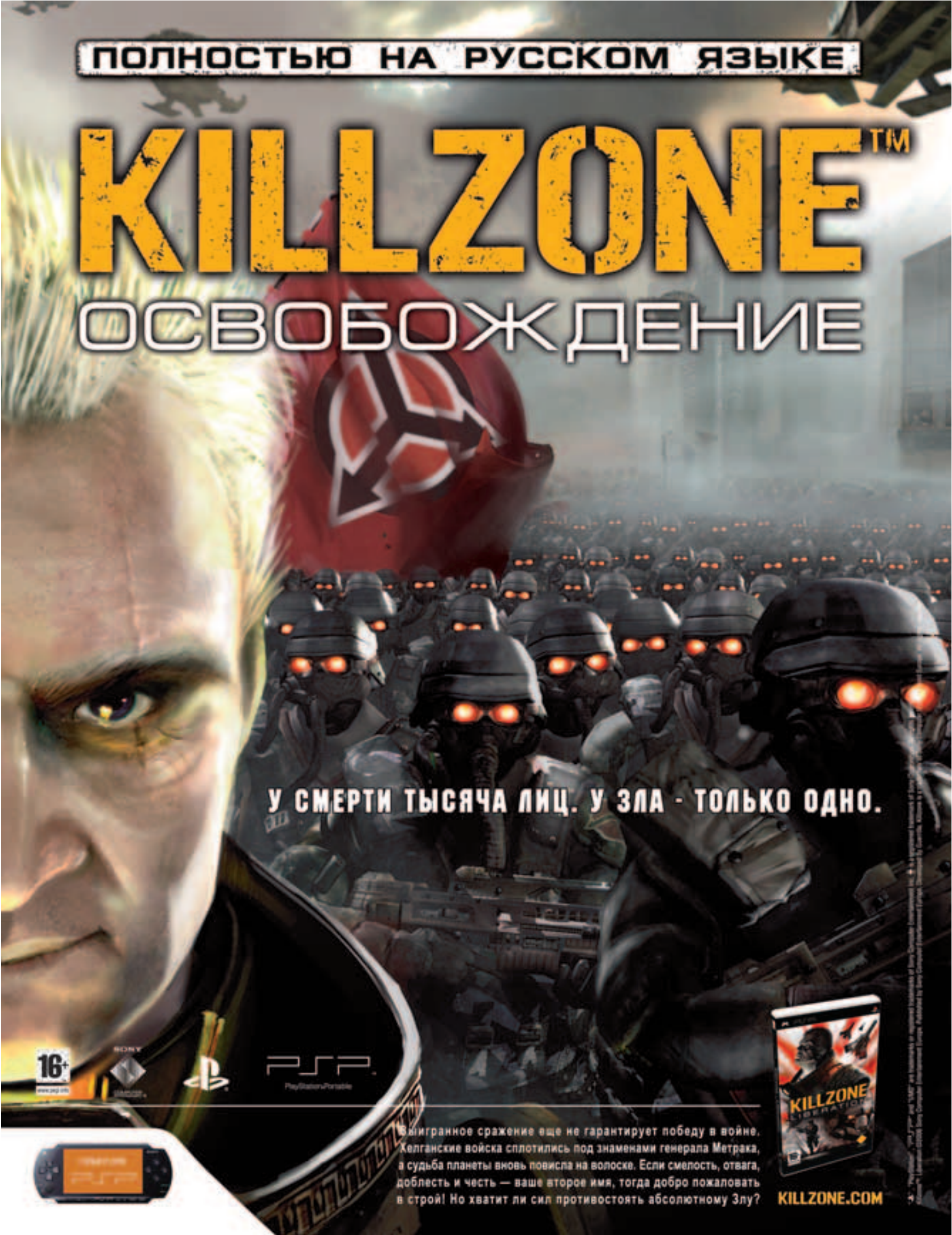




ПОЛНОСТЬЮ НА РУССКОМ ЯЗЫКЕ

# KILLZONE™

## ОСВОБОЖДЕНИЕ



У СМЕРТИ ТЫСЯЧА ЛИЦ. У ЗЛА - ТОЛЬКО ОДНО.

16+



PSP  
PlayStation Portable



Выигранное сражение еще не гарантирует победу в войне. Хелганские войска сплотились под знаменами генерала Метрака, а судьба планеты вновь повисла на волоске. Если смелость, отвага, доблесть и честь — ваше второе имя, тогда добро пожаловать в строй! Но хватит ли сил противостоять абсолютному Злу?

KILLZONE.COM

© 2007 Sony Computer Entertainment Inc. All rights reserved. Killzone Liberation is a trademark of Sony Computer Entertainment Inc. Killzone Liberation is a registered trademark of Sony Computer Entertainment Inc. Killzone Liberation is a registered trademark of Sony Computer Entertainment Inc. Killzone Liberation is a registered trademark of Sony Computer Entertainment Inc.



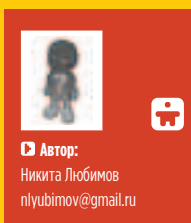
# ОСЕННИЙ КУБОК «СТРАНЫ ИГР»

## Помощники «Страны»

Помощь в проведении Осеннего Кубка «Страны Игр» 2006 оказывали: Екатерина «ORCL» Скрипкина, Роман «Velop» Рагаев и Владимир «cbl4» Бабчук. Организаторы благодарят их за прекрасную работу и оперативное решение возникавших проблем.



Вот такие памятные призы ждали чемпионов Кубка «СИ».



Автор:  
Никита Любимов  
nlyubimov@gmail.ru

**С**читается, что настоящая традиция должна пройти испытание временем. Если это так, Кубок «Страны Игр» стал ещё немного ценнее. Ведь уже в шестой раз самые сильные консольные игроки Москвы отложили дела и собрались вместе, чтобы выяснить, кто же из них окажется лучшим этой осенью.

Как и всегда, наш турнир проходил с 18-го по 21 октября в рамках молодёжного фестиваля «Цифровой Мир 2006» и международной выставки-форума «Инфоком 2006». Список организаторов так и пестрил

громкими именами: Российский Союз Молодёжи, Фонд Развития Игровых Технологий и Киберспорта, а также Федерация Компьютерного Sports России. Кроме того, фестиваль получил поддержку на самом высоком уровне – от представителей Государственной Думы, Совета Федерации и мэрии города Москвы, а также московского отделения политической партии «Единая Россия». Так что компании-участники старались не ударить в грязь лицом: дело-то государственной важности! Посетителей «Цифрового Мира», добравшихся до выставочного центра «Крокус Экспо»,

ожидало не только знакомство с новинками цифровых технологий и игровой индустрии. Для них проводились различные викторины и конкурсы, мастер-классы по цифровому фото и компьютерному дизайну, турнир по сборке компьютеров на скорость от фирмы Gigabyte и супермаркета «НИКС», соревнование по быстрому поиску в Интернете. Заслуженной популярностью пользовался стенд фирмы Epson: желающим получить заветный штампик в путевом листке участника фестиваля предлагалось пантомимой изобразить, как же работают рекламируемые устройства.

Не зарастала народная тропа и к стенду, на котором проводился Кубок «Страны Игр». В этот раз мы провели турнир по одному из лучших файтингов последних лет, Tekken 5, а азартным гонщикам предложили потягаться в культовую Need For Speed: Most Wanted, Burnout: Revenge и – любимицу поклонников синих ежей – Sonic Riders. И если первые две дисциплины предназначались для самых опытных и умелых игроков, то в последних двух могли попробовать силы и новички. Среди «профи» наибольшей популярностью пользовалось





**Чьи актеры симпатичней?**

Красотки-стендистки – неременное украшение всех значительных игровых и IT-выставок. Не стала исключением и «Инфоком 2006». Прекрасными дамами, рекламирующими различные торговые марки, просто нельзя было не залюбоваться. Однако особенно сильно выгелялся стенд компании «Siemens Business Services», на котором разыгрывались потрясающие представления с циркачами, экстравагантными актерами и элегантными женщинами.

**Школьные баталии на фестивале**

Пока рядовые посетители разрывались между викторинами и конкурсами, школьным командам представился шанс отстоять честь родного учебного заведения, а заодно доказать, что в информационных технологиях подростки разбираются не хуже взрослых, – на открытом турнире по компьютерному многоборью «IT students @-cup-2006». Часть заданий пересекалась с теми, которые предлагались остальным гостям, но «многоборцы» также упражнялись в создании локальной сети, интернет-сайтов и фотогалерей.



На смену нынешним чемпионам Tekken 5 уже поспрастает новое поколение.



Слева направо: Михаил «Fantasy» Зинченко, Арген «Акира» Эсенгелдиев, Владимир «сbl4» Бабчук, Сергей «N1Ne9» Токарь.

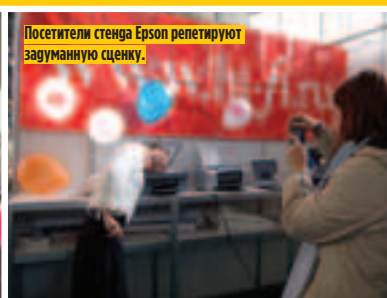


детские Namco, хотя автомобильный симулятор от EA Sports не слишком отстал от лидера. Пусть время проведения и пришлось не на выходные дни, приехали почти все лучшие игроки Москвы – мастерством блеснуть и соперников оценить. В турнире по Tekken 5 победу одержал чемпион прошлого кубка Арген «Акира» Эсенгелдиев. Финальные бои он выиграл с сокрушительным счётом 5:1 и 5:2, просто разметав соперников. Да, он явно не торопится почивать на лаврах, а усиленно тренируется – отсюда и замечательные результаты. Нам остаётся только пожелать ос-

тальным игрокам не отчаиваться, а брать с Акиры пример. Однако не только будущий победитель привлек внимание зрителей. Остальные участники тоже порадовали красивыми боями. К примеру, отличился игрок под ником Shaman (персонаж – Мардук), уверенно выигравший поединок с Z-Man'ом. В турнире по Need For Speed: Most Wanted призер прошлого Кубка, Владимир «сbl4» Бабчук, также отстоял свой титул. Однако его путь к победе оказался более тернистым, чем у Аргена: он проиграл в «финале чемпионов» Viper'у. Да и

в итоговом поединке встретил ожесточённое сопротивление со стороны всё того же соперника. По признанию самого Владимира, ему очень мешали мысли о приближающейся с каждой секундой PlayStation Portable, но всё-таки он собрался и показал отличный результат на трассе. В дисциплине Burnout: Revenge без особых проблем выиграл Сергей «N1Ne9» Токарь. В финальной гонке он обогнал противника на целую секунду – для этой игры отрыв довольно внушительный. А вот на турнире по Sonic Riders кипели страсти. Рядовые

посетители выставки соревновались с небывалым азартом и волей к победе. Победителем из этой борьбы вышел Михаил «Fantasy» Зинченко. «Страна Игр» благодарит фирму «Софт Клуб», предоставившую не только оборудование для турнира, но и замечательные призы для чемпионов: консоли PlayStation Portable (Tekken 5 и Need For Speed: Most Wanted) и коллекционные издания игры Gangs of London для PSP (Burnout: Revenge и Sonic Riders). И конечно же, мы были рады видеть всех наших гостей и участников. Ждем вас на следующих турнирах! **СИ**



Посетители стенда Epson репетируют задуманную сценку.







## ВТОРАЯ ВСТРЕЧА С ЧИТАТЕЛЯМИ

**Ш**естого октября прошла очередная встреча читателей с сотрудниками «Страны Игр». Поклонники журнала поговорили с редакторами об индустрии компьютерных и видеоигр, поделились опасениями по поводу стоимости консолей нового поколения и рассказали о своих мечтах и надеждах. Работникам «СИ», в свою очередь, было интересно услышать, как читатели относятся к новому дизайну. Многим, как выяснилось, не понравилась новая схема расположения подписей к скриншотам. Не самые лестные слова прозвучали в адрес розового цвета раздела «в разработке». Что ж — мы услышали замечания и постараемся учесть их. Помимо главного редактора,

Константина Говоруна, на вопросы читателей отвечали Артем Шорохов, Игорь Сонин, Наталья Одинцова и другие сотрудники журнала. Каждый рассказывал о рубриках, за которые он отвечает, и любимых играх; например, Зонта спрашивали об «Аркадах» и сериале Metal Gear Solid, а Наташу — о выставке Tokyo Game Show и Devil May Cry. Что особенно приятно, на встречу пришли читатели разного возраста — от школьников младших классов до офисных сотрудников в строгих деловых костюмах. И все они прекрасно разбираются в играх и в индустрии. Читая журнал, они ждут от него отнюдь не только советов по поводу того, какие диски нужно приобрести. Им нужна подробная информация обо всем, что касается игр, и ее

профессиональный анализ. И если это все в журнале есть, они прекрасно разберутся самостоятельно, на что потратить свои деньги. Именно поэтому читатели выделили в качестве основных рубрик «Спецы», «Авторские колонки» и «Новости». Разумеется, мы не собираемся всерьез менять журнал, основываясь на мнении всего лишь двух десятков человек. Но все родившиеся во время встречи идеи обязательно проверим с помощью статистических исследований. А одну мы уже реализовали — увеличили на обложке цифры, обозначающие номер журнала, и линейку с названиями консолей. Следующая встреча с читателями пройдет через пару месяцев — следите за анонсами в «Стране Игр»! **СИ**





**ЛУЧШЕЕ СРЕДСТВО  
ОТ НЕПРОФЕССИОНАЛЬНОЙ  
СБОРКИ.**



**Используйте  
компьютеры Oldi  
и забудьте о проблемах!**

Реклама. Товар сертифицирован.



**HOME**

Компьютеры Oldi линии Home – идеальный вариант, сочетающий в себе все необходимое для работы и развлечений.



**MULTIMEDIA**

Компьютеры Oldi линии Multimedia – оптимальное решение для тех, кто использует мультимедийные возможности на полную мощность.



**OFFICE от 7100 руб.**

Компьютеры Oldi линии Office – готовое и экономичное решение, необходимое для эффективной работы любого офиса.

ул. Малышева 20  
Тел. (495) 105-0700

ул. Трифоновская 45  
Тел. (495) 967-1433

ул. Донская 32  
Тел. (495) 967-1555

Единая справочная: (495) 221 11 11

[www.oldi.ru](http://www.oldi.ru)





Количество обновлений бара в лобби гостиницы за дни конференции – 4 (обычная норма – раз в две недели). Количество использованных часов доступа по Wi-Fi – более 700 (обычная норма – 1-3 часа в день).



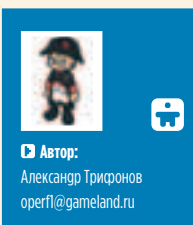
«Круглый стол», посвященный онлайн-вым играм, с участием Intel Capital, Gravity CIS и Akella Online.



Не все лекции пользовались большим успехом, но на ключевых докладах зал был набит полностью.



Представители фирмы Introversion, создавшей Uplink, Darwinia и Defcon – игр простых и малобюджетных, но неизменно получающих высокие оценки прессы.



Автор:  
Александр Трионов  
operfl@gameland.ru

# GAME DEVELOPERS

## День первый

18 октября в Санкт-Петербурге стартовала Game Developers Conference – съезд мирового значения, впервые организованный в России. Свыше двухсот участников из самых различных компаний и стран – от игровых издателей и разработчиков до представителей инвестиционных фондов и IT-компаний, получили возможность обсудить положение дел в отечественной индустрии, прослушать специализированные лекции, задать вопросы ключевым фигурам рынка. Открыл конференцию Судзи Уцуми из Q Entertainment, известной по проектам Lumines (PSP) и Ninety Nine Nights (Xbox 360), с рассказом об истории компании и о своем профессиональном пути, на котором он успел поработать в Sony Computer Entertainment America, Sega America и Buena Vista Games. Александр Саблуков, руководитель отдела исследований компании Gameland, представил результаты уникального изыскания, в ходе которого было опрошено огромное количество увлеченных игроками людей по всей России. Благодаря широкому охвату опроса можно с высокой долей вероятности делать четкие выводы о российской геймерской аудитории. Статистика

весьма интересная: так, почти 20% игроков – женщины, а консоли есть лишь у 17% респондентов. По сравнению с предыдущими подобными исследованиями, существенно выросло количество людей, принципиально покупающих только лицензионную продукцию. В связи с распространением высокоскоростного доступа в Интернет возрастает число игроков в MMORPG. Любопытно, что на первом месте среди способов получения новой информации с большим отрывом находятся друзья и знакомые, игровые журналы и сайты – лишь во вторую очередь. Журналистам есть о чем задуматься.

Джейсон Хольтман из Valve – пионера цифрового распространения игр, поделился тонкостями процесса, а также продемонстрировал на примере роликов из Half-Life 2: Episode Two и Team Fortress 2, насколько разными могут быть проекты на движке Source. Презентация не прошла даром – по сведениям из достоверных источников, несколько отечественных компаний уже успели приобрести лицензию на прославленную технологию.

Паша Романовский, директор по развитию компании Gameland, рассказал о мировом опыте создания игровых

телевизионных каналов, а также о планах запустить такой канал в России. Залог успеха, по его мнению, – направленность на самую широкую аудиторию, а не хардкорных игроков, чем страдают все теперешние телепередачи. Завершился первый день «круглым столом», посвященным текущему положению дел на российском рынке PC-игр. Представители ведущих издательств – «1С», «Буки», «Акеллы» и «Нового Диска», а также Сергей Орловский из Nival Interactive и Андрей Кузьмин из KranX Productions, обсудили изменение объемов продаж по сравнению с прошлым годом, оправданность ожиданий по росту, доли рынка каждого из участников, растущие затраты на рекламу и продвижение проектов, новые подходы к маркетингу. Все сошлись на мнении, что очень сильно вырос онлайн-сегмент и этот рост сохранится, растет пропасть между хитами и низкобюджетными играми, а проектов-«среднячков» почти не делают. При этом тиражи в несколько сотен тысяч – удел единиц, и с каждым годом таких игр становится все меньше. Увеличиваются затраты на производство, в частности, на зарплату сотрудникам, но вместе с тем растет и качество PC-разработок. А вот сильного

влияния консольного рынка на отечественную игровую индустрию не стоит ждать еще примерно 5 лет.

## День второй

Главным событием второго дня конференции стал «круглый стол», посвященный созданию профессиональной игровой ассоциации. Заседание вел генеральный директор медиакомпании Gameland Дмитрий Агарунов. В ходе бурного обсуждения были обозначены основные задачи такой организации:

- создание собственной рейтинговой системы (использование имеющихся европейских или американских наработок);
- разработка учебных платформ для подготовки новых кадров (сотрудничество с ВУЗами, привлечение специалистов из ведущих компаний, система грантов, проведение семинаров и тренингов);
- борьба с пиратством;
- лоббирование интересов индустрии перед государством (налоговые льготы, централизованная работа с органами государственной власти, решение юридических задач);





Анатолий Норенко – бывший автор нашего журнала и главный редактор «Путеводителя». А теперь – директор российской версии GDC.



Весь цвет российской игровой индустрии за одним столом (слева направо): Юрий Мирошников («1С»), Сергей Орловский (Nival), Александр Михайлов («Бука»), скрытый Дмитрий Бурковский («Новый Диск»), Александр Федоров (DTF) и Дмитрий Архипов («Акелла»).



Генеральный директор компании Gameland Дмитрий Агарунов выступил модератором двух «круглых столов»: про создание профессиональной игровой ассоциации и про борьбу с пиратством.

# CONFERENCE RUSSIA

- создание положительного образа российской игровой индустрии на международном рынке;
- обмен опытом, рост доверия между участниками рынка (приведение существующих в разных компаниях стандартов по организации и документированию проектов к единому виду, помощь начинающим разработчикам).

Окончательное решение по созданию ассоциации пока не принято, но самые влиятельные участники рынка договорились в ближайшее время продолжить обсуждение.

Не менее интересным и напряженным получился «круглый стол», посвященный пиратству и борьбе с ним. Проблема не утратила остроты, но уже достигнуты определенные успехи в ее решении, вплоть до предъявления обвинения со стороны прокуратуры к нарушителям закона и закрытия пиратских серверов, находящихся вне российской юрисдикции на зарубежных хостингах. Михаил Баделин из компании Gravity CIS на примере Ragnarok Online обрисовал особенности пиратства в MMORPG. Шарды (нелегальные игровые серверы) не только приносят убытки правообла-

дателю, но и создают у пользователей превратное представление об игре из-за самовольных изменений игрового баланса. С другой стороны, представитель компании Autodesk пожурил издателей и разработчиков, которые рьяно выступают против контрафакта, но в то же время сами широко используют нелегальное программное обеспечение. Тема онлайн-игр вообще пользуется на конференции заслуженным интересом, равно как казуальные продукты – эти сегменты рынка сейчас бурно развиваются, и за ними большие перспективы. Чему и было посвящено несколько лекций.

## День третий

Последний день конференции начался с «круглого стола», посвященного рекламе и product placement. Одна из перспективных технологий в этой области разработана компанией Massive Inc. Она позволяет менять содержание рекламных щитов в игре всякий раз, когда компьютер подключается к Интернету, причем незаметно для пользователя. Компания «Бука» внедрила этот механизм динамической рекламы в несколько своих проектов и теперь получает пусть небольшие, но постоянные отчисления.

Ян Ливингстон из Eidos выступил с интереснейшим докладом «Игры будущего – сегодня». Ветеран индустрии, один из основателей компании Games Workshop (создавшей настольный варгейм Warhammer и множество других известных продуктов), делился опытом и рассказывал, как важно не бояться сделать что-то никем доселе не виданное, постоянно искать способы привлечь новую аудиторию, о важности оригинальной интеллектуальной собственности. Так, популярность Лары Крофт давно уже вышла за рамки игрового сообщества, и сравнима с любовью к самым знаменитым героям комиксов: фильмы, куклы, костюмы и использование культового образа в рекламных роликах самых разнообразных товаров, никак не связанных с играми, – газировки, шоколада и даже автомобилей.

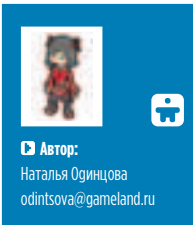
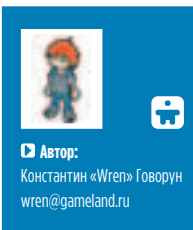
Во второй половине дня состоялся «круглый стол» на тему «Консоли нового поколения в России», в котором участвовали представители Microsoft, SCE, Nintendo и некоторых компаний-разработчиков. По мнению Дмитрия Бурковского из «Нового Диска», наилучший способ для отечественных студий получить известность и

опыт – создавать дешевые и простые проекты для Xbox Live Arcade и, в дальнейшем, для Wii Virtual Console, а затем уж браться за более сложные и дорогие разработки. И как официальный представитель Nintendo, «Новый Диск» готов всячески поддерживать российские студии. К сожалению, из-за нехватки времени множество вопросов остались без ответа на этой, без сомнения, одной из актуальнейших дискуссий на всей конференции.

Все участники конференции отмечают несомненную пользу встречи в плане обмена опытом, знакомства с коллегами, общения и заключения важных соглашений, в том числе с зарубежными партнерами. Game Developers Conference Russia – одно из знаковых событий не только этого года, но и всей истории российской игровой индустрии. Компания Gameland очень гордится столь высокой оценкой и благодарит всех присутствовавших, в особенности спонсоров, информационных партнеров и компанию CMP Media, которая создала и проводит Game Developers Conference в США, не побоявшуюся рисков и сложностей, связанных с «русской версией». До встречи в следующем году! **СМ**



# ХИРОМИТИ ТАНАКА, ПРОДЮСЕР FINAL FANTASY III (DS)



**Б**ольшинство переделок ранних частей Final Fantasy отличаются от оригинала чуть улучшенной графикой (больше цветов, выше разрешение), дополнительными уровнями и – иногда – наличием CG-роликов. В случае с Final Fantasy III разработчики из простенькой 8-битной двухмерной игры сделали полностью трехмерную, а безымянным персонажам дали имена и придумали биографии. Неудивительно, что Final Fantasy III тепло приняли японские геймеры. Совсем скоро она выйдет в США, а в начале следующего года доберется и до Европы. Кстати говоря, Final Fantasy III никогда не издавалась ранее на Западе (под таким названием в середине девяностых была локализована шестая часть для SNES). Поэтому на Tokyo Game Show мы нашли время, чтобы побеседовать с Хиромити Танакой, продюсером новой FFIII.

**?** Почему вы решили «взяться за старое», а не разрабатывать самостоятельный проект? Ведь все равно пришлось разрабатывать новый движок и создавать с нуля модели персонажей. И почему для перерождения выбрали именно третью часть Final Fantasy?

**ХТ:** Понимаете, Final Fantasy III – игра, которую ни разу не перенесли на другие платформы и не переиздавали за последние 16 лет (преобразить игру собирались для консоли Wonderswan Color, но не вышло. – Прим. ред.). Это неправильно, и Square Enix твердо решила исправить ошибку. К тому времени в продажу поступила Nintendo DS, и вопрос с платформой был решен.

**?** А почему вы выбрали для своей игры именно Nintendo DS? Может, какие-то особенности игры не угадось бы воплотить на других системах, вроде PSP?

**ХТ:** Да нет, PSP вполне подошла бы. Загвоздка вот в чём: оригинальная игра выходила на платформе от Nintendo, и мы не могли не пойти навстречу просьбе Nintendo подготовить возрождённую FF для ее же новой системы. Благо, как раз появилась Nintendo DS.

**?** Известно, что некоторые участники команды Final Fantasy III для DS в свое время работали и над оригинальной игрой для NES. Кто из ветеранов все еще с вами, спустя столько лет?

**ХТ:** Немало. Я, например, был одним из дизайнеров игры на NES. Другой мой коллега, господин Кадзухико Аоки, теперь отвечает за арт-направление и доработку



Хиромити Танака (слева) и Кадзухико Аоки (справа), создатели Final Fantasy III.

системы боя. Нобуо Уэмацу писал музыку для старой Final Fantasy III, и он тоже с нами. Он, кстати, написал совершенно новые мелодии для вступительной заставки и финальных титров.

**?** Кстати, мы знаем, что Square Enix сотрудничала со компанией Matrix в работе над проектом. А чем конкретно она занималась?

**ХТ:** Нашей задачей был дизайн игры: графика, сюжет, геймплей, а программирование целиком легло на плечи наших партнеров из Matrix.

**?** В оригинальной Final Fantasy III герои были безымянными, а сюжет – схематичен. Было ли сложно доработать образы персонажей и историю так, чтобы и современные геймеры не разочаровались, и фанаты оригинала не обиделись?

**ХТ:** Главное изменение в сюжетной линии и в образах персонажей – добавление сцен, представляющих каждого героя. В отличие от оригинала, у вас нет в самом начале четырех персонажей, а только один. И нужно еще познакомиться с тремя будущими соратниками. В остальном сюжет не очень-то изменился. Кстати, помимо имен, персонажи обрели еще и голос. Что касается отклика фанатов, когда мы только объявили, что собираемся сделать, пришлось действительно много негативных отзывов. Но когда игра вышла, поклонники Final Fantasy III оценили и приняли все нововведения.

**?** Какие изменения в обновленной FF вы считаете самыми важными? Может быть, доработку боевой системы?

**ХТ:** Самое заметное изменение – переход от 2D- к 3D-графике. А главное – исправленный баланс игровой механики, в первую очередь – системы профессий. Мы добавили новые профессии и сохранили старые. Хотелось, чтобы все они были теперь реально применимы – вплоть до последней битвы с главным боссом.

**?** Те, кто уже успел сыграть в Final Fantasy III на DS, говорят, что она довольно сложна. Вы сделали это намеренно, чтобы она понравилась геймерам-«хардкорщикам»?

**ХТ:** Знаете, дело в том, что уровень сложности и в оригинале был довольно высок. Снижать его – рисковать тем, что фанаты отвернутся от игры, которая не способна бросить им вызов. Мы лишь намеренно сделали более простым начало игры, чтобы сложность росла постепенно, и геймеры-новички привыкли к ней. В остальном же это действительно «хардкорная» RPG, как и оригинал. И это очень удачно с коммерческой точки зрения. Вы прекрасно знаете, что DS – приставка для казуалов, и игры на ней в основном достаточно простые. А Final Fantasy III стала для поклонников RPG настоящим подарком.

**?** В Final Fantasy III на DS графика полностью трехмерна. А, например, в играх сериала для сравнимой по мощности PS one вы использовали заранее отрендеренные фоны. Может быть, стоило так же поступить и здесь?

**ХТ:** Перевод двухмерных игр в 3D всегда связан с трудностями. Но если вы внимательнее изучите Final Fantasy III, то увидите, что она не вполне трехмерна, а больше похожа на привычное фанатам жанра 2.5D. При использовании пререндеренных фонов, между прочим, есть свои сложности. Например, с совмещением полностью трехмерных персонажей и двухмерных задников. Кроме того, нам хотелось свободно менять угол обзора камеры. В итоге мы решили, что использование «почти полного» 3D – отличный способ передать всю теплоту оригинальной спрайтовой графики.

**?** Некоторые геймеры считают, что стиль изображения в Final Fantasy III похож на используемый в Final Fantasy Tactics. Другим кажется, что он ближе к Final Fantasy IX. А что скажете вы?

**ХТ:** В случае с Final Fantasy IX правильней говорить, что эта игра похожа на Final Fantasy III. Ведь она задумывалась как своего рода возврат к истокам сериала. Что касается Final Fantasy Tactics, персонажей для этой игры готовил тот же дизайнер – господин Акихико Йосида. Думаю, поклонникам его творчества Final Fantasy III для DS непременно понравится. **CA**





# БРАТВА И КОЛЬЦО

СМЕШНАЯ ИГРА ОТ ГОБЛИНА





Реклама





# BANPRESTO



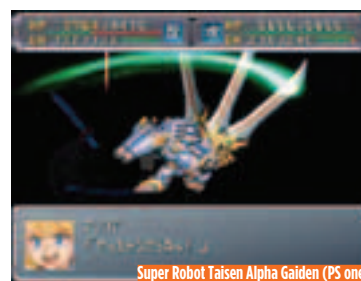
Автор:  
Александр  
«StormReaver» Егоров  
stormreaver@jrpg.org





## SUPER ROBOT TAISEN

Super Robot Taisen – сериал легендарный и единственный в своем роде. Мало того что это один из старейших представителей жанра тактических RPG, так еще и количество оригинальных игр (не «портов»!) переплюнет все Final Fantasy и Dragon Quest вместе взятые! Их можно найти на самых разных платформах: NES, GB, GBC, SNES, WS, WSC, Saturn, PS one, DC, PS2, GC, GBA, PSP, а в ноябре выйдет версия для Xbox 360. В чем секрет такой феноменальной популярности? А в том, что эти три слова объединили большинство всех когда-либо созданных сериалов про гигантских роботов. Только вдумайтесь: 91 первоисточник! Помимо 18 произведений по вселенной Gundam, список пополнили UFO Robot Grendizer, The Vision of Escaflowne, Rahxephon, The Super Dimension Fortress Macross, Martian Successor Nadesico и даже Neon Genesis Evangelion! Увы, сами игры производят невзрачное впечатление благодаря почти неизменному графическому стилю. Разделенное на квадраты схематичное поле, маленькие «супердеформированные» фигурки, призванные обозначать могучих роботов; не всегда хорошо выполненные батальные сцены. Да и сюжет погадет чаще всего в бесконечных диалогах «говорящих голов» персонажей. Лишь две представительницы сериала внешне отличились от рождственников. Super Robot Taisen Gaiden: Masou Kishin – The Lord of Elemental (SNES) и Super Robot Taisen Alpha Gaiden (PS one) были выполнены в изометрической проекции, а роботы сохранили изначальные пропорции, хотя влияние SD-стиля в последней все равно ощущалось. В частности, поэтому Banpresto выпускала «Тайсены» стахановскими темпами – так, в 2001 году вышло аж шесть штук... Впрочем, недостатки скромной графики искупали стратегические возможности и размах (так, например, кампания в Super Robot Taisen: Scramble Commander на PS2 насчитывала порядка сотни миссий), нелинейные сюжеты (а иногда выбор сценария по умолчанию). Именно это обеспечило SRT невиданный успех... пусть и только в Японии. На английский язык (га и то неофициально) переводилась только Dai 3 Ji Super Robot Taisen (SNES). И вот не так давно SRT: Original Generation (GBA) вышла на Западе и была принята довольно тепло; скоро погоспест Original Generation 2. Не последним доводом в пользу локализации стал оригинальный, не привязанный к аниме сюжет SRT:OG. И, к слову, SRT: Original Generations анонсирована на PS2...



И по Neon Genesis Evangelion у Banpresto найдется игра. Любит компания гадать проекты по лицензии!

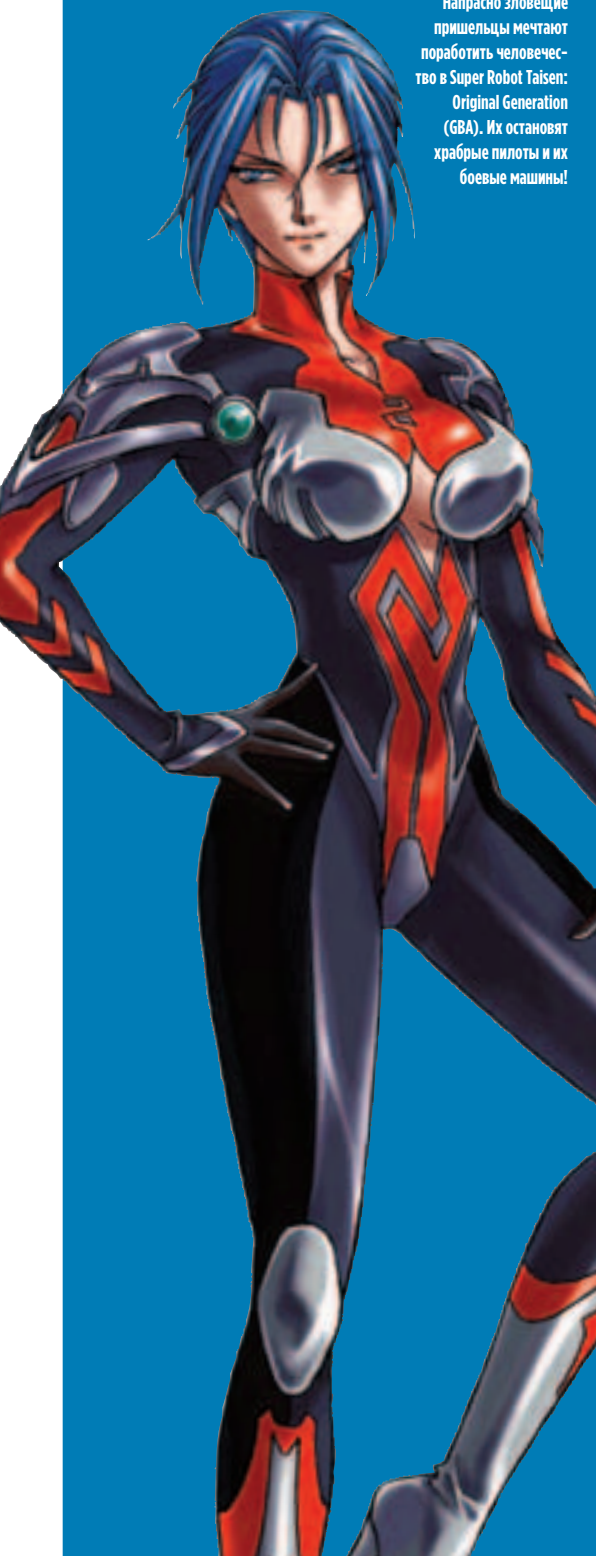
**П**ослужной список японской компании Banpresto так и пестрит популярными на родине проектами вроде сериалов Summon Night и Super Robot Taisen. Они приносят доход не только за счет выпущенных игр, но и благодаря невообразимому количеству сопутствующих товаров. Ежегодно Banpresto выдает на-гора десятки проектов, не уступая по плодovitости таким гигантам, как Konami и Capcom. Более того, если появляется игра по мотивам популярного аниме-сериала или

манги, в 90% случаев можно с уверенностью предсказать – ее делает Banpresto. Между тем на западном рынке компания почти не известна – как и Idea Factory, о которой мы рассказывали несколькими номерами ранее. Впрочем, в апреле 1977 года вряд ли кому-то пришло бы в голову, что свежееиспеченную и совсем крошечную Banpresto – вернее, Hoel Sanguo, как ее называли вначале – ждет блистательное будущее. Да и заявила она о себе только на рынке аркадных игровых автоматов. В 1982 году владельцы сменили

вывеску на Coreland Technology, но на качестве проектов это сказалось мало – они по-прежнему значительно уступали творениям Sega, Namco (тогда Namcot) и Capcom. Переломным для Banpresto стал 1989 год – именно тогда компания взяла под крыло Bandai, превратив в один из своих филиалов с новым, уже третьим по счету, названием, которое та сохранила и поныне. В следующем году вышли первые игры Banpresto для домашних (и портативных) консолей: аркада SD Lupin II Safebreaking Mission



Напрасно зловещие пришельцы мечтают поработить человечество в Super Robot Taisen: Original Generation (GBA). Их останавливают храбрые пилоты и их боевые машины!



## SUMMON NIGHT

RPG-сериал Summon Night, в отличие от многих проектов Banpresto, не основан ни на аниме, ни на манге, что не стало помехой на пути к славе. При этом первая часть была подготовлена по бесхитроной формуле: стандартная двухмерная тактическая RPG с сюжетом, подающимся в стиле «интерактивной новеллы», собранная красивыми иллюстрациями. Возможно, именно благодаря такой простоте Summon Night не ринулись выпускать на Западе, зато в Японии приняли очень тепло. Вышедшая в 2001 году на той же PS one Summon Night 2 была выполнена по тому же рецепту и отличалась разве что возросшим числом анимешных роликов. В 2003 году на PS2 появляется Summon Night 3, после чего сериал меняет путь развития: в том же году на GBA выпущена классическая RPG Summon Night: Swordcraft Story. Отличительными чертами стали бои в духе Tales of.. и возможность ковать свое оружие. С разницей в год выйдут SN: Swordcraft Story 2 и SN: Craft Sword Monogatari - Hajimari no Ishi. Еще одной любопытной игрой сериала является action/RPG Summon Night EX-These: Wings of Dawn, главная роль в которой отвоdigлась... гермафродиту. Да-да, в процессе игры главный герой, поговню Ранне из знаменитого произведения Румико Такахаши, способен менять пол, попутно приобретая недоступные ранее способности для преодоления препятствий и решения головоломок. Здесь препятствием могла стать несколько устаревшая двухмерная графика, а возможно, и тот самый «половой вопрос». Тем не менее, этим летом с большим опозданием на Западе выходит первая Swordcraft Story, а в ноябре слугует жгать вторую, равно как и выходящую в Японии на PS2 Summon Night 4, которую, возможно, все-таки переведут на более понятный нам язык.

Summon Night (PS One)



Summon Night 2 (PS One)



(GB) и SD Battle Oozumou (NES), забавный симулятор сумо с героями аниме-сериалов Ultraman и Kamen Rider в главных ролях. К слову сказать, именно на двух последних шоу выросло целое поколение японцев. Аббревиатура SD (Super Deformed) намекала, что для пущей умильности пропорции тел героев были изменены. Так Banpresto отыскала собственную нишу – создание проектов по лицензиям, причем оригинальные произведения

порой отличались солидным возрастом. А запоминались разработки тем, что в них чудным образом переплетались судьбы героев из совершенно разных комиксных и анимационных вселенных, даже если ничего такого в исходном произведении не подразумевалось. Именно так возник сериал, ставший не только визитной карточкой, но и главным «кормильцем» компании – Super Robot Taisen. Первая часть SRT – тактическая RPG – вышла в апреле 1991 года

на Game Boy, вторая появилась на NES уже через 8 месяцев. Невиданное проворство – по любым меркам! В дальнейшем темп только ускорился. Если сейчас задаться целью собрать полную коллекцию SRT, разыскивать придется около 40 игр. А общее количество проданных копий перевалило за 10 миллионов. Более подробно о серии SRT читайте рядышком на врезке. В первой половине 90-х Banpresto не сходит с прото-

«А ты готов оборонять землю от инопланетной напасти?»»







# НОЯБРЬ

ТОЛЬКО ДЛЯ PSP® (PLAYSTATION® PORTABLE)

[WWW.ROCKSTARGAMES.COM/VICECITYSTORIES](http://WWW.ROCKSTARGAMES.COM/VICECITYSTORIES)



PSP



© 2006 Rockstar Games, Inc. Rockstar Games, Rockstar logo, Grand Theft Auto, Grand Theft Auto: Vice City, Grand Theft Auto: Vice City Stories and the Rockstar logo are trademarks or registered trademarks of Rockstar Games, Inc. in the United States and other countries. "GTA", "Grand Theft Auto", "GTA: Vice City" and "GTA: Vice City Stories" are trademarks or registered trademarks of Rockstar Games, Inc. in the United States and other countries. All other marks contained herein are property of their respective owners. ESRB: RATED 18+ FOR BLOOD AND DRUG USE. The content of this advertisement and Rockstar logo is intended to represent a fictional virtual world, game or activity, the reality of which may differ from the game or activity itself, game or activity as actually presented. The nature and content of this advertisement is not an offer, contract or exchange of any kind. All other marks contained herein are property of their respective owners.



Super Robot Taisen обожают не только благодаря оригинальным персонажам, но и за возможность сыграть за героев любимых комиксов или аниме-сериалов.



ренной дорожки, пополняя, в основном, библиотеки консолей от Nintendo. Она обращается к самым различным жанрам: не избежав всеобщего «beat'em up»-поветрия, создает Last Fighter Twin, Battle Crusher, Hyper Iria, Tetsuwan Atom – не слишком удачные подражания играм сериала Kunio-Kun от Technos, штампует аркадные спортивные игры (Battle Dodge Ball, Battle Baseball, Battle Soccer), ролевые игры (серия Oni, Kenyuji Densetsu Yaiba). Не брезговала компания и аркадным сектором рынка (игры по мотивам SD Gundam, Dragon Ball Z, Mazinger Z). Однако особенно

стоит отметить незамысловатую, зато на редкость увлекательную головоломку Super Puyo Puyo, вышедшую в 1993 году на SNES (оригинал Puyo Puyo разрабатывался для Game Boy, но появился на полгода позже «старшей» версии). «Подсевшие» на новую забаву геймеры расхватили более чем 1.5 миллиона копий. Кроме того, она стала родоначальницей ролевого сериала Madou Monogatari (GG, NEC PC 9800, Mega Drive, SNES, Saturn). Причем тот так разбух, что его представительниц сейчас гораздо больше, чем игр с забавным словосочетанием Puyo Puyo в названии. Также

Banpresto перенесла на SNES хиты с NEC PC 9800 – RPG Farland Story и Dragon Knight 4, а заодно и легендарный в узких кругах почитателей «симулятор знакомств» Dokyuusei 2. С приходом 32-битных технологий компания занялась проектами для консоли Sega (главным образом «симуляторами знакомств» и головоломками), хотя куда больше внимания уделила PlayStation. С 1997 года любители игр по лицензии начинают пожирать невиданный ранее урожай RPG от деятельного разработчика, хоть качество их зачастую оставляет желать лучшего. На прилавки

## SLAYERS

Slayers Royal – наиболее известная в сравнительно широких кругах игра «по мотивам» – вообще-то не является первым ролевым воплощением сериала – в 1994 году на SNES вышла классическая RPG, а на NEC PC 9800 – dungeon crawler а-ля Eye of the Beholder. Slayers Royal сочетала элементы тактической RPG и «интерактивной новеллы» (такую формулу впоследствии позаимствовала Summon Night), но не без уникальных особенностей. Например, большая часть сверхразрушительных заклинаний Лины Инверс доступна чуть ли не с самого начала, хотя воспользоваться не дадут... если команда приключенцев устала и проголодалась. Ни первая, ни вторая части SR, выходявшие на PS one и Saturn, на Западе не появлялись. Та же участь постигла и классическую RPG Slayers Wonderful, выходявшую на PS one в перерыве между двумя частями Slayers Royal.



Slayers Wonderful (PS one)



Slayers Wonderful (PS one)



Вселенная Gundam стала одним из главных источников вдохновения и гигантских боевых машин для Banpresto.

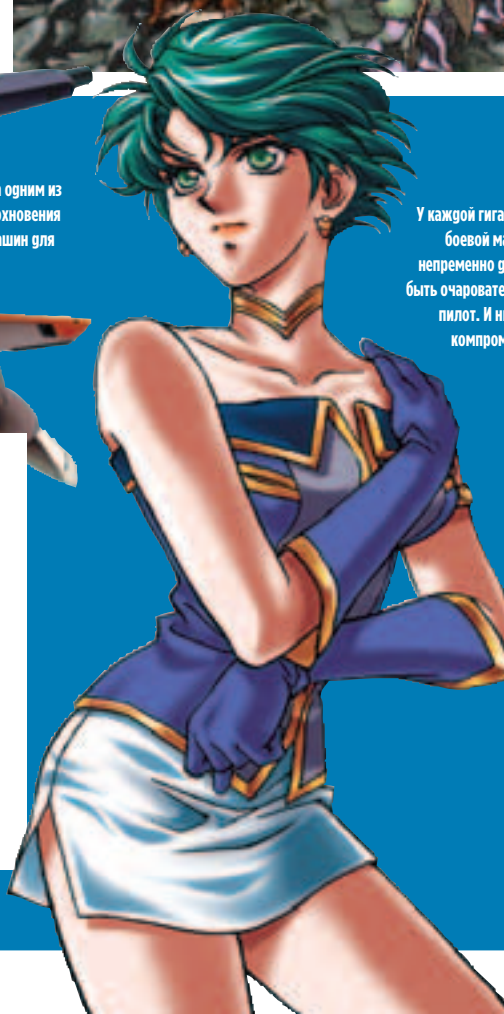
У каждой гигантской боевой машины непременно должен быть очаровательный пилот. И никаких компромиссов!

## ONE PIECE

Да-да, игры по мотивам популярной манги и аниме-сериала One Piece появлялись и до выхода аркадной One Piece на GBA и файтингов на PS2. Хотя, к сожалению, именно потому, что за пределами Японии они не выходили, о сюжете их мало что известно. А вначале, в 2001 году, до GBC добрались две классические RPG: Dream of Luffy's Pirates Is Born и Maboroshi no Grandline Boukenhen! Вспомните скромные технические возможности платформ, и вы поймете, что популярность им принесло только «звездное» роство. На следующий год Banpresto сделала One Piece: Nanatsu Shima no Daihihou (GBA) – весьма приличную action/RPG, напоминающую... Beyond Oasis (Sega). Пожалуй, именно ее следует порекомендовать тем, кто хотел бы сыграть за любимых героев. Также стоит отметить One Piece: Tobidase Kaizokudan – что-то вроде Pirates! в мире One Piece (пусть и разрабатывалась игра по большей части компанией Bandai).



One Piece: Nanatsu Shima no Daihihou (GBA)







# GamePark®

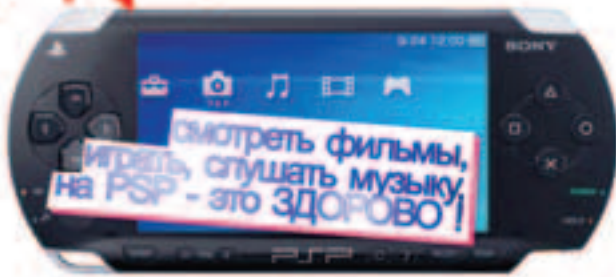
Сеть специализированных магазинов видеоигр

Заходи и выбирай свое!

## ЛУЧШИЕ КОНСОЛИ



PSP



Microsoft



PS2

NINTENDO DS

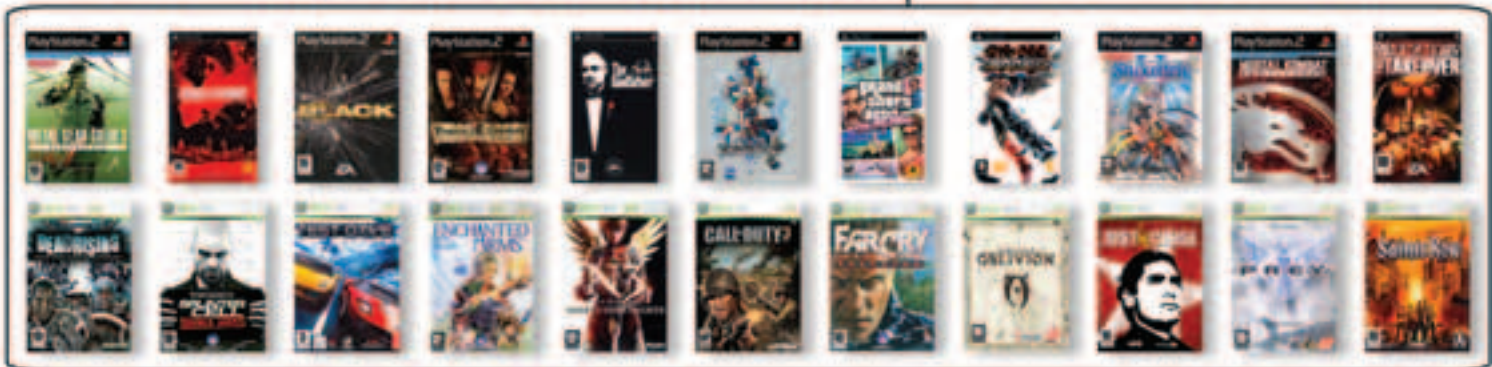


XBOX 360



...а на сайте больше!  
[gamepark.ru](http://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](mailto:job@gamepark.ru).



Мрачная умильность отличает  
оружие симпатичных девчушек в  
Summon Night.

## Обратная связь

Предлагаем вам  
обсудить эту статью на форуме  
«Страны Игр». Заходите на  
<http://www.gameland.ru>, щел-  
кайте по логотипу журнала в  
верхнем левом углу и выбирай-  
те нужный материал!

«Сейлор Мун – луна в доспехах!»

попали тактические Shinseiten Megashido и Battle Formation по мотивам Slayers, action/RPG GUNNM: Martian Memory (по Battle Angel Alita), две части Super Hero Sakusen, классическая Chou Majin Eiyuuden Wataru по мотивам одноименного древнего аниме-сериала – и это не считая многочисленных Super Robot Taisen!

Приходит XXI век, а вместе с ним и новое поколение консолей. К проверенным и любимым публикой сериалам добавляются новые лидеры продаж: линейка Summon Night и игры

(преимущественно ролевые) по мотивам сверхпопулярного сериала One Piece (об этом – на врезках). Стоит также отметить любопытные файтинги Konjiki no Gashbell!! (GBA), где с каждой стороны участвуют по два бойца – ведущий и ведомый. Именно Banpresto первой обратила внимание на небезызвестную корейскую RPG Magna Carta: Tears of Blood (PS2), издав ее в Японии.

Что новенького готовит Banpresto геймерам? В середине октября на Западе на GBA вышла замечательная Summon

Night: Swordcraft Story 2, в февралю созреет плод совместных усилий Banpresto и Gust – ролевая Ar Tonelico, а в 2007 году владельцам Xbox 360 уготована Magna Carta 2! А вот когда западный мир увидит все проекты Banpresto, остается только гадать. Ведь пока почти вся продукция компании создается на основе аниме и манги, ее появления за пределами родины стоит ждать лишь после распространения первоисточников. А потом... а потом и наступит время выбирать, многоуважаемые! **СИ**

## BANPRESTO И АРКАДНЫЕ ЗАЛЫ

Игры серии Super Robot Taisen – не единственный источник доходов Banpresto. Компания начинала как производитель аркадных (и не совсем...) игровых автоматов и, поговори Sega Sammy, забывая о прошлом не собирается. Сравнение не случайно – Banpresto также не брезгает «патинко» и куда более знакомыми нашим соотечественникам автоматами «вытащи-себе-приз». Негаром на официальном сайте компании <http://www.banpresto.co.jp> в разделе «история компании» гаты выпуска таких автоматов выделены особо. Но и об аркадных играх Banpresto не забывает – в прошлом году выпустила Gundam: Senjou no Kizuna и Chou Dragon Ball Z, а буквально в сентябре пороговала завсегдатаев залов (пусть и только японских) файтингом The Battle of Yu Yu Hakusho: Shitou! Ankoju Bujutsukai!



Чем сериал Summon Night покори-  
ляет сразу же, так это дизайнами  
персонажей.





АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ

# 1С МУЛЬТИМЕДИА

По вопросам поставки игр  
в условиях работы  
в сети - 1С/Мир-сервис  
обращайтесь в фирму - 1С/1  
122008, Москва, а/я 64,  
ул. Сахаровская, 21  
Тел.: (495) 707-92-37  
Факс: (495) 881-66-07  
1st@1c.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.







Автор:  
Евгений Закиров  
orange.range@mail.ru

# WII И PS3:

## НОЧНОЙ КОШМАР СВИНЬИ-КОПИЛКИ



**8** декабря этого года на прилавках европейских магазинов (и, как обещается, российских в том числе) появится новая домашняя платформа от Nintendo – Wii. Назвать ее консолью нового поколения можно лишь с небольшой оговоркой: она единственная не поддерживает изображение высокой четкости и значительно отличается технической начинкой от двух своих конкурентов. Однако именно с запуском Wii сомнений не возникало с самого начала. А вот ее пусть и не прямая, но все же соперница PS3 хитрит и делает обходные маневры. Так, в Японии и США консоль доступна с 17 ноября, а до Европы это счастье доберется не раньше марта следующего года. Кому-то наверняка захочется опробовать игры нового поколения от Sony пораньше и заказать

PS3 – переплатив кругленькую сумму за срочность – за границей. Единственная до недавнего времени трудность, с которой мог столкнуться торопливый покупатель, – необходимость приобретения еще и адаптера для питания. Впрочем, если не пугала цена и отсутствие технической поддержки, интернет-торговцы рады были удружить смелым европейцам. Взаимовыгодный союз пошатнулся совсем недавно: компания Sony пошла войной на «серый» импорт. Одним из первых пострадал популярный гонконгский магазин Lik-Sang.com, уличенный в продаже японских PlayStation Portable жителям Старого Света. Достанутся ли им теперь уже заказанные PS3, пока загадка. Wii, по какой-то неведомой причине, наделена региональным ограничителем как на собственные, так и на эмулируемые

игры от GameCube и совсем уж старые хиты, доступные через специальный сервис Virtual Console. Кроме того, Wii не умеет проигрывать ни стандартные DVD-фильмы, ни какой-либо из новых форматов – HD-DVD или Blu-ray. PS3 в этом плане находится в гораздо более выгодном положении, хотя и не без оговорок. Ее привод можно использовать для просмотра фильмов, но на него распространяется зональное ограничение. То есть, купив американскую консоль, готовьтесь заказывать и фильмы тамошнего издания. Правда, это беда не бог весть какая. HD-DVD привод для Xbox 360, например, для игр вообще использоваться не будет и старательно отстаивает позицию внешнего, совсем не обязательного к приобретению устройства. Вспоминая прошлую войну консолей, нельзя не отметить

выигрышную тактику Sony: как в свое время компании удалось принять активное участие в популяризации формата DVD (PS2 стоила много дешевле первых проигрывателей), так и сейчас она предлагает самый дешевый проигрыватель Blu-ray. Итоги «бюджетных» дебатов говорят не в пользу Sony. Помимо высокой стоимости самой консоли, что даже в минимальной комплектации превышает установленную цену на Wii, к ней предстоит докупать множество аксессуаров, которые влетят в копеечку. Кроме того, стоимость игр для PS3 пусть и не значительно, но все же выше, чем для Wii. Так что к подбору действительно интересных для себя проектов придется подходить как можно внимательней, чтобы не остаться с носом и дырой в кошельке. Стартовые линейки обеих консолей пестрят межплатфор-

Кому-то наверняка захочется опробовать игры нового поколения от Sony пораньше и заказать PS3 – переплатив кругленькую сумму за срочность – за границей.

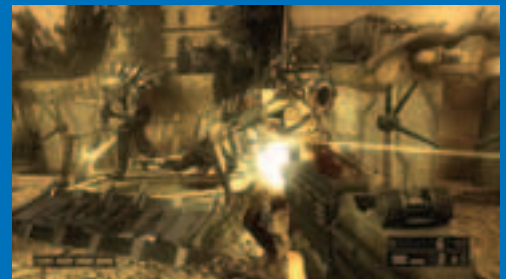
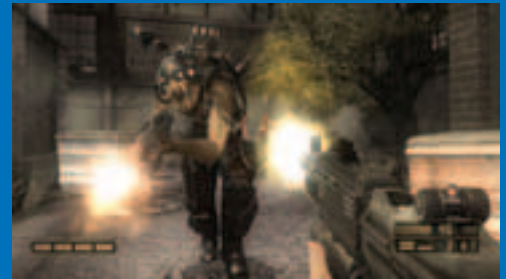
### О ВРЕДЕ СПЕШКИ

Обуленным PS3 европейцам (т.е. нам) найдется наг чем посмеяться. Без игр вроде Virtua Fighter 5 свежезапущенная консоль уже не кажется такой привлекательной. Да и к тому же до Европы она доберется уже с многочисленными заплатками и исправлениями. Так было с PSP – вспомните «плюющиеся» приводы и полоски битых пикселей – и легко может повториться с PS3.





## PlayStation 3

**Genji: Days of the Blade**

Продолжение одного из самых броских экшенов от третьего лица для PlayStation 2, как и предшественник, старается привлечь покупателей сочетанием красочного графического движка и молниеносных расправ над полчищами врагов. Где-то в списках долгожданных нововведений затерялись новые персонажи, система развития героев и возможность моментально переключаться между ними, но это пустое. Главное в Genji – блеск и скорость, и именно это привлекает внимание к проекту. А гигантских злобных крабов – чего греха таить – мы уже видели в Godhand.

**Ridge Racer 7**

Если в отшлифованную за годы безупречной службы формулу Ridge Racer добавить что-нибудь новое, то Земля станет плоской, а деревья начнут расти корнями наружу. Что характерно, верность традициям в данном случае не пугает. Общая концепция чуть съехала в сторону футуризма, но в Namco Bandai по-прежнему делают ставку на нереалистично быстрые гонки и роскошные спецэффекты. И, конечно, очаровательную Рейко Нагасе. И, разумеется, свежую подборку музыкальных треков – без этого не обходится ни одна часть легендарного сериала, чему мы несказанно рады. Что же касается перемен в игровом процессе, тут разработчики пожимают плечами. Мол, зачем оно? Это ведь не про машинки игра, а про разнообразие их заносов. А здесь ничего нового уже не придумаешь.

**Resistance: Fall of Man**

Шутер от первого лица на домашней платформе нового поколения – это прежде всего ожидание шока и благоговейный трепет еще до его появления. Однако стоит проекту попасть на магазинные полки, как ажиотаж пропадает и весь восторг куда-то улетучивается. Судя по всему, Resistance: Fall of Man не из таких простачков, хоть от поклонников Xbox 360 вы и услышите, что настоящую графику следующего поколения нам покажут только в Gears of War. Тем не менее разработчики клянутся, что мультиплеер превзойдет наши ожидания. Да и потом, где еще удастся погулять по альтернативной России, которой и в середине 20 века правят цари? Недаром это чудо занимает целых 16 Гбайт без роликов (исначально под игру выделялось 22 Гбайта с диска).



Wii



## Excite Truck

Вместе с американским – а, следовательно, и европейским – запуском Wii в продажу поступят сразу несколько гоночных игр. И если NFS Carbon предложит классический взгляд на жанр, Excite Truck обещает не только посадить нас за руль внедорожника, но и перевернуть все вверх дном. Начать предлагается с контроллера: держать его надо не как пульт от телевизора, а наклонив на 90 градусов. Используется эта система в основном для приземлений после особенно высоких прыжков: крутя многофункциональный контроллер Wii, необходимо поставить машину сразу на четыре колеса. Если трюк удастся, игрок получает преимущество в скорости. Очевидцы, опробовавшие демо-версию на E3'06, утверждают, что к подобной схеме надо привыкнуть, и на выставке ни одного звезда они так и не выиграла. Вероятно, то были издержки «пробника» и зимой нас ожидает еще одно открытие.

## Red Steel

Именно французы первыми решились использовать контроллер Wii для размахивания мечом и стрельбы из пистолетов, о которых так много рассуждали после представления публике революционного устройства от Nintendo. Мы уже описывали подробно особенности Red Steel в одном из предыдущих номеров, поэтому останавливаться на них еще раз не станем. Просто лишний раз удостоверьтесь, что она значится в вашем списке покупок. Если начинать знакомство с Wii, без Red Steel никак не обойтись.

## The Legend of Zelda: Twilight Princess

Вот такая штука случилась с новым приключением Линка: версии для GC и Wii различаются только схемой управления и чуть подретушированным графическим движком. Причем управление на последней нельзя назвать максимально отзывчивым и удобным – кажется, для удобства все же потребуется приобрести классический контроллер. Twilight Princess уделялось много внимания на страницах «СИ», но освежить в памяти самое главное все же стоит. Так, бессменному главному герою – Линку – теперь предстоит исследовать целых два мира: реальный и «сумеречный». Причем в последнем Линк уже не Линк, а серый волк. Вместе с загадочной девочкой Мидной он должен очистить мир от теней и вновь спасти королевство.

## Обратная связь

Предлагаем вам обсудить эту статью на форуме «Страны Игр». Заходите на <http://www.gameland.ru>, щелкайте по логотипу журнала в верхнем левом углу и выбирайте нужный материал!

менными проектами, вроде Tom Clancy's Rainbow Six Vegas (PC, Xbox 360, PS3, Xbox, PSP) и Need For Speed Carbon (PC, PS3, Xbox 360, Wii, PS2, Xbox, GC). На PS3 царят спортивные игры, которые наиболее охотно раскупают не только заядлые геймеры, но и игроки «от случая к случаю», предпочитающие бокс да баскетбол экшнам от первого лица и RPG. Последние, как и в случае

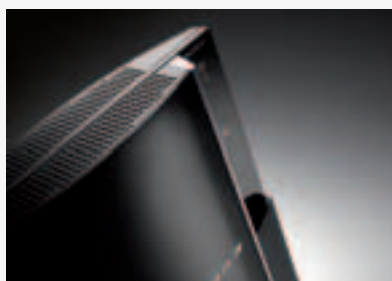
с PlayStation 2, пока не торопятся на прилавки. Untold Legends: Dark Kingdoms – это, конечно, интересно и увлекательно, но всяко не Final Fantasy XIII. Wii предлагает «казуалам» сборники мини-игр, вроде Wii Sports или Wii Play, направленных на демонстрацию возможностей консоли. Нехватки «серьезных» разработок, впрочем, тоже не ощущается: Red Steel и, конечно

же, Rayman Raving Rabbids отважно бросаются на амбразуру. Пока Sony разворачивает борьбу с «серым» импортом, а интернет-магазины прекращают прием уже и предзаказов на новенькую консоль, предвидя, что первых поставок на всех не хватит, дела с Wii складываются куда приятней: в России предварительный заказ можно оформить на Marioshop.ru по са-

мой что ни на есть честной цене. Наверняка американская PS3 также объявится в России, но с большой ценовой накруткой. Получается, что до марта Sony оставляет европейский рынок на растерзание Xbox 360 и Wii. И как знать, быть может, когда последняя из консолей нового поколения выйдет на рынок Старого Света, схватки как таковой уже не будет? **СД**



## НАЛЕТАЙ, НЕ СКУПИСЬ!



### PlayStation 3

**Стоимость:** \$499 (20GB), \$599 (60GB)  
**Стоимость игр:** \$60  
**Стоимость базового сетевого сервиса:** \$0  
**Дополнительно:** второй контроллер SIXAXIS (\$50), пульт ДУ (\$45)  
**Расходы на доставку:** до \$180 + возможная наценка + таможенная пошлина  
**Рекомендуемые магазины:** play-asia.com, ncsxshop.com, ebay.com  
**Рекомендуемые игры:** Resistance: Fall of Man, Ridge Racer 7, Fight Night Round 3, Genji: Days of the Blade



### Wii:

**Стоимость:** \$300 (\$250 в США)  
**Стоимость игр:** \$50 (Wii), от \$5 (Virtual Console)  
**Стоимость базового сетевого сервиса:** \$0  
**Дополнительно:** классический контроллер (\$23), второй комплект из «нунчак» и «пульта» (\$23 + \$48 = \$71)  
**Расходы на доставку:** от \$0 до \$115  
**Рекомендуемые магазины:** marioshop.ru, play-asia.com  
**Рекомендуемые игры:** Trauma Center: Second Opinion, The Legend of Zelda: Twilight Princess, Elebits, Rayman Raving Rabbits

Следует учитывать, что Wii – консоль семейная и компанейская, и без дополнительных контроллеров никак не обойтись. А для PS3 острой необходимости во втором геймпаде может и не возникнуть. Равно как и в пульте управления фильмами Blu-ray – с его обязанностями справится и стандартный SIXAXIS-контроллер.

Wii предлагает «казуалам» сборники мини-игр, вроде Wii Sports или Wii Play, направленных на демонстрацию возможностей консоли. Нехватки «серьезных» разработок, впрочем, тоже не ощущается.

## ПЕРВОПРОХОДЦЫ

В продажу консоли поступят вместе со следующими проектами:



### PlayStation 3 (США)

Blazing Angels Squadrons of WWII (Ubisoft)  
 Call of Duty 3 (Activision)  
 Fight Night Round 3 (Electronic Arts)  
 F.E.A.R. (Vivendi)  
 Full Auto 2: Battlelines (Sega)  
 Genji: Days of the Blade (SCEI)  
 Madden NFL 07 (Electronic Arts)  
 Marvel: Ultimate Alliance (Activision)  
 Mobile Suit Gundam: Crossfire (Namco Bandai)  
 NBA 07  
 NBA 2K7 (2K Sports)  
 NHL 2K7 (2K Sports)  
 Need For Speed Carbon (Electronic Arts)  
 Resistance: Fall of Man  
 Ridge Racer 7 (Namco Bandai)  
 Sonic the Hedgehog (Sega)  
 The Elder Scrolls IV: Oblivion (Bethesda Softworks)  
 Tiger Woods PGA Tour 07 (Electronic Arts)  
 Tom Clancy's Rainbow Six Vegas (Ubisoft)  
 Tony Hawk's Project 8 (Activision)  
 Untold Legends Dark Kingdom (Sony Online Entertainment)

### Wii (Европа)

Avatar: The Last Airbender (THQ)  
 Barnyard (THQ)  
 Blazing Angels: Squadrons of WWII (Ubisoft)  
 Call of Duty 3 (Activision)  
 Cars (THQ)  
 Chicken Little: Ace in Action (Buena Vista Games)  
 Dragon Ball Z: Budokai Tenkaichi 2 (Atari)  
 Elebits (Konami)  
 Excite Truck (Nintendo)  
 Far Cry: Vengeance (Ubisoft)  
 GT Pro Series (Ubisoft)  
 Happy Feet (Midway)  
 Monster 4x4: World Circuit (Ubisoft)  
 Marvel: Ultimate Alliance (Activision)  
 Need for Speed Carbon (Electronic Arts)  
 Open Season (Ubisoft)  
 Rampage: Total Destruction (Midway)  
 Rapala Tournament Fishing (Activision)  
 Rayman Raving Rabbits (Ubisoft)  
 Red Steel (Ubisoft)  
 Super Monkey Ball: Banana Blitz (Sega)  
 The Ant Bully (Midway)  
 The Grim Adventures of Billy & Mandy (Midway)  
 The Legend of Zelda: Twilight Princess (Nintendo)  
 Tom Clancy's Splinter Cell: Double Agent (Ubisoft)  
 Tony Hawk's Downhill Jam (Activision)  
 Trauma Center: Second Opinion (Atlus)  
 Wii Play (Nintendo)  
 Wii Sports (Nintendo)  
 World Series of Poker (Activision)

KINGMAX Highest-quality DDR2 800

Буря на рынке памяти!



DDR2 800/667 Long-DIMM

- Исключительная производительность
- Эксклюзивная технология «антифальшивка»

Серии нового поколения DDR2



DDR2 667/533 50-DIMM

2GB Навысшая ёмкость



Super Stick PRO

Высокая скорость!

Чтение: 20 MB/s (Max)  
 Запись: 13 MB/s (Max)



KINGMAX<sup>®</sup>  
 Yours forever

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

Distributor:  
 marlion marlion marlion marlion marlion  
 Kingston Approved




# 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.





**ХИТ!****ИНФОРМАЦИЯ****ПЛАТФОРМА:**

PC

**ЖАНР:**

action-adventure.sci-fi

**ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:**

не объявлен

**РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:**

«Бука»

**РАЗРАБОТЧИК:**

CREOTEAM

**КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:**

1

**ДАТА ВЫХОДА:**

ноябрь 2007 года

**ОНЛАЙН:**<http://www.creoteam.com>**Автор:**Александр Трионов  
operfl@gameland.ru**КОЛЛАПС**

**П**риютившаяся в углу зала Business Lounge «Ярмарка проектов» на КРИ 2006 доверия не вызвала – не приметный закуток с десятком компьютеров и несколько творцов с горящими глазами, внимательно вчитывающихся в название компании и должность на бэджике каждого подходящего: вдруг издатель? Вокруг происходило столько всего интересного, что особого внимания ярмарке я не уделял. А вот Миша Разумкин, который входил в состав жюри, волей-неволей должен был посмотреть все проекты. На второй день конференции мы обсуждали возможных победителей, и тут в разговоре впервые всплыло это название – «Коллапс». В ответ на мое удивление Миша изменился лицом и жестами попытался показать, что же он видел. «Там, ух, он бежит, а на него как напрыгнут, а он их мечом, а тут снайпер, а он его из автомата, а еще мины, мотоциклы, туда, сюда, все взрывается!» Выбора не оставалось – и я пошел смотреть, что же так впечатлило бывалого журналиста.

# КОЛЛАПС







Проект заслуженно получил награду «Лучшая игра без издателя», а уже к окончанию КРИ таковым не являлся – компания «Бука» тоже заглянула на «Ярмарку». Прошло полгода, разработка продолжалась, и в октябре мы решили посмотреть, как выглядит игра нынче. До релиза еще целый год, и предстоит очень много работы, но и сейчас, как и весной, не пропадает удивление – неужели это правда делают в Киеве?

Правда, в Киеве: один из уровней в дизайн-документе называется «Дорога к Майдану», а в папке с рабочими материалами у продюсера лежат десятки фотографий украинской столицы, на основе которых создавались текстуры для зданий. Невысокие полуразрушенные дома с выбитыми стеклами; скверики с ржавыми оградами, пожухлой травой и голыми деревьями; потрескавшийся асфальт, усеянный увядшими листьями; уткнувшийся в стену троллейбус: пожалуй, столь же мощное дежавю вызывает лишь начало Half-Life 2 и свежевывшедшая You are Empty.

Облака окрашены закатом, на горизонте виднеется загадочная и зловещая башня и злобная лениво кружащих прямо в воздухе обломков – когда выдается минута покоя, картинку хочется вырезать из монитора и вставить в рамочку. Но спокойствие обманчиво: лучи лазерных прицелов врываются в поле зрения, на мгновение ослепляют и начинают жадно шарить по экрану. Вот они перекрещиваются, и пули выбивают каменную крошку из мостовой там, где только что находился герой – отчаянный кувырок в сторону спас нам десяток процентов здоровья. Краем глаза замечаешь темный силуэт в окне дома напротив, озарившийся вспышкой еще одной очереди. Меч сам прыгает в руку, и резкими, короткими перебежками последний Лорд аномальной зоны добирается до здания с засевшими снайперами – жить им осталось недолго. На сайте издателя жанр «Коллапса» указан как pop-stop action, и, как бы претенциозно это ни звучало, действие и в







самом деле не прерывается ни на секунду. Враги ждут на крышах, в оконных проемах, за каждым углом и в каждой подворотне. Стреляют, набрасываются с мечами, вылупляются из коконов, вылезают из вентиляции. В текущей версии их не так уж много разновидностей, но для каждой приходится избирать особую манеру боя. Снять снайпера метким выстрелом; держась на расстоянии, расстрелять из пистолета орду «жучков»; против простых солдат и зомби в ход идет холодное оружие.

Боевая система невероятно проста и одновременно изящна: одно нажатие клавиши – простой удар, ещё два и третий с промежутком в полторы секунды – «вертушка», полезная против нескольких противников, и так далее. Клик-клик, клик-клик-клик: обучаешься быстро и действуешь на рефлекс. И вот уже Родан (так, кстати, зовут героя) в прыжке бьет зомби в грудь обеими ногами, приземляется, вновь взмывает в воздух и отталкивается от стенки, в кувырке обрушивается на оставшихся врагов; мощный добивающий удар, от которого гудит пол, знаменует конец схватки.

А ведь еще есть «энергетические удары», которые Родан изучает по ходу игры. Один из них – остановка времени. Все, к чему прикасается в этом режиме герой, получает от него часть энергии и на короткий промежуток времени двигается. Невероятно удобная штука для расстрела стай «жуков», рубить которых мечом – замучаешься. А так, нажал на кнопку, навел по очереди прицел на каждого – а потом только смотришь на разлетающиеся осметки. При желании даже можно подбежать под собственные пули. Второй из работающих в текущей версии

Метким выстрелом погрываем машину и заодно избавляемся от минного поля.



### Саундтрек

Музыкальное сопровождение к игре пишет группа NewTone (бывшая AXESS DENIED, <http://www.newtone.su>). Мелодия за ее авторством звучит в официальном трейлере «Коллапса», а приблизительно в первом квартале 2007 года выйдет сингл NewTone!, в который войдут 5 композиций группы и, возможно, демо-версия игры. За новостями следите на сайте <http://creoteam.com>.



Система разрушения уровней в действии. Взрывающиеся бочки – привет из Doom.



Внешний вид монстров специально сделан нарочито извращенным, чужеродным. Обратите внимание на черепа.



**Сюжет**

Завязка сюжета отчасти напоминает другую украинскую разработку – пресловутый S.T.A.L.K.E.R., хотя по жанру проекты различаются весьма сильно.

В 2013 году в центре Европы произошла катастрофа, причины которой так и остались тайной. Большая часть западной Европы превратилась в огромную аномальную зону. Огромное количество людей погибло или пропало без вести, а те, кто выжил, рассказывали невероятные вещи. Зона не просматривалась со спутника, а всякие попытки изучить ее давали скудные результаты...

Спустя десять лет затишья после катастрофы, случилось то, что позже назовут Первой Агрессией – аномалия начала стремительно разрастаться, захватывая территорию Европы и порождая тысячи кровожадных существ. Однако по непонятным причинам они так и не приспособились к земным условиям, и вскоре зона затихла. Вокруг аномалии возвыгли стену из бронеплит, защищенную минными полями и пулеметными гнездами, и не успевшие эвакуироваться из зоны оказались навсегда отрезаны от остального мира. Прошли годы, люди оставшиеся в зоне, начали создавать небольшие поселения. Так появились первые кланы, везомые Лордами – людьми, обладающими достаточной силой и мужеством вести за собой других. Действие игры разворачивается в 2096 году, во времена Второй Агрессии, уничтожившей большинство кланов. Молодой воин Роган, выросший в зоне, стремится выяснить истинные причины смерти своего отца, одного из последних Лордов. Однако ему предстоит сыграть гораздо более важную роль в этой истории...

В башне таится разгадка всего произошедшего в аномальной зоне и причины ее появления.



Герой в прыжке бьет зомби в грудь обеими ногами, приземляется, вновь взмывает в воздух и отталкивается от стенки, в кувырке обрушивается на оставшихся врагов; мощный добывающий удар, от которого гудит пол, знаменует конец схватки.



Переключение с меча на пистолет происходит очень быстро, и слэшер тут же превращается в шутер.

приемов просто расшвыривает врагов силовой волной. Очень кстати пришлось возможность объединять удары. Предвкушающие свежую человечинку зомби подбираются к герою все ближе, но застывают нелепыми статуями – и еще через биение сердца разлетаются, как тряпичные куклы, сшибая стулья, столы и приборы на них. Продюсер замечает: «Вы пока не смотрите на физику и ragdoll, их еще доработают». Но право, многие из уже вышедших проектов не способны похвастаться даже таким уровнем интерактивности. Чего уж говорить о подлетающих от взрывов машинах или обрушении целых стен домов. Поединок с боссом в лаборатории заслуживает отдельных слов: гигантская туша занимает весь проход, а если пытаться спрятаться от нее на лестницах по бокам, мощными ударами об стены, от которых содрогается весь уровень, вскоре скидывает Родана вниз – если, конечно, не успеешь отвернуть вентиль и отпугнуть тварь выбросом пара. Оружие бесполезно и лишь ненадолго замедляет монстра; единственный способ победить – серией энергетических ударов отпихнуть его в домну, да и то одного раза не хватит. Обуглившийся, но от того еще более злой босс вырывается из огня с громоподобным ревом, и игра в кошки-мышки продолжается. И это лишь один из обещанных боев! К сожалению, гонки на сверхскоростных мотоциклах, для которых





даже выстроили постапокалиптический «мост через Днепр», в релиз не попадут. Разработчикам не понравилось, что режим получился слишком упрощенным, но на создание полноценного геймплея времени у них нет, а делать «чтобы было» не в их духе. Что ж, причина вполне уважительная и похвальная, к тому же они обещают обязательно включить гонки в дополнение. Что точно в игре будет – так это избыливающая неожиданными поворотами история, яркие характеры главных и второстепенных героев, несколько видов холодного и огнестрельного оружия и необычный дизайн уровней, в котором привычные улочки городов и лаборатории сочетаются с вкраплениями чуждых, инопланетных сооружений. Мелькающая на картинках загадочная девушка, Лорд-самозванец, пытающийся разузнать секрет энергетических ударов, разгадка причин появления аномалии – в общем, нас ждут не только стрельба и рубка. Константин Говорун, увидев ролик «Коллапса», воскликнул: «Это же «Принц Персии!»». И знаете – он прав. Дитище киевлян не уступает зарубежному блокбастеру ни в напряженности, ни в разнообразии, ни в боевой системе, а по графике так и вовсе превосходит. И, вполне возможно, в следующем году поборется на равных с Assassin's Creed от той же Ubisoft. **СД**

Поедино с боссом знаменует завершение пресс-версии.



КОЛЛАПС

Биомеханический дизайн монстров – особая гордость разработчиков.



Боевая акробатика – первое, на что обращаешь внимание при знакомстве с игрой.

КОЛЛАПС



Кое-где попадаются словые поля. Путем нехитрых поисков их нужно отключать.

КОЛЛАПС



# Hi-end на службе человечества!

## ZALMAN

полный ассортимент продукции  
ведущего производителя Hi-end решений



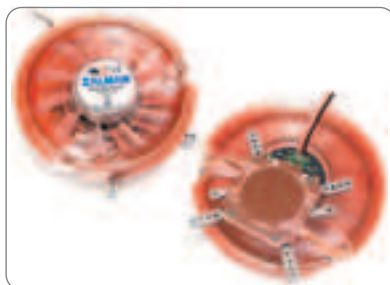
► CNPS9700 — горячая новинка,  
универсальный процессорный кулер



► TNN 500 AF — абсолютно  
бесшумный корпус для hi-end ПК



► CNPS8000 — низкопрофильный  
универсальный процессорный кулер



► VF900 — сверх-тихая  
система охлаждения видеокарт



► Reserator 2 — новая безвентиля-  
торная система жидкостного охлаждения

**ПИРИТ — официальный дистрибутор ZALMAN в России**

Компьютерный салон ПИРИТ: (495) 785-5554  
ПИРИТ-Дистрибуция (оптовые поставки): (495) 97-43210  
ПИРИТ С.-Петербург (оптовые поставки): (812) 440-9089



[www.pirit.ru](http://www.pirit.ru) / [www.ddp.ru](http://www.ddp.ru)





**1** Список устройств корабля включает в себя и загадочные пункты «аппаратура 1», «аппаратура 2»... Надо гадать, что-то сильно засекреченное.

**2** Теперь в игре представлен и германский флот! «Бисмарк», гордость имперской армады, желает вам удачиного дня.

**3** Кремниевые капитаны кораблей теперь, кажется, менее прямолинейны в своих действиях, они уже не так лезут на рожон и реже попадают в «пробки».



## ИНФОРМАЦИЯ

- ▶ ПЛАТФОРМА:  
PC
- ▶ ЖАНР:  
strategy, real-time, historic
- ▶ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:  
CDV Software
- ▶ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:  
«Бука»
- ▶ РАЗРАБОТЧИК:  
Lesta Studio
- ▶ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:  
до 8
- ▶ ДАТА ВЫХОДА:  
ноябрь 2006 г.
- ▶ ОНЛАЙН:  
<http://pacificstorm.net>



▶ Автор:  
Ашот Ахвердян  
[ashot.lakhverdian@gmail.com](mailto:ashot.lakhverdian@gmail.com)

# СТАЛЬНЫЕ МОНСТРЫ: СОЮЗНИКИ

МОРСКОЙ БОЙ: ВИД С ВЫСОТЫ ПТИЧЬЕГО ПОЛЕТА И ЧЕРЕЗ ПРИЦЕЛ ЗЕНИТНОЙ УСТАНОВКИ.

«Стальные монстры» были необычной игрой, точнее, тремя играми сразу (аркадный симулятор, RTS и глобальная стратегия), удивительным образом собранными на одном диске. Надежд на широкую популярность у столь странного проекта не было, но шумиха вокруг него все же поднялась. Создавая add-on, разработчики могли пойти двумя путями: либо изменить игру, чтобы привлечь новую аудиторию, в том числе из тех, кто остался по каким-то причинам недоволен первым результатом, либо расширить уже имевшуюся игру, рассчитывая на поддержку уже сформировавшейся аудитории. Вряд ли кто-либо удивится тому, что был выбран последний вариант. Кое-где мелькают новшества, но в целом игра изменилась мало. Радоваться этому или же огорчаться — решать вам.

В стратегический режим затесался весьма нелишний третий участник — Великобритания. Разумеется, карта не настолько расширилась, чтобы включить в себя сам остров, так что подданные Соединенного Королевства осваивают пространства между Азией и Австралией. Возникло и некоторое подобие дипломатии. В разумных пределах, конечно, ведь, как и в прошлый раз, вы управляете войсками и производством, а не всей страной, так что заключить военный союз с Японией британцам не дадут (и хорошо!). Но в рамках локальных дипломатических контактов вы сможете обмениваться ресурсами, торгуясь относительно их стоимости, и даже уже готовыми базами, а также планировать совместные атаки. Изменения затронули и тактическую часть, самое заметное из них касается повреждений. Теперь учитывается степень поражения как различных участков корпуса,

так и каждой из многочисленных систем, которые могут быть подвержены пожарам и затоплению (последнее, по очевидным причинам, к самолетам не относится). Как ни странно, сие более чем похвальное нововведение саму игру меняет незначительно. Оно имеет скорее психологический смысл: ведь теперь мы в любой момент можем узнать о повреждениях на интересующем нас корабле: в порядке ли ходовая часть, не затопило ли боеприпасы. Но на исход боя это новое знание влияет, кажется, не очень сильно. Это могло бы значительно изменить режим симулятора, но самолеты воссозданы здесь менее детально, нежели корабли (что, безусловно, правильно с точки зрения тактической части, ведь главные действующие «лица» именно корабли, а не авиация). Несколько изменился и встроенный аркадный симулятор. Теперь, помимо самолетов, мы можем вести огонь с находящихся под

нашим командованием кораблей. Решение вполне разумное, правда, эта часть игры столь же необязательна, как и сам симулятор — все-таки исход боя решается не расчетом одного орудия и не в кабине конкретного самолета. А потому управлять лично удастся, как правило, лишь тогда, когда перевес уже на нашей стороне и подчиненные в силах справиться самостоятельно. С другой стороны, те игроки, что пренебрегают симуляторной частью, рискуют упустить чуть ли не большую часть удовольствия, поскольку нельзя по-настоящему окунуться в антураж происходящего, лишь взглядываясь в сухие строки таблиц и паря на высоте птичьего полета, окидывая океанские просторы бесстрастным взглядом стратега. Только заняв место одного из рядовых участников боя, можно проникнуться настроением, благо выглядит игра очень убедительно, и ей особенно удаются крупные планы. **С**



# Больше чем просто кулер



## Cooler Master RR-CCX-W9U1-GP Mars

Универсальный процессорный кулер (для процессоров Intel и AMD) с уникальным дизайном и великолепной производительностью



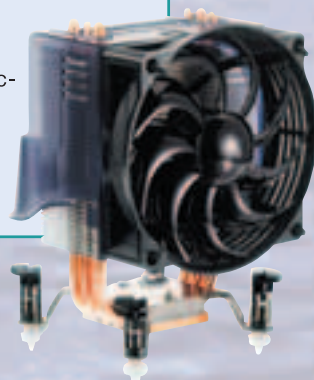
## Cooler Master RR-PCH-S9U1-GP Hyper TX (Intel)

Стильный кулер для процессоров Intel: поддерживает как новейшие двухядерные процессоры, так и классические Pentium IV и Celeron D



## Cooler Master RR-DCH-S9U1-GP Hyper TX (AMD)

Стильный кулер для процессоров AMD: поддерживает новейшие процессоры на Socket AM2, а также и классические Athlon 64 и Sempron



## Cooler Master HCA-F61 Hyper UC

Новая версия кулера из легендарной линейки «Hyper» — мощный тяжеловес, способный охладить любую систему: как на Intel, так и на AMD



Товар сертифицирован

**ПИРИТ - официальный дистрибутор Cooler Master в России**

Компьютерный салон ПИРИТ:  
**(495) 785-55-54**

ПИРИТ-Дистрибуция (оптовые поставки): (495) 97-43210  
ПИРИТ Санкт-Петербург (оптовые поставки): (812) 440-90-89

**МОСКВА:** ПИРИТ — 785-55-54, Зеон — 955-51-99, ИП Котов — 784-72-34 доб. Д-13, НИКС — 974-33-33, ОЛАНД — 788-19-18, Радиоконтакт — 953-81-78, ЩЕДРИН — 784-72-34, FORMOZA — 234-21-64, GSM Computers — 540-91-88, NT Computer — 970-19-30, ULTRA Computers — 775-75-66; **ВОРОНЕЖ:** PET — 77-93-39; **ЕКАТЕРИНБУРГ:** Диджитек — 377-74-07, Уральский завод вычислительной техники — 365-94-11; **НИЖНИЙ НОВГОРОД:** SUNRISE — 19-44-62; **САНКТ-ПЕТЕРБУРГ:** Компьютер-Центр KEY — 074, Компьютерный Мир — 333-00-33; **УФА:** Сеть магазинов КламаС — 91-21-12  
Объединенная розничная сеть **POLARIS** и **Техмаркет Компьютерс:** (495) 755-55-57



[www.pirit.ru](http://www.pirit.ru)  
[www.ddp.ru](http://www.ddp.ru)



## ИНФОРМАЦИЯ

- ▶ ПЛАТФОРМА:  
PC
- ▶ ЖАНР:  
simulation.submarine
- ▶ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:  
Rondomedia
- ▶ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:  
Play Ten Interactive/  
«Руссобит-М»
- ▶ РАЗРАБОТЧИК:  
h2f Informationssysteme
- ▶ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:  
1
- ▶ ДАТА ВЫХОДА:  
1 ноября 2006 года
- ▶ ОНЛАЙН:  
<http://www.playten.com>



▶ Автор:  
Ашот Ахвердян  
[ashot.akhverdian@gmail.com](mailto:ashot.akhverdian@gmail.com)



**1** Как это нередко бывает в подводных симуляторах, миссию мы начинаем далеко в море, при этом топливные баки заправлены под завязку. Телепортация, сэр!

**2** Лодка несет на борту всего шесть торпед, так что лучше попусту ими не разбрасываться. Особенно если учесть, что для палубного оружия боекомплект составляет тысячу снарядов!

**3** Игра зачастую не дает капитану насладиться собственным триумфом и лично пронаблюдать за потоплением вражеского корабля. Ведь как только цель считается уничтоженной, демо-версия выбрасывает нас в меню.

# ПОД АНДРЕЕВСКИМ ФЛАГОМ (1914 SHELLS OF FURY)

В ОБСУЖДЕНИИ ИГРЫ НА ОДНОМ ИЗВЕСТНОМ ФОРУМЕ ПОКЛОННИКОВ СИМУЛЯТОРОВ БЫЛО ЗАМЕЧЕНО: «ТРЕТИЙ СОРТ – НЕ БРАК». ТОЧНЕЕ НЕ СКАЖЕШЬ!

Симуляторы техники времен Первой мировой встречаются невероятно редко, а игра про подлодки того времени и вовсе существо мифическое, вроде единорога или снежного человека. А о том, чего никогда не видел, хочется выдумать всякое... И вот, чтобы избежать больших ожиданий с последующим горьким разочарованием, стоит сразу сказать: перед нами не хит, а бюджетная игра, сделанная горсткой разработчиков в условиях, максимально приближенных к боевым. С одной стороны, это настоящий симулятор – субмариной можно управлять только с помощью машинного телеграфа, так что задать желаемую скорость с точностью до узла не удастся. На предствленной в демо-версии лодке имеется два перископа с разными углами обзора и различным увеличением. Параметры хода торпеды можно задавать вручную.

С другой стороны, игра вообще не вынуждает игрока проводить время перед экранами приборов, поскольку ни радара, ни гидролокатора на лодке нет, и все бои происходят исключительно в пределах непосредственной видимости. При этом замечен немалый «аркадный налет». Радиограмму можно отправить даже, когда лодка находится в погруженном состоянии, сбить самолет не составит труда, да и интеллект противника находится, похоже, в зачаточном состоянии. Вообще степень «натуральности» в игре поддается настройке. К сожалению, игра не особенно балует любителей правды жизни. Скажем, мы вольны отключить автоматическое опознавание контактов, но игра не предоставляет нам никаких инструментов для определения типа цели и параметров ее хода. Все приходится делать на глаз, что вынуждает действовать по-кавалерийски, врываясь в ряды

противника и стреляя почти в упор. Ничего страшного, ведь наша подлодка – хозяйка морей. Транспортные суда, даже оснащенные кое-какой артиллерией, никакой опасности не представляют, так что лучше не тратить на них драгоценные торпеды, а расстреливать вражеские суда из пушки, находясь в надводном положении. Даже военные корабли противника беззащитны перед нами, поскольку средства обнаружения подлодок еще не изобрели, так что можно безнаказанно подбираться на минимальное расстояние, совершенно не беспокоясь о собственной безопасности. Игра представляет собой набор заданных заранее, жестко заскриптованных (и при этом очень простых) миссий. Вдобавок простейший генератор быстрых миссий, разумеется, донельзя стандартных. Первоначально в игре предполагалось наличие динамической кампании, но... это

далеко не первый симулятор, где хорошая идея пала жертвой нехватки ресурсов. Что касается «внешности». Игра выглядит довольно архаично. Лодка управляется с рисованных двумерных экранов, модели окружающей нас техники обладают невысокой детализацией, а море, пиротехника, да и все прочее совсем неприглядно. Но для симулятора графическая часть, пожалуй, наименее важна (если вы видели Steel Beasts...) Основной недостаток заключен именно в бедности геймплея – поскольку лишенный хоть какой-то сложности однообразный расстрел беззащитных целей довольно быстро приедается, а никакие другие симуляторные глубины в игре, вполне вероятно, не случится. И еще – сколько мы ни играли, в какие бы широты ни забрасывала судьба нашу подлодку, погода на море каждый раз оставалась одной и той же – легкое волнение, ни штиля тебе, ни шторма. **М**



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



PSP

12+

www.nfs.com

© 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 Viper, Dodge Challenger Concept, 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. PlayStation and the PS Family logo are registered trademarks of Sony Entertainment  
Inc. PSP is a trademark of Sony Computer Entertainment Inc. All other trademarks are the property of their respective owners. EA™ is an Electronic Arts™ brand.



ИНФОРМАЦИЯ

- ▶ ПЛАТФОРМА:  
Xbox 360, PlayStation 3
- ▶ ЖАНР:  
shooter.first-person,  
modern.horror
- ▶ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:  
2K Games
- ▶ РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:  
не объявлен
- ▶ РАЗРАБОТЧИК:  
Starbreeze Studios
- ▶ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:  
не объявлено
- ▶ ДАТА ВЫХОДА:  
весна 2007 года
- ▶ ОНЛАЙН:  
www.2kgames.com/  
thedarkness



▶ Автор:  
Red Cat  
chaosman@yandex.ru



1 Универсальность навыков в действии: одной рукой расстреливаем полицейского, другой опрокидываем его машину.

2 Страшные рожи по краям экрана – не очередные противники-монстры, а ваши новые руки.

3 У беспощадного Джеки, как ни странно, есть и несколько верных друзей. Эта старушка – одна из них.



# THE DARKNESS

СТУДИЯ STARBREEZE ПРОДОЛЖАЕТ ПРИОБЩАТЬ НАС К НАСИЛИЮ. СНАЧАЛА БЫЛ RIDDICK. ТЕПЕРЬ НАСТАЛА ОЧЕРЕДЬ THE DARKNESS.

Несколько лет назад почти неизвестная шведская компания Starbreeze совершила настоящую маленькую революцию в жанре шутеров от первого лица. Получив в распоряжение (благодаря покровительству издательства Vivendi Universal) лицензию The Chronicles of Riddick, предприимчивые шведы явили миру шикарный приключенческий боевик, очень мрачный, кровавый и, тем не менее, потрясающе увлекательный. Покорив владельцев Xbox, интерактивные «Хроники Риддика» вскоре объявились и на PC. После чего творцы решили, что пора найти Риддику достойную замену – героя еще более яркого, противоречивого и беспощадного. Таковой вскоре обнаружился в комиксах The Darkness. Зовут его Джеки Эстакадо. И Тьма стала ему спутником и помощником.

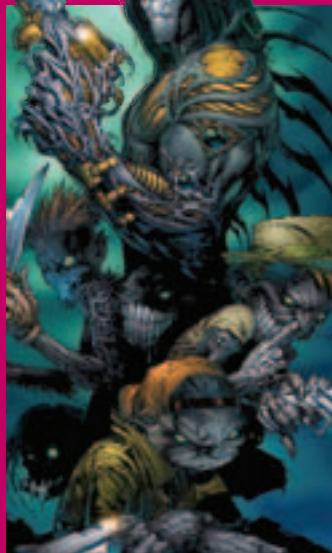
**Ценные находки**  
С шестнадцати лет Джеки примкнул к одной из уличных банд и вёл жизнь, прямо скажем, далёкую от праведной. Попойки, драки, грабежи, убийства занимали большую часть его времени, и старательный юноша быстро завоевал уважение в криминальных кругах. Однако в один прекрасный день для Джеки многое изменилось. В его теле пробудилась древняя сила, переходившая в семействе Эстакадо из поколения в поколение. Эта сила превратила Джеки из рядового гангстера в сверхчеловека, открыла ему, казалось бы, бескрайние возможности. А заодно позволила обзавестись бесчисленными врагами, в ряды которых попали и бывшие подельники, и борцы с нечистой, и собственно нечисть, увидевшая в Джеки злейшего соперника. Теперь его жизнь, и раньше на события не бедная, стала непрерывной чередой смертельно опасных приключений и битв.

**Универсальный материал**  
Авторы The Darkness называют собственное детище «интерактивным триллером от первого лица». Но, по мнению Starbreeze, интерактивные триллеры давно уже стали слишком похожими один на другой. А раз так, надо что-то менять. Сказано – сделано. Тем более, исходный материал предоставляет отличный повод уйти от набивших оскомину клише. Если до сих пор источником страхов и ужасов, с которыми приходилось бороться, как правило, становились разнообразные чудища и порождения Ада, то на этот раз самым кошмарным персонажем станет сам главный герой, против воли наделённый чудовищными способностями. Вы скажете, что герои-мизантропы встречались и раньше. Вампир Каин, Агент 47, Каратель, тот же Риддик – все они пролили немало чужой крови. Но, вероятно, ни одному из них не тягаться

в жестокости с Джеки и его «союзницей». Так что, если The Chronicles of Riddick по каким-то причинам казалась вам излишне кровавой игрой, от близкого знакомства с The Darkness, вероятнее всего, лучше воздержаться. Ведь уже сейчас разработчики не скрывают, что приключения Джеки будут сопровождаться не просто насилием, а насилием предельно жестоким и изощрённым. Слуге потусторонних сил не к лицу проявлять милосердие, и Джеки проливает кровь врагов цистернами, не гнушаясь при случае оторвать кому руку, а кому и голову. Принимая, благодаря Тьме, новые формы и получая новые возможности, главный герой пронзает противников, рвёт их на куски и даже взрывает. Но и этого ему мало: Джеки (или все-таки его тёмная сущность?) может сожрать поверженных супостатов или превратить их в дарклингов\*

\* – Дарклинг (Darkling), он же Черняк – нечистый дух, бес, черт (словарь суеверий под редакцией Власовой).





### И снова комиксы!

Как уже было сказано, основой для The Darkness послужила одноименная серия комиксов, выпускаемых с 1996 года. Серия эта оказалась столь популярной, что привлекла внимание не только разработчиков компьютерных игр, но и воротил киноиндустрии: в 2004 году известная компания Dimension Films выкупила права на экранизацию The Darkness за пожизненную сумму, оставшуюся неизвестной. Согласно текущим планам Dimension, фильм должен появиться на широких экранах в будущем году и по стилю постарается напомнить знаменитый The Crow («Ворон») с Брюсом Ли в главной роли (эту картину, кстати, также продюсировала Dimension films). Главный герой комикса – все тот же Джеки Эстакадо, в день совершеннолетия получивший неожиданный «подарок» от давно отправившегося в мир иной отца – Тьмы. Будучи гангстером, Джеки сначала только обрадовался новым суперспособностям. Однако через некоторое время он понял, что с Тьмой нужно обращаться очень осторожно: любой неловкий шаг может привести к собственной гибели. Но хватит ли у Джеки терпения и мудрости не совершить смертельной ошибки?

**1** Демоны разнообразны и нередко отлично вооружены.

**2** За что ж ты, Роя, так старушку?

**3** Человек в черных перчатках не зря закрыл лицо руками. Кому охота смотреть на собственную смерть?



(Darklings), напоминающих бесов и невероятно быстрых созданий, послушно выполняющих волю Тьмы. Судя по всему, дарклинги будут отличаться друг от друга и внешне, и умениями. В частности, в показанной на недавней Xbox демо-версии Джеки вызывал вооруженного пилой бесенка, который, получив соответствующий приказ, без промедления набрасывался на ближайшего недруга. В то же время Дарклинга нельзя оставлять без дела на слишком долгий срок: через какое-то время монстр начинает скучать и бросает хозяина на произвол судьбы. Подобный ход наверняка заставит вас как следует подумать, прежде чем обращаться к услугам темных помощников. Кроме того, он несколько разнообразит «мясной» игровой процесс незначительной, но интересной тактической составляющей. Вам ведь не захочется в гордом одиночестве сражаться с толпой

недрузгов или каким-нибудь особенно злобным боссом? Но Тьма не всемогуща, и особенно быстро её могущество истощается, когда Джеки выходит на свет. Повредить может даже тусклый свет уличных фонарей, не говоря уж о солнце. Отсюда вполне закономерный вывод: восстановить силы можно, вовремя «уйдя в тень». Чем меньше света вокруг, тем лучше для Джеки, ведь растратенные ранее силы восстанавливаются куда быстрее. Кстати, это правило распространяется и на дарклингов: они на свету становятся ещё более уязвимыми, чем главный герой. Но, в отличие от него, дарклинги не смогут восстановить пошатнувшееся здоровье и под солнечными лучами просто-напросто погибнут.

### Здравствуй, оружие!

Какой FPS обходится без длинного списка всевозможного оружия? Вот и

в The Darkness никуда не деться от ножей, пистолетов и дробовиков. Да-да, хотя Джеки Эстакадо и предпочитает полагаться на сверхъестественную силу, время от времени он вынужден пользоваться и самыми обычными, земными средствами уничтожения. И, как подобает всякому нормальному гангстеру, мистер Эстакадо не ленится таскать по два ствола разом, чтобы успевать палить по любым движущимся объектам, появившимся в поле зрения. К слову, стволы не обязаны быть одинаковыми: комбинация «шотган в правой руке, пистолет с глушителем в левой» не возбраняется. Другое весьма эффективное и эффективное оружие Джеки – его собственные руки, точнее, невероятно длинные и сильные конечности, подаренные всё той же Тьмой. Эти «лапы» получили название «демонские длани» (Demon Arms), и с их помощью вы легко

накостыляете и тем противникам, что оказались поблизости, и тем, что пренебрежительно пытаются держаться от героя подальше. Но функции «лап» не ограничиваются «оружейными»; с их помощью можно также ухватить самые разные предметы – даже те, до которых, казалось бы, просто так не дотянешься.

### Нью-Йорк, Нью-Йорк!

Мы еще ничего не сказали о месте действия The Darkness. А между тем это вовсе не очередной выдуманный от фонаря «комиксовый» мегаполис, вроде Готэм-сити. Тьма придёт в Нью-Йорк, и вряд ли жизнь простых жителей города после этого сильно улучшится. Именно в Нью-Йорке начал Джеки собственную криминальную карьеру. Именно здесь обретаются его немногочисленные друзья. И большая часть врагов, что логично, тоже облю-





**1** Это скриншот доказывает: демонические руки Джеки существуют отдельно от человеческих.

**2** Дарклинг может отвлечь от вас внимание противников. Правда, этот трюк срывается не всегда.

**3** Мы честно предупредили: игра обещает быть очень жестокой!



**2**



**3**

бовала обитель статуи Свободы. Правда, едва ли вам доведется побывать в фешенебельных кварталах Большого Яблока. Джеки и подобные ему правят трущобами, бродят по заброшенным многоэтажкам, околачиваются у дешёвых забегаловок, залезают на крыши и чердаки и время от времени заходят в нью-йоркскую подземку.

Но для главного героя открыт и другой мир, существующий параллельно со старым-добрым Нью-Йорком. Это, как вы наверняка догадались, мир Тьмы, истинная вотчина демонов и им подобных существ. Оказавшись там, Джеки получает шанс обойти кое-какие препятствия реального мира. Но ведь в местах обитания нечисти и опасностей хватает!

### Больше демонов, хороших и разных

О многопользовательском режиме пока известно немного – видим,

сказывается, что авторы уделяют больше внимания сюжетному прохождению. Но кое-какие подробности имеются. Так, например, известно, что место Джеки в сетевых баталиях займут уже упомянутые выше Дарклинги. Также заявлено, будто к давно привычным online-режимам, вроде Deathmatch и Capture the Flag, добавятся и совершенно новые, невиданные доселе коллективные развлечения. Увы, в чём именно заключается их неповторимость, мы, очевидно, узнаем не раньше, чем коробки с игрой появятся в магазинах.

### Прекрасная Тьма

На сладкое – графика. Проект стал одной из первых игр, предназначенных для платформ следующего поколения. Однако к запуску Xbox 360 и творение Starbreeze давно опоздало, да и премьеру PlayStation 3 (в том

числе и европейскую) пропустит. Это значит, что конкурировать The Darkness придется уже со второй волной проектов для новых консолей, среди которых окажутся широко разрекламированные Gears of War, Lost Planet, Mass Effect и Assassin's Creed. Стало быть, и требования к облику игры у пользователей будут несколько иными. Однако шведов такое положение дел ничуть не смущает: они без малейших колебаний обещают поразить нас безупречной графикой. Уже сейчас The Darkness выглядит просто отменно, хотя кому-то, вероятно, этапы покажутся несколько темноватыми. Зато ни у кого не возникнет претензий к уровню детализации, спецэффектам и анимации. Последняя стала предметом особой гордости Starbreeze, и неспроста: мимика персонажей, каждое их движение – всё это проработано

с такой тщательностью и старанием, что сотканые из полигонов и текстур герои кажутся живыми актёрами! Особенно хорошо это заметно в многочисленных сюжетных сценах, то и дело прерывающих ход игры.

### Светлое будущее?

У The Darkness есть все основания рассчитывать на успех. Популярный первоисточник (пусть и не столь известный, как всякие там Супермены и Люди-Икс), притягательный главный герой и невероятно мрачный антураж почти наверняка привлекут к проекту внимание многих игроков. Ну а наличие в послужном списке Starbreeze овеянной славой The Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay позволяет надеяться, что идею не забудут по неопытности. Так ли это на самом деле, мы узнаем уже через несколько месяцев. **CT**



**НИКАКИХ ПЕРЕГОВОРОВ  
С ДРЕНДЖИНАМИ!**



**МОЧИТЬ В  
СОРТИРАХ!**

Реклама



**КОСМИЧЕСКАЯ  
ФЕДЕРАЦИЯ**



**snowball.ru**  
искусство побеждать



**ИНФОРМАЦИЯ**

- ▶ ПЛАТФОРМА: Wii
- ▶ ЖАНР: action.puzzle
- ▶ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Konami
- ▶ РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР: «ND Видеоигры»
- ▶ РАЗРАБОТЧИК: Konami
- ▶ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 4
- ▶ ДАТА ВЫХОДА: 2 декабря 2006 года
- ▶ ОНЛАЙН: [www.konami.com/gs/gameinfo.php?id=201](http://www.konami.com/gs/gameinfo.php?id=201)



▶ Автор: Spriggan  
spriggan@gameland.ru



- 1 Даже если какой-нибудь абстрактный человек провел всю жизнь в какой-нибудь неразвитой и урочающе нецивилизованной вымышленной стране, никогда не видел дверей и вдруг ухитрился купить Wii, он не растеряется. Нагниси! Нагниси повсюду!
- 2 Вопрос: чем Elebits – не игра для всей семьи?..
- 3 Ответ: мультиплеер – всем мультиплеерам мультиплеер. Во всяком случае, мы в это верим.

# ELEBITS

КОНАМИ ДОКАЗЫВАЕТ, ЧТО СОБИРАЕТСЯ БЕЗ УСТАЛИ СНАБЖАТЬ WII ЭКСКЛЮЗИВНЫМИ ПРОЕКТАМИ. ДОКАЗЫВАЕТ, КАК ВОДИТСЯ, НЕ СЛОВОМ, НО ДЕЛОМ.

**Д**авайте-ка я расскажу вам историю. Давным-давно, когда тьма была страшна, а огня и света не существовало, ночную тишину сотряс удар молнии – да так сотряс, что едва не разорвал небо пополам. Немного погодя люди нашли в темноте ярких светящихся существ. Их назвали элебитами, они оказались наделены загадочной силой. Они стали огнем и светом. С тех пор они жили в мире с людьми. Но знаете что? Они принесли нам кое-что еще. Интересно, что же? В интервью для сайта Imedia +D Games продюсер Синго Мукайтоте признается, что сначала недооценивал возможности геймпада Wii. «Я думал, устройство ввода полностью и целиком заточено под спортивные симуляторы и боевики, в которых геймер становится фехтовальщиком, – объясняет он. – Однако изобретение оказалось куда более любопытным и продуманным, я влюбился

в него с первого взгляда». Поздравляем Nintendo: может статься, это первый случай в истории индустрии, когда аксессуар консоли вдохновляет разработчиков на создание игры. Команда Konami мигом сообразила, что лишь этот приборчик позволяет трогать и перемещать виртуальные объекты в пространстве. Ни Dual Shock 2, ни Wavebird, ни даже связка «тактильный экран плюс стилус» не дадут в полной мере ощутить, будто поворачиваешь кран, убираешь посуду или жмешь кнопку на микроволновой печи. Развивая тему взаимодействия с предметами, авторы стали выдумывать способ «навернуть» вокруг неё, собственно, игру, как вдруг вспомнили старые добрые «прятки». В самом деле, чего ради ворошить и перетаскивать всё и вся, если не в поисках кого-либо? Основа заложена, пути назад нет – оставалось придумать, за кем же будет охотиться игрок, что за «звери» попра-

чутся от него в чашках, под шкафом, на книжных полках и еще незнамо где. В Konami устроили соревнование, в котором приняли участие свыше полусотни художников; в результате свет увидело около ста вариантов электрочудиков. Игроделы выбрали самых симпатичных, самых «кавайных» – тех, что вызовут улыбку умиления не только у представительниц слабого пола, но и у мальчиков, подростков и юношей. Мы, пожалуй, даже не станем укорять их в неприличной схожести на пикминов Сигеру Миямото. Совсем-совсем не станем. Разноцветные чудики – существа на редкость ленивые, но при этом ужас какие увёртливые, когда дело доходит до работы. Так что придется потрудиться, выискивая их в надежде заставить заниматься делом. Они ещё, к тому же, разные – и отличаются не только окраской и черточками внешности, но и способностями, поэтому и хватать их надо не абы как, а с умом. Самое

же главное: именно они являются источниками всевозможной энергии, именно эти забавные душечки вдыхают жизнь в электроприборы! Цель сказочного безобразия обещает смахивать на Katamari Damacy или всё ту же Pikmin: чем больше вы отловите чудо-существ, тем больше энергии получите, а энергия – это всё: хоть шкаф перевернуть, хоть автомобиль приподнять. Иначе как разыскать остальных хитрецов? Пока что проект Elebits выглядит как еще один представитель модной ныне волны «игр, легко поддающихся освоению», – игр, наилучшим образом демонстрирующих «обновленную Nintendo» и ее новые консоли. Очень возможно, детище Синго Мукайтоте не станет пустой демонстрацией особенностей Wii-mote и разнообразит досуг любителей комплексных задач и непростых головоломок. Ведь именно сложности подчас так не хватает играм с грифом «для людей от пяти до девяноста пяти лет». **С**





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», «Видеолэнд», «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](http://www.totalwar.com)



PC DVD  
ROM



SEGA

[www.sega.co.uk](http://www.sega.co.uk)



**ИНФОРМАЦИЯ**

- ▶ ПЛАТФОРМА:  
PlayStation Portable
- ▶ ЖАНР:  
shooter.first-person.historic
- ▶ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:  
Electronic Arts
- ▶ РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:  
«Сорт Клуб»
- ▶ РАЗРАБОТЧИК:  
Electronic Arts
- ▶ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:  
до 32
- ▶ ДАТА ВЫХОДА:  
декабрь 2006 года
- ▶ ОНЛАЙН:  
www.ea.com/psp/  
medalofhonor\_heroes



▶ Автор:  
Евгений Закиров  
zakirov@gameland.ru

**1** Ничего особенного в графическом плане найти не удалось. Однако и похурить не за что! Вспомним занудную Coded Arms и возражуемся.

**2** Непонятно зачем приделанная дальность прорисовки пугает. Чем тратить ресурсы консоли на четкость горизонта, не лучше ли разнообразить сами ландшафты? Впрочем, заядлые мультиплеерщики ответят дружным «нет»: уж лучше пусть кусты не такие красивые, чем пропагандирующий из виду бегущий враг.

**3** Шпионских миссий разработчики почему-то не показывают. А зря – в Medal of Honor они бы пользовались популярностью.



# MEDAL OF HONOR HEROES

СЛУЖУ ОТЕЧЕСТВУ! – ДОМА, В МЕТРО, НА ЛЕКЦИЯХ!

**В** свое время Medal of Honor казалась чуть ли не идеальным шутером для PS one. Отчасти благодаря отсутствию более-менее заметных конкурентов, отчасти из-за едва просыпавшегося в видеоиграх интереса ко Второй мировой. Так или иначе, сериал прочно закрепил за собой славу первооткрывателя, флагмана на ближайшее будущее. И пусть со временем нашлись проек ты на домашних платформах, сумевшие его потеснить, для MoH ещё не все потеряно. И докажет это не первый представитель жанра на PSP, но уж точно самый ожидаемый – Medal of Honor Heroes.

Имея бесценный опыт, создатели обещают подойти к покорению новой платформы с особенной тщательностью. Во-первых, завлекая игроков впечатляющим графическим движком, что способен переваривать большие открытые пространства и множество объектов в кадре. (По этому пово-

ду выложенные в Сеть скриншоты вселяют кое-какие сомнения, но общая картина оказывается вполне привлекательной.) Во-вторых, преподнося целых три самостоятельных кампании для одиночного режима. На каждую из них приходится по персонажу; биографическая справка по каждому лишней раз убеждает в том, что мы снова станем героями и лишь в наших руках светлое будущее Европы. Медаль за отвагу, как водится, получит каждый. На вопрос, будут ли все три кампании доступны сразу, или это лишь условное разделение общей сюжетной линии, разработчики отвечают уклончиво. По их словам, последствия одной истории лягут в основу следующей, и переход между ними будет сопровождаться фирменной нарезкой из военной хроники. Тем не менее, игрокам представится возможность пройти каждую из завершенных миссий ещё раз, получая

новые медали и устанавливая рекорды. Наконец, продолжительность каждого эпизода будет зависеть от выбранного уровня сложности, коих готовится... да, ровно три. Однако наибольший интерес вызывают обещания относительно сетевых режимов. Всего их ожидается аж шесть штук, а лимит на количество игроков колеблется возле отметки в 32 участника. Хочется верить, что это не пустые слова и в конечном итоге красноречивые анонсы не падут жертвой технических ограничений портативной платформы. Всего около 15 созданных специально для мультиплеера карт. При этом сам процесс по большей части ориентирован на командную игру с давно известными правилами.

Чтобы хоть как-то выделиться на фоне своей команды (а по 16 человек с каждой стороны – это невероятно много для PSP), игрокам предложат собирать

дополнительные модели персонажей. Они добываются исключительно в одиночной кампании и выдаются за особые заслуги перед Отечеством. То есть, за прохождение миссии с отличием. Приманка не нова, но работает безотказно. Кроме этого, MoH Heroes будет наделена редактором собственных миссий. Расставлять деревья и рыть канавы, конечно, никто не даст, но выбрать число противников, оружие и конечную цель позволят. Причем совсем необязательно создавать что-то монументальное. Можно просто раскидать немцев по углам и приказать им толпой наступать на игрока. Вооруженного, скажем, базуккой. Пускай и бестолково, зато весело! Никакой другой шутер о Второй мировой не подарит такой возможности. Так что остается только скрестить пальцы и ждать дебюта Medal of Honor на PSP. Благо, причин его откладывать нет. **С**



АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ  
**1C** МУЛЬТИМЕДИА

По вопросам отправки заказов  
и оплаты работы  
в США +70 Мультимедиа  
информация в фирму +70  
123050, Москва, в/п 64,  
ул. Соловьевская, 21,  
Тел.: (495) 727-93-97  
Факс: (495) 931-44-97  
http://www.1c.ru

# CALL OF JUAREZ

## СОКРОВИЩА АЦТЕКОВ



Реклама



© 2006 ЗАО «1C». Все права защищены.  
Call of Juarez™ ©2006 Techland. Все права защищены. Издается и распространяется по лицензии Techland. Call of Juarez является  
зарегистрированным товарным знаком Techland и используется по лицензии.







1



2



## ИНФОРМАЦИЯ

- ▶ ПЛАТФОРМА:  
Wii
- ▶ ЖАНР:  
simulation.surgery
- ▶ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:  
Atlus
- ▶ РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:  
«ND Видеоигры»
- ▶ РАЗРАБОТЧИК:  
Atlus
- ▶ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:  
1
- ▶ ДАТА ВЫХОДА:  
14 декабря 2006 года  
(Европа)
- ▶ ОНЛАЙН:  
www.atlus.com



- ▶ Автор:  
Евгений Закиров  
zakirov@gameland.ru

- 1 Размахивая контроллером, следует помнить, в руках герой держит не меч вовсе, а скальпель – оружие утонченное и где-то даже интеллигентное.
- 2 Диалоги – не самая сильная сторона Trauma Center. И версия для Wii этот неуг, к сожалению, не исцелит.

# TRAUMA CENTER: SECOND OPINION

ЗИМНИЙ WII-МЕЙК ДЛЯ ХИРУРГОВ-ГЕЙМЕРОВ.

**К**онцепция оригинальной Trauma Center не могла остаться без внимания: на портативной платформе она выглядела «очень хорошо», значит, на домашней её ждёт оценка «отлично»? Учитывая известные особенности Wii и её чудесного контроллера, можно предположить, что сериал в скором времени ждёт громкая слава. Первая часть создавалась с учетом использования стилуса, поэтому напоминала скорее набор небольших, но уж очень утомительных упражнений. Интерфейс был понятен интуитивно, но схема выполнения операций и спешка, с которой они проводились, никак не укладывались в голове. На Wii нас ожидает совершенно иной опыт, лишь общими чертами напоминающий будни оригинала. Все обязанности хирурга по-прежнему возлагаются на игрока, однако справляться с

ними станет интереснее. Мы, во всяком случае, на это очень рассчитываем. Чтобы избежать обвинений в самокопировании, создатели существенно расширили список возможных операций. Игравельных персонажей теперь двое, и каждому предстоит пройти собственный Путь Хирурга. Следует помнить: несмотря на их характер и поведение, что демонстрируется в нагруженных медицинскими терминами диалогах, оба они давали клятву Гиппократу. И врачебная халатность – то есть, не доведённая до конца операция и игнорирование советов, до которых временами снисходит помощница, – не поощряется. А наоборот, служит поводом для досрочного завершения игры. И уж если в портативной версии не было чекпойнтов, то и на Wii их можно не ждать. Так что к каждому пациенту придётся относиться одинаково внимательно,

иначе получасовую борьбу за жизнь больного потребуется пережить еще раз. А это, как мы узнали из знакомства с TC: Under the Knife, удовольствие весьма сомнительное. Впрочем, свои навыки всегда можно отточить в соответствующем режиме. Там ведется учёт результатов, которые, предположительно, можно будет выкладывать для сравнения в таблицу рекордов и хвастаться перед друзьями. Создатели также обещают поработать над уровнями сложности. Так, чтобы каждый, даже самый неопытный игрок мог мгновенно разобраться в здешней механике и почувствовать себя полезным. Чем выше ползунок сложности, тем более высокие требования предъявляются к наносимым разрезам и аккуратности во время выполнения работы вообще. С помощью нового, «радиального» выбора инструментов работать стало гораздо

удобнее – не то что в древности, когда каждое действие приходилось выбирать стилусом. Однако во что это выльется на деле, остаётся только гадать. Другая немаловажная задача, связанная с визуальной частью первой Trauma Center, тоже, насколько нам известно, была решена. Трёхмерные фоны и модели персонажей, конечно (и слава богу!), не появились, зато в «операционном» плане улучшения заметны сразу. Оперлируемые органы искусно подсвечены, разрезы и опухоли чётко обозначены на месте поражения. Благодаря этому у игроков будет возможность самостоятельно проанализировать положение и никогда больше не задаваться постыдным вопросом: «А что же сейчас нужно сделать?». Проверить, так ли это, мы сможем уже в декабре этого года. Жаль только, что Second Opinion не самостоятельный проект, и сюжетно четко привязан к Under the Knife. **CA**





# 2142 BATTLEFIELD

ТВОЯ ВОЙНА. ТВОЙ ВЫБОР.

Убивай или убьют тебя. В дополнение к традиционным 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 сражаться 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!

# ПОЛНОСТЬЮ НА РУССКОМ ЯЗЫКЕ

© 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 GameSpy design are trademarks of GameSpy Industries, Inc. All other trademarks are the property of their respective owners. EA™ is an Electronic Arts™ brand.



полностью  
на  
РУССКОМ ЯЗЫКЕ



POWERED BY  
gameSpy



www.pegi.info

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](http://www.battlefield.ea.com), если вас заинтересовала эта вакансия.



реклама



**ИНФОРМАЦИЯ**

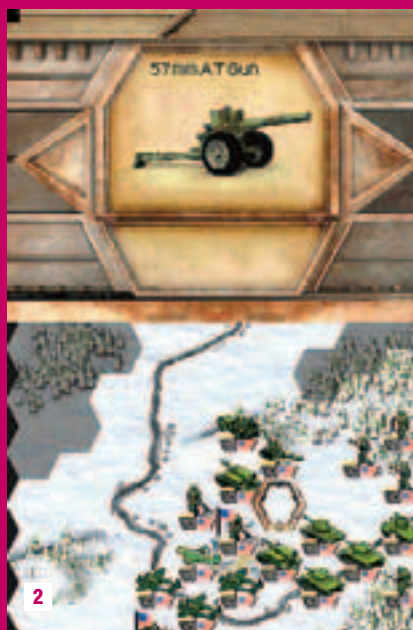
- ▶ ПЛАТФОРМА: Nintendo DS
- ▶ ЖАНР: strategy, turn-based, historic
- ▶ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: CDV
- ▶ РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР: не объявлен
- ▶ РАЗРАБОТЧИК: Sproing
- ▶ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 4
- ▶ ДАТА ВЫХОДА: 1 декабря 2006 года (Европа)
- ▶ ОНЛАЙН: www.sproing.com



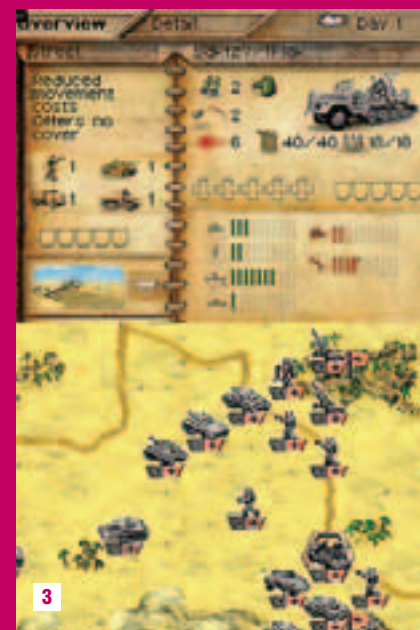
▶ Автор:  
Red Cat  
chaosman@yandex.ru



1



2



3



- 1 Боевые столкновения особой зрелищностью не отличаются.
- 2 Карты не очень велики, и на них порой становится тесновато.
- 3 Некоторые ландшафты прибавят вам забот...

# PANZER TACTICS DS

ЛАВРЫ ADVANCE WARS НЕ ДАЮТ ПОКОЯ МНОГИМ РАЗРАБОТЧИКАМ. ВСТРЕЧАЙТЕ PANZER TACTICS DS!



Разработчики называют собственное детище «первой и единственной» пошаговой стратегией о Второй мировой войне на Nintendo DS. И в этом они не кривят душой – сражаться с легионами Третьего рейха на портативной консоли нам ещё не доводилось. Но если копнуть поглубже, становится ясно: кроме тематики (заезженной, впрочем, по самое не балуется на других платформах), ничего оригинального в Panzer Tactics DS обнаружить, скорее всего, не удастся, как ни ищи. Хотя, очевидно, создатели игры и не ставят перед собой задачи перевернуть жанр с ног на голову. Вероятно, они рассчитывают сделать крепкий «середняк», использующий хорошо проверенную концепцию и пока ещё не совсем приевшийся повод для военных действий, – избавлять мир от нацистской угрозы геймеры не устанут, кажется, никогда.

Для начала нам предлагают выбрать одну из трех воюющих сторон. Список обычный: Советский Союз, Германия и США. Про Англию и Японию, которые, в общем-то, тоже принимали непосредственное участие в войне, не спрашивайте, нету их. Впрочем, тоже вполне традиционно. Определившись, на чьей стороне вы начнёте военную карьеру, нужно решить, играете ли вы в сюжетную кампанию (разумеется, основанную на «реальных исторических событиях» – а как же иначе) из примерно трёх десятков миссий, либо проверяете искусственный интеллект на прочность в многочисленных Skirmish-уровнях. Кстати, за успехи в кампании и Skirmish предусмотрены различные «поощрительные призы», вроде секретных карт и нового вооружения. Ну а если одиночный режим покажется совсем уж скучным, на помощь придут многопользовательские сражения – под них выделят

около десятка карт. Там и выясните, кто лучший генерал – вы или ваш приятель (или даже приятельница). Игровые карты разделены на блок-гексы (шестиугольники). В течение хода находящиеся в вашем распоряжении отряды разрешается перемещать лишь на очень ограниченное расстояние. Как и в Advance Wars, едва вы закончите отдавать приказы всем подчинённым, наступит черёд противника, что превращает игровой процесс в некое подобие интерактивных шахмат. Все воюющие стороны располагают внушительным набором (полторы сотни!) наземных, воздушных и морских подразделений, которыми и нужно укомплектовывать армию. К тому же упоминаются некие «специальные приёмы» – правда, пока непонятно что они собой представляют. Как это часто случается, мы будем командовать меньшими, чем противник, силами, поэтому на бодрый кавалерийский наскок

рассчитывать не приходится. Более надёжной тактикой, как обычно, станет «агрессивная оборона», хотя разработчики уверяют, будто бы искусственный интеллект окажется не так-то прост. Второй экран консоли используется для вывода разнообразной статистической информации – например, о ходе битвы, выполненных или только что полученных заданиях. А вот развернуть сражения на два экрана, как это было в Advance Wars DS, создатели Panzer Tactics DS, увы, не решились. Выглядит Panzer Tactics DS, если судить по доступным скриншотам и видео, достаточно просто по меркам платформы – на DS можно добиться и лучшего. Но не будем делать поспешных выводов, тем более что сами разработчики охотно рассказывают про спецэффекты, разнообразную анимацию и детализацию представленных на карте объектов. Неужто фантазируют? Узнаем совсем скоро. **С**





# 4x4

## Полный привод

- 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.







**ИНФОРМАЦИЯ**

- ▶ ПЛАТФОРМА:  
PC
- ▶ ЖАНР:  
adventure, first-person
- ▶ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:  
Nobilis
- ▶ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:  
«Аелла»
- ▶ РАЗРАБОТЧИК:  
Atlantis Interactive Entertainment
- ▶ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:  
1
- ▶ ДАТА ВЫХОДА:  
ноябрь 2006
- ▶ ОНЛАЙН:  
www.secrets-of-atlantis.com



▶ Автор:  
Иван Райков  
ivan\_raikov@list.ru



1



2

1 Особенностью всех игр серии была своеобразная внешность героев. С одной стороны, модели вроде бы реалистичные, с другой – некоторые черты обязательно гипертрофированы, что только подчеркивает индивидуальные особенности персонажей.

2 Не иначе, как злые игровые сектанты угнали дирижабль в Индию, ведь исторический «Гинденбург» рейсов туда не совершал.



# SECRETS OF ATLANTIS: THE SACRED LEGACY

АТЛАНТИДА – ЭТО НЕ МЕСТО НА КАРТЕ. ОНА ПОВСЮДУ.

**П**ока ученые не нашли Атлантиду, каждый вправе представлять себе таинственную землю находящейся где угодно. А не понравится обстановка – так и передвинуть. Команда, называющаяся сейчас Atlantis Interactive Entertainment, предприняла уже четыре попытки определить Атлантиду место на карте. Первые три – когда она еще называлась студией Сгуо. После выхода третьей игры компания приказала долго жить, но сотрудники, работавшие над сериалом, не растерялись и основали собственную фирму. Казалось, на глобусе уже не осталось места, куда не пытались воткнуть Атлантиду, но новая студия нашла-таки совершенно неосвоенные просторы. В четвертой главе саги французские демиурги расположили таинственную страну на внутренней поверхности Земли. Действие игры происходило

внутри огромной сферы, достаточной для того, чтобы вместить не одну, а даже две забытые цивилизации, да еще во главе с тиранами, узурпировавшими древние технологии под предлогом собственной божественности. Но, судя по всему, и это место оказалось неудачным, и Атлантиду решили переопределить. А может быть, первые четыре части раскрыли нам не все секреты жизни атлантов. Так или иначе, Atlantis Interactive готовит к выходу следующий «сезон» сериала. В нем нас ожидают новые герои, новые уголки Земли и неуловимо знакомый сюжет. Вот уже несколько серий подряд действие начинается в первой половине двадцатого века. Похоже, «Секреты Атлантиды» не станут исключением: сюжет обещает перенести нас в 1937 год. Молодой инженер Говард Брукс возвращается в США из Германии на борту дирижабля «Гинденбург» (того самого, что

в действительности перевозил людей над Атлантикой и взорвался 6 мая 1937 года при посадке). Во время полета на Говарда нападают странные сектанты. Пытаясь понять, на кой он им сдался, инженер узнает нечто интересное о своем происхождении. Оказывается, мистер Брукс – последний представитель исчезнувшей цивилизации (какой бы это?) и по совместительству ключ к утерянным знаниям, за которыми сектанты и охотятся. Здравое рассудив, что отдавать наследное добро кому попало не стоит, инженер Брукс сам отправляется за секретами атлантов. Путешествие заведет его и в Индию, и в Китай, и в коридоры Empire State Building, и даже к развалинам храма в Месопотамии (современный Ирак). В помощь Говарду сюжетом послана прекрасная дама Кейт «Рояль в кустах» Салливан, археолог. Специалист – ну надо же! – по древним месопотамским храмам. «Интервью» с мисс Салливан на сайте

игры недвусмысленно дает понять, что род наследников древней цивилизации на Говарде Бруксе не угаснет, так что нас наверняка ожидает и шестая часть игры. Игровой процесс, судя по анонсам, не сильно изменится с прошлой части, Atlantis Evolution. На месте останутся и перемещения между экранами с панорамным обзором, и обязательные мини-игры, и колоритные персонажи, которыми славились все части сериала. Впрочем, некоторые особенности геймплея в новую часть брать не стоит. Надеемся, разработчики откажутся от попыток сделать экшн-вставки на Myst-образном движке. В четвертой части именно задачи на скорость вызывали наибольшее недовольство играющих. А вот с чем точно нельзя тунуть, так это с выходом игры. Хотя бы уже потому, что интересно, куда же они на этот раз поместят Атлантиду? Неужели на макушку нью-йоркского небоскрёба? **CI**



Я СОБИРАЮСЬ  
ПОКОРИТЬ МИР, ДЕТКА.

И НИКТО МЕНЯ  
НЕ ОСТАНОВИТ.



**SCARFACE**  
THE WORLD IS YOURS

реклама



ОКТАБРЬ 2006

SCARFACEGAME.COM



PlayStation 2

PC DVD ROM



RADICAL ENTERTAINMENT

FARSIGHT STUDIOS



Русская версия для PC, PlayStation 2 и PSP

A Note to Parents: Scarface is rated R. Consult [www.filmratings.com](http://www.filmratings.com) for further information.  
"Scarface: Money Power Respect" interactive game © 2006 Vivendi Games, Inc. Developed by FarSight Studios. The FarSight logo is a trademark of FarSight Studios. "PlayStation", "PS" Family logo and "PSP" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Memory Stick Duo™ may be required (sold separately).  
"Scarface: The World is Yours" interactive game © 2006 Vivendi Games, Inc. Developed by Vivendi Games Canada Ltd. Radical Entertainment is a trademark or registered trademark of Vivendi Games Canada Ltd. In Canada, the U.S. and/or other jurisdictions, Scarface is a trademark and copyright of Universal Studios. Licensed by Universal Studios Licensing LLLP. All Rights Reserved. Sierra and the Sierra logo are registered trademarks or trademarks of Sierra Entertainment, Inc. in the U.S. and/or other countries. The ratings icon is a registered trademark of the Entertainment Software Association. Microsoft, Xbox and the Xbox logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the U.S. and/or in other countries and are used under license from Microsoft. © 2006 Universal Studios. All rights reserved.





**ИНФОРМАЦИЯ**

- ▶ ПЛАТФОРМА:  
PC
- ▶ ЖАНР:  
shooter.third-person
- ▶ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:  
DTP Entertainment
- ▶ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:  
ND Games
- ▶ РАЗРАБОТЧИК:  
Replay Studios
- ▶ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:  
не объявлено
- ▶ ДАТА ВЫХОДА:  
конец 2006 года
- ▶ ОНЛАЙН:  
www.sabotage1943.com

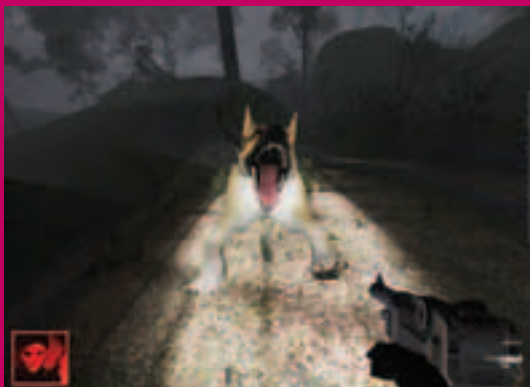


▶ Автор:  
Александр Краснов  
orcy@gameland.ru



**1** Виолетта Саммер собственной персоной. Именно такой видят авторы игры боевую женщину.

**2** Похоже, нам предстоит сражаться не только в музеях и соборах, но и на обычных вокзалах.



# SABOTAGE

ВООРУЖЕНА И ОПАСНА

**К**аких только игр по мотивам Второй мировой войны мы не встречали. И зубодробительные варгеймы, и тактические стратегии, и даже экшны с фашистами-зомби в качестве противников! Не говоря уже о бесчисленных крупнобюджетных шутерах от лица десантника, высаживающегося на песок Нормандии. Но на этот раз на самое крупное побоище в человеческой истории мы взглянем из тени stealth-action'a под названием Sabotage, от молодой немецкой студии Replay. Возможно, игроки, уставшие вырезать целые роты солдат в серой форме, не так презрительно, как раньше, взглянут на бойцов фашистской Германии.

**LA RESISTANCE**

Прятаться по темным углам от немецких патрулей приходилось уже не раз.

Достаточно вспомнить бесконечные игры в кошки-мышки в гениальной тактической RTS Commandos. Но на этот раз игрок окажется в оккупированном городе один на один с сотнями врагов и трудновыполнимыми заданиями. К тому же, ваш персонаж – не хладнокровный убийца-профессионал с тысячей и одним шпионским прибором, а девушка из сопротивления по имени Виолетта Саммер (Violette Summer). Прямо скажем, необычный выбор фамилии (порусски – Лето), если учесть, что авторы намеренно сделали героиню мрачной и немногословной особой. Виолетта, по их заверениям, положит начало новому типу игровых героинь. Нет, она не станет скакать по деревьям в обтягивающей футболке и не менее обтягивающих шортах, как Лара Крофт. Или наряжаться в кожаные BDSM-корсеты и впиваться вампирскими клыками в шею подвернув-

шихся фрицев. Откровенно говоря, мисс Саммер не очень-то соблазнительна, так что и открытые блузки ей ни к чему. Но она и не претендует на корону игрового секс-символа. Разработчики знакомят нас с грозной женщиной в военной форме, с парой автоматов и холодным взглядом. Не самый романтический образ, не правда ли? Зато как нельзя лучше подходит для вылазок в глубокий тыл врага. Хотя Sabotage и заявлена как stealth-action, пока что она напоминает, скорее, традиционный боевик с видом от третьего (а иногда и от первого) лица. Дело в том, что герои невидимого фронта обычно пользуются бесшумными шпионскими устройствами, вроде пистолетов с глушителями, карманных камер для подглядывания через замочную скважину или, в крайнем случае, кляпами с хлороформом.

Вспомнить хотя бы трехглазый прибор ночного видения из Splinter Cell и богатый набор стрел на все случаи жизни у вора Гаррета из Thief. Виолетта же, судя по первым изображениям, из снаряжения диверсанта выбрала только нож. Чаще всего барышня палит из трофейных автоматов и пистолетов, к которым даже не удосужилась прикупить глушитель. И это в захваченных городах, кишящих вражескими патрулями! Вдобавок авторы утверждают, что игроки в Sabotage еще и от души постреляют из крупнокалиберного оружия. В ход пойдут даже любимые «пушки» поклонников шутеров от первого лица: пулеметы и огнеметы. А заодно и танки. Пока непонятно, как разработчики собираются удержать равновесие между обыкновенным боевиком в стиле «Рэмбо против вражьей армии» и таким изящным жанром, как



### Смертельно опасная Виолетта

Разработчики полистали учебники по истории и старые военные архивы не только, чтобы создать пару-тройку псевдоисторических миссий. Все куда занятнее. Прототипом главной героини игры стала настоящая девушка – борец французского сопротивления Виолетта Шабо (Violette Szabo). В годы Второй мировой она выполнила по поручению британского правительства несколько опасных заданий и совершила немало вылазок в тыл врага. Она первая женщина, которую удостоили английского Креста Короля Георга и французской боевой награды Croix de la Guerre. Но, уже почти под занавес войны, Виолетту поймали и казнили в концентрационном лагере Рэвенсбрук. Интересно, какой конец придумают авторы Sabotage для мисс Саммер?



1

1 А крови – то совсем нет – ни на лезвии ножа, ни на одежде жертвы.

2 Нотр-Дам у художников получился отлично. Чего не скажешь о выражении лиц его охранников.



2



Виолетта на протяжении игры будет заниматься не только спасением музейных ценностей, но и поучаствует в убийстве больших «шишек» Германии и даже освободит заложников.

stealth-action, где каждое убийство – предвестник провала операции.

#### ХМУРЫЕ СТОЛИЦЫ

Вести подрывную деятельность мы будем в самых знаменитых городах Бельгии, Франции и, конечно, Германии. При этом художники обещают их оформить под стать главной героине – в пасмурном стиле. Да и местом для проведения операций станут не безликие военные базы с заборами из колючей проволоки, стайей овчарок и спящими прожекторами, а настоящие столичные достопримечательности. Разработчики авторитетно заявляют, что при создании игры вдохновлялись

работами режиссера Андрея Тарковского. И действительно, палитра красок Sabotage напоминает кадры из фильма «Сталкер» (не путать со S.T.A.L.K.E.R.), так что можно не сомневаться – война получится по-настоящему мрачной, со всеми ее ужасами и страданиями. Многие задания, кстати, авторы подсмотрели в военных архивах, а потом воплотили в игре. К примеру, Виолетте предстоит всадить пулю в высокопоставленного генерала СС. Для этого наша героиня отправляется в Париж, а точнее – к знаменитому готическому собору Нотр-Дам. Оттуда генерал с другими офицерами и солдатами забирает картины великих

художников, чтобы пополнить шедеврами коллекцию Третьего рейха. Такой массовый вывоз картин на самом деле случился в годы Второй мировой. Только обошлось без налета угрюмой дамы, увешанной гранатами и автоматами. В Sabotage игроку дают шанс предотвратить разграбление и оставить произведения искусства там, где они висели уже не одно столетие. Разумеется, таких «реалистичных» заданий будет немного. Да и Виолетта на протяжении игры будет заниматься не только спасением музейных ценностей, но и поучаствует в убийстве больших «шишек» Германии и даже освободит заложников.

#### СЕРАЯ ПРАВДА

Разработчики могут долго рассказывать о выдающемся стиле своей игры, но излишний графический аскетизм не станет от этого менее заметным. Если посмотреть на изображения Sabotage, становится понятно: без экономии средств не обошлось. Модели зданий, помещений, животных и людей (за исключением самой Виолетты) находятся на уровне экшн-однодневок от неизвестных студий. А мутные серые и болезненно-желтые текстуры окончательно портят все впечатление. Ко всему прочему, игра выходит в конце года, когда между консолями нового поколения вовсю развернется сражение за потребительские кошельки, а полки магазинов будут ломиться от долгожданных хитов. Остается только надеяться, что покупатели простят игре невзрачную картинку и проникнутся историей героини компьютерных игр нового типа. **М**





**ИНФОРМАЦИЯ**

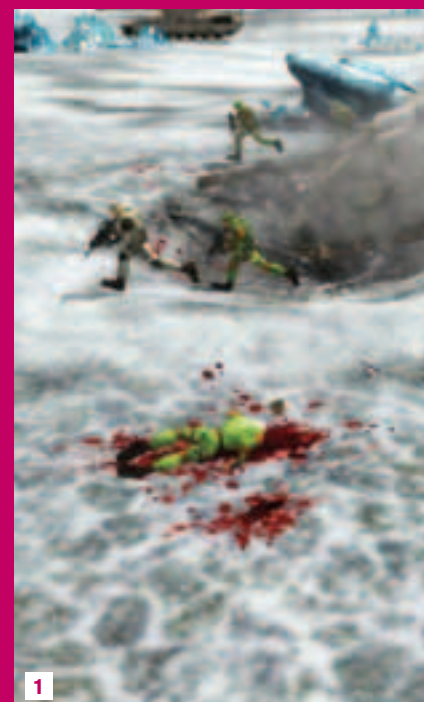
- ▶ ПЛАТФОРМА:  
PC
- ▶ ЖАНР:  
strategy, real-time, sci-fi
- ▶ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:  
не объявлен
- ▶ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:  
Akella
- ▶ РАЗРАБОТЧИК:  
IceNill
- ▶ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:  
не объявлено
- ▶ ДАТА ВЫХОДА:  
I квартал 2006 года
- ▶ ОНЛАЙН:  
www.empireaboveall.com



▶ Автор:  
Александр Краснов  
orsy@gameland.ru



2



1



1 Как видите, игра не стесняется показывать окровавленные трупы с оторванными головами.

2 Вряд ли под такими зелеными лучами можно как следует загореть.

3 Странно, что солдаты не прихватили с собой на задание пачку «густа». Ведь знали, с кем имеют дело!

# «ИМПЕРИЯ ПРЕВЫШЕ ВСЕГО»

«ЕСЛИ У ЭТОГО БОЛЬШЕ ДВУХ НОГ, СТРЕЛЯЙТЕ» – Х/Ф «ЗВЕЗДНЫЙ ДЕСАНТ»

О тественные писатели придумали, без преувеличения, сотни интереснейших, богатых на необычные события фантастических миров. Книжки братьев Стругацких, Сергея Лукьяненко и Ника Перумова нашли тысячи поклонников в самой читающей стране мира. Поэтому неудивительно, что разработчики игр все чаще и чаще забредают на это непаханое поле свежих сюжетов и занятых идей. К выходу готовится череда проектов по произведениям наиболее известных фантастов. Вы ведь слышали о ролевых играх «Не время для драконов», «Трудно быть богом», приключении «Обитаемый остров» и экшне «Волкодав»? А теперь к этой теплой компании присоединяется стратегия в реальном времени «Империя превыше всего», создаваемая по мотивам книг Ника Перумова.

**БЕЗ ЧЕРЕПА НА РУКАВЕ**

Необходимо отметить, что игра лишь заимствует вселенную этих книг и некоторые сюжетные ходы, и официально Ник Перумов не имеет отношения к проекту. Фантаст описал весьма недружелюбное общество, которое живет в тоталитарном государстве под названием «Четвертый рейх». Солдаты носят форму, напоминающую фашистскую, и жестоко подавляют восстания сепаратистов. Цифровая «Империя», гораздо более сдержанна и умеренна, чем оригинал. Бойцы носят обычный камуфляж и не вскидывают руку с победным криком «Sieg Heil!». Да и название самой Империи, по слухам, собираются сменить на что-нибудь не столь вызывающее и провокационное. Но суть истории от этого не меняется. Вы бороздите безвоздушные просторы, высаживаетесь в инопланетных мирах и

как можно выше устанавливаете знамя Империи. Больше всего такая «исследовательская одиссея» напоминает игры и фильм Starship Troopers (известный у нас как «Звездный десант»), в которых кучка храбрых солдат с квадратными челюстями и промываемыми мозгами отбивалась от туч трехметровых жуков. На поверхности планет армию игрока придется искать уязвимое место, а не просто бездумно поливать хитиновое брюхо свинцом. Как утверждают разработчики, особый подход к каждому монстру встряхнет ваши представления о стратегиях в реальном времени. Но, возможно, самое сильное потрясение подстерегает игроков в режиме

«прямого контроля» героя. В таком виде «Империя превыше всего» из RTS превратится в action в духе Crimsonland. Управление сменяется на типичную связку «WASD плюс левая кнопка мыши», а камера немедленно спускается поближе к земле. Бегать на своих двоих и палить по гигантским жукам предстоит при встрече с боссом. Если вы застали аркады начала 90-х, вроде Contra, то почувствуете помимо сладкой ностальгии еще знакомый настрой битвы. У каждого главаря нужно найти ту самую слабую точку, а потом от всей души растратить на нее патроны. Пока что остается только догадываться, насколько главный герой окажется сильнее своих товарищей. Если разработчики перегнут палку, то офицер Империи будет сродни маленькому божеству, укладывающему одним взмахом колоссальных размеров ящерицу.





1

**Жизненное пространство**

Экономику империи авторы решили упростить до предела, чтобы игроки полностью сосредоточились на завоевании жизненного пространства для Империи. Ресурсов всего два: деньги и боеприпасы. Количество звонких монет в кошельке зависит от того, сколько точек на карте окажется под вашим флагом. Ведь бараки и заводы в «Империи превыше всего» придется строить не там, где вздумается, а только в определенных точках. Чем больше по вашему назору военных баз, тем больше места принадлежит вам на карте и, соответственно, плотнее набита казна.

Неосмотрительно кем-то оставленные боеприпасы можно отыскать на карте. Но вряд ли вы долго протянете без специальных знаний, которые штампуют снаряды и патроны для армии. Как видите, от количества удерживаемых точек в игре зависит буквально все.



2

1 В военном поселении трудно отыскать развлечения или рестораны.

2 Классическая сцена, когда горстка смельчаков засела на базе с высокими стенами, на которые карабкаются сотни гигантских жуков.



**Наводить порядок в Галактике Четвертый рейх будет колоннами танков и легионами солдат.**

В памяти до сих пор остались сцены из Rise & Fall: Civilizations At War, когда Клеопатра в одиночку разбрасывала по полю боя небольшую армию.

**ИМПЕРИЯ ОТРАЖАЕТ ОТВЕТНЫЙ УДАР**

Спротивление вашему крестовому походу окажут не только монстры и аборигены. Во время миссий вы столкнетесь с куда более опасными врагами: повстанцами и таинственной расой смышленых осьминогов. Как видите, нас ждет классическое деление вселенной на три лагеря. Причем, методы сопротивления в «Империи превыше всего» напоминают способы ведения боя у повстанцев в «Звездных войнах». Мелкие вылазки, подлые диверсии, срыв поставок боеприпасов и отравления – вот главное оружие несогласных с партией.

Инопланетная раса, которая считается главным конкурентом Империи в дележе вселенского пирога, использует в боях еще более изощренное оружие. В их арсенале против человечества имеются гипнотизирующие лучи, устройства телепортации, техника на антигравитационной технологии, защитные силовые поля и лазеры. Ну а что же выставит Империя против бесчисленных врагов? Разумеется, грубую силу и численное превосходство. Наводить порядок в Галактике Четвертый рейх будет колоннами танков и легионами марширующих солдат. Игроку же достанется всего несколько взводов и бойцы узкой специализации. «Пушечного мяса», конечно, будет в разы больше, и на передовую оно хлынет целыми толпами. Военных экспертов предстоит тщательно опекать и держать

поближе к тылу. Потому как только они смогут лечить раненых товарищей, минировать дороги, ремонтировать технику и вообще упрощать жизнь военачальника.

**КАРТОННЫЕ ДОМИКИ**

Особой гордостью разработчики считают прославленный физический движок PhysX от AGEIA, который даже самую безыдейную поделку превращает как минимум в «увлекательную и реалистичную игру». Вот и в «Империи превыше всего» будут гнуться деревья, разлетаться в разные стороны тела и разваливаться здания – все согласно физическим законам. Случайный обвал или подрыв дома означает неминуемую гибель всех, кому «посчастливилось» проходить неподалеку от судьбоносного крушения. Кстати, образовавшиеся завалы

и груды подбитой техники вы вольны использовать в качестве баррикад или просто временного укрытия. Но волноваться следует не за траекторию падения кирпичей на головы врагов, а за картинку. Сейчас «Империя» выглядит сыровато, без того лоска, к которому привыкли игроки после Warhammer 40000: Dawn of War и Company of Heroes. Модели солдат и гигантских жуков напоминают фигурки из игрушечного набора «Морская пехота против космических муравьев». Кроме физических тонкостей, внешне игра пока что совсем не впечатляет и сильно напоминает Starship Troopers: Terra Ascendancy – игру замечательную, но вышедшую шесть лет назад. Но, как бы там ни было, у нас есть шанс заполучить отличную стратегию с самобытной вселенной, позаимствованной из серии фантастических книг. **СИ**



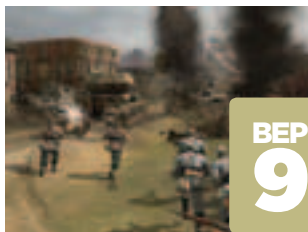
# Гид покупателя

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

### Company of Heroes



ВЕРДИКТ  
9.5

Как? Вы еще не купили новую RTS от Relic? Побойные 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

### Neverwinter Nights 2



ВЕРДИКТ  
9.0

Триумфальное возвращение D&D на PC. Мы ждали голго, боялись и не верили обещаниям, но создатели Knights of the Old Republic II не погвели – отличная одиночная кампания и мощнейший редактор в пригачу обещают игре голгую жизнь.

ПЛАТФОРМА: PC  
ЖАНР: role-playing.PC-style  
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Atari  
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: «Акелла»  
РАЗРАБОТЧИК: Obsidian Entertainment

### Tom Clancy's Splinter Cell: Double Agent



ВЕРДИКТ  
8.5

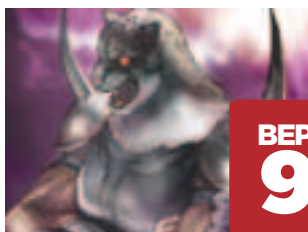
Добротная одиночная кампания с сюжетными развилками и отличным мультиплеер – все это четвертая часть похожего Сэма Фишера. Жаль только, заслуженный свжик не соответствует меркам консолей нового поколения.

ПЛАТФОРМА: PC  
ЖАНР: shooter.third-person.modern  
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Ubisoft  
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: GFI  
РАЗРАБОТЧИК: Ubisoft

Место	Название	Платформа	Жанр	Кто рекомендует	Номер с обзором
1	Company of Heroes	PC	strategy.real-time.historic	Олег Хажинский	№19(220)
2	Neverwinter Nights 2	PC	role-playing.PC-style	Владимир Иванов	№21(222)
3	Splinter Cell: Double Agent	PC, Xbox 360	shooter.third-person.modern	Игорь Сонин	№22(223)
4	В тылу врага 2	PC	strategy.real-time.historic	Александр Каньгин	№19(220)
5	Lego Star Wars 2: The Original Trilogy	PC, Xbox, Xbox 360, PS 2	action.platform.3D	Александр Каньгин	№22(223)
6	Call of Juarez	PC	shooter.first-person.historic	Ашот Ахвердян	№21(222)
7	Guild 2	PC	strategy.tycoon	Олег Хажинский	№21(222)
8	Paraworld	PC	strategy.real-time.sci-fi	Илья Ченцов	№21(222)
9	GTR 2	PC	racing.GT	Ашот Ахвердян	№20(221)
10	Joint Task Force	PC	strategy.real-time.modern	Илья Ченцов	№20(221)

## ПРИСТАВКИ

### Tekken: Dark Resurrection



ВЕРДИКТ  
9.5

Два новых персонажа, уйма дополнительных приемов, основательно «перекопанный» баланс и потрясающая, просто-таки невиданная на PSP-просторах графика! Tekken: Dark Resurrection серьезно изменяет и дополняет и без того отличную пятую часть культового файтинга.

ПЛАТФОРМА: PlayStation Portable  
ЖАНР: fighting.3D  
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Namco  
РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР: «СОФТ Клуб»  
РАЗРАБОТЧИК: Namco

### Valkyrie Profile 2: Silmeria

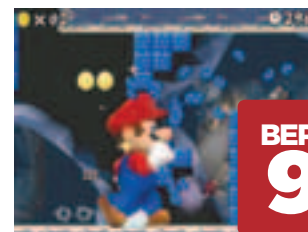


ВЕРДИКТ  
9.0

Невиданной красоты пейзажи Миггарда и Асгарда, интереснейшая история валькирии-отступницы и потрясающе проработанная боевая система жуют всех, кто послушает нашему совету приобрести Valkyrie Profile 2: Silmeria, огну из лучших RPG 2006 года.

ПЛАТФОРМА: PlayStation 2  
ЖАНР: role-playing.console-style  
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Square Enix  
РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР: не объявлен  
РАЗРАБОТЧИК: tri-Ace

### New Super Mario Bros.



ВЕРДИКТ  
9.0

Немало людей игры про Марио неолюбливают с детства – они до сих пор ассоциируются с восьмибитной графикой, антикварным геймплеем и анекдотичным сюжетом про спасение принцесс. 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

Место	Название	Платформа	Жанр	Кто рекомендует	Номер с обзором
1	Tekken: Dark Resurrection	PSP	fighting.3D	Артём Шорохов, SpaseMan	Ожидается
2	Valkyrie Profile 2: Silmeria	PS2	role-playing.console-style	Сергей Цилюрик, Наталья Одинцова	№22(223)
3	New Super Mario Bros.	DS	action.platform	Артём Шорохов, Red Cat	№20(221)
4	LocoRoco	PSP	action.platform	Марина Петрашко, Константин Говорун	№13(214)
5	Valkyrie Profile: Lenneth	PSP	role-playing.console-style	Сергей Цилюрик, Red Cat	№15(216)
6	Metal Gear Solid 3: Subsistence	PS2	action-adventure.stealth	Игорь Сонин, Наталья Одинцова	№22(223)
7	Dead Rising	Xbox 360	action-adventure.zombie	Игорь Сонин, Евгений Закиров, Сергей Цилюрик	№22(223)
8	Disgaea 2: Cursed Memories	PS2	role-playing.tactical.fantasy	Сергей Цилюрик, Наталья Одинцова	№21(222)
9	Yakuza	PS2	action-adventure/role-playing	Red Cat, Александр Устинов	№19(220)
10	Dr.Kawashima's Brain Training	DS	special.edutainment	Сергей Цилюрик, Артём Шорохов	№15(216)



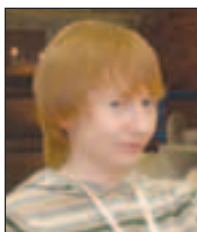
# Слово команды

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 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:**  
Главный редактор

**СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:**  
Harvest Moon DS (DS)

Награждая победителей очередного Кубка «СИ», поймал себя на том, что давным-давно перестал сам участвовать в турнирах по Soul Calibur. Наверное, это правильно. Все равно дальше третьего-пятого места пробиться никогда не удавалось. Лучше заниматься тем, что у меня хорошо получается. Например, выращивать репу и кагрить деревенских девушек в замечательном симуляторе Harvest Moon DS.

**Александр Трифонов**  
operfl@gameland.ru



**СТАТУС:**  
Вечно молодой

**СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:**  
Warhammer: Mark of Chaos

На день рождения дорогие сотрудники подарили планшет. С непривычки очень неудобно смотреть на экран, а не на ручки, да и сколько возможностей по сравнению с обычной бумагой! После неолгих «проб пера» в виде беспорядочного пересечения линий встал вопрос, что рисовать? По неолгому размышлению первой жертвой стал персонаж из текущей кампании – дварф-клерик. Правда, из-за работы пару сессий я уже пропустил...

**Артем «cg» Шорохов**  
cg@gameland.ru

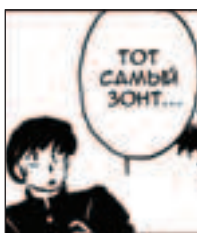


**СТАТУС:**  
Devil Hand

**СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:**  
Shenmue II

Иногда так бывает: пригнешь по вечер домой, положишь перед телевизором пачку свежих дисков, зароешься в кресло – и хорошо! Во что бы поиграть? Okami давно жгу, Okami хорошо бы! Только вот сперва быстренько прогляжу, что там еще навихоило? Вот, например, God Hand – глупость, конечно, но, вроде, должна быть веселая... Обратно в мир живых людей я вывалился лишь через 163 контипе, 20 часов 20 минут 18 секунд чистого игрового времени – весь включенный!

**Игорь Сонин**  
zontique@gameland.ru



**СТАТУС:**  
спецкорреспондент

**СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:**  
Battlefield 2142  
Metal Gear Solid 3: Subsistence

Я поехал в Санкт-Петербург и попал в следственный изолятор «Кресты». На экскурсии. В центре зданий – большие «шахты», на которых через этаж натянуты сетки, чтобы обвиняемый не мог спрыгнуть вниз и разбиться. На последнем этаже живут коты-сунциники, которые, простившись с жизнью, делают шаг в пропасть... проходят по сетке и ложатся спать прямо на ней. Я был на первом этаже, и теперь знаю, как выглядят спящий кот снизу.

**Сергей Цилорик**  
td@gameland.ru

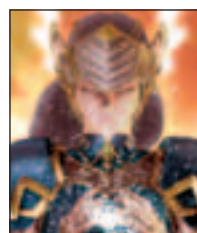


**СТАТУС:**  
АБДЖЕКШН!!

**СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:**  
Gyakuten Saiban 2  
Final Fantasy XII

Свершилось! В Японии наконец-то вышла DS-версия Gyakuten Saiban 2 – чем не повод для веселья? Ведь картридж содержит не только японскую, но и полную английскую версию игры – а это значит, что о новых приключениях Феникса Райта можно узнать уже сейчас! Жаль только, не вышло оформить заказ на давно знакомом ik-sang.com – известный интернет-магазин закрылся, в своей смерти обвинив многочисленных иски со стороны Sony.

**Наталья Огинцова**  
odintsova@gameland.ru

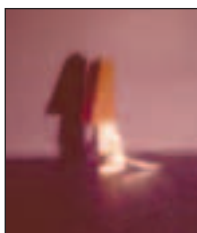


**СТАТУС:**  
Демонический редактор

**СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:**  
Valkyrie Profile 2: Silmeria

В Valkyrie Profile 2: Silmeria, не поверите, можно играть вводем. Так в меню и написано – хотите отграть управление вот этим бойцом вашего отряда второму игроку? А вот этого на поруки сплавить? Опробовала погарок от tri-Ace и убежилась – полнейшая чушь! Напарник – вот загадка! – не отвечает за переживания своих погочепных, хотя разбить команду VP2 позволяет. А без хитрых маневров что за командная игра?

**Илья Ченцов**  
chen@gameland.ru



**СТАТУС:**  
Lego Pyramid Head

**СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:**  
Splinter Cell: Chaos Theory  
LEGO Star Wars II

Ветвистая структура сюжета Splinter Cell: Double Agent не позволяет разразиться фронтаном спойлеров. Только захочешь сказать: «А вот Фишер убивает X.!»», как оказывается, что при альтернативном развитии событий X. остается в живых, зато умирает Y. А еще Фишеру могут подарить аналог revival pill, на что он резонно замечает: «И как мне ее использовать, лежа без сознания?» Погдели Снейка, погдели!

**Марина Петрашко**  
bagheera@gameland.ru



**СТАТУС:**  
Танцующая с волками

**СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:**  
Okami

Создатели Okami – большие юмористы. Шутки – лучшая часть сценария. Да и наибольшая, пожалуй. Не буду портить вам удовольствие... Лагно, пара примеров не повредит: безоружная Амагераса (волчица, напомню) в драке начинает пинаться задними ногами, точно всю жизнь пограбывала в каком-нибудь фрайтинге. А какая походка у местных красавиц! Мерилин Монро уважилась бы. Да, еще здесь есть сакральный танец вприпрыжку.

**Red Cat**  
chaosman@yandex.ru

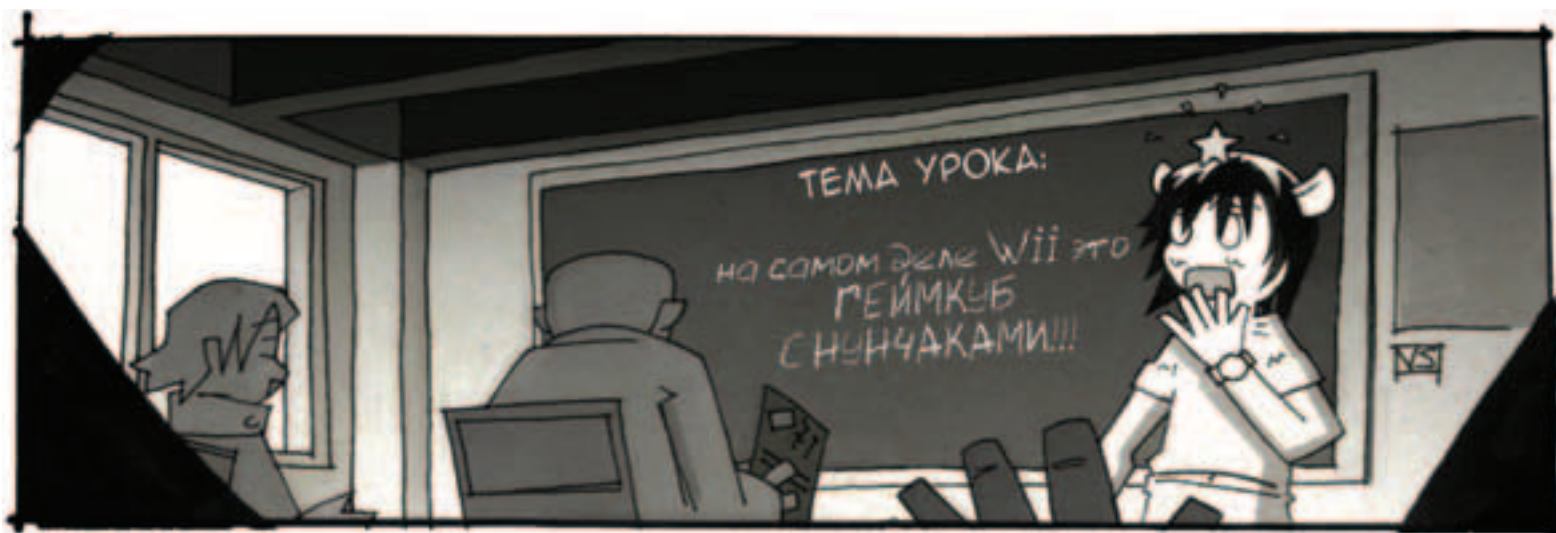


**СТАТУС:**  
Evil Kid

**СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:**  
Time Management

У обожаемой Final Fantasy XII неожиданно обнаружился злобный конкурент в лице Valkyrie Profile 2: Silmeria. Да и диск с долгожданной англоязычной версией Okami никак не желает тихо-мирно пылиться на полке. Попелить свободное время между тремя играми сразу оказывается не просто труновьяполнимой, но почти неразрешимой задачей. Что же будет, если Nintendo Wii таки доползет в декабре по Москве? Тогда ведь и от новой The Legend of Zelda отвернется ну никак не получится!





**Игорь Сонин**  
sonin@gameland.ru

Мнение редакции не обязательно совпадает с мнением колумниста.

**ГОТОВЬТЕ ВАШИ ДЕНЕЖКИ**

**ЭКОНОМИЧЕСКИ ПОДКОВАННЫЕ ЧИТАТЕЛИ, ВОЗМОЖНО, СЛЫШАЛИ ТАКОЕ СЛОВО: «МИКРОТРАНЗАКЦИИ». ИНТЕРНЕТ ЗАБРАСЫВАЕТ СЕТЬ В САМЫЕ УДАЛЕННЫЕ УГОЛКИ ПЛАНЕТЫ, КОЛИЧЕСТВО ЦИФРОВОЙ ИНФОРМАЦИИ ПРЕВЫШАЕТ КРИТИЧЕСКОЕ, И БИЗНЕСМЫ НАЧИНАЮТ ИСКАТЬ НОВЫЕ СПОСОБЫ ПРОДАЖИ ТОВАРОВ (В РАМКАХ СЕГОДНЯШНЕГО ЭКОНОМИЧЕСКОГО ИССЛЕДОВАНИЯ МЫ БУДЕМ РАССМАТРИВАТЬ ИГРУ С ПОЗИЦИИ БИЗНЕСМЕНА, КАК ПРИБЫЛЬНЫЙ ЛИБО НЕПРИБЫЛЬНЫЙ ТОВАР). ПРОГРЕСС ОСТАНОВИЛСЯ, КОГДА ВЫЯСНИЛОСЬ, ЧТО НА ЗЕМЛЕ НЕТ СИСТЕМЫ МИКРОПЛАТЕЖЕЙ, КОТОРАЯ МОГЛА БЫ ЭФФЕКТИВНО ОБРАБАТЫВАТЬ ВЫПЛАТЫ РАЗМЕРОМ В ОДНУ ДЕСЯТУЮ ДОЛЮ ЦЕНТА.**

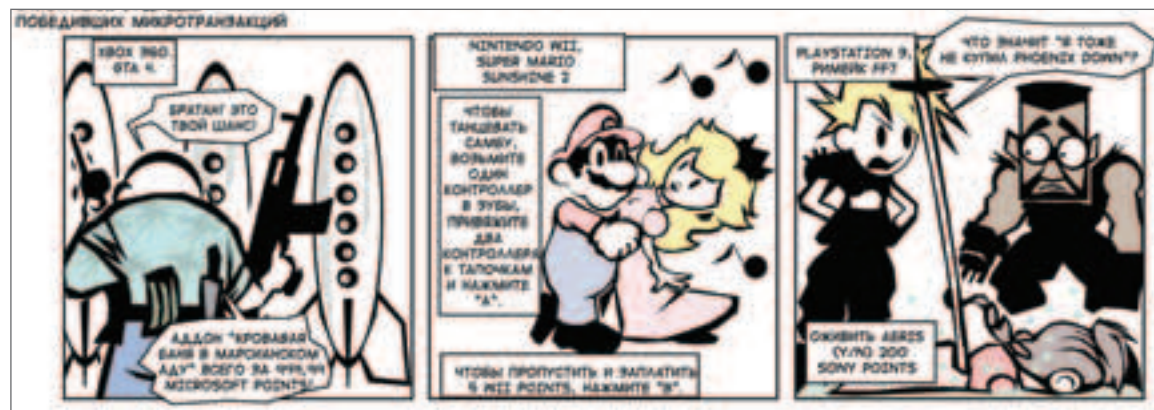


**В**ообще, сам термин «микроплатежи» (то есть, по определению, «платежи размером в одну тысячную доллара») сейчас используется несколько некорректно. Необходимость проводить оплату с точностью до десятой доли цента пока не возникает, но небольшие переводы в «несколько паршивых долларов» будут поддерживаться всеми двумя приставками нового поколения, и «кубиком с нунчаками» тоже. На Xbox Live Marketplace уже год как идёт оживленная торговля воздухом: Bethesda продает лошадиную броню для Oblivion, EA предлагает кулить внутриигровые деньги для The Godfather и чит-коды к симулятору гольфа Tiger Woods PGA Tour 07. Это не будущее. Это наша с вами сегодняшняя реальность. В недалеком будущем нас ждёт явление пресвятой GTA4 с дополнительными эпизодами и Gran Turismo HD, где нужно платить за машины и трассы. «Готовьте ваши денежки», как любили напевать в былые времена лиса Алиса и кот Базилио. Очевидно, что бизнес-модель микроплатежей сегодня обречена на провал на территории одной шестой части суши, где широкополосный доступ к Сети до сих пор только начинает появляться, а пластиковая карта считается знаком достатка и статуса, а не совершенно естественным и необходимым инструментом. В прочем мире модель успешно работает в разных сферах экономики. Пример: пусть вы никогда не купите Cosmopolitan, но, если возникнет необходимость немедленно получить доступ к какой-то статье из архива журнала, разве вам будет жалко отдать за нее три-пять рублей? Не будет. А для издателя, при должном объеме базы данных, это откроет совершенно новый источник прибыли. Первые системы микроплатежей появились ещё в середине девяностых, да тогда же и стинули, не найдя себе должного применения. Прорывом мы обязаны компании Apple, её линейке плееров iPod и сервису iTunes. Именно такая модель, по всей видимости, станет одной из наиболее распространенных в ближайшее время: сначала компания продает некоторое оборудование, а потом с помощью этого оборудования дает пользователю доступ к микроплатежам и ресурсу

цифровой информации. Собственно iTunes это одновременно и программа для копирования песен на плеер iPod, и онлайн-магазин, где за сравнительно небольшие деньги можно приобрести и скачать легальные копии современных и популярных альбомов и видеоклипов. iTunes был запущен в начале 2001 года, и с тех пор продажи растут, как снежный ком. В начале этого года Apple объявила, что продала через iTunes более миллиарда (!) песен. Скорость продажи видео достигла отметки миллион штук в неделю, и продолжает расти. В этой ситуации традиционная бизнес-модель («произвёл товар, продал, забыл») уже не будет такой успешной как раньше. Здесь товар (плеер iPod) — соблазнительная наживка, на которую должен клюнуть покупатель, чтобы потом регулярно платить за виртуальные услуги. Урок окончен, всем спасибо. Домашнее задание: провести параллель между моделью продаж плееров iPod и песен с iTunes и моделью продажи консолей Xbox 360, а также доступа Xbox Live Gold и цифровых прибамбасов с Xbox Live Marketplace. Конечно, это не единственно возможный, но очень эффективный вариант ведения бизнеса. Есть и другие идеи. Nintendo DS поддерживает бесплатную игру через Wi-Fi, которая приносит компании некоторые лишние затраты, но, видимо, достаточно

небольшие, чтобы их можно было покрыть прибылью от продажи картриджей. Sony обещает ввести на PS3 полностью бесплатную сетевую игру, но обо всем остальном ходят слухи один страшнее другого: например, не так давно какой-то паникер сообщил, что демо-версии для PS3 не будут бесплатными. Мол, их будет необходимо оплачивать через систему микроплатежей (так ли это будет на самом деле, нам только предстоит узнать). Словом, модель допускает немалый простор для творчества, и поиски оптимального решения — тема для отдельной... диссертации. Вариантов, даже в рамках одной только игровой индустрии, миллион. В условиях взлетевшей до небес стоимости разработки все девелоперы дружно ищут новые источники прибыли. Вот, например, такой ход конём: Bethesda отдаёт вам Oblivion совершенно бесплатно, но каждая пройденная персонажем миля будет стоить, скажем, один цент. Казалось бы, копейки. Однако в условиях мирового рынка уже в недалеком будущем такой подход может оказаться прибыльным, а значит — оправданным. Если сегодня EA продает виртуальное оружие для Godfather, завтра она может заставить нас платить настоящие деньги за виртуальные патроны, одежду и кубинские сигары. Конечно, я гущаю краски. «Всё плохо», но не так плохо, как могло бы быть. Сущность

происходящего удивительно точно сформулировал Кристиан Свенсон из Sarcom в беседе с представителями сайта next-gen.biz о Gran Turismo HD. Цитирую (вольно): «Есть цикл разработки. Предположим, Polyphony Digital может в рамках этого цикла сделать 100 машин и 20 трасс. Тогда именно это вы и получите за свои 60 баксов. Другой вариант — модель микроплатежей. Скажите честно, сколько машин из гаража Gran Turismo вы используете? Неужели все? А ведь на моделирование каждой уходят деньги и ресурсы. Я надеюсь, что с божьей помощью мы в будущем сможем отойти от привычного подхода «тяп-ляп, продал, забыл» и прийти к бизнесу, который рассматривает игру не как товар, а как услугу». Ключевое слово здесь — «услуга». Игра-товар уйдёт в прошлое. Это факт. Вспомним, к слову, менеджеров Sony, которые грозятся, что через пять-десять лет игры уже не будут продаваться на дисках. Проверьте себя. Какой знаменитый разработчик FPS уже сегодня продает свои игры как услуги? Правильный ответ: Valve. Подключившись к Steam, вы платите деньги не за физический товар, а за услугу предоставления доступа к информации. Это будущее в рамках отдельно взятой компании. Будущее, которое очень скоро будет ждать нас повсеместно.





# QUAKE 4

Реклама

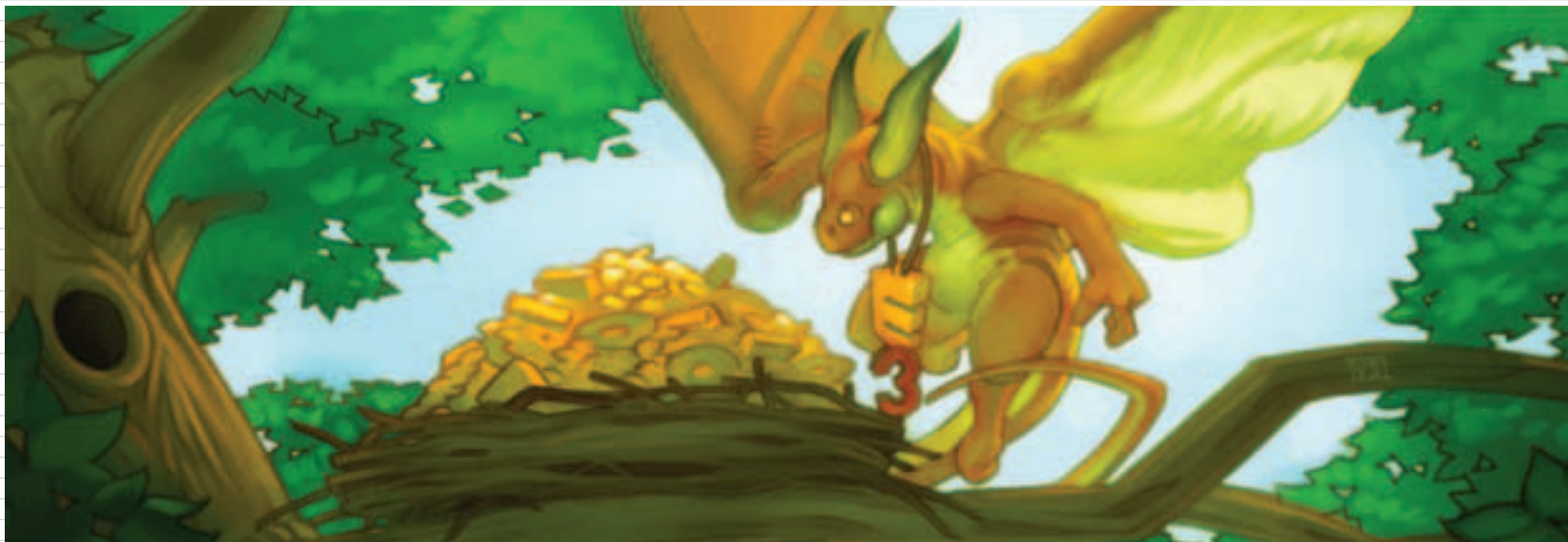


ACTIVISION.



© 2005 id Software, Inc. Quake 4 является товарным знаком id Software, Inc. в США и/или некоторых других странах. Activision является зарегистрированной торговой маркой Activision Publishing, Inc. Все остальные торговые марки и наименования являются собственностью их владельцев. Quake 4 распространяется на территории России, стран СНГ и Балтии фирмой 1С:Мир онлайн в сотрудничестве с компанией Activision.





**Константин «Wren» Говорун**  
wren@gameland.ru

Мнение редакции не обязательно совпадает с мнением колонниста.

**ОНИ ЗА ВСЕ ЗАПЛАТЯТ**

**В ВОЙНАХ ИГРОВЫХ ПЛАТФОРМ У КАЖДОГО – СВОЯ ПРАВДА. «СНИБОЙ» ИЛИ «НИНТЕНДОФИЛ» С ХОРОШО ПОДВЕШЕННЫМ ЯЗЫКОМ В ДВА СЧЕТА ДОКАЖЕТ, ПОЧЕМУ ЕГО ЛЮБИМАЯ ПРИСТАВКА – ЛУЧШЕ ВСЕХ НА СВЕТЕ. В ПОСЛЕДНИЕ МЕСЯЦЫ ВОСТОРГ ОТ УСПЕШНОГО ДЕБЮТА NINTENDO WII НА ЕЗ ПОТИХОНЬКУ УГАС, И НА СВЕТ СТАЛИ ПОВЯЛЯТЬСЯ СТРОЙНЫЕ ТЕОРИИ, ПРОРОЧАЩИЕ КОНСОЛИ ЗАБВЕНИЕ.**



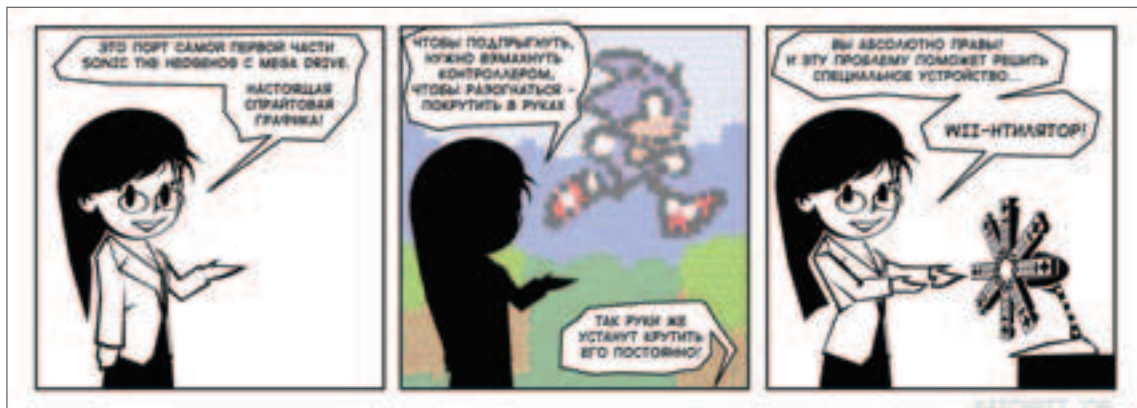
**Д**оводы приводятся очень верные. Дескать, в свое время камера EyeToу тоже произвела фурор, а где она теперь? Стала всего лишь одним из дополнительных аксессуаров – вроде светового пистолета – эка невидаль! Возможностей у Wii-mote больше, но где гарантия, что оригинальные идеи не сойдут на нет через год-два? А графика? Хорошо, сейчас на игры для Wii еще можно смотреть без слез. А что будет потом? Вал дешевых «портов» с PS2 и Xbox схлынет, на PS3 и Xbox 360 выйдет множество зрелищных игр с видеорядом нового поколения, а Wii со своей устаревшей графикой с позором уйдет с рынка. Идем дальше. Совсем не обязательно, что управлять в шутерах или платформерах с помощью Wii-mote будет удобно. Не получится сидеть в кресле и лениво тыкать по кнопкам – придется вращать кистью руки, причем даже стоя. Так можно очень быстро устать. И, наконец, главный аргумент. Все эти Wii Sports и WarioWare – замечательно, но разве это настоящие видеоигры? Да, идеи – оригинальные, но хардкорным геймерам, такие «оригинальные идеи» не нужны. Пусть Nintendo втюхивает их кому-нибудь другому. Это игры для казуалов, которые не относятся к электронным развлечениям серьезно и не считают их видом искусства.

Интереса ради я изучил список игр, заявленных для Nintendo Wii. Например, Namco Bandai недавно анонсировала ролевою игру Sword of Legendia, сиквел Tales of Legendia. В производстве находятся Final Fantasy Crystal Chronicles: The Crystal Bearers и новые Fire Emblem, Battalion Wars, Super Mario Galaxy, Metroid Prime 3: Corruption и Super Smash Bros. Brawl. Осталось дожидаться анонсов продолжений Baten Kaitos, Pikmin, Skies of Arcadia и Viewtiful Joe. И все это – игры не для казуалов, а для самых что ни на есть традиционных геймеров. Получается, что даже если вообще забыть о волшебном контроллере, то Wii уже можно считать жизнеспособной консолью – это

полноправный наследник GameCube. И на ней выйдут продолжения всех самых ярких хитов для GameCube – и не только от самой Nintendo. A GameCube, напомним, в гонке консолей предыдущего поколения разделила второе-третье место с Xbox. И не стоит называть это место «последним». Nintendo зарабатывала деньги на своей приставке и продавала игры для нее миллионными тиражами – так же, как в конце девяностых было с Nintendo 64. Проиграла в предыдущей «консольной» войне только Sega со своей Dreamcast. Самое же любопытное, что хардкорным геймерам Wii тоже придется по душе, в отличие от Xbox 360 и PlayStation 3. Почему? Вспомните, на что они обычно жалуются? На засилье трехмерной графики, на то, что разработчики уделяют видеоряду больше внимания, чем геймплею. Для хардкорных геймеров трава всегда была зеленее раньше. Во времена PlayStation 2 они тосковали по PS one, а во времена PS one – по SNES и Mega Drive. Уверен, что, купив PlayStation 3, они будут вздыхать по «правильным» играм на PlayStation 2, GameCube и Xbox. И жаловаться на то, что больше таких шедевров никто не делает, – все ударились в правильные физические модели и прочие глупости. Так вот, существование Nintendo Wii – залог того, что ваши любимые хардкорные игры, со всеми их милыми

условностями, никуда не денутся. Никто не осмелится выпускать полноценные (не в рамках сервиса Xbox Live Arcade) файтинги, RPG или платформеры со спрайтовой графикой на PS3 или Xbox 360 – это просто неуместно. А на Nintendo Wii – почему бы и нет? То, что стыдно выпускать на next-gen, нестыдно – на new-gen. Даже если игра не задействует и на треть возможности не такой уж и слабой Wii – неважно. Главное – чтобы это было кому-то действительно нужно. Вспомните, что произошло с Nintendo DS. Пока все спорили о том, нужны ли хардкорным геймерам Nintendogs и WarioWare, на консоли спокойно вышли Castlevania DS, Advance Wars DS, Contact, Super Princess Peach и другие чисто двухмерные игры с устаревшей (даже по меркам DS) на много лет графикой. И не «порты» старых хитов, а совершенно новые проекты! То же будет и с Wii. Потом, Nintendo не зря так много внимания уделяет сервису Virtual Console. Он, учитывая огромные запасы хитов прошлых лет, будет гораздо успешнее, чем схожие службы PS3 и Xbox 360. И поразмышляйте еще вот над чем: если Square Enix решила сделать трехмерный римейк Final Fantasy III на DS, а не технически более совершенной PSP, почему бы ей не выпустить обновленную Final Fantasy VII на Wii?

DS и Wii, безусловно, никогда не понравятся тем, кому хочется играть только в «самое современное, чтоб графон был мощный». Но таких геймеров гораздо меньше, чем принято думать. И они все равно любой приставке предпочтут навороченный PC. Наконец, DS и Wii будут просто недостаточно геймерам, желающим иметь доступ ко всем ключевым игровым хитам. Final Fantasy XIII, Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots и Halo 3 не выйдут на Wii – вот и все. Но ни одна платформа никогда не станет по-настоящему читателями «СИ» играть и на PC, и на хотя бы одной из консолей. Теперь им придется брать «и хотя бы две консоли». Или даже три. Дорого, но игры того стоят. А что же казуалы, исправно покупающие Nintendogs и Brain Age? Все очень просто. Пусть даже эти не-геймеры никогда не увлекутся «настоящими играми» – какая разница? Именно благодаря огромным доходам от этой аудитории Nintendo может себе позволить выпускать на DS и Wii хардкорные (да и попсовые – тоже) проекты, ничем особенным не рискуя. Не получится заработать – неважно. Зато имидж у консоли в геймерской среде улучшится, и старые фанаты обрадуются. Так что казуалы сейчас – люди, которые щедро платят за то, чтобы нам с вами было весело.





# 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](http://FIFA07.ea.com)



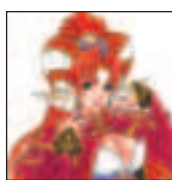
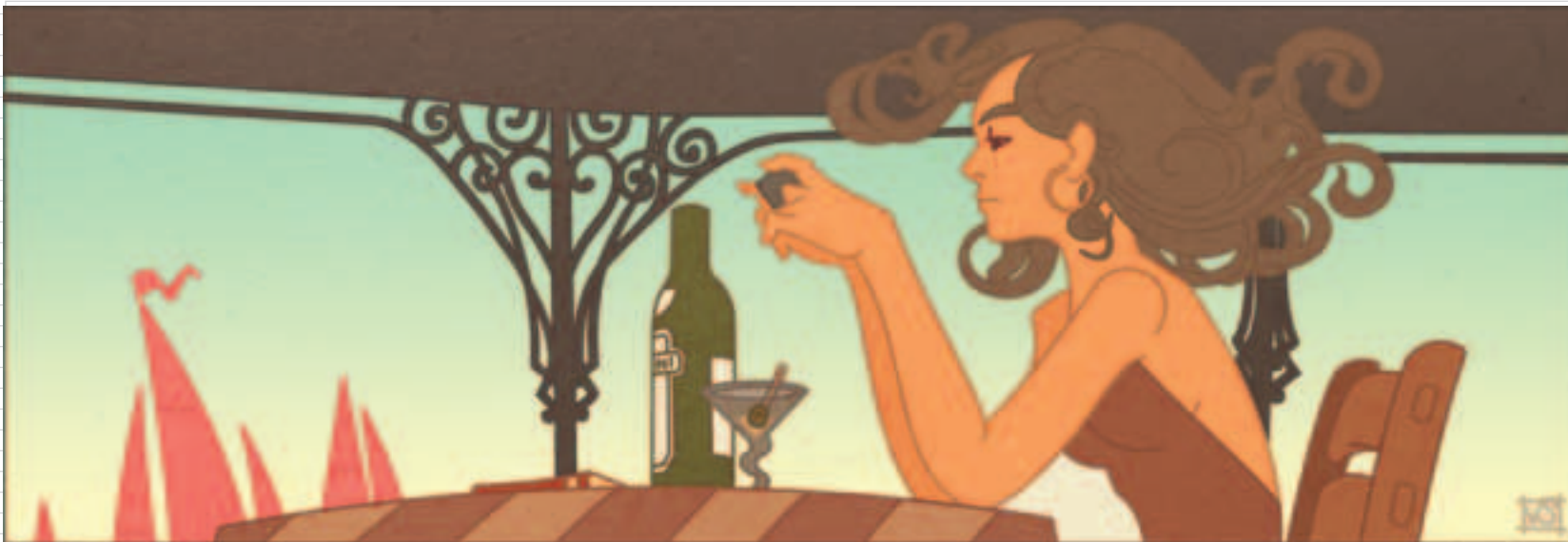
PlayStation 2



АНГЛИЙСКАЯ ВЕРСИЯ







**Яна Сугак**  
kairai@pisem.net

**ДОЛИНА СМЕХА**

**УСТАЛАЯ ДЕВУШКА В КАССЕ «ЗАНЕВСКОГО КАСКАДА» НЕДОВЕРЧИВО ПОСМОТРЕЛА НА МЕНЯ: «БИЛЕТЫ НА DEAD OR ALIVE? А ЧТО ЭТО?» ДЕЙСТВИТЕЛЬНО, В РОССИЙСКОМ ПРОКАТЕ ФИЛЬМ ЗНАЧИТСЯ ПРОСТО КАК «ДОА». «ДЕВЧОНКИ ОБОЖАЮТ АГРЕССИЮ»**

Мнение редакции не обязательно совпадает с мнением колумниста.



**Н**еосведомленность кассирши простительна. Расшифровка аббревиатуры упоминается всего раз или два. Фильм стыдливо умалчивает о том, что снят по мотивам игры. Что тому причиной – подпорченный увебольтщиной имидж таких экранизаций? Вряд ли. Даже ленты по мотивам книг не всегда упоминают первоисточники. Зрителей такие тонкости не волнуют, а в России – тем паче. Ведь что такое Dead or Alive? Трудно выдумать другой игровой сериал, столь популярный на Западе и малоизвестный у нас. Tomb Raider, Mortal Kombat, в меньшей степени – Resident Evil и Final Fantasy, были на слуху. А Dead or Alive знают и любят, дай бог, десять тысяч сумасшедших фанатов Xbox. Но есть ли, подумайте, разница, десять их тысяч или пять миллионов? Даже если среди них найдутся геймеры, способные прийти в кинотеатр с девушкой под ручку, этого безумно мало для успеха ленты. Что же делать? Снимать серьезную ленту, чтобы все было взаправду – и сценарий, и спецэффекты, и игра актеров? Это, простите, стоит денег. А если их достаточно – зачем рисковать с экранизациями неизвестно чего? Только умоляю, не рассказывайте, что нужно взять игру с хорошим сюжетом и перенести ее на широкий экран как есть. Диалоги из Metal Gear Solid и Final Fantasy X хорошо смотрятся только в связке с PlayStation 2 и джойпадом. Придется переделать все – абсолютно все. Хотите классный фильм по игре? Тогда ему нужен и классный бюджет. Есть бюджет? Не нужна игра. Однако есть и другой путь. Продюсеры всех без исключения лент нащупывают его, и Dead or Alive с Mortal Kombat прошли по нему дальше других. Допустим, поклонников одной игры не так много. Но геймеров вообще – предостаточно. Сотни миллионов. Конкретные образчики так называемого игрового искусства еще не стали частью массовой культуры, но электронные развлечения «вообще» – да, они хорошо узнаваемы. Покажите любому человеку джойпад от PlayStation 2 и пятисекундный ролик

геймплея – и у него в голове мгновенно возникнет нужный ассоциативный ряд. Этот прием в кино использовали уже не раз – от «Ангелов Чарли» до «Ночного дозора». Есть аудитория – есть и спрос на фильмы с «зацепками» для геймеров. И, возможно, фильмы, масштабно использующие сюжеты, героев и стилистические приемы игр. На первый взгляд, Dead or Alive – не самая удачная экранизация одноименной игры. Если вам нужен качественный боевик по мотивам культового файтинга. Актеры подобраны на редкость плохо. Тина старовата для своей роли и тщательно маскирует это обилием штукатурки на лице. Смех пробирает, когда веснушчатую Касуми называют «принцессой японского клана». Хочется прокомментировать: «Вы девочку-то ни с кем не перепутали?» Синие волосы у Аяэ выглядят чужеродно – похоже на косплей с дешевого российского конвента. Диалоги глупы, интриги в сюжете – ни на грош. Однако Dead or Alive – отличная стилизация под игру. Файтинг-сцены намеренно сняты так, чтобы они казались «выдранными» из оригинальной игры. На мониторах систем наблюдения они обрамляются в традиционные рамочки со статистикой и именами бойцов, сопровождаются надписями «Fight» и «KO» – дрожь берет. Кажется, что эти кадры из игры – только не для Xbox

360, а гипотетической PlayStation 10. Герои движутся немного неестественно, дергано – будто копируют ненатуральность виртуальных бойцов. Это ведь куперовская «Долина жути» наоборот. И даже шутки с «лесбийскими наклонностями» Тины – из той же оперы. Критики сетуют – где же кровь, где отрубленные конечности? Но игры, часто критикуемые за жестокость, на самом деле редко изобилуют кровавыми подробностями. Беззубость насилия – тоже часть стилизации под игру. Имитация видеоряда игры с помощью живых актеров – ход, изобретенный не в Dead or Alive. Вспомните, как в Silent Hill «цитировалась траектория полета камеры», а в Doom одна из боевых сцен демонстрировалась от первого лица – как в игре-прототипе. Критики, к слову, не сошлись во мнениях по поводу этих фильмов. У одних он вызывал неподдельный восторг, другие исходили ядом. Почему? Правильная стилизация под игры – шутеры ли это от первого лица, ужастики от третьего или файтинги – автоматически вызывает восхищение и у поклонников прототипов, и у тех, кто никогда в жизни их и не увидит. Но умом-то ценители кино понимают, что фильм снят плохо! Это противоречие и мешает им оценить ленту объективно. Смотреть фильм Dead or Alive для человека, незнакомого с оригиналом, – то же, что подойти к увлеченно играюще-

му во что-то геймеру и понаблюдать за экраном его телевизора. Почему это интересно – неясно, но многим нравится. Например, мой дядя – а ему уже лет под сорок – обожал так наблюдать за прохождением Final Fantasy X. Используя такой прием, уже не нужно преодолевать условности, свойственные играм. Неважно, что повороты сюжета нелогичны, а герои щеголяют в диких нарядах, не приспособленных для реальной жизни. Лара Крофт в Tomb Raider 2 ударила акулу кулаком по носу? Прокатилась на мотоцикле по Великой Китайской стене? Для игр это нормально. Уве Болл наломал дров со своим BloodRayne, но сумел уловить главное – стиль игры. Пусть он перевернул с ног на голову сюжет! Сделайте такой третий час BloodRayne, и геймеры и не пикнут! Фильм Dead or Alive тоже построен как игра, и именно в этом его прелесть. Есть тренировочные миссии – Тина на корабле и Кристи в отеле. Есть командный уровень, где надо переключаться между персонажами, – восхождение по башне. Есть основная часть игры – турнирная сетка. Есть секретный уровень – приключения Хелен. Серия схваток с последним боссом. А специально для тех, кто не поленится дождаться финальных титров, – уморительный дополнительный уровень «четыре дамы против пяти сотен мужиков». Рекомендую.







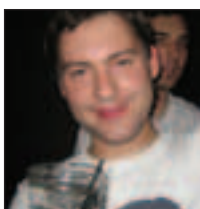
# ВРЕМЯ ТЕНЕЙ МАГИЯ КРОВИ

Продолжение "Лучшей RPG 2005" и  
"Лучшей игры года 2005" по версии  
Gameland Award



- 12 школ магии, 100 заклинаний, 12 свежих музыкальных тем
- дюжина новых боссов, десятки детально проработанных персонажей и монстров
- тайны неизведанных территорий





**Андрей Белкин**  
«Акелла», продюсер

Мнение редакции не обязательно совпадает с мнением колонниста.

**ПОЗИТИВ!!!**

**КАЛЕНДАРЬ ТИПИЧНОГО РОССИЙСКОГО РАЗРАБОТЧИКА/ИЗДАТЕЛЯ С КАЖДЫМ ГОДОМ ОБРЕТАЕТ ВСЕ БОЛЬШЕ «КРАСНЫХ ДАТ» – КОНФЕРЕНЦИИ, ВЫСТАВКИ, ПРЕЗЕНТАЦИИ... ПОЧТИ ВСЕ КРУПНЫЕ КОМПАНИИ НАШЛИ ИНВЕСТИРОВ, БУРНО РАЗВИВАЮТСЯ НОВЫЕ НАПРАВЛЕНИЯ, ПРИСТАВКИ, НАКОНЕЦ-ТО, МАССОВО ПРИХОДЯТ В РОССИЮ, РЕКЛАМНЫЕ БЮДЖЕТЫ РАСТУТ... О ЧЕМ ЭТО ГОВОРИТ? ДА О ТОМ, ЧТО ОТЕЧЕСТВЕННЫЙ ИГРОВОЙ БИЗНЕС НА ПОДЪЕМЕ! ДЕЛО НАШЕ ПРАВОЕ, И КАК БЫ КОМУ-ТО ТОГО НИ ХОТЕЛОСЬ, «КРИЗИС ИНДУСТРИИ» ЯВНО ОТКЛАДЫВАЕТСЯ.**



Эта мысль не покидала меня все три дня первой GDC Russia, которая, несмотря на массовый скепсис и смешки в адрес организаторов, не только состоялась, но и имела ошеломительный успех у публики (пользуясь случаем, хочется выразить организаторам – компании Gameland уважение, честь, хвалу и большое человеческое спасибо). А ведь не далее как через две недели, теперь уже в Москве, разразится новая напасть – ИгроМир. А потом Casualty Games в Киеве, а потом, потом... Поразмыслив немного, я насчитал в этом году с десяток мероприятий околопрофессионального профиля, происходящих на просторах нашей необъятной. И, что самое забавное, это, похоже, далеко не предел. Думаю, все участники GDCCR запомнили анонс новой выставки для пользователей GameX, которая должна предположительно состояться в марте следующего года. Да, да, снова скепсис и много улыбок, но я совершенно не удивлюсь, если выставка состоится и будет успешной. Почему? Да потому, что, пользуясь терминологией дорогого коллеги, «бабла лом!»: Народ хочет зрелищ, ибо на хлеб, и, видимо, уже даже с икрой, заработал. И более того, этот народ, ничего и слушать не желает о «кризисе индустрии». Вообще, существует отличная практика оценки любого явления «с дистанции». В живописи, например, с первых уроков ученику прививают привычку почаще отходить от холста, чтобы видеть картину в целом. В нашем случае увидеть картину «в целом» как раз и призваны профессиональные массовые мероприятия. Вспомним КРИ 2006. Объективно, это лучшая КРИ за всю историю, самая массовая, задорная, «деньгоемкая» и яркая. Ну да, конечно, я уже слышу крики из зала, что «на лекциях чего-то там рассказывали неинтересное». Допускаю, но речь идет о впечатлении в целом. А ИгроГрад? Ни одного негативного отзыва. Блоги всех участников просто ломятся от фотографий, источающих дух гедонизма. А ведь еще у каждой уважающей себя конторы есть как минимум один «междусобойчик». Наша компания

уже второй год проводит подобное мероприятие под названием Конференция разработчиков «Акеллы» (думаю, пояснять суть не стоит). И опять же, никакого негатива, участников все больше, приглашенные докладчики из западных компаний, много алкоголя и позитивного неформального общения. Еще одна полезная практика – посмотреть на явление глазами неучаствующей в процессе стороны. В нашем случае, это может быть общественно-политическая и непрофильная бизнес-пресса. Не будем копать глубоко, посмотрим публикации за последний месяц. И так, что же мы видим: «Ведомости» от 27 октября, статья «Русская рулетка» о том, как Нивал Онлайн получит 20 (!!!) миллионов долларов на развитие компании и нового MMO-проекта. Неплохо. Или, например, новость от 18 октября, пробежавшая по всем финансово-аналитическим порталам (для примера возьмем «Финам»): G5 Entertainment сделала IPO (Initial Public Offering – первое публичное размещение акций) на бирже в Стокгольме и даже привлекла миллион долларов инвестиций. Не 20, конечно, зато первое зарубежное IPO российской компании-разработчика. Опять же, если исключить тех «кто в танке», то не обязательно обладать особо развитым вниманием и аналитическим умом, чтобы зафиксировать ряд очень

важных событий, произошедших буквально за полгода-год, и сделать соответствующие выводы. На глазах сформировались целые направления в отечественной индустрии. Например, магическое слово «онлайн». Наимоднейшая тема, особенно в свете описанных выше «вливаний». Все хотят делать «онлайн» под самым разными соусом. Akella Online вот в августе закончила титанический труд по локализации Everquest II и выпустила игру в продажу. На подходе анонс дополнения и, вполне возможно, локализация другого крупного проекта. А еще есть Vogster со своими богатыми инвесторами, Sibilant, IT Territory, Бойцовский Клуб, Nival Online... не удивлюсь, если я кого-то забыл. Учтите, что отдельные персонажи ожидают пятисотмиллионный объем рынка онлайнных игр в России в 2008 году, число компаний, желающих освоить этот Клондайк, будет только расти. Другая тема – массовый официальный приход новых консолей на российский рынок, и не спустя четыре года с момента мировой премьеры, а практически день в день. Так, 29 сентября официальный партнер Nintendo в России, компания «Новый Диск», объявила о запуске на нашей родине убер-системы Wii и о многоплановом долгосрочном партнерстве с большой «N» вообще. Microsoft обещает рассказать нам

«что-то очень важное» на ИгроМире. Лишь Sony пока отмалчивается, но из кулуарного общения становится понятно, что это, в общем-то, вопрос ближайшего будущего. Оно и понятно, ведь, по некоторым данным, только за последний год продажи консольного софта в нашей стране удвоились (справедливости ради, конечно, скажу, что в абсолютных величинах до продаж PC-игр еще очень далеко, но зато такими темпами роста PC-сектор похвастаться не может). Есть еще пара «маячков», которые подскажут путь к истине: это приход в Россию крупнейших мировых издательств и устойчивый рост рекламных бюджетов. Отличная иллюстрация – появление российского офиса EA, пока весьма скромного, но с большими планами, обещающего показать нам много интересного на ИгроМире. По поводу же рекламных бюджетов... Обратите внимание хотя бы на журнал, который держите в руках: с началом осени он опять стал толще. Догадаетесь почему? Вот-вот. И в свете всего вышесказанного, хочется снова спросить: и где же кризис? Вспоминая реальные «кризисные» времена, смело могу сказать, что о подобном не мечтал даже самый расфуфыренный мажор. Может быть, это просто наша защитная реакция на столь бурные структурные изменения рынка, и кризис, как и сказал философ, просто в нашем сознании?

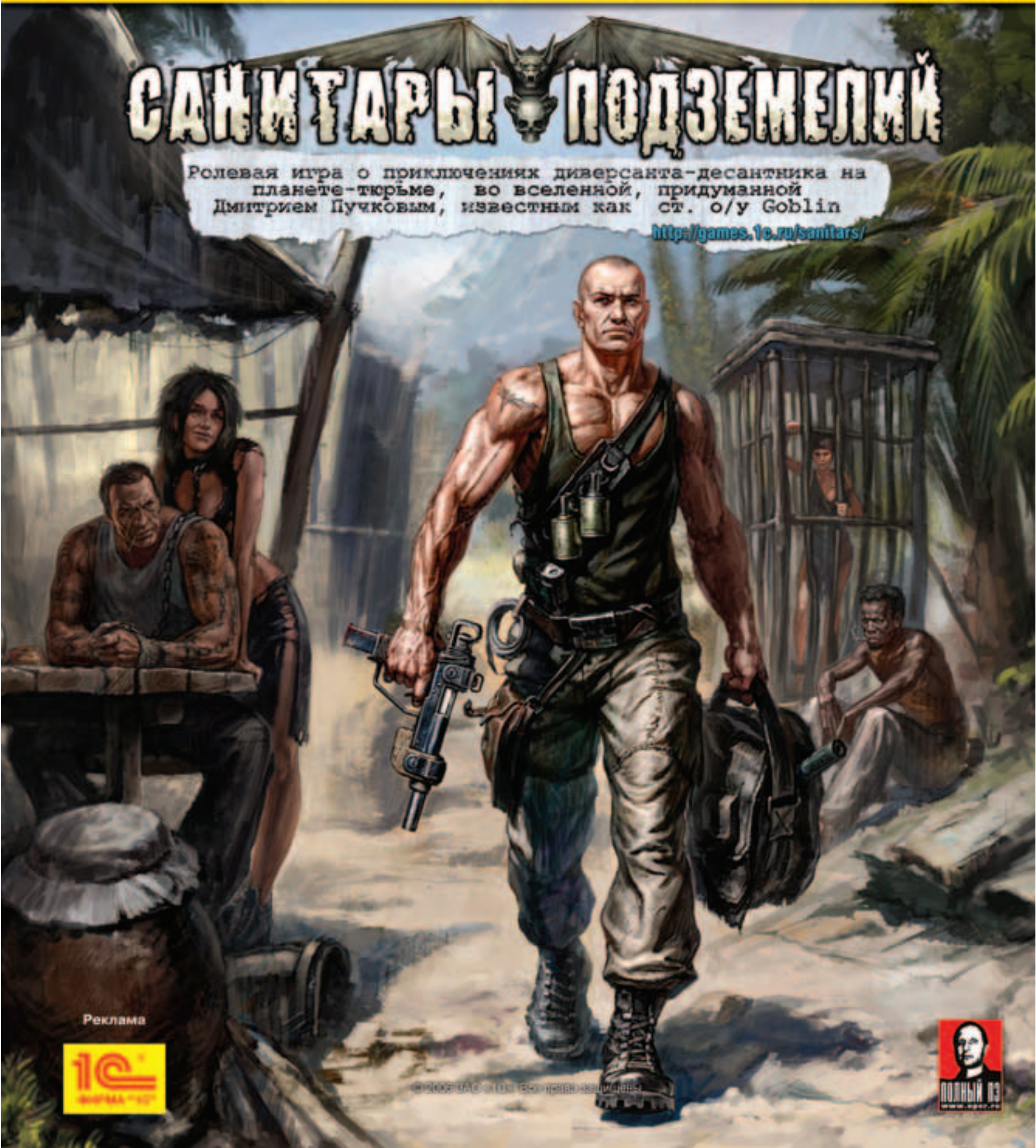




# САНИТАРЫ ПОДЗЕМЕЛИЙ

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



© 2002-2003 1С. Все права защищены.





# ФИШЕР ПРОТИВ СНЕЙКА

## ТЕМПОРАЛЬНЫЙ ПАРАДОКС!

Старый Солид Снейк  
никогда, слышите,  
никогда не стал бы  
драться с молодым  
Сэмом Фишером!

**Т**ема назревала давным-давно. Сколько копий было сломано в «Обратной связи» – непересчитать. «Мои друзья уверены, что Splinter Cell лучше MGS. Как объяснить им, что это не так?» – спрашивают одни. «Почему вы пишете, что MGS лучше Splinter Cell? Да ваш Снейк нашему Сэму в подметки не годится», – негодуют другие. Честно говоря, мы никогда не хотели сталкивать лбами двух таких разных великих виртуальных спецоператоров. Но в нашей работе не ты выбираешь спецматериал, а спецматериал выбирает тебя. На дворе осень 2006-го, и к нам в редакцию одновременно приезжают европейская версия Metal Gear Solid 3: Subsistence (спасибо, Konami!) и Splinter Cell Double Agent (спасибо, Ubisoft!). Сравнить эти игры напрямую некорректно: Splinter Cell Double Agent – полноценная четвертая часть сериала, Metal Gear Solid 3: Subsistence – всего лишь расширенная и дополненная версия Metal Gear Solid 3: Snake Eater. Как быть, что делать? Как ни крути, как ни выкручивай, а сегодня перед каждым любителем жанра stealth action встает вопрос: что выбрать? Япония или Европа? Метал Гир или Третий Эшелон? Снейк или Фишер? Мы постараемся... нет, не постараемся. Мы дадим ответ. И мы дадим его прямо сейчас: это слишком разные игры, чтобы их можно было сравнить. Metal Gear Solid 3: Subsistence выигрывает за счет драматичнейшей одиночной кампании, а Splinter Cell Double Agent одной левой побеждает по итогам многопользовательской поножовщины. Оценки, мнения, комментарии, подробный разбор полетов и первый цифровой комикс для PSP – на следующих страницах.

## ДОСЬЕ СНЕЙК

Имя:	Солид Снейк
Национальность:	американец
Актер озвучки:	Дэвид Хейтер
Место работы:	некоммерческая организация Philanthropy
Любимое оружие:	пистолет SOCOM MK23 Mod 0
Непосредственный начальник:	полковник Кэмпбелл
Особые приметы:	бангана («бесконечные патроны!»)
Всего миссий:	7
Впервые в деле:	Metal Gear, 1987
Впервые в Сети:	Metal Gear Solid 3: Subsistence, 2005
Предыдущая миссия:	Metal Gear Act 1 2
Текущая миссия:	Metal Gear Solid 3: Subsistence
Следующая миссия:	Metal Gear Solid: Portable Ops





## ДОСЬЕ ФИШЕР

Имя:	Сэмюэль Лео Фишер
Национальность:	американец
Актер озвучки:	Майкл Айронсайд
Место работы:	Агентство Национальной Безопасности США
Любимое оружие:	штурмовая винтовка FN F2000
Непосредственный начальник:	полковник Ламберт
Особые приметы:	прибор ночного видения с тремя зелеными лампами
Всего миссий:	5
Впервые в деле:	Splinter Cell, 2002
Впервые в Сети:	Splinter Cell Pandora Tomorrow, 2004
Предыдущая миссия:	Splinter Cell Essentials
Текущая миссия:	Splinter Cell Double Agent
Следующая миссия:	Splinter Cell Conviction

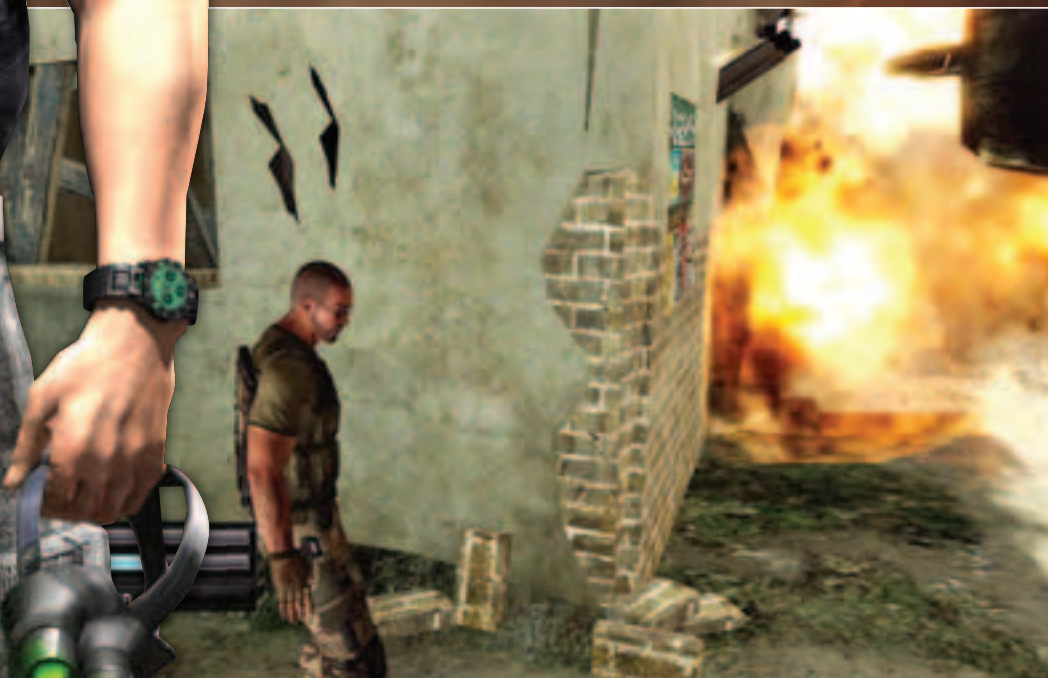


ОТЛИЧНО



# TOM CLANCY'S SPLINTER CELL DOUBLE AGENT

«СПАСИБО, CHAOS THEORY УЖЕ НЕ ПРИВОДИТ В БЫЛОЙ ВОСТОРГ. ПЕРЕДАЙТЕ, ПОЖАЛУЙСТА, ЕЩЕ ЭТОГО ЧУДЕСНОГО МУЛЬТИПЛЕЕРА?»



## ИНФОРМАЦИЯ

### ▶ ПЛАТФОРМА:

Xbox 360, PC, PlayStation 2, Xbox, GameCube, Wii

### ▶ ЖАНР:

action-adventure.stealth

### ▶ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:

Ubisoft

### ▶ РОССИЙСКИЙ

### ИЗДАТЕЛЬ / ДИСТРИБЬЮТОР:

GFI / «Руссобит-М» (PC)

### ▶ РАЗРАБОТЧИК:

Ubisoft

### ▶ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:

до 6

### ▶ ОНЛАЙН:

<http://splintercell.uk.ubi.com/doubleagent>



### ▶ Автор:

Игорь Сонин  
[zontique@gameland.ru](mailto:zontique@gameland.ru)

Раскрою тайну редакционной кухни: мы здесь называем Фишера не иначе как «нашим лысым другом». Зайдёшь, бывало, в офис, и слышишь: «Серёжа, нет ли у вас хороших скриншотов с нашим лысым другом?». Что думают о происходящем прочие сотрудники компании, нам остается только гадать. Нужно признаться, что лысый друг за последние годы начал немного утомлять. Сейчас сериал Splinter Cell впервые переходит с устаревающих (PS2, Xbox, GameCube) платформ на новую (Xbox 360) и, казалось, стоило ожидать чего-то новаторского и невообразимого, а ещё лучше – невообразимо новаторского. А теперь истина: одиночная кампания Splinter Cell Double Agent работает на движке

от Splinter Cell Chaos Theory, который держался молодцом полтора года назад, но сегодня, за считанные дни до запуска PlayStation 3, уже не вызывает благоговейного трепета. В четвертом приключении нашего лысого друга используется то же оружие, тот же AI, та же анимация, что и в третьем, а изменения слишком незначительны, чтобы Double Agent можно было назвать новой игрой и провозгласить ее победителем. Здесь нет и десятой доли той пропасти, которая разделяет Metal Gear Solid 2 и Metal Gear Solid 3. Тем не менее, те изменения, которые в игре всё-таки есть, идут ей на пользу. Но на небольшую. Так, на пользочку. Итак, Сэм Фишер становится двойным агентом. Если вы каким-то чудом пропустили

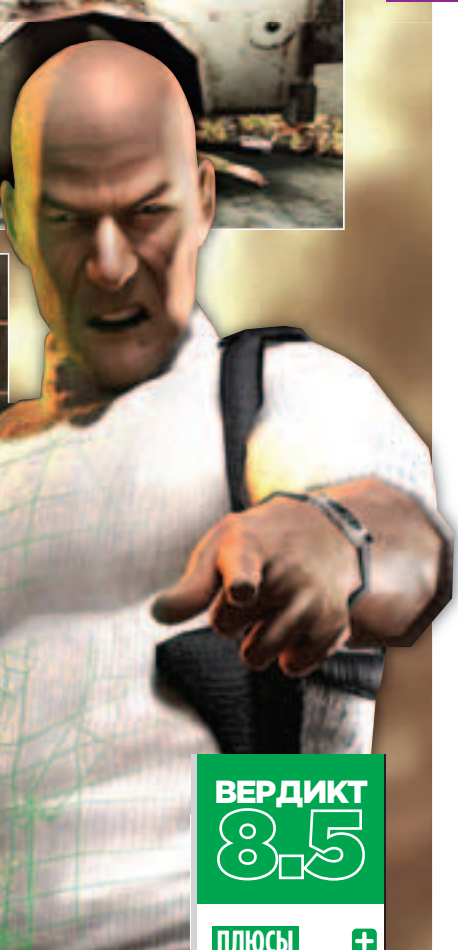
наши прошлые сто пятьдесят жизнеописаний Сэмюэля, то вот выжимка: дочь Фишера погибает в аварии, несчастный отец уходит в запой, а, придя в себя, отправляется на самое сложное задание. Ламберт организует серию дерзких подставных ограблений, Фишер строит из себя уголовника и отправляется в тюрьму, чтобы втереться в доверие к членам армии Джона Брауна, опасной террористической группировки. Отличное начало... в теории. Вот если бы мы в роли Фишера пол-игры грабили банки, убегали от полицейских, потом сами выходили к ним с поднятыми руками, на середине игры резко меняли курс и начинали работать на террористов – это было бы то, что надо. Но вместо этого нам показывают невнятную CG-заставку минут-



**Фишер против Снейка**

Итак, кому же мы можем порекомендовать Splinter Cell: Double Agent вместо Metal Gear Solid 3: Subsistence? А вот кому.

1. Тем, кому прошлые Splinter Cell понравились настолько, что хочется добавки.
2. Тем, кто хочет играть по сети в настоящий stealth action, а не в шутер с героями Metal Gear Solid.
3. Тем, для кого важно общение между игроками по сети, возможность создания и вступления в кланы.
4. Тем, кто не любит замороченные японские сюжеты и предпочитает простые и зрелищные западные боевики.
5. Тем, кто не хочет часами гагать, как пройти ручей с The Sorrow.
6. Тем, кто любит кооперативные кампании и задания (версия для PS2, Xbox, GameCube).
7. Тем, кто не хочет возиться с настройками роутера, а хочет просто поиграть по сети.
8. Первым покупателям Nintendo Wii.



**ВЕРДИКТ**  
**8.5**

**ПЛЮСЫ** +

Уникальный мультиплеер, проверенный временем геймплей в сингле, не самый плохой сюжет, необычные уровни и интересная система доверия.

**МИНУСЫ** -

Слабая по меркам следующего поколения графика, почти немодифицируемый движок Chaos Theory, болезненно голгие сохранения.

**РЕЗЮМЕ** 📄

Одиночная кампания – сплошное повторение пройденного. Дело спасает только беспособная сетевая игра.

ной продолжительности, два притопа, три прихлопа, и теперь ты, Фишер, двойной агент. Сама идея службы двум противостоящим сторонам воплощена не лучшим образом: на среднем уровне сложности не составляет труда выполнять задания и за хороших, и за плохих. Можно совсем забыть про всю эту систему «доверия» и играть в до боли знакомый, обыкновенный Splinter Cell. Впрочем, не совсем обыкновенный. Время между миссиями Фишер коротает в штаб-квартире террористов, где, как вас честно предупреждает экран обучения, «все задания необязательны». Например, террористы могут порекомендовать пройти тренировочный курс, а Агентство Национальной Безопасности попросит залить «троян» на

злодейский сервер и поставить жучок на телефон. На всё про всё 25 минут. Что исполнять и в каком порядке – на ваше усмотрение; каждая выполненная миссия повышает уровень доверия, каждая невыполненная – понижает. Наконец, есть в штабе террористов и закрытые зоны, куда Фишеру нельзя входить ни под каким предлогом. Здесь нужно действовать обманом и ловкостью, прокрадываясь мимо чутких часовых. Как и раньше, ничто так не помогает найти верный способ действий, как метод проб и ошибок – благо, сохраняться позволено в любой точке уровня. Совершенно неожиданный недостаток – время сохранения и загрузки игры. Движок заставляет вас сидеть перед экраном непростительно долго – позвольте, но разве

приставки нового поколения не должны были избавить нас от этого унижения? И это, между прочим, на Xbox 360. Как обстоят дела на других платформах, мы знаем лишь понаслышке. Версия для приставок уходящего поколения построена на том же движке Chaos Theory с совершенно другими уровнями и немного иным сюжетом. Глобальная линия сюжета остается одной и той же, но в мелочах можно найти немало отличий: например, только на консолях-старушках объясняется, как Фишеру удалось сохранить свою любимую штормовую винтовку даже после внедрения к террористам. Наконец, предельно любопытная версия для Wii ждёт нас только 19 ноября, в день официального запуска консоли. В прошлом номере мы расска-

зывали о новой модели разработки, которая сейчас используется в Ubisoft. В двух словах: одна игра создается одновременно несколькими студиями, разбросанными по всему миру. Например, одиночная кампания версии для Xbox 360 создавалась одной командой, а мультиплеер – совершенно другой. Стоит ли удивляться, что и оценочные заслуживают довольно разных? В версии для Xbox 360 и PC остался ровно один режим сетевой игры, – «Шпионы против наёмников», – но он настолько замечателен, что легко окупает отсутствие стандартных Deathmatch и Capture the Flag. Многопользовательская часть Splinter Cell Double Agent окончательно потеряла всякую связь с синглом: здесь свой движок, свои карты и модели, свое уп-





Мультиплеер – совсем другая песня. Это то, что хочется порекомендовать каждому – вне зависимости от его жанровых предпочтений, религиозных убеждений и половой принадлежности.

## СЕКРЕТ!

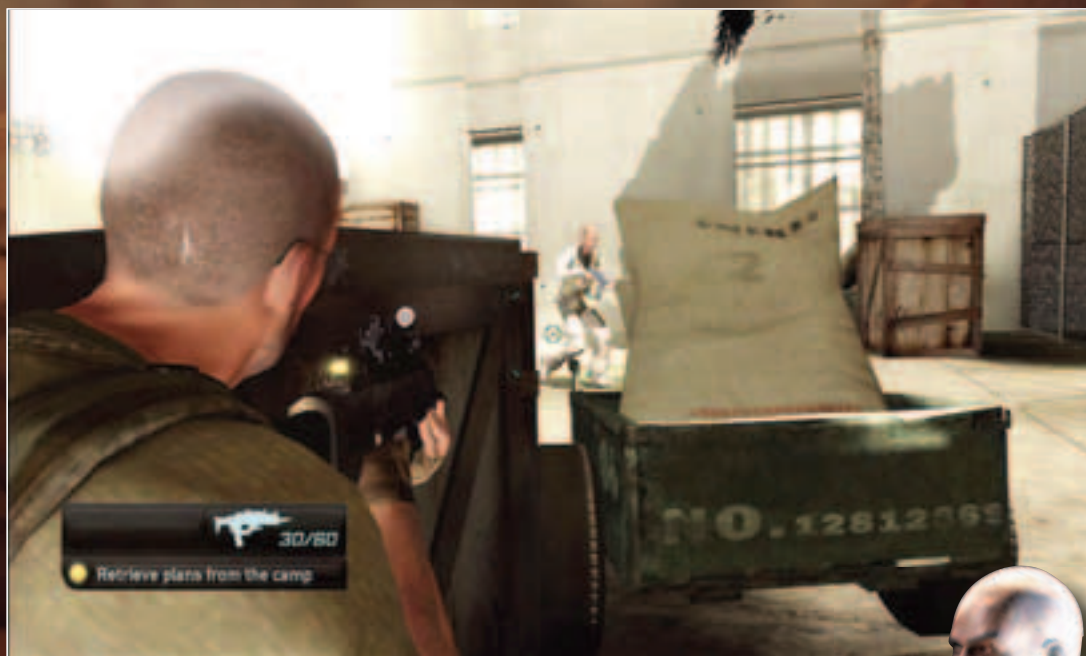
### 1. Концовки:

Примечание: упоминаемые ниже цели – это Cruise Ship, Hisham и Lambert.

Ending A: Good – верюе NSA выше 33%, и вы должны спасти как минимум две из трех целей;  
Ending B: Normal – верюе NSA ниже 33%, но вы должны спасти все три цели. Или уничтожить две из них, но тогда рейтинг должен быть выше 33%.  
Ending C: Bad – уничтожьте/убейте все три цели. Или только две, но тогда рейтинг верюе NSA должен быть ниже 33%.

### 2. Новые скины, которые можно получить в мультиплеере:

Spy, второй скин – получите рейтинг RECRUIT;  
Spy, третий скин – получите рейтинг SPECIAL AGENT;  
Upsilon Forces, второй скин – получите рейтинг FIELD AGENT;  
Upsilon Forces, третий скин – получите рейтинг COMMANDER.



равление. Шпионы в мультиплеере больше не похожи на Сэма Фишера: они двигаются гораздо быстрее, обладают уникальными дивайсами, приёмками и движениями. Наемники... аналогов им в одиночной кампании не существовало с самого начала. Впервые режим «Шпионы против наемников» появился в Splinter Cell Pandora Tomorrow, но тогда это был смелый эксперимент и проба пера. Неудивительно, что с первой попытки получилось неидеально: посмотрите на онлайнную Metal Gear Solid 3: Subsistence и убедитесь, что даже непогрешимый Кодзима совершает ошибки. Но за два года напряженной (умственной) работы авторам удалось довести этот единственный режим до совершенства, найти своё лицо и свой стиль, подобно которому нет ни в одной другой игре мира. Идея вот в чём: обычные сетевые

игры дают всем игрокам равные или примерно равные возможности. Counter-Strike, Quake 4, Metal Gear Solid 3: Subsistence, Unreal Tournament – вот лишь несколько примеров. Даже StarCraft с её тремя расами всегда остается стратегией в реальном времени. Авторы сетевого режима Double Agent пошли другим путём. Две команды, шпионов и наемников, фактически играют в абсолютно разные игры и получают совершенно различные ощущения (как если бы стратег в StarCraft отправлял бы юниты в атаку на базу террористов из Counter-Strike). Шпионы играют с видом от третьего лица в режиме, более-менее напоминающем обычную Splinter Cell. У шпионов нет огнестрельного оружия, им приходится полагаться на свою скорость и ловкость. Наемники играют в FPS, в шутер от первого лица. Они тяжело вооружены, но

могут и не думать о том, чтобы залезть за шпионом в вентиляцию. Невидимая граница делит уровень на две части: в одной хозяйничают ловкие шпионы, другой правят серьёзные наемники. Цель игры – украсть кость из-под носа у цепной собаки. То есть, скачать секретные данные с терминалов. Для этого шпионам нужно покинуть безопасную зону и подставиться, а наемникам, чтобы защитить тайну, – найти и уничтожить врага. Мы сто раз называли сетевые режимы «игрой в кошки-мышки», но Double Agent – первая игра, где между кошкой и мышкой наконец-то есть огромное отличие, и хищник взаправду ощущает себя хищником, а жертва – жертвой. А если уж вы не верите нам, то на Xbox Live Marketplace доступна сетевая демо-версия Splinter Cell Double Agent с одним игральным

уровнем, которого вполне достаточно, чтобы увидеть всю красоту этой игры. Будьте любезны, угоститесь. Одиночная кампания с небольшим минусом и мультиплеер с огромным плюсом в сумме дают хорошую, крепкую и положительную оценку. Если вы играли хоть в одну прошлую Splinter Cell, то прекрасно знаете, чего ожидать от одиночного приключения в Double Agent (плюс пара-тройка моральных дилемм и различные концовки). Мультиплеер – совсем другая песня. Это то, что хочется порекомендовать каждому – вне зависимости от его жанровых предпочтений, религиозных убеждений и половой принадлежности. Кстати, ходят упорные слухи, что пятая игра в серии, Splinter Cell Conviction, разрабатывается с чистого листа для PlayStation 3 и Xbox 360, и уж там-то нам устроят настоящий рататуй. **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**  
ИЗДАТЕЛЬСТВО  
ИМПЕРИЯ



Узнать Снейка среди прочих героев можно только по бангане. Оцелота – по усам. На остальных ролях серые каляки-маляки.

I HEARD...  
ABOUT MY  
BROTHER.

THEN YOU  
KNOW THE  
TRUTH.

# METAL GEAR SOLID: DIGITAL GRAPHIC NOVEL

СЕРАЯ КАЛЯКА-МАЛЯКА, МЫ НАЧИНАЕМ НОВУЮ ОПЕРАЦИЮ. ТВОЙ ПОЗЫВНОЙ НА ЭТУ МИССИЮ: «СОЛИД СНЕЙК».



Боль, какая боль! The rain! Неужели хотя бы здесь нельзя было нарисовать симпатичную зар... то есть, Мерил?



## ВЕРДИКТ



### ПЛЮСЫ



Узнаваемый, неповторимый графический стиль известного австралийского иллюстратора Эшли Вуда.

### МИНУСЫ



Узнаваемый, неповторимый графический стиль известного австралийского иллюстратора Эшли Вуда.

### РЕЗЮМЕ



Комикс как комикс, только цифровой. Революций, затейливых спецэффектов, озвучки и хорошей музыки найти не удалось.

Далеко-далеко, в прекрасной и тёплой Австралии, в окружении диких кенгуру знаменитый художник Эшли Вуд вот уже несколько лет рисует официальный комикс по мотивам Metal Gear Solid. Первую часть игры художник обработал чуть больше чем за год, комикс был издан в двенадцати томах, а со дня на день в продажу поступает роскошное 288-страничное издание в твёрдой обложке. Сериализация Sons of Liberty идёт полным ходом, в семи изданных томах дело дошло до представления Солидуса и битвы с «Харриером» на мосту. Имея на руках готовый комикс, Хидео «Красное солнышко» Кодзима решил, что если выпустить его на PSP, то, наверное, можно заработать немного таких нужных денег на создание MGS4. Сказано, сделано. Metal Gear Solid: Digital Graphic Novel для PSP – цифровая версия уже знакомого нам комикса.

Можно по-разному относиться к творчеству Эшли Вуда, и именно из-за неоднозначности восприятия мы не

можем завершить этот рассказ оценкой и многозначительным выводом. Вуд не раз получал награды на специализированных фестивалях, его уникальный стиль породил несколько подражаний, он талантливый иллюстратор, который работает не хуже своего японского коллеги Йодзи Синкавы. Но не каждому иллюстратору дано стать комиксистом. Мы знаем людей, которые считают, что экспрессионистский, смелый стиль Вуда абсолютно не годится для комикса по видеоигре, где, по определению, всегда должно быть предельно ясно, что и как происходит. Знаем и других – тех, кто видит за серыми фигурами живых людей, угадывает эмоции за смелыми мазками и искренне обожает работу Вуда. Но если вы не художник и не ценитель экспрессионизма, а обычный геймер, и вам хочется понимать, что происходит на экране, узнавать любимых героев, то... то вы, наверное, захотите сами решить, нравится ли вам творчество господина Вуда, вместо того, чтобы слепо следовать нашей рекомендации. А мы пока расскажем о

тактико-технических характеристиках цифрового комикса. Итак, все кадры разбиты на две группы: «статичные» и «экшн». Первые отображаются без затей: на экране появляется кадр, всплывают облачка с текстом. «Экшн»-последовательности смонтированы в студийных условиях и записаны на диске в формате видеороликов: здесь встречаются смелые и неожиданные спецэффекты (именно эти ролики вы видели в трейлерах Digital Graphic Novel). Озвучки нет. Действие сопровождается музыкой, достаточно невыразительной, чтобы зрителю захотелось самому насвистывать главную тему MGS. Комикс можно прочитать целиком часа за три, после чего диск попробует завлечь вас интерактивными элементами: игроку предлагают ползать по кадрам с лупой и собирать кусочки информации о мире MGS – какой в этом смысл, объяснить не может никто. Словом, как игра Digital Graphic Novel утомительна и тщетна, а как комикс – развлечение на любителя. Одного не отнять: PSP-версия ровно в два раза дешевле бумажной. **СД**

## ИНФОРМАЦИЯ

- ▶ ПЛАТФОРМА:  
PlayStation Portable
- ▶ ЖАНР:  
special.digital\_comics
- ▶ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:  
Konami
- ▶ РОССИЙСКИЙ  
ИЗДАТЕЛЬ/ ДИСТРИБЬЮТОР:  
«Сорт Клуб»
- ▶ РАЗРАБОТЧИК:  
Kojima Productions
- ▶ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:  
1
- ▶ ОНЛАЙН:  
www.konami.jp/gs/game/  
mgs\_dgn



▶ Автор:  
Игорь Сонин  
zontique@gameland.ru



ИДЕАЛЬНО

# METAL GEAR SOLID 3: SUBSISTENCE

ЕСТЬ ИГРЫ, КОТОРЫЕ ОПРЕДЕЛЯЮТ НЕ ТОЛЬКО ЛИЦО ПЛАТФОРМЫ, НО ЛИЦО ЦЕЛОГО ПОКОЛЕНИЯ КОНСОЛЕЙ. И ЭТО ОДНА ИЗ НИХ.

ВЕРДИКТ  
10

**ПЛЮСЫ** +

Новая камера, новые режимы, две старые части Metal Gear в комплекте плюс крепкие, пусть и неизобретательные онлайн-режимы.

**МИНУСЫ** -

Незначительны.

**РЕЗЮМЕ** ✓

Кто не играл в Metal Gear Solid 3, тот не жил.

**Д**рузья, это тупик. Возможно, вы помните баталии, которые долгое время шли по поводу «десятки», поставленной Metal Gear Solid 3: Snake Eater. Я был по ту сторону баррикад, среди злопыхателей и недоброжелателей (лишь позже я совершенно случайно узнал, что посвященные игре авторские колонки до сих пор цитируются в кругу фанатов). Но сегодня, воскресным октябрьским вечером, в 23 часа 37 минут по Москве, я пишу эти строки и понимаю, что здесь и сейчас у меня не поднимется рука поставить этой игре что-либо ниже «десятки». Metal Gear Solid 3 неидеальна. Я с ходу могу найти сколько угодно недочётов и промахов. В игре и правда не осталось ни дюйма того постмодерна, который прославил финал Sons of Liberty. Мы ждали прорыва и грандиозного продолжения, а получили просто хорошую игру про шпионов. Просто очень, очень хорошую игру про шпионов. Хорошую, как Resident Evil 4, и даже лучше. Она возвышается над жанром, над другими играми платформы, затыкает за пояс всю эту модную графику нового поколения, сбивает с ног киношным сюжетом, а потом издевается сама над собой и срывает аплодисменты. Если за это не ставить десятку, то я не знаю, за что её вообще можно ставить. Слышу, слышу голоса из зала: «Давай, Пушкин, расскажи ещё, в каком ресторане ты вчера обедал!» Друзья, простите меня. О личных переживаниях больше ни слова. К делу!

Metal Gear Solid 3: Subsistence – долгожданное расширенное издание Metal Gear Solid 3: Snake Eater с такой кучей таких полезных бонусов и дополнений, что эту версию в пору называть новой игрой (что, несомненно, и было бы сделано, если бы MGS издавала не Konami, а какая-нибудь Ubisoft). Европейская версия Subsistence по сравнению с японской задержалась почти на год, но зато все покупатели-европейцы автоматически получают не двухдисковое, а трёхдисковое издание, которое в других регионах перепало лишь избранным счастливым.

**Первый пошел!**

На первом диске записан такой знаковый Metal Gear Solid 3: Snake Eater с ровно одним – но каким! – новов-

ведением. Отныне и навсегда Metal Gear Solid отказывается от фиксированной камеры. В Subsistence по умолчанию используется висящая за плечами героя камера, которую так легко и удобно вращать с правой аналоговой рукоятки. Такой метод обзора давно стал стандартом во многих TPS, но впервые появляется в Metal Gear Solid – и уже через десять минут игры невозможно представить, как раньше можно было без него обходиться. Счастье! Больше не нужно переключаться в вид от первого лица, чтобы просто увидеть, что происходит впереди или по сторонам. Одно элегантное движение – и готово. Очень сильно выигрывают от такой камеры и битвы с боссами, которые мгновенно становятся и более зрелищными, и более увлекательными. Именно эта, свободная камера используется в Subsistence по умолчанию, но вы, если захотите, можете зайти в опции и вернуться к старому варианту. Это единственное улучшение в одиночной кампании и единственное, которое было действительно необходимо. (Впрочем, нет. Стоило все-таки исправить «дремучий болото» и прочие русскоязычные несуразности.) Но даже в этом, неизменённом варианте Metal Gear Solid 3 остаётся одной из лучших игр для PlayStation 2: программистам Kojima Productions удалось выжать из консоли графику, которая словно зависла вне времени: за прошедшие со дня выхода Snake Eater годы картинка не стала выглядеть ничуть хуже. И если вы никогда не играли в Metal Gear Solid 3, то... понимаете, да? Вы обязаны сделать это немедленно.

**Второй пошел!**

Второй диск – коллекция разнообразных бонусов и добавлений. Начнём с самых малозначительных: во-первых, появляется демо-театр, где собрано большинство заставок из длиннющей сюжетной кампании. Рядом с ним – пародийный демо-театр с удивительно смешными и остроумными роликами, где разработчики издеваются над самыми серьёзными сценами в игре. Новые приключения Райдена, роковой прощёт Снейка, мечты шефа ЦРУ, выход полковника Волгина на околоземную орбиту, личная жизнь советского



Отличный погарок фанатам сериала – первые две части Metal Gear с MSX.



Свободная камера позволяет смотреть туда, куда хотите вы, а не разработчики. Просто представьте, что Снейк научился вертеть головой.

**Снейк против Фишера**

Итак, кому мы можем порекомендовать Metal Gear Solid 3: Subsistence вместо Splinter Cell: Double Agent? А вот кому.

1. Тем, кто еще не знаком с жанром stealth action.
2. Тем, кто не играл в Metal Gear Solid 3: Snake Eater.
3. Тем, кто хочет узнать древнейшую историю сериала Metal Gear.
4. Тем, кто любит замороженные японские сюжеты, а не простые и зрелищные западные боевики.
5. Тем, кто хочет увидеть лучшую графику на PlayStation 2.
6. Тем, кто знает, как настроить DMZ hosting на рутере и открыть порты в Firewall.
7. Тем, кто хочет, чтобы вместо ИИ-солдат по картам MGS бежали живые люди.
8. Тем, кто не требует от сетевой игры откровений и революций.

**ИНФОРМАЦИЯ**

- ▶ ПЛАТФОРМА: PlayStation 2
- ▶ ЖАНР: action-adventure.stealth (tactical.espionage)
- ▶ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Konami
- ▶ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ/ДИСТРИБЬЮТОР: «Сорт Клуб»
- ▶ РАЗРАБОТЧИК: Kojima Productions
- ▶ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1
- ▶ ОНЛАЙН: [www.konami.jp/gs/game/mgs3\\_sub](http://www.konami.jp/gs/game/mgs3_sub)



Автор: Игорь Сонин [zontique@gameland.ru](mailto:zontique@gameland.ru)

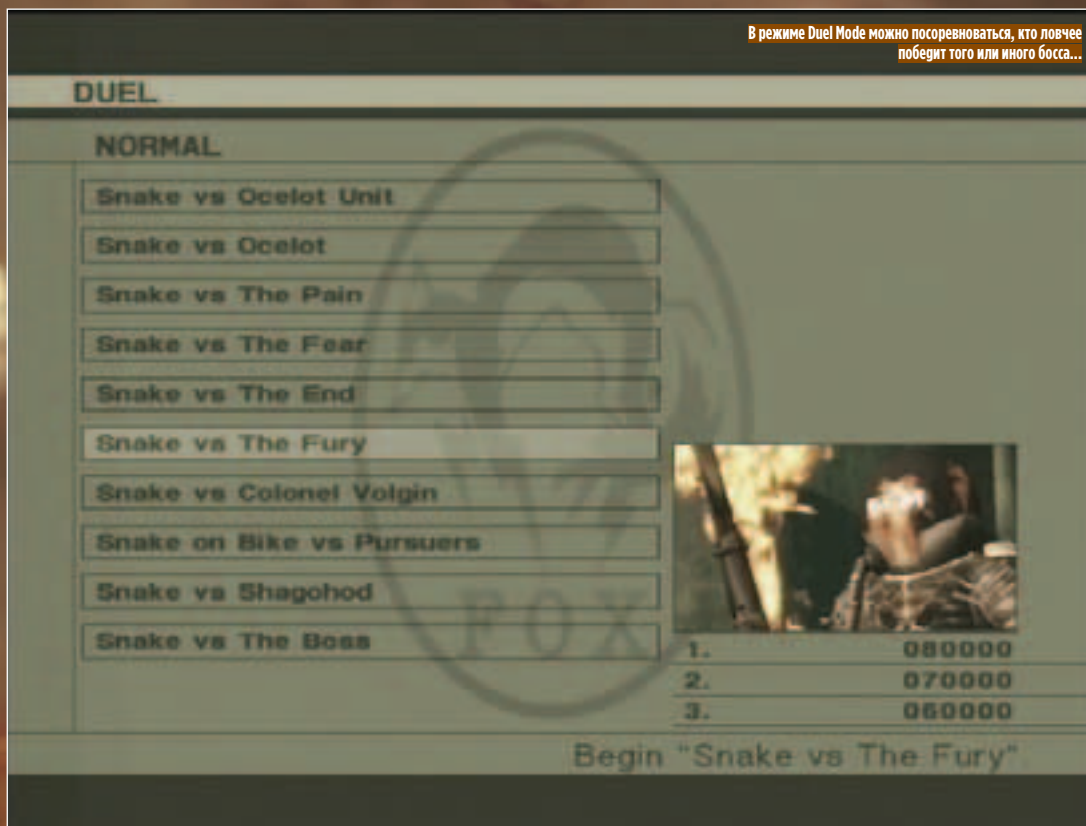


## СЕКРЕТ!

1. Во время просмотра ролика Snake Eater нажимайте различные кнопки на геймпаде:  
L3 – Смена языка, на котором пишутся титры;  
R1 – преврать песню фразой «Snake Eater»;  
Движения левой аналоговой рукоятки – змеи на экране ползут в одну сторону.
2. Нажатия кнопок L1, L2, L3, R1, R2, R3 и «треугольник» на стартовом экране позволяют изменять его вид.
3. Easter Egg: во время битвы с боссом Sorrow с помощью камеры фотографируйте убитых боссов, когда они будут проходить мимо вас. На полученных снимках иногда можно будет увидеть лица разработчиков игры.
4. Easter Egg: после однократного прохождения игры на стартовом экране Снейк, демонстрирующий преимущества CQC, будет носить повязку на глазу.
5. Зажмите L2 во время сцены пыток, чтобы избежать повреждений от ударов Волгина. Не отпускайте кнопку до конца сцены.



Новые уровни для мини-игры Snake VS Monkey... есть. Просто есть.



## Это любопытно!

Кроме гениальных продюсеров и художников в Kojima Productions работают и многие другие культовые в узких кругах люди. Например, знаете ли вы Скотта Дольфа, «единственного человека в Kojima Productions, который говорит по-английски», бессменного переводчика всех частей MGS на английский язык, одного из актеров озвучки MGS? Именно в честь реально существующего Скотта свое имя получил командир морской пехоты в начале Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty. В свободное время настоящий, реальный Скотт Дольф увлекается... чтением рэпа, да такого забористого, что одна из его композиций попала в саундтрек Dance Dance Revolution – еще одной игры, над которой успел плотно поработать Скотт. Песня называется Drop the Bomb, текст написан и исполнен самим Скоттом, который для конспирации скрылся под псевдонимом Scotty D. Вернее, попытался скрыться. Но у нас длинные руки и чуткие уши.



снайпера – за что все любят Кодзиму, так это за умение посмеяться над собой. Среди юморных бонусов числятся и новые уровни в мини-игре Snake VS Monkey, где Снейк бесстрашно задает жару апатичным обезьянам из Are Escape. Конечно, одними шутивными бонусами дело не ограничивается. Также на втором диске находится Duel Mode, режим вырванных из контекста битв с боссами. Здесь вы можете сразиться с любым главарём «на результат», получить рейтинг, чтобы... ну, сразить ещё раз и превзойти себя (довольно бесполовое занятие, надо признать). Наконец, здесь же, на втором диске записаны обновленные версии двух оригинальных игр сериала – Metal Gear и Metal Gear 2: Solid Snake – в версиях для MSX, которые сам Кодзима

считает каноническими. Кстати, если зайти на официальный сайт Kojima Productions и посмотреть в раздел «Хронология Metal Gear», то в самом низу таблицы вы увидите не старые части Metal Gear для MSX, а именно эти, современные варианты из комплекта Subsistence. Конечно, «современными» их можно назвать лишь с натяжкой – это всё те же древние игры, работающие через эмулятор, это история сериала, бесценная для фанатов, но совершенно ненужная всем остальным. И, конечно, на втором диске находится самый серьёзный бонус, первый сетевой режим сериала MGS – эксперимент, дерзание, Metal Gear Online.

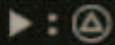
## Длинношеее змееее

Чтобы прикоснуться к эксперименту, придется пройти





SECRET THEATER



START BUTTON

EXIT : SELECT BUTTON

Только сегодня на экранах пародийного демо-театра остро- сюжетный боевик Metal Gear Raiden: Snake Eraser.



Metal Gear Raiden: Snake Er

Разработчики с маниакальной тщательностью скопировали одиночный геймплей и отсрутболили его в онлайн, где он смотрится хорошо, но не блестяще. Это просто онлайнный MGS, не больше и не меньше.

через все унижения тщетного онлайн-сервиса от Sony. На том соединении, где Xbox Live заводится с пол-оборота по принципу «включил и работает», Metal Gear Solid 3: Subsistence вполне может вообще отказаться соединяться с Интернетом. К счастью, Metal Gear Online ясно и подробно описывает все возникающие ошибки – чем радуется нас далеко не каждая игра для PS2. Напомним: чтобы играть на PS2 по сети, необходимо, чтобы консоль имела полный доступ к Интернету, включая доступ по TCP и UDP-портам. На многих соединениях эти порты бывают закрыты по совершенно разным причинам, чем и обусловлены многочисленные трудности в настройке. В условиях домашней локальной сети проще всего открыть порты для PlayStation 2, указав внутренний IP-адрес при-

ставки в разделе DMZ hosting на рутере – тогда внутри локальной сети будет создана так называемая DMZ (demilitarized zone, «демилитаризованная зона»), полностью открытая из внешней Сети. Звучит сложно? Это и в самом деле сложно, но в рамках обзора мы не будем линчевать Subsistence за ошибки, которых игра не совершала, а Sony ещё раз посоветуем как следует подумать над организацией онлайн-службы и брать пример с Microsoft. Но стоит всё наладить один раз, и Metal Gear Online заработает как часы; сейчас на серверах игры можно в любое время встретить от 50 до 300 игроков. На выбор – пять режимов игры. Deathmatch и Team Deathmatch – обычный, всем с пелёнок знакомый звёздный бой насмерть. Capture Mission – командный

режим игры, вариация на тему Capture the Flag с одним флагом: две группы игроков соревнуются, кто успеет первым схватить и доставить на свою базу зелёную лягушку. Другой похожий режим называется Rescue Mission: в нём одна команда должна защищать резиновую уточку, пока другая пытается коварно выкрасть нелетающую птицу. В этом режиме нет дополнительных жизней – убитые остаются на земле до конца раунда. Наконец, последний режим – Sneaking Mission, самый любопытный. В нём один из участников становится Снейком, а остальные охраняют секретный микрофильм. Задача Снейка – выкрасть плёнку, задача остальных – помешать Снейку. Всё, что есть в сингле, перенесено в мультиплеер практически без изменений... и это печально.

Баланс оружия не существует, камера слушается плохо, управление слишком запутанно. Первый блин не избежал своей участи; разработчики с маниакальной тщательностью скопировали одиночный геймплей и отфутболили его в онлайн, где он смотрится хорошо, но не блестяще. Это просто онлайнный MGS, не больше и не меньше. Бывают весёлые матчи с хорошими командами, бывают унизительные битвы против кэмперов. Сейчас в Metal Gear Online решающую роль играет меткость стрельбы и скорость реакции, что не есть хорошо – посмотрите на ту же Double Agent, где балом правит хитрость и ловкость. Впрочем, никто и не обещал, что Metal Gear Online станет идеальным онлайнным режимом – это первый эксперимент, результаты которого будут







По таким скриншотам Metal Gear Online легко принять за FPS. Графика вышел всяких похвал.



Только самые лучшие шпионы удостоятся чести поиграть за Соколова с огнеметом.



В сетевой игре специальная кнопка выделена под стойку «отдать честь».



Все покупатели-европейцы гарантированно получают трёхдисковое издание!



учтены при создании MGS4. Это шутер с управлением из MGS3, моделями из MGS3, оружием из MGS3 и графикой из MGS3 – нормальное начало, первый шаг к идеальному сетевому MGS будущего.

#### Третий пошел!

На последнем, третьем диске – официальный игрофильм по Snake Eater, смонтированный в Kojima Productions под личным руководством Хидео Кодзимы. Эта картина довольно серьёзно отличается от фанатского произведения, которое мы выкладываем на DVD: например, разработчики записали небольшие геймплейные ролики из битв с боссами, где объясняется, как Снейк победил того

или иного злодея (способы довольно изощрённые, и, вполне возможно, вы захотите взять парочку приемов на карандаш). Строго говоря, это не «фильм», а последовательность заставок на движке – поэтому ни запустить диск в обычном DVD-приводе, ни «перемотать» видео невозможно. Большому кораблю – большое плавание, а отличной игре – отличное переиздание. Если вы не играли в Metal Gear Solid 3: Snake Eater, то двух мнений быть не может – Subsistence вам необходима. Преданные фанаты MGS, я думаю, ещё на рассказе про эмулированные версии Metal Gear и Metal Gear 2: Solid Snake поняли, что без Subsistence жизнь не мила. Энтузиасты

японской поп-культуры... ну, с ними и так всё понятно. У них Kingdom Hearts 2 и Final Fantasy XII. Любители онлайн-игр могут вполне найти себе зрелище и получше, чем «рождение Metal Gear Online»... хотя по меркам PS2 сетевые режимы Subsistence заслуживают оценки «хорошо». Metal Gear Solid 3: Subsistence легко берёт верх над Splinter Cell Double Agent благодаря умопомрачительной одиночной кампании, но проигрывает по очкам в сетевой игре. Кстати, совершенно точно известно, что четвёртая игра в серии, Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots, разрабатывается с чистого листа эксклюзивно для PlayStation 3, и уж там-то будет такой рататуй, что только держись. **CM**





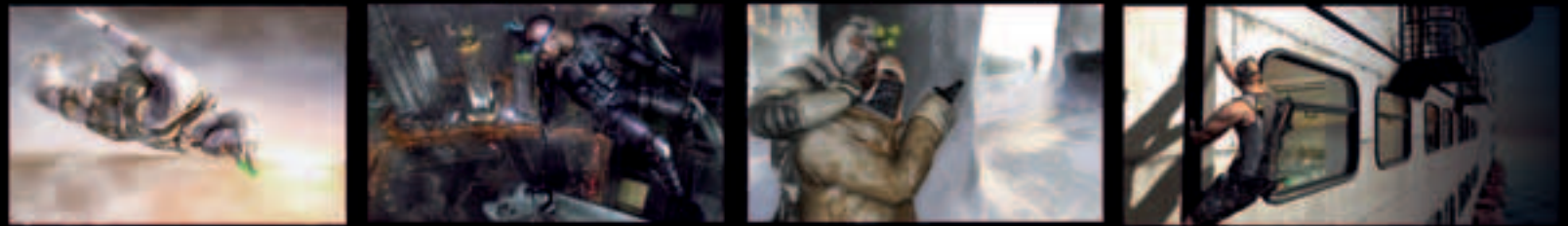
17A TOM CLANCY'S

# SPLINTER CELL

## ДВОЙНОЙ АГЕНТ



НА ЧЬЕЙ ВЫ СТОРОНЕ?



© 2006 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Splinter Cell, Splinter Cell Double Agent, Sam Fisher, the Double Icon, Ubisoft, Ubi.com, and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries. Microsoft, Xbox, Xbox 360, and Xbox Live are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries. TR, B and Nintendo GameCube are trademarks of Nintendo. © 2001 Nintendo. PlayStation and the PS Family logo are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Online play requires internet connection and Memory Card (SMC) for PlayStation 2 (each sold separately). The Double Icon is a trademark of Sony Computer Entertainment America Inc. © 2006 «РуссОбл-Публишинг». Все права защищены. © 2006 «GFI». All rights reserved. Отдел продаж: office@rusobit.ru. (495) 670-10-11. 967-15-81. Техническая поддержка: support@rusobit.ru. (495) 670-42-85. e-mail: support@rusobit.ru, а также на форуме сайта «РуссОбл-Иг». www.rusobit.ru/ruforum. Российская продукция в каталогах фирмы.



# DEAD RISING

ДОБРО ПОЖАЛОВАТЬ В WILLAMETTE.  
НАСЕЛЕНИЕ: 53,594 ЧЕЛОВЕКА.  
СЕГОДНЯ ОНИ ВСЕ ПРЕВРАЩАЮТСЯ В ЗОМБИ.

## ИНФОРМАЦИЯ

### ▶ ПЛАТФОРМА:

Xbox 360

### ▶ ЖАНР:

action-adventure.zombie

### ▶ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:

Capcom

### ▶ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:

не объявлен

### ▶ РАЗРАБОТЧИК:

Capcom

### ▶ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:

1

### ▶ ОНЛАЙН:

ww2.capcom.com/deadrising



### ▶ Автор:

Игорь Сонин  
zontique@gameland.ru



«Н еобъяснимая зараза поразила население планеты, и теперь мертвые не умирают. Они превращаются в зомби, алчущих свежей плоти и крови и охотящихся на немногих оставшихся в живых людей. В небольшом висконсинском городке группа выживших находит убежище в огромном торговом центре, где им предстоит не только защищаться от всё увеличивающейся орды мертвецов, но и учиться сосуществовать, оставаясь последним оплотом

человечности». Это вовсе не начало рецензии на Dead Rising, а краткое содержание фильма «Рассвет мертвецов» (Dawn of the Dead, режиссёр Зак Снайдер, 2004 год) с одного замечательного русскоязычного интернет-ресурса. Само собой, Dead Rising не имеет к «Рассвету мертвецов» решительно никакого отношения, и об этом честно написано на первом же экране загрузки, которым вас встречает игра. Торговый центр, охранники-психопаты, гражданские-снайперы, полицейские-афроамериканцы, помешанные на любимых со-



# ИНС



ОТЛИЧНО

ВЕРДИКТ

8.0

ПЛЮСЫ



Достаточно большой и полностью открытый игровой мир, сотни видов оружия и десятки тысяч гниющих зомби. Все любят зомби.

МИНУСЫ



Многочисленные геймдизайнерские просчеты делают игру сложнее и утомительнее, чем она могла и должна быть.

РЕЗЮМЕ



Наша новая самая любимая игра про зомби. Resident Evil 4 страшнее, интереснее и вообще лучше, зато Dead Rising смешная и изобретательная.

бачках дамочки и армии живых мертвецов – атрибуты любого, слышите, любого уважающего себя зомби-хоррора.

### «3» значит «зомби»

Все любят зомби. А Сарсом любит зомби больше всех. Компания, которая годами разрабатывала серьезный хоррор-сериал Resident Evil, сейчас пробует силы в легком весе. Dead Rising – игра про зомби, сделанная с затаенной усмешкой и, я бы даже сказал, с любовью. Вы – Франк Вест, репортёр-фрилансер. Франк напал на след сенсации: армия

США втихую перекрыла входы и выходы в небольшой провинциальный городок. Франк прибывает на место на вертолёте, и ещё с борта видит удручающую картину: на улицах бушуют беспорядки. Вертолет высаживает журналиста на крыше торгового центра. «Подберешь меня на этом месте через 72 часа», – бросает пилоту Франк. Это будут самые длинные 72 часа в его жизни. Игра не делает из происходящего секрета: все горожане превратились в зомби. Каждый укушенный пополняет ряды живых мертвецов, а те, кому

удалось избежать незавидной кончины, устраивают баррикады в молле. Не проходит и десяти минут, как зомби пробираются внутрь, и у людей остается последнее убежище: комната службы безопасности на верхнем этаже. На территории огромного торгово-развлекательного центра ещё остались беспомощные и испуганные гражданские, но вы не спасатель, вы репортёр. Задача номер один: выжить. Задача номер два: рассказать миру правду о случившемся. Задача номер три: кажется, кому-то помочь?

### Здравствуйте, я ваша зомбя

К несчастью, в Dead Rising есть стержневой сюжет, которому нужно следовать, чтобы раскрыть тайну появления зомби и узнать правду о случившемся. Происходящее разбито на десяток глав, в каждой из которых несколько сюжетных заданий: как правило, прибыть в точку А, обнаружить там (сюрприз!) босса-психопата, победить. 72 часа идут в реальном, хоть и ускоренном времени. Если вы не успеете оказаться в нужном месте в нужное время и пропустите ключевое событие, сюжетный паровоз не

1 Я знаю это место! Я выгел его в «Рассвете мертвецов»!

2 Игра несет в себе глубокий культурно-социальный подтекст. Что важнее: плазменный HDTV-телевизор или спасенная жизнь?

3 Как сказал бы Черный плащ: «Отведай зрелой кукурузы, злодей!»





1

### Живые мертвецы оживают? Протестую! Двойной оксюморон!

Движок Dead Rising запросто может отобразить на одном экране несколько сотен зомби – и, уж поверьте, он не только может, но и обязательно будет это делать. Неприятно то, что только отвернешься, и на месте уже уничтоженных вами зомби из воздуха появляется новая плотоядная нежить. Мы и не против возрождающихся зомби – подумаешь, больше жертв! – но не так же нагло? Дорогие игры нового поколения, давайте сообщаем искореним возмутительный респаун за спиной персонажа? Он отжил свое много лет назад. Особенно утомительно спасать беззащитных обывателей, ведь получается, что нельзя заранее расчистить безопасный путь. Вместо этого вам придется пробиваться плечом к плечу с AI-буратинами. А делать это на пару с «искусственным идиотом» отнюдь не приятно – и, главное, упаси вас бог дать AI-товарищу бензопилу или другое настоящее оружие. Будет махать направо и налево, пока вас не зарежет – ну точно как в «Рассвете мертвецов». К которому, если вы забыли, Dead Rising не имеет абсолютно никакого отношения.



2

1 Сразу видно, что лицу и груди Фрэнка было уделено гораздо больше внимания, чем дополнительные костюмы (читай: текстурам на руках).

2 «Нельзя снимать! Снимать нельзя! Засвечивай пленку!» – кричат серые братья.

будет ждать. «Истина утеряна навсегда», – сообщает вам игра... и предлагает продолжить кампанию, ведь кроме основного сюжета в Dead Rising всегда есть чем заняться. Местный всезнайка Отис то и дело звонит вам на мобильный и сообщает, что происходит в павильонах торгового комплекса. Весь центр полностью открыт для Фрэнка: куда и как идти, чем заниматься, кого спасать, а кого оставлять на съедение зомби, решаете вы, и только вы. Помните, что Фрэнк репортёр, и он не носит с собой оружия. Вернее,

не носил. Собираясь в дорогу, Фрэнк взял с собой верный фотоаппарат – и всё. Он никак не ожидал, что готовить материал («Статья, пиши!») придётся в окружении пятидесяти тысяч зомби. К счастью, медлительные и туповатые мертвяки не представляют серьёзной угрозы. При желании вы можете пройти всю игру, вообще не убив ни одного зомби – но разве это интересно? Чтобы выжить, вам так или иначе придется защищать себя: в ход идёт всё, что удастся найти в бутиках и магазинчиках, а общее количество импровизированного

оружия зашкаливает за несколько сотен. Половина из них совершенно бесполезны и добавлены в игру ради интереса: например, лазерный меч из магазина игрушек не нанесёт зомби никакого вреда (чего и следовало ожидать), метательные компакт-диски из музыкального бутика только раззадорят мертвецов, а снести трупу голову при помощи вешалки не так-то просто. Гораздо лучше для этой цели подойдет бейсбольная бита или клюшка для гольфа. Через несколько часов вы запомните расположение самых любимых магазинов: в антикварной

лавке, например, всегда можно раздобыть двуручную секиру или заточенную катану. И, наконец, ничто так не обрадует охотника на зомби, как магазин «Сад и огород». Кувалды, косы, железные трубы, бензопилы... о, вы захотите стать здесь постоянным клиентом. Модники и модницы с удовольствием посетят магазины одежды и нарядят Фрэнка в десятки костюмов – от серьёзных и дорогих фраков до легкомысленных летних женских платьиц. Наконец, в молле найдутся скейты, велосипеды, машины, магазинные тележки, газонокосилки – и пусть



**СЕКРЕТ!****1. Концовки:**

- Ending A – расслеуйте все дела, поговорите с Изабеллой в 10 утра последнего дня и в 12 ночи 22 числа окажитесь на посадочной площадке вертолета;
- Ending B – не расслеуйте все дела и успеите на посадочную площадку вовремя;
- Ending C – расслеуйте все дела, но не говорите с Изабеллой;
- Ending D – окажитесь в заключении у Special Forces в 12 ночи 22 числа;
- Ending E – не успеите на посадочную площадку вовремя и/или не расслеуйте все дела;
- Ending F – в Act 7-2 не собирайте все бомбы.

2. Чтобы открыть Overtime Mode, получите Ending A в 72 часа; чтобы открыть Infinity Mode пройдите Overtime Mode.



**Задача номер 1: выжить. Задача номер 2: рассказать миру правду о случившемся. Задача номер 3: кажется, кому-то помочь?**

**Профессия: репортер**

Ирония Dead Rising в том, что спасти всех, кто еще остался в живых, все равно не получится. Максимально возможный результат – 53 выживших из 54. Игровое время бежит неумолимо, и вам не раз придется выбирать между перекрывающимися заданиями. Доходит до смешных, жутких и циничных ситуаций. История из жизни: Фрэнк со всех ног летит в аптеку на врумом конце молла, чтобы достать медикаменты для тяжело раненого сотрудника службы безопасности. Внезапно журналист слышит крики о помощи, сворачивает и висит на карнизе девушку и бушующее море из пары сотен голодных зомби под ней. Вы мгновенно понимаете, что зомби слишком много. Вы успеете помочь либо ей, либо давшему охраннику. Но Dead Rising – игра с «ролевыми элементами», и мы будем отыгрывать роль. Фрэнк достает камеру, делает пару сочных кадров, тихо матерится, сносит ближайшему зомби голову и продолжает свой путь в аптеку по рагостное чавканье и затихающие крики за спиной. В конце концов, бессмысленная жестокость и комичные смерти – обязательные атрибуты любого уважающего себя зомби-муви.

Фрэнку далеко до Тони Хоука, но всё это барахло в игре есть, и это само по себе достойно уважения.

**Если завтра зомби**

Про «самые длинные 72 часа» выше было сказано больше для красного словца. Один день в жизни Фрэнка длится два часа реального времени. Таким образом, всю сюжетную кампанию можно пройти за шесть часов, если, конечно, ни разу не загружаться. В этих временных рамках вы полностью свободны, и здесь Dead Rising больше напоминает Grand Theft Auto, чем Resident Evil.

Фрэнк ничего никому не обязан, за плохое поведение его не станут тыкать носом в экран Game Over. Не хотите связываться с центральной сюжетной линией? Да пожалуйста. Не хотите наниматься на побочные миссии? Ваше дело. Свободному журналисту – свободу действий! В некоторых зонах и в некоторое время ждут задания-сюрпризы, но и их вы можете с чистой совестью проигнорировать. Ровно через трое суток игра заканчивается, Фрэнк убирается из проклятого города на вертолёте, истина остается непознанной. Вы проиграли?

Нет, почему же. Ролевая система постарается, чтобы каждое прохождение приносило опыт и пользу. Выполненные задания (и даже выполненные части заданий), найденные секреты, уничтоженные зомби – всё, что не убивает Фрэнка, делает его сильнее. Даже фотографирование превращается в целую мини-игру: игра оценивает каждый сделанный вами кадр, присваивает ему жанр («хоррор», «драма», «эротика») и выдает рейтинг. Чем лучше фото, тем больше опыта вы получите. Линейное дерево развития научит героя быстрее бегать,

больше резать бензопилой и – главное – применять изобретательные приёмы рукопашного боя. Накопленный однажды опыт сохраняется навсегда, даже если вы бросите кампанию посередине и начнете играть заново.

**Место зомби изменить нельзя**

А начинать играть заново вас, скорее всего, заставят. Независимо от того, хотите вы этого или нет. Открытый игровой мир и нефиксированную систему заданий очень сложно сбалансировать, и здесь авторы Dead Rising провалились с треском. При первом прохождении

**1** Стоит Фрэнку достать огнестрельное оружие, и игра сразу начинает походить на Resident Evil 4. Стрелять на бегу нельзя, помните?

**2** Несомненное гостинство Dead Rising – то, что нагоедливому зомби можно засунуть вешалку прямо в губок.





**1** Фрэнк остался без основного оружия (картины), но это не беда. У него всегда остается 21 тарелка.

**2** Вам захочется попробовать на зомби каждую найденную вещь, будь то катана, велосипед, магазинная тележка, вяленая скумбрия, непрожаренная пицца, клюшка для гольфа, кувалда или огнетушитель.

**3** Это не я. Я не виноват. Я обычная девушка. Честно. Говорите, что у меня в руках? Э-э-э...

вы, скорее всего, не успеете разобраться в раскладке магазинов, не узнаете, где найти лучшее (или хотя бы просто хорошее) оружие, за что будете нещадно биты сильными и опасными боссами. В первые 72 часа лучше всего вообще не связываться с сюжетной линией: погуляйте, осмотритесь, найдите ближайший магазин «Всё для дачника», поднаберитесь опыта, попробуйте выполнить несложные миссии. И тогда со второго захода заматеревший Фрэнк с бензопилой пройдёт через ряды зомби как нож сквозь масло — вы удивитесь, как раньше эти ничтожные мертвяки могли доставить столько неприятностей. Впрочем, игра вам ничего этого не подскажет. И вы, скорее всего, попадете в патовую ситуацию: миссии «не проходятся» и главари «не убиваются», хотя вы, казалось бы, всё делали, как просили. Вы проигрываете, но не по своей вине, а по вине игры — и это классический случай просчёта со стороны разработчиков. Про-

счётов, вообще, много — больших и маленьких, обидных и не очень. Ваш покорный слуга, например, так и не смог закончить игру, улетев из молла на вертолёт. Как оказалось, недостаточно просто оказаться на взлётно-посадочной площадке в нужное время, нужно вдобавок выполнить какое-то идиотское условие, о котором вам никто и не подумает сообщить. Другой пример: на стандартных (не-HDTV) телевизорах текст в меню очень плохо читается. Но ведь на Xbox 360 игры можно патчить, верно? «Нам лень», — официальный ответ из Capcom. Наконец, единственный сейв на всю игру — это просто неудобно, хотя бы потому, что если вы сохранитесь за пару минут до ключевого события, то можете не успеть к началу и завалить всю кампанию. Мистический сюжет притянут за уши — кто сказал, что игре про зомби нужен сюжет? Учитесь у киношников — в том же «Рассвете мертвецов» ни слова

не сказано о том, откуда взялись зомби и чем всё закончилось. Сюжетные заставки в Dead Rising — срежиссированы безынициативно и пресно, играть только ради них быстро надоедает. Дополнительные, несюжетные миссии, все как одна сводятся к тому, чтобы вывести из опасной зоны попавших в беду обывателей. А обыватели, сволочи этикие, ни в какую не желают спасаться, забредают в толпы зомби и бесславно гибнут, что бы вы ни делали — кажется, их AI недалеко ушел от прогнившего мозга мертвецов.

### Москва слезам не зомби

После целого абзаца о «просчётах» сложно вернуться к похвале, восторгам, зомби и прочим приятным вещам. Но, несмотря ни на что, Dead Rising — замечательная игра. Такого количества (и качества!) магазинного зомбимочилова не найти больше нигде. Это не игра уровня Metal Gear Solid 3 или Resident Evil 4, которая

сделает всё, чтобы развлечь вас и приковать к себе ваше внимание. Торговый центр Dead Rising — огромная песочница, в которой вы можете вдоволь наиграться с зомби. Если вы придумаете себе интересное занятие, если вам будет в кайф лазать по магазинам и развлекать себя — держите! В игре нет миссии «продержаться 10 минут в музыкальном магазине, отбиваясь компакт-дисками»? Придумайте её, и вы увидите — вам обеспечено ни с чем не сравнимое развлечение и здоровый смех. Если вы думаете, что разработчики возьмут за руку и поведут на экскурсию, — забудьте, это не для вас. И, ради бога, скачайте демо-версию с Xbox Live Marketplace. Вне её — дутый сюжет и однообразные «эскорт-услуги» по спасению AI-идиотов. В «деме» — всё лучшее, что есть в Dead Rising: скейт, вешалка, бензопила, клюшка для гольфа, непрожаренная пицца, циничный репортёр и тысяча миллионов зомби. **BT**



# 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™

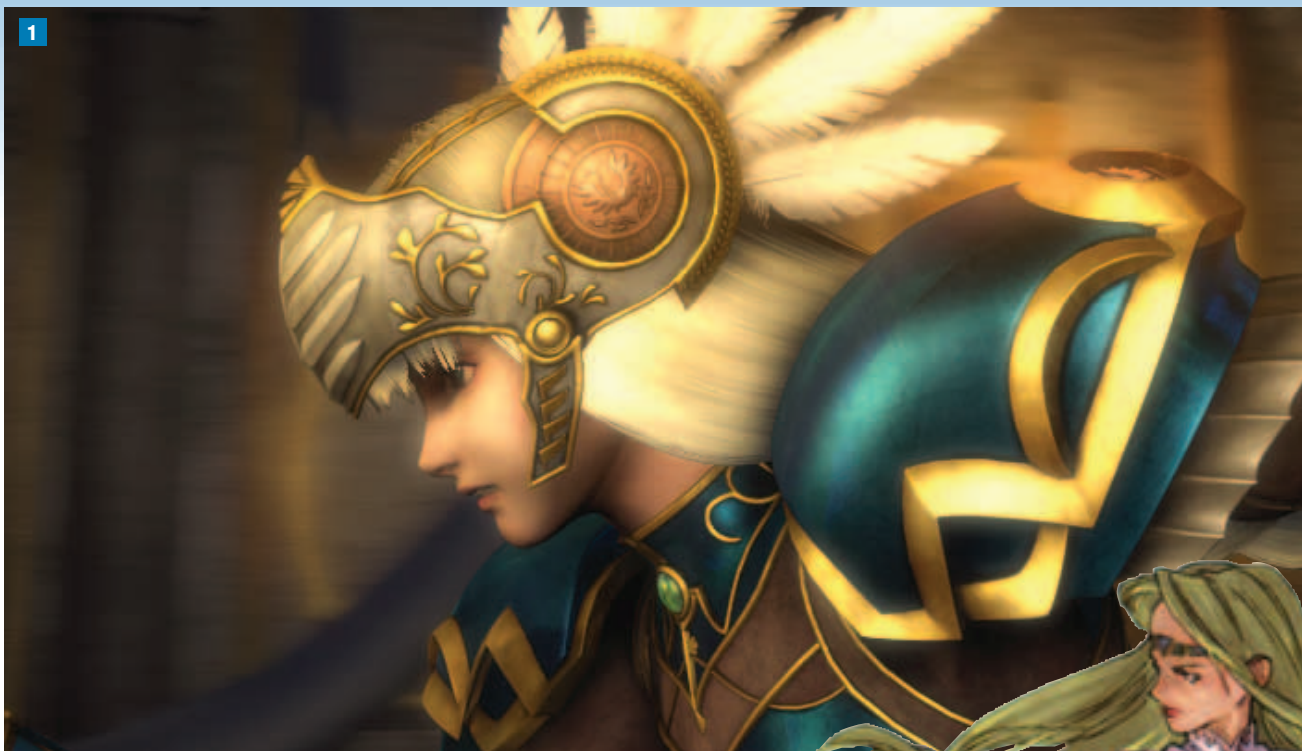
[WWW.DARKMESSIAHGAME.RU](http://WWW.DARKMESSIAHGAME.RU)



UBISOFT™







1 Рисованные заставки из оригинала заменили на CG-ролики весьма приличного качества.

2 Численный перевес галеко не всегда обеспечивает легкую победу.



## ИНФОРМАЦИЯ

- ▶ ПЛАТФОРМА:  
PlayStation Portable
- ▶ ЖАНР:  
role-playing, console-style
- ▶ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:  
Square Enix
- ▶ РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:  
нет
- ▶ РАЗРАБОТЧИК:  
tri-Ace
- ▶ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:  
1
- ▶ ОНЛАЙН:  
na.square-enix.com/  
valkyrieprofile



▶ Автор:  
Red Cat  
chaosman@yandex.ru

ВЕРДИКТ  
8.5

## ПЛЮСЫ

Великолепная боевая система, грамотный сюжет и множество разнообразных героев, нелинейное прохождение и несколько концовок.

## МИНУСЫ

Выглядит игра, по сегодняшним PSP-меркам, не на «пятерку», сюжетные сцены порой затянuty, управление во время блужданий по лабиринтам могло быть более отзывчивым.

## РЕЗЮМЕ

Шикарная и не имеющая аналогов RPG, которая, возможно, кого-то отпугнет излишней оригинальностью и не слишком современной внешностью.

## VALKYRIE PROFILE: LENNETH

ОДНА ИЗ ЛУЧШИХ РОЛЕВЫХ ИГР ЭПОХИ PS ONE ВОЗВРАЩАЕТСЯ... К ВЛАДЕЛЬЦАМ PSP!

С появления оригинальной Valkyrie Profile прошло шесть лет, и за это время игра успела обрести статус культовой. О ней с восторгом вспоминают на online-форумах, коллекционеры взвизгивают цены за диск на онлайн-аукционах, журналисты сокрушенно вздыхают: «Вот были игры в наше время...». И неудивительно, что, взявшись за переиздание Valkyrie Profile, сотрудники Square Enix не решились что-либо менять (зато расщедрились на дюжину шикарных видеороликов). В общем, кто помнит игру по PS one, едва ли обнаружит для себя что-то новое. Игровой процесс, боевая система, сюжет – всё это осталось прежним. Даже графику, и ту не стали дорабатывать или улучшать, если, конечно, не считать глобальным изменением широкоформатную (соответствующую

экрану PSP) картинку. А жаль. Многим декорациям не помешали бы дополнительные детали и краски, анимация персонажей, хоть и нечасто, прихрамывает то ли на правую ногу, то ли на обе разом... Хорошо хоть, избавились от пикселизации, портившей впечатление в былые времена. Правда, и тут не постарались: просто размазали, где требовалось, зловредные пиксели, из-за чего картинка местами кажется чересчур «замыленной». Впрочем, и приятного немало. Например, очень симпатично выглядят спецэффекты во время сражений. Многие монстры, кстати, тоже прорисованы на ура – порой даже лучше, чем сами главные герои. И всё же, если бы мы ставили игре оценку, ориентируясь лишь на её внешний вид, быть Valkyrie Profile: Lenneth всего лишь «хорошистой»: не забывайте, придираемся мы (большой

частью по мелочам) к одной из самых качественных и приятных глазу игр 32-битной эры.

## Немного о божественном

И богам приходится время от времени воевать. Но если люди затевают войны, как правило, ради богатства, земель или из-за личных обид, у богов на кону, ни много ни мало, судьба целого мира. Приближается Рагнарёк, и правитель Асгарда Один остро нуждается в новобранцах. Но где их взять? Как ни странно – среди простых смертных. Но и здесь есть свои трудности: далеко не каждое божество способно привести человека в Асгард – такое под силу только валькириям. За одну-то из них вам и предстоит играть большую часть времени. За короткий срок валькирия Леннет должна собрать для Одина целую армию и попутно найти ответы на ряд очень интересных

загадок. Так что готовьтесь, вас ожидает эпическое повествование о нелёгкой участи богов и тех людей, что случайно или намеренно ввязались в дела небесной канцелярии.

## Военкомат по-огиновски

Игровой процесс, главным образом, заключается в поиске рекрутов для армии Асгарда и дальнейшей их тренировке в очень кстаи расположенных то тут, то там подземельях. Собственно поиск проходит в «полуавтоматическом режиме», почти без нашего участия. Валькирия погружается в транс и старается услышать, где творится неладное. После чего остается только прилететь в выбранную «горячую» точку, просмотреть долгую вереницу сюжетных сцен о трагической гибели будущего эйнхерия (einherjar) и заполучить новоявленного покойника под



### Чем же все кончилось?

В игре предусмотрено целых три концовки, причем только одну из них можно считать настоящей – две другие оставляют сюжет открытым. Чтобы добраться до нужного финала, придется немало потрудиться. И в первую очередь отказаться от соблазна покорять мир людей на уровне сложности Easy. Немалую роль играют также ваши успехи на поле боя и преданность Огину. Не отправили только что подготовленных солдат в нужный срок или прикармливали ценный артефакт (а вы ведь знаете, что все артефакты по закону полагаются правителю Асгарда?) – и ваши шансы на успех заметно снизятся. Однако, чтобы увидеть «правильный» финал, одной исполнительности мало. Нужно еще умение оказываться в нужное время в нужном месте – что не так-то просто, учитывая нелинейность игры и случайный порядок многих эпизодов. Кстати, концовка А (та самая, настоящая) еще и дает возможность посетить секретное подземелье Seraphic Gate, битком набитое самыми чудесными вещами и самыми могущественными героями на свете. Здесь же обитают самые кошмарные твари, какие только есть в Valkyrie Profile (не считая, возможно, парочки боссов) – хомячки...

2	Skill	Use Item	Divine Item	Party	Ability
Equipment	Transfer	Status	Configure	Data	
Valkyrie		Arngrim			
LV	1	1	1	1	1
DAE	1000 / 1000	1000 / 1000	1000 / 1000	1000 / 1000	1000 / 1000
EXP	0	0	0	0	0
After	2000	2000	2000	2000	2000
Freya		Jelanda			
LV	2	1	1	1	1
DAE	4079 / 4079	100 / 100	100 / 100	100 / 100	100 / 100
EXP	2000	0	0	0	0
After	3000	3000	3000	3000	3000
Play time 0:52:32		Materialize point 2000			

### Тяжело в учении...

Надо сказать, что авторы Valkyrie Profile не очень-то заботились о пользователях, а потому режим Tutorial, представленный в игре, получился весьма условным. Да, богиня Фрейя объясняет, как войти в транс, найти подземелье и дает кое-какие советы в бою, но этим дело и ограничивается. Между тем на ваше самостоятельное изучение оставлено куда больше – от «материализации» (читай, создания) предметов, до получения новых умений и воспитания героев. Так что частенько придется действовать наугад.

## СЕКРЕТ!

1. В Voice Collection (если вы собрали все записи голосов соответствующего персонажа) нажмите на имени любого героя кнопку «квадрат», чтобы увидеть иллюстрацию.

2. Чтобы открыть доступ к подземелью Seraphic Gate, сохранитесь на сейвпункте прямо перед последним боссом. После этого в главном меню появится пункт, позволяющий попасть в это тайное подземелье.

3. Бонусы за многократное прохождение Seraphic Gate:  
 Angel Slayer – пройдите подземелье 10 раз;  
 Book of Riddles 1-8 – пройдите подземелье 9 раз;  
 Tri-Emblem – пройдите подземелье один раз.



### Время не жжет!

Как мы уже говорили, время в игре ограничено. Чтобы разобраться с собственными проблемами и собрать Огину армию, валькирии отведено 8 глав, по 24 «периода» в каждой. Периоды тратятся на отбых, посещение городов и блуждание по подземельям. И если неумело распорядиться предоставленным временем, вы запросто можете не успеть пополнить команду и как следует прокачаться. Как итог: застрянете на финальном боссе, неосчитаетесь чего-нибудь интересного и все такое прочее.



свое начало. Дальше наступает черед нелёгких полевых испытаний, призванных подготовить воинов к будущим, ещё более тяжёлым схваткам. Требования к рекрутам в Асгарде весьма и весьма суровые, и чем ближе финал, тем выше задирается планка. Приходится следить за успехами подопечных, уделяя внимание не только их телесным качествам, но и духовному воспитанию – для чего нужно с умом распределять между различными характеристиками героев так называемые Saracuty Points. И не забудьте, времени у вас ой как немного, и растративать его попусту просто преступно! Блуждание по подземельям мало чем напоминает класси-

ческие RPG – здесь игра больше смахивает на платформер. Перемещаться, в основном, разрешают влево и вправо, лишь кое-где по пути можно «уйти» вперёд или назад. Пропасти, как и полагается, нужно перепрыгивать – если расстояние позволяет; коли нет – придётся искать обходные пути. Но не стоит забывать об особых возможностях Леннет. Так, валькирия умеет на время замораживать врагов и создавать изо льда своего рода «ступени». Бои пошаговые, но столь стремительные, что порой кажется, будто перед нами не RPG, а какой-нибудь файтинг. За каждым из персонажей закреплена определенная кнопка

(какая именно, можно указать на страничке Party) – в бою вы волны нажимать их в любой последовательности. Другое дело, что не совсем верный порядок действий (а также излишняя медлительность), скорее всего, ни к чему выдающемуся не приведут, а то и вовсе загубят всё дело. И наоборот: отдали команды быстро и как надо – получили шикарную комбинацию из сокрушительных ударов и спецприёмов, которые заставят проквашляться любую нечисть. Как отдельный приз за успеваемость – приёмы под названием Purify Weird Soul. Сила их такова, что даже отлично защищённым противникам, вероятнее всего, не удастся избежать гнева валькирии и её шайки. На этом фоне

магия и использование различных предметов смотрятся как-то неубедительно и ненужно – всё равно главная роль в сражении отведена выдающейся комбо-системе.

### Врата Асгарда открыты не всем

Безусловно, Valkyrie Profile как была, так и осталась игрой «не для всех». Даже среди тех, кто всерьёз увлечен RPG, у неё найдется немало критиков – хотя и верных, упёртых сторонников наберётся предостаточно. Творение Square-теперь уже-Enix по-прежнему единственное в своем роде и не имеет аналогов среди собратьев по жанру. А вот устраивает ли вас эта уникальность, или нет, решайте сами. СИ

1 Монстры теряют хитпойнты тысячами. Впрочем, многие из них достаточно живучи, чтобы выдержать такие потери и тут же перейти в контратаку.

2 Количество настроек и закладок на экране команды на первых порах пугает больше, чем самые страшные монстры.

3 Если пропашь слишком широка, нужно искать обходной путь. Или жгуть подходящее транспортное средство.

4 Жирная красная стрелка на экране указывает, где расположено очередное логово монстров. Вам туго!





# VALKYRIE PROFILE: ТРИ ПОДРЕЗАННЫХ КРЫЛА

Valkyrie Profile: Lenneth славится своими заставками, выгодно отличающими её от оригинала для PlayStation. Ключевые сюжетные сценки в первоначальном своем спрайтовом исполнении смотрелись далеко не столь грандиозно, как 3D-ролики высочайшего качества, украшающие PSP-версию. Тем не менее, изменился лишь внешний вид некоторых сценок, но никак не их содержание – и многие вопросы, мучившие поклонников «Валькирии» на протяжении добрых шести лет, так и остались неотвеченными.

## Итак, что бы могло сделать VP: Lenneth лучше?

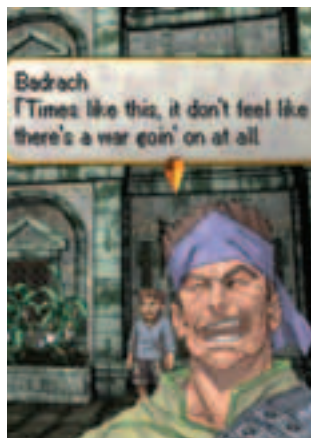
### 1. Более тонкий подход к форматированию изображения.

Ни для кого не секрет, что PSP, в отличие от PS one, обладает широкоформатным экраном, а декорации для Valkyrie Profile изначально создавались под стандартный экран 4:3. Большая их часть, впрочем, простиралась на несколько «экранов» по горизонтали, но с одиночными комнатами не избежать конфуза. И разработчики разрубили гордиев узел самым незатейливым способом – масштабированием картинки. В итоге Lenneth выглядит неоднородно: местами – отлично, местами – нечётко и размыто. Вот и возникают у обозревателей претензии к графике, которая, между прочим, и по сей день одна из лучших среди двумерных игр.



### 2. Исправление неточностей и ошибок в переводе.

Если отказ от повторного рендеринга небольших декораций ещё можно понять (и простить), то абсолютную идентичность текста Lenneth переполненному ошибками оригиналу оправдать нечем. Раз уж сценки удосужились заменить роликами, то исправить ошибки в «надписях» – дело плёвое! Но нет – по-прежнему можно, к примеру, встретить в каком-нибудь отчёте о битве два разных написания одного названия.



На самом деле у этого героя весьма говорящее имя – Bad Luck. Увы, об этом мало кто знает – равно как и о том, что он заядлый курильщик.

### 3. Дополнение «провисающих» сюжетных линий.

За примерами далеко ходить не надо: в историях Беленуса и Лоуфера, персонажей из самого начала игры, имеются заметные бреши, залатать которые не стоило бы большого труда. Причём истории эти в полной мере рассказаны в официальной манге по Valkyrie Profile! Поклонники игрового сериала очень надеялись, что издатель даст добро на внесение в игру добавочных сцен, объясняющих обстоятельства гибели Лоуфера. Но заказчица убийства Асаки, супруга Беленуса, вновь осталась «за кадром».



В PSP-издании игры сцена казни Барбароссы была немного изменена, дабы включить в себя прямую ссылку на приквел.



### О концовках

Многие расстраиваются, узнав, что в Valkyrie Profile: Silmeria лишь одна концовка – против трех в первой части. На деле же прошедшие Lenneth не на лучшую концовку пропустят не только единственно верное окончание игры (на котором и основываются события «Сильмерии»), но и добрую половину сюжета! «Нормальная» концовка Lenneth не содержит никакой изюминки и является предсказуемой развязкой войны, а «плохие» – лишь пара фантазий на тему Game Over.

Настоящие поклонники Valkyrie Profile, несомненно, не будут удовлетворены столь небольшим списком несбывшихся надежд. Действительно, игра оставила больше вопросов, чем ответов. Почему Арнгрима не берут в Вальгаллу? Какова судьба королевы Малабет? Как Лезард намеревается заполучить желанную Леннет? Откуда у трёх магов Дипана такая ненависть к валькирии? Что же случилось в прошлом между Арнгримом и Брамсом и почему в замке последнего, в кристалле льда, покоится младшая из валькирий – Сильмерия?

Наличие несметных «сюжетных хвостов» не позволяло лестно отзываться о сюжете Valkyrie Profile. Но вот появилась «Сильмерия» – и перевернула всё с ног на голову. Она не только даст все ответы – она ещё и расскажет собственную историю, грандиозностью и целостностью превосходящую даже любимый в народе Chrono Cross! И станет не только приквелом (как ожидалось), но и сиквелом «Леннет». Недолго Сильмерии прозябать в ледяном плену, она уже на пороге удивительных событий. **СЛ**



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



# ОФИЦЕРЫ

У КАЖДОГО СВОЯ ПРАВДА



© 2006 «GFI». All rights reserved. © 2006 «Руссобит-Публишинг». Все права защищены. Отдел продаж: (495) 611-10-11, 367-15-61; 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:





# VALKYRIE PROFILE 2:

## ИНФОРМАЦИЯ

- ▶ ПЛАТФОРМА:  
PlayStation 2
- ▶ ЖАНР:  
role.playing
- ▶ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:  
Square Enix
- ▶ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:  
не объявлен
- ▶ РАЗРАБОТЧИК:  
tri-Ace
- ▶ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:  
1
- ▶ ОНЛАЙН:  
<http://na.square-enix.com/valkyrie/site2/index.html>



▶ Автор:  
Наталья Одицова  
odintsova@gameland.ru



**В**ерные прислужницы скандинавского бога Одина, боевитые валькирии, согласно легендам, предпочитали отправляться в Мидгард небольшим отрядом. Барышни промышляли сбором душ погибших героев для пополнения небесного войска, а после кровопролитных сражений рекрутов набиралось столько, что в одиночку отвести такую ораву в чертоги Валгаллы – задача непосильная. Увы и ах, в

мире, который создали разработчики из tri-Ace, нашлось место только трем сестрам-валькириям. Причем спуститься в мир смертных им разрешено лишь по очереди: нарушительницу ждет строгий выговор и принудительный сон до следующей вахты. О судьбе средней сестры, Леннет, рассказала Valkyrie Profile (PS one; 1999). RPG с участием отважной героини покорила геймеров необычностью. Еще бы, ведь раньше нигде

не предлагали набирать команду из умерших храбрецов! Или выбирать, на посещение каких катакомб или города стоит потратить драгоценное время, оставшееся до Конца Света. Никого не отпугнул и своеобразный вид достопримечательностей Мидгарда: бродить по ним разрешалось только вперед-назад, как в платформерах. Чтобы путешествия не казались чересчур уж однообразными, а мир – совсем плоским,

двери домов изредка гостеприимно распахивались перед путниками, а в лабиринтах отыскивались развилки. И даже спустя более чем 5 лет забывая о былом хите не спешат ни поклонники, ни издатель – компания Enix, успевшая с тех пор объединиться с соперницей, Square. Сперва на PSP появилась переделка оригинальной игры с подзаголовком Lenneth, а вслед за ней вышла и предыстория бурных событий Рагнарёка – уже для





# SILMERIA

ОКАЖЕТСЯ ЛИ СВОБОДА НАСТОЛЬКО ЖЕЛАННОЙ ДЛЯ СМЕРТНЫХ, ЧТО РАДИ НЕЕ ОНИ СВЕРГНУТ БОГОВ?



## ВЕРДИКТ

9.0

### ПЛЮСЫ

Красивейшие декорации, запоминающиеся герои, одинаково интересные испытания для любителей прокачки и приверженцев скоростных прохождений, уровень сложности боев подстраивается под игрока.

### МИНУСЫ

Воины-«эйнхерии» почти не участвуют в сюжете, управление передвижениями отряда в боях оставляет желать лучшего.

### РЕЗЮМЕ

Винегрет из скандинавских мифов и рассказов о путешествиях во времени покоряет не только необычностью, но и крайне увлекательными битвами.



PlayStation 2 и уже про Сильмерию, младшую из трех валькирий. Мидгард за несколько столетий до пришествия Леннет оказался заметно богаче на мятежников. Так и норовит восстать против богов король Барбаросса. Дескать, от правления Одина людям одни неприятности, а уж он-то, знаменитый мудростью повелитель Дипана, обеспечит верноподданным рай на земле. Тем более что от небожителей ему пришлось натер-

петься вдосталь: ненаглядная дочка Алисия стала настоящим позором семьи, когда в ней проснулась душа валькирии Сильмерии. Теперь она то и дело разговаривает на два голоса и все чаще прислушивается к советам незваной гостьи. Та тоже не слишком рада соседству: Сильмерия в наказание за бунтарство возродилась простой смертной, да еще и делит телесную оболочку с чужой душой. Мечтает избавиться от судьбы, навязанной

Одином, и лучник Руфус, который случайно стал попутчиком Алисии. А владыка нежити, Брамс, на деле доказывает, почему он – заклятый враг обитателей Асгарда. Знакомых по первой Valkyrie Profile персонажей – как тот же Брамс – и впрямь встречается немало. Заодно находятся и ответы на вопросы, которые так и остались невыясненными в оригинальной игре. А тем, кто запомнил или не знает, как бог

Один, по версии tri-Ace, обеспечивает себе вечную молодость, беспокоиться нечего – сюжет Valkyrie Profile 2 вполне самостоятелен. И пускай порой кажется, что разговоры о клонировании и путешествиях во времени неуместны, когда на дворе бесконечное средневековье, да и скандинавские божества не слишком похожи на суровые северные прообразы. «Вытягивают» историю запоминающиеся герои, которые выбирают между слепым подчинением



Уже по мини-карте легко оценить, где скрывается главарь встреченной банды монстров.



Стрелой угасть достать врага везде, а вот успех заклинаний и ударов мечом зависит от местонахождения противника – в точности, как в дух последних Shadow Hearts.





### Броня вместо учебника по фехтованию

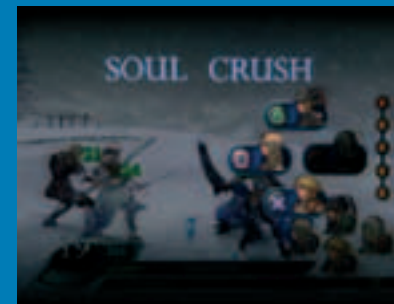
В первой «Валькирии» нам предлагали развивать способности «эйнхериев» за счет заработанных в боях очков, чтобы те и монстров истребляли быстрее, и к Одину попадали истинными героями, а не жалкими неючками. В Valkyrie Profile 2 придется озаботиться выучкой войска еще до боя, подбирая персонажам обмундирование, помеченное рунами различных цветов. Стоит воину нацепить на себя нужный комплект, и знание хитрых уловок приходит само по себе. Полученный навык остается только закрепить – десятком-другим поединков.



Сундуки в лабиринтах порой так и наштагиваны ловушками. Отбежать или присесть – лучший выбор охотника за сокровищами!

### Как выполнять секретные приемы

Чтобы накопить энергию для суперудара, раньше приходилось учитывать лишь возможности оружия и скорость выполнения боевых техник. Ведь если цепочка ударов прервется – пусть даже потому, что медлительный персонаж слишком долго накладывает заклинание – счетчик начнет обнуляться. Теперь же необходимо поглядывать на счетчик AP. Да и не всякое оружие пригодно для демонстрации упомрачительных секретных приемов. В Valkyrie Profile 2 гоступ к необходимым шедеврам кузнечного мастерства открываются постепенно, чтобы прохождению не казалось слишком легким.



приказам и чувством справедливости, между долгом и состраданием, и отстаивают право на свободу, несмотря ни на что.

Так и тянет воскликнуть – то ли дело воины-«эйнхерии» из команды Леннет! Для большинства из них все так и закончилось после смерти: на новой службе они словно воды в рот понабирали. Но нет, призрачный отряд Сильмерии немногим богаче на яркие личности, чем сестрин. Живые спутники валькирии шутят и злятся, плетут интриги и оберегают секреты; о павших героях мы узнаем лишь скудные подробности биографии. Да и те излагаются текстом, а не в сюжетной сценке. Проявить себя им удастся лишь перед битвой. Если в команде оказываются два персонажа с общим прошлым, они непременно обменяются парой фраз. Хотя разработчики

не поскупились на варианты бесед, актеров озвучки на всех не хватило. То и дело герой-новичок заговаривает голосом уже знакомого ветерана. Поэтому и запоминаются бойцы зачастую только специализацией: фехтовальщик, мечник, маг, лучник. Правда, в отличие от прочих собирательниц душ, Сильмерия не подкарауливает очередного смельчака в минуту гибели, ее войско уже при ней. Но вот незадача: из-за неудачного пробуждения валькирия не в силах вспомнить, кого уже завербовала. Ей придется разыскивать по всему миру оружие, принадлежавшее павшим, чтобы вновь вызвать их на подмогу. Послужив благому делу и поднабравшись опыта, они смогут переродиться и счастливо зажить среди людей вместо того, чтобы тянуть лямку в армии Одина. Нелегко расстаться с надежными товарища-

ми, и руки чешутся выпустить их на свободу без ценного обмундирования. Впрочем, в награду за щедрость и следование идеалам Сильмерия получит ценный артефакт для улучшения характеристик оставшихся бойцов. А позднее, разыскав соратников в Мидгарде, разживется новыми подарками. Так что, как убеждают нас разработчики, борьба с жадностью – дело правое! И, как выясняется, легко сравнится с исследованием дополнительных подземелий: выдержка требуется недюжинная, но игру удастся пройти, и отказавшись отправлять «эйнхериев» восвояси. Как герои Valkyrie Profile 2 ценят независимость, так и в Tri-Ace стараются оставить геймеру право выбирать: идти тернистым путем, часами наводя ужас на местное поголовье монстров, или же схитрить, выполнив только самые насущные задания. Все

достопримечательности – подземелья, развалины древнего храма, и даже древо жизни Иггдрасиль – по-прежнему живо напоминают двухмерные платформеры вроде многочисленных представительниц сериала Castlevania. Ходить разрешается лишь утоптанными тропами, простые, но многочисленные головоломки то и дело требуют облазить уже исследованные участки, а враги не хоронятся от чужих глаз, скитаясь неприкаянно по уровням. Сильмерия повышенной прыгучестью не отличается, зато ловко замораживает неприятелей особым «ослепительным лучом». Пленник послужит неплохой ступенькой, а то и заменит машину для мгновенных перемещений: второй выстрел позволяет валькирии обменяться с жертвой местами. Так покоряются особо высокие уступы и сокращается количество битв на отде-



Оторвав монстру хвост или выбив оружие, отряг так раззагоривается, что может войти в «режим разрушения» (Break Mode). На десяток секунд все приемы не расходуют «очки атаки»!



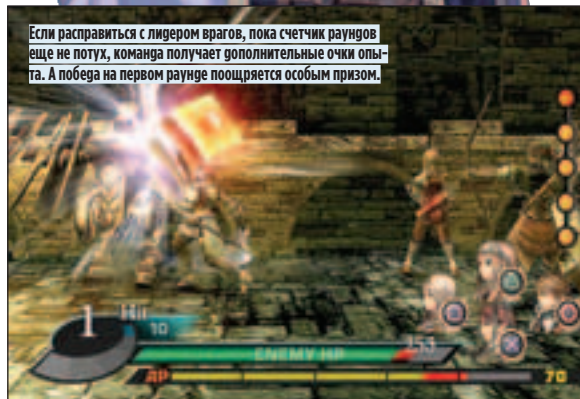
Внешний облик почти всех обитателей мира «Сильмерии» отличается богатством веталей.





### Зачем рубить монстров в капусту?

Враг – не одна гигантская мишень, учит нас *Valkyrie Profile 2*, как до того учила *Vagrant Story*. У него есть хвост, или панцирь, или крылья, или лапы, – одним словом, уязвимые или особо хорошо защищенные части тела. Отрубив их, герои сумеют обзавестись необходимыми ингредиентами дляковки успехов, оружия и полезных аксессуаров. Тут пригождается трехмерность арен: неприятель сам уязвимый бок отрягу не подставит, вокруг него еще придется побегать.



Если расправиться с лидером врагов, пока счетчик раундов еще не погух, команда получает дополнительные очки опыта. А победа на первом раунде поощряется особым призом.

### Секрет в кармане

Энергия древа Иггдрасиль порой превращается в сферы (sealstones). Если поместить их на особые пьедесталы в подземельях, вожженные свойства сфер передадутся монстрам. Если же до сфер доберется Сильмерия, они послужат на благо команды. А припрятав сферы в особый источник в обмен на заработанные в боях камни, отрягу сможет воспользоваться ими в других лабиринтах.



льно взятое подземелье. Ведь зонами, где «ослепительный луч» не действует, разработчики не балуют. Более того, уходя от сражений (и недополучая ценный опыт), команда все еще может выиграть обязательную схватку с боссом, хоть и изрядно попотев. Правда, если увлечься драками и прохождением дополнительных подземелий, сменить тактику уже не дадут. Игра признает в вас любителя преодолевать трудности, и уровень сложности повысится. Насколько интересными оказываются сами стычки? Ведь в пораундовых сражениях первой «Валькирии» зачастую требовалось лишь определить, в какой последовательности нападать четырьмя бойцам команды, чтобы набрать энергию для сокрушительных суперударов. *Valkyrie Profile 2* стремится избежать предсказуемости, добавляя переменных в проверенную боевую формулу.

С переходом на трехмерные карты на аренах появились укрытия вроде колонн или обломков стен. А монстры кидаются на героев, только если могут до них дотянуться. Изменились раунды: за один заход персонажи наносят ровно столько ударов, сколько позволяют свойства оружия и общий счетчик «очков атаки» (AP) – любой боевой прием или заклинание расходуют именно их. Позволяя избегать слишком частых встреч с врагами, игра предусматривает и упрощенный путь к победе. Стоит избавиться от главаря повстречавшейся банды неприятелей, и рядовые противники позорно отступают. Стремительный натиск бережет силы бойцов и поощряется как дополнительными очками опыта, так и призами. Причем и с сильным, и со слабым отрягом персонажей найдется над чем поломать голову в бою: как прорваться

к лидеру, не ввязавшись в драку с охраной, как обратить его слабости на пользу себе. Сделает каждую битву необычной и возможность кромсать монстров на куски, получая взамен ценные ингредиенты для кузнецов (более подробный рассказ об этом читайте по соседству). Разнообразные враги, широкие стратегические возможности – вроде бы все учли разработчики, и все же без досадных мелочей не обходится. Колонны не всегда служат надежным щитом, зато порой портят лихой прыжок в сторону от наступающего соперника. Часть команды остается буксовать у непреодолимого препятствия и принимает на себя всю мощь неприятельского натиска. А на каждое логово вражин отводится лишь одна уникальная карта, все закутки которой становятся известными уже к десятому рандеву.

Продолжения нередко страдают от сравнения с оригиналами. Так и тянет сказать – вот в наше-то время и трава была зеленой, и валькирии бойцовей. *Valkyrie Profile 2* нисколько не бледнеет от «звездного» соседства. Знакомый мир заиграл новыми красками (одни лабиринты Асгарда чего стоят!) Давнишняя история обогатилась новыми подробностями: сюжетных сюрпризов припасено предостаточно. Найдутся испытания для любителей дополнительных вызовов; тем, кто не любит тратить на бои в RPG чересчур много времени, предложат скоростной – не менее увлекательный – путь. Проще и необременительней игра, тем не менее, не стала – чем не удачный компромисс между стремлением завоевать симпатии самой широкой аудитории геймеров и вниманием к интересам «хардкорщиков»? **СД**



Видеоролики на движке игры иллюстрируют большинство сюжетных сигналов.



Сильмерия умеет замораживать как еще живых противников, так и оставшуюся после них тень-оболочку. Что не сделаешь, чтобы запрыгнуть на уступ!



# Кросс-обзор

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

## НАШИ ЭКСПЕРТЫ

 **Евгений Закиров**  
zakirov@gameland.ru



**СТАТУС:** Обзреватель  
**ЛЮБИМЫЕ ИГРЫ:** Devil Summoner: Soul Hackers, Donkey Kong Country

Любит разрушать Токио и пытаться восстановить его заново. Ходит по улицам с кошкой на поводке, ценит в играх художественное оформление и не ест бутербродов на завтрак. Не переносит спортивные симуляторы: считает, что игры без сюжетной основы и ярких персонажей не имеют будущего.

### ГЕЙМПЛЕЙ

Первое впечатление – шок! – приковывает к экрану и не отпускает на протяжении следующих пяти часов. Как неприятное следствие, требует слишком много внимания и свободного времени. Играть урывками невозможно: однажды «поймав волну», думать о чем-либо другом не получается. Но сложность остужает пыл.

### ГРАФИКА

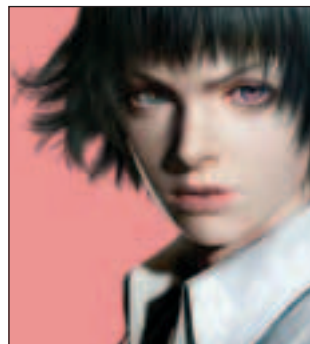
Ни одной лишней детали, сдержанно и безупречно красиво. Размытые фоны в роликах сначала немного напрягают зрение, но со временем к этому привыкаешь. Что характерно, на скорости это великолепие никак не отражается: при торможении, ни томительных экранов загрузки, ни продолжительных пауз.

### ОБЩЕЕ ВПЕЧАТЛЕНИЕ

Множество отсылок к первой части и увлекательный геймплей заставляют вспоминать время, проведенное за первой частью. Невольно сравнивать и удивляться, как ловко создатели переиграли концепцию оригинала под возможности новой платформы. Жаль, временем на эту забаву не запастись.

**ВЕРДИКТ**  
**9.0**

 **Наталья Одицова**  
odintsova@gameland.ru



**СТАТУС:** Редактор  
**ЛЮБИМЫЕ ИГРЫ:** Devil May Cry, Vagrant Story

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

### ГЕЙМПЛЕЙ

Стоит геймеру заняться «прокачкой» команды – и игра послушно увеличит уровень сложности. Опыт Megami Tensei сослужил мне плохую службу: в расплату за азартные тренировки «эйнджери» Силмерии придется по несколько раз проходить лабиринты. Но я не жалею – боевая система – то отличная! Да и войны мои назубок выучили большинство полезных навыков: после перерождения не пропадут!

### ГРАФИКА

Пускай по лабиринтам разрешают ходить лишь влево-вправо, изредка отпуская вглубь экрана, – все равно «Валькирия» поражает графическими красотами. Такой могла бы быть Vagrant Story на PlayStation 2: с богатыми на детали нарядами персонажей, живописными средневековыми городами и изобильными видеороликами на движке.

### ОБЩЕЕ ВПЕЧАТЛЕНИЕ

Сложно сделать такую RPG, чтобы она была одновременно интересна геймерам-хардкорщикам и тем, кто не любит тратить время на прокачку команды. Сложно придумать такое продолжение популярного хита, чтобы оно сохранило дух оригинала и не напоминало кальку с него. Сложно – но выполнимо, как показали в tri-Ace.

**ВЕРДИКТ**  
**9.0**

 **Red Cat**  
chaosman@yandex.ru



**СТАТУС:** Обзреватель  
**ЛЮБИМЫЕ ИГРЫ:** Panzer Dragoon Orta, Rome: Total War

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

### ГЕЙМПЛЕЙ

В общем и целом, вполне предсказуемое развитие идей оригинальной Valkyrie Profile. Где-то очень явное, где-то (традиционно для Square Enix) почти незаметное. Боевую систему, если оценивать субъективно, доработали, сделав более глубокой и многосторонней. Сложность, по-моему, заметно возросла – а вот подробным и, главное, грамотным Tutorial опять никто не озаботился.

### ГРАФИКА

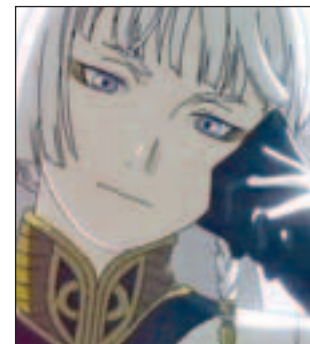
Одна из лучших на PS2 за последнее время! Причем это касается как локаций, так и сражений с монстрами. Главное достоинство – огромное количество мелких деталей, на которые не покупались художники, и грамотная «операторская» работа. Двухмерность этапов здесь очень пригодилась: позволила разработчикам спрятать от наших глаз то, что видеть не полагается.

### ОБЩЕЕ ВПЕЧАТЛЕНИЕ

Удачная RPG – с отличным сюжетом, запоминающимися персонажами и оборотистой музыкой. Но не возьмусь рекомендовать ее всем и каждому. Как и оригинал, приквел остался игрой «на любителя», и столь теплых чувств, вероятно, у многих не вызовет. Что, впрочем, нисколько не умаляет имеющихся достоинств.

**ВЕРДИКТ**  
**8.5**

 **Сергей Цилюрик**  
td@gameland.ru



**СТАТУС:** Бильегрепатор  
**ЛЮБИМЫЕ ИГРЫ:** FF Tactics, Metroid Prime, Valkyrie Profile

Энтузиаст Nintendo DS, большой любитель JRPG и музыкальных игр, всегда гатай интернет-форумов, где следит за общественным мнением и участвует в дискуссиях. Особо ценит уникальный игровой опыт. Не любит слепую приверженность одной платформе или издателю.

### ГЕЙМПЛЕЙ

Взять и без того отличный геймплей первой части и сделать его еще лучше. Гораздо лучше. Головоломки с кристаллами, комбинации sealstone'ов, стратегическое разделение команды и позиционирование персонажей во время боя; сайквесты... Даже сложность ровно такая, какая и должна быть.

### ГРАФИКА

Самая-самая. Захватывает дух и заставляет сурово отскрести челюсть с пола. Такого буйства красок, такого внимания к деталям, такой потрясающей анимации декораций на моей памяти еще не было. Мурашки бегут по спине; в такой мир хочется верить. Если PlayStation 2 способна на такое, мне не нужно «новое поколение»!

### ОБЩЕЕ ВПЕЧАТЛЕНИЕ

Добавить еще и сценарий, одновременно отвечающий на оставленные первой частью вопросы и создающий собственную сюжетную линию, ведущую к новой кульминации, – и получится не просто хит, а шедевр. Перед лицом всех достижений игры недостатки ее ничтожны. И если можно описать «Валькирию» одним словом, то словом этим будет «божественно».

**ВЕРДИКТ**  
**10**



Новое Средневековье - мир для сильных духом!

«Мы увидим игру, которая возьмет все лучшее от "Европа 1400. Гильдия", добавив огромное количество очень многообещающих актуальностей».  
- «Игромания», №1, 2006

# Гильдия 2



ДОЛГОЖДАННОЕ ПРОДОЛЖЕНИЕ  
ПОПУЛЯРНОГО ИСТОРИКО-ЭКОНОМИЧЕСКОГО СИМУЛЯТОРА



© 2006 by JoWood Productions Software AG, Pyhrnstraße 40, A-6940 Laxen, Austria. © Deep Silver, a division of Koch Media GmbH, Gewerbestraße 1, 98869 Hünfeld, Austria. Developed with the support of the MEDIA Programme of the European Commission. All rights reserved.  
© 2006 «GFI». All rights reserved. © 2006 «РуссОбит-Публишинг». Все права защищены. Опция продаж: (493) 811-15-11, 967-15-81; office@russo-bit.ru. Техническая поддержка осуществляется по тел.: (493) 811-62-83, e-mail: support@russo-bit.ru, а также на форуме сайта «РуссОбит-М». www.russo-bit.ru/forum/ol. Российская продажа и поддержка фирмы:





## ИНФОРМАЦИЯ

## ▶ ПЛАТФОРМА:



## ▶ ЖАНР:

strategy, real-time, modern

## ▶ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:

Introversion

## ▶ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:

не объявлен

## ▶ РАЗРАБОТЧИК:

Introversion

## ▶ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:

до 6

## ▶ ОБЗРЯЕМАЯ ВЕРСИЯ:

PC

## ▶ ОНЛАЙН:

www.introversion.co.uk/

defcon



## ▶ Автор:

Ашот Ахвердян  
ashot.akhverdian@gmail.com

## ВЕРДИКТ

8.5

## ПЛЮСЫ



Очень простые правила, бесчисленное множество стратегий и находок.

## МИНУСЫ



Чтобы увидеть все, что предлагает нам игра, требуется не более получаса.

## РЕЗЮМЕ



Идеальная игра для стратегов, преполюющих стремительные поединки в онлайн.



1 К счастью, наш флот не требует постоянного ухода и вполне успешно воюет сам. Это особенно важно в многосторонних конфликтах, когда уследить за происходящим почти невозможно.

2 Игра разбита на пять фаз. Когда наступает третья, разрешается применение силы, но еще без ядерных ударов.

3 Цель игры – уничтожить гражданское население противника и одновременно защитить своих мирных жителей. Тезис о том, что «победителей не будет», игра подтверждает просто с пугающей убедительностью.



## DEFCON

ОТЛИЧНО



НЕ ЖЕЛАЕТЕ В ОБЕДЕННЫЙ ПЕРЕРЫВ УСТРОИТЬ ЯДЕРНУЮ ВОЙНУ?

**В**семирная катастрофа еще никогда не выглядела настолько стильно и завораживающе. Размытые разноцветные пятна на карте – это мирные жители. Опрятные линии траекторий баллистических ракет упираются в нарядные радиационные трилистники целей. На красных ромбиках мегаполисов расцветают огромные белые цветы ядерных взрывов. Господа «садовники» всерьез взялись за обустройство нашей небольшой планеты, и угроза перенаселения навсегда канет в Лету. Происходящее настолько условно, что назвать Defcon стратегией можно лишь с большой натяжкой. Правила просты, как в лучших настольных играх – тех, что существуют уже долгие годы.

Строгие и осторожные дуэли один на один, хаотично жестокие битвы вшестером.

Нам предложили всего два вида кораблей – авианосцы и линкоры, и два вида самолетов – истребители и бомбардировщики. Добавьте сюда радарные станции, ракетные комплексы, аэродромы и подлодки (по одному виду каждого) – получите полный список военной техники и сооружений в распоряжении действующих сторон. Предельная упрощенность, ничего лишнего. Оживляет игру и дарит множество стратегических возможностей старая как мир схема «камень-ножницы-бумага». Ракетная установка может работать в режиме ПВО и ПРО, либо запускать межконтинентальные баллистические ракеты; авианосец способен под-

нимать в воздух как истребители, так и бомбардировщики, либо противолодочные вертолеты. Чтобы переключиться с одного режима на другой, требуется много времени, а здешние конфликты крайне быстротечны... Не верится? Еще бы! Зато увлекательно. Очевидно, что игра хороша ровно настолько, насколько ловок ваш противник. И здесь искусственный интеллект проявляет себя очень достойно: он с легкостью приравнивается к любым условиям, не делает глупостей, не прощает ошибок вам, и хотя отдельные его действия могут показаться странными, в целом он весьма силен.

Но по-настоящему игра расцветает в онлайн. Хотя игрок далеко не всегда оказывается сильнее компьютера, действия белкового мозга совершенно непредсказуемы. Игра внезапно обретает удивительную эмоциональность: строгие и осторожные дуэли один на один, хаотично жестокие битвы вшестером, когда страсти не подвластны ни одному из противников. У игры как таковой недостатков нет. И если она не получает высший балл, то только из-за внешности: все-таки далеко не каждый игрок способен день за днем смотреть на движение одних и тех же значков на одном и том же фоне. **А**





## ИНФОРМАЦИЯ

▶ ПЛАТФОРМА:



▶ ЖАНР:

sports.traditional.golf.sim

▶ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:

Electronic Arts

▶ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:

не объявлен

▶ РАЗРАБОТЧИК:

Headgate Studios

▶ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:

до 4

▶ ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:

PC

▶ ОНЛАЙН:

www.easports.com/  
tigerwoods07



▶ Автор:

Ашот Ахвердян

ashot.akhverdian@gmail.com

**1** Посмотрите внимательно, куда отбрасывают тени деревья справа и пальмы слева, и вы поймете, что это Солнце висит не только в небе, но и практически у самой земли!

**2** Пруфы крайне живописны, но рыба здесь не водится – мальков убивают постоянно падающие с неба мячики для гольфа.

**3** Из релиза в релиз встроенный в игру «гардероб» увеличивается. Наверняка через год-другой нас ждут лицензированные модели из последних коллекций известных дизайнеров.

## TIGER WOODS PGA TOUR 07

ХОРОШО

ВОЗВРАЩЕНИЕ ВЛАСТЕЛИНА КЛЮШЕК В СТРАНУ ОСТАНОВИВШЕГОСЯ ВРЕМЕНИ.

**П**о большому счету, это та же самая игра, что и в прошлом году.

И та же, что в позапрошлом, и еще годом ранее. Постепенно проект обрастает мелкими улучшениями, но не настолько, чтобы изменить игру до неузнаваемости, или хотя бы привлечь внимание новой аудитории. Добавили несколько клюшек здесь, несколько ботинок там, продолжается ежегодная ротация гольф-курсов, появились некоторые графические эффекты из тех, что актуальны в этом сезоне. С титульного экрана на нас немного виновато смотрит Тайгер Вудс, он несколько набрал в весе, а блеск в глазах, кажется, потускнел. Вполне возможно, что и с нами произошло то же самое, но он этого не видит.

Гольф неподвластен времени. Опытные игроки могут с головой окунуться в режим «карьеры», асфальтовым катком пройдясь по графику состязаний, завоевывая призы, прокачивая своего персонажа. К новичкам игра снисходительна – удары точны, как швейцарские часы, в турнирной таблице все соперники расположены ниже вас. Призовые и новая клюшка, дорогие часы, новые «фишки», вроде солнечных очков, стоящих больше, чем средний монитор. Блеск, чепуха и шелуха. В гольф играют не ради этого. Куда интереснее выставить предельный уровень сложности и отправиться покорять лунки в одиночестве, в режиме «без всяких соперников». На глаз определять расстояние, самостоятельно, без всяких сеточек, оценивать тонкости

рельефа, без посторонней помощи выбирать клюшку и оттачивать удар, отправляя очередной мячик в дальнейшее путешествие, из которого тот не вернется никогда. Только добровольно отказавшись от суетливой погони за рекордами и спортивными достижениями, можно обрести гармонию. Игра может быть простой или сложной, как вы того захотите – это черта лучших, самых благородных симуляторов. Бросается в глаза одно малоприятное обстоятельство: графический мотор, на котором серия «катается» уже который год, явно начал устаревать. Он пока еще способен идти более-менее в ногу со временем, обрисовывая резные тени крон деревьев, играясь с размытием фона, имитируя глубину фокуса. Игра умудряется весьма

убедительно выглядеть на скриншотах, но в динамике внешний вид происходящего определенно отдает некоей архаичностью. А ведь гольф – это не просто заталкивание непослушного мячика в находящуюся за тридевять земель лунку, это прогулка на природе, это легкий шорох ветра в кронах, мягкие лучи полуденного солнца, взмах птичьих крыльев где-то высоко над головой. И потому здесь картинка важнее, чем в любом другом спортивном симуляторе. Но пока что это лишь предчувствие увядания, а не само увядание. Пока что очевидно: ни публика, ни разработчики не представляют, как дальше развивать жанр гольф-симуляторов, так что надежды стоит возлагать разве что на будущий прогресс графических технологий. **С**

ВЕРДИКТ  
7.0

ПЛЮСЫ



Годами отточенный геймплей, убедительный внешний вид. Спокойствие и гармония.

МИНУСЫ



Бывает, постоянно порядком нагоегает, может быть, мы заслужили каких-нибудь новшества?

РЕЗЮМЕ



Перед нами лучший гольф-симулятор 2006-го, 2005-го, 2004-го, 2003-го...





ХОРОШО



## ИНФОРМАЦИЯ

- ▶ ПЛАТФОРМА:  
GameCube, Nintendo DS, Game Boy Advance, PlayStation 2, PSP, Xbox, Xbox 360
- ▶ ЖАНР:  
action.platform.3D
- ▶ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:  
LucasArts Entertainment
- ▶ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:  
«ТС»
- ▶ РАЗРАБОТЧИК:  
Traveller's Tales
- ▶ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:  
до 2
- ▶ ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:  
PC
- ▶ ОНЛАЙН:  
[www.lucasarts.com/games/](http://www.lucasarts.com/games/)



▶ Автор:  
Александр Каньгин  
[alexk@gameland.ru](mailto:alexk@gameland.ru)

- 1 Даже игрушечный Вейгер не забыл свой поглый прием. Бедный парень, он был так молод!
- 2 Техники обещают столько, что и не сосчитать. Готовьтесь.
- 3 Возможность самостоятельно создать персонажа рождает порой вот таких симпатичных уродцев. Галактика, понятно, в ужасе.

ВЕРДИКТ  
**7.5**

## ПЛЮСЫ +

Известная игровая вселенная, отличный кооперативный режим, удобное управление, оригинальные заставки и милые пластмассовые пулсы.

## МИНУСЫ -

Проект вторичен, одиночный режим скучноват по сравнению с игрой в двоём

## РЕЗЮМЕ ✓

Почему не 8.0? Если вы не играли в первую часть, возьмите ручку и исправьте оценку самостоятельно. В противном случае вы знаете ответ: все это мы уже видели.

# LEGO STAR WARS 2: THE ORIGINAL



## СИЛА ВНУШЕНИЯ

Б ытует мнение, что даже снег зимой станет ходовым товаром, если на него поставить логотип Star Wars. Прилепим где-нибудь дополнительный ярлычок LEGO – и пожалуйста, перед прилавком выстроится очередь страждущих, а пресса облакостает новоявленный проект, выдумав для него кучу новых эпитетов. Хотя, казалось бы: снег как снег. Холодный. Играм по лицензии «Звездных войн» с поразительным постоянством не удавалось стать чем-то из ряда вон выходящим, однако популярность названия делала свое дело – тираж кое-как раскупался, фанаты ставили на полку коробку с очередной стратегией или экшном, чтобы

никогда больше ее не открывать. Обе части Knight of the Old Republic стали скорее исключением из этих нерадостных правил – их успех сваливали на фирму-разработчика и удачную ролевую механику. Но однажды пришло настоящее прозрение: все персонажи легендарной киноэпопеи были собраны из столь же легендарных блоков Lego, чтобы продаваться в виде пластмассовых фигурок и одновременно прыгать по экранам в компьютерных и видеоиграх. Товар компании Traveller's Tales оказался столь удачным, что LucasArts Entertainment решилась самостоятельно издавать продолжение. Хотя, казалось бы: аркада как аркада. Но аркада не простая – эпизоды с четвертого по шестой включи-

тельно предстали перед изумленными пользователями в виде игр, сохранивших мельчайшие подробности первоисточника. С узнаваемыми героями (все права защищены), музыкой, звуками, интерьерами, даже ракурсами камеры. И пластмассовыми прыжками патентованных LEGO-кирпичей. Имперские штурмовики, теряющие несоразмерные головы в ожесточенных перестрелках, и потешно размахивающие квадратными конечностями джедаи, не оставляют проходящему мимо них попутателю выбора: он обязан стать обладателем LSW2:TOT. Меж тем истинный интерес игра представляет либо для отъявленных поклонников киносериала, либо, как ни странно, для тех, кто

с творчеством Джорджа Лукаса не знаком в принципе, либо для тех, кто не играл в первую часть. Разработчики, конечно, пытаются привлечь и поклонников первой LSW, разрешив использовать старые «сейвы» для получения дополнительных героев, однако на повторный сеанс конструкторборки решатся немногие. Ибо все это уже было; точь-в-точь. Перед нами скорее расширенное дополнение, чем полноценная вторая часть; толика техники, уровней, да пластмассовых человечков с новыми наклейками на лицах – вот все, что смог выжать ваш не особенно почитающий космическую тематику рецензент из игрового диска. Стрельба разноцветными лучиками по всему, что движется,





1

Мегакорпорация из Дании Lego всерьез принялась за рынок компьютерных и видеоигр. Оторвав взгляд от коробок с пластмассовыми кубиками, игровелы начали издалека, создав в 1997 году LEGO Island, жуткую аркадную гонку с вездесущими кубиками. Вплоть до 2001 года компания успела наштамповать аж восемь игр, включая LEGO Racers, LEGO Loco, LEGO Technic Cybermaster, LEGO Rock Raiders (не самая простая стратегия, с кучей техники и добычей ресурсов), LEGO Friends, LEGO Land, LEGO Alpha Team, LEGO Racers 2, пока не выпустила LEGO Bionicle: Tales of Tohunga – первый проект про знаменитых роботов. Следующая игра – Bionicle: Matoran Adventures появится через год и только для портативной Game Boy Advance. Вы наверняка не помните ни одно из перечисленных названий – ничего страшного. Следующее наименование чуть более знакомое, правда? Им стало LEGO Creator: Harry Potter and the Chamber of Secrets. Датские мастера не на шутку разошлись и замахнулись на классику: после Гарри в ход пошел бренд Star Wars (LEGO Star Wars: The Video Game, 2005 год). Что было дальше, вы знаете.



решение простеньких головоломок, размахивание световыми палками и гонки на вырванной из лап противника технике – список мероприятий не увидит знакомых с тематикой игроков. Правда, и не разочарует: разнообразие интерьеров и обилие предметов, которые можно использовать, увлекает быстро и надолго. Благо, управление все такое же простое и удобное, а за одной клавиатурой могут разместиться сразу два спасителя Галактики. При игре вдвоем, кстати, LSW2 воспринимается совсем по-другому: друг и в бою прикроет, и рычаг нужный вовремя дернет, и поможет собрать разлетевшиеся во все стороны детальки конструктора, необходимые для достижения желанного Jedi Meter. Прекрасно



3



сознания, сколь короткое время обычно отнимает прохождение их игры, разработчики добавили миллион фенечек и рюшечек, продлевающих жизнь LSW2. Кто устоит, когда можно «открыть» плохишей Дарта Вейдера или Палпатина и пройти все еще раз в компании имперских дроидов, заглядывая в ранее недоступные комнаты. Хитро спрятанные красные кубики позволят персонажам обрести спецспособности, вроде бесконечного здоровья или быстрой сборки. Из золотых получится построить портал в другой игровой район, а десять деталей, разбросанных на каждом уровне... Сами, дальше сами, не будем портить вам удовольствие.

Лавинообразная высадка игры на PC и сразу на все консоли вовсе не наводит на веселые размышления о графике. Движок первой части изменениям не подвергался, и с экранов на нас все так же тарачатся полностью стилизованные под продукцию LEGO пластмассовые фигурки с обилием плоских поверхностей, острых углов и овальным выступом для крепления головного убора на голове. Отсутствие озвучки они восполняют с помощью анимированных текстур физиономий, разыгрывая пантомимой, мимикой и жестами любое сколько-нибудь важное действие или эмоцию. Наверное, так выглядел бы Люк Скайуокер в исполнении Чарли Чаплина. Единственный, кажется,

современный спецэффект, на который сподобились дизайнеры, – отражение персонажей в полу. Ужасающего впечатления это не производит, наоборот – создается ощущение, что нам снова три года, на дворе лето и можно беззаботно пускать слюни, ползать на коленях по паркету и вести в атаку пластиковый отряд специального назначения. Местная камера, между прочим, это отлично понимает и работает весьма сносно: даже при игре вдвоем терпеливо «держит» в кадре обоих героев, не лишая то одного то другого драгоценного угла обзора. Может быть, третья часть игры приобретет и мощную онлайнную часть с возможностью импортировать открытых героев? Подождем, посмотрим. **С**

## КОДЫ ДЛЯ ОТКРЫТИЯ ПЕРСОНАЖЕЙ:

- TUCK868 – Beach Trooper;
- BEN917 – Ben Kenobi (Ghost);
- VHY832 – Bespin Guard;
- WTY721 – Bib Fortuna;
- HLP221 – Boba Fett;
- BNC332 – Death Star Trooper;
- TTT289 – Ewok;
- YZF999 – Gamorrean Guard;
- NFX582 – Gonk Droid;
- SMG219 – Grand Moff Tarkin;
- PRJ821 – Greedo;
- YWM840 – Han Solo (Hood);
- NXL973 – IG-88;
- MMM111 – Imperial Guard;
- BBV889 – Imperial Officer;
- VAP664 – Imperial Shuttle Pilot;
- CVT125 – Imperial Spy;
- JAW499 – Jawa;
- UUB319 – Lobot;
- SGE549 – Palace Guard;
- CYG336 – Rebel Pilot;
- EKU849 – Rebel Trooper (Hoth);
- YDV451 – Sandtrooper;
- GBU888 – Skiff Guard;
- NYU989 – Snow Trooper;
- HNY382 – The Emperor;
- HDY739 – TIE Fighter;
- NNZ316 – TIE Fighter Pilot;
- QYA828 – TIE Interceptor;
- NAH118 – Tusken Raider;
- UGN694 – Ugnaught.



**1** Один из самых веселых моментов в начале игры, однако будьте осторожнее – место водителя легко потерять, а еще легче пострадать потом от стальной лапы.

**2** Ракурсы вполне киношные. Хотя вблизи модельки лучше не рассматривать.

**3** Трагедия в разгаре – возгуж с патентованным жужжанием рассекают световые мечи (вообще-то сабли).





Scarface – не первый GTA-клон, сошедший со ступеней Radical Entertainment и изданный Vivendi (тогда еще Universal) Games. В 2003 году на PS2, Xbox, GameCube и PC увидела свет The Simpsons: Hit & Run, получившая хорошие оценки критиков (средняя температура по больнице на gamerrankings.com – 80% для каждой из платформ). Усредненная оценка Scarface на том же ресурсе составляет сейчас около 75%.

### ИНФОРМАЦИЯ

- ▶ ПЛАТФОРМА: PS2, Xbox
- ▶ ЖАНР: action-adventure.freeplay.modern
- ▶ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Vivendi Games
- ▶ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: «Софт Клуб»
- ▶ РАЗРАБОТЧИК: Radical Entertainment
- ▶ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1
- ▶ ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ: PC
- ▶ ОНЛАЙН: www.scarfacegame.com



▶ Автор:  
Денис Кублицкий  
denkub@yandex.ru

ВЕРДИКТ  
7.0

# SCARFACE: THE WORLD IS YOURS

ХОРОШО

## GRAND THEFT DRUG DEALER В ДЕКОРАЦИЯХ SCARFACE.

**ПЛЮСЫ** +  
Реалистичная игровая физика, удобный прицел, добротное звуковое оформление, отличное озвучивание Тони.

**МИНУСЫ** -  
Однотипные побочные задания, отсталый искусственный интеллект, завышенная сложность некоторых миссий, устаревший движок.

**РЕЗЮМЕ** ✓  
Не худший клон GTA по лицензии, которому сильно не хватает разнообразных заданий и современной графики.

**К**лассическая криминальная драма Брайана ДеПальмы занимает в рейтинге лучших кинокартин на imdb.com 235 место. Казалось бы, идеальный кандидат для создания «бандитской» игры по лицензии. Обаятельный главный герой? Ставим галочку. Наркотики? Есть. Неожиданный поворот сюжета? И даже не один. Жестокость? На фоне нынешних фильмов, пожалуй, блекло. Но в 83-м году подобные эпизоды воспринимались иначе, да и сейчас картина получила бы рейтинг 18+. Тем не менее, экшн-сцены в «Лице со шрамом» можно пересчитать по пальцам, а автомобильных погонь с пальбой там и вовсе нет. Как ни крути, не лучшая основа для создания GTA-

клона. К счастью, в Radical Ent. не стали кропать известный сюжет, а обошлись малой кровью, изменив концовку фильма и сделав игру продолжением. Антонио Монтана не погиб. Оправившись от ранений, он снова принимается за старое. Начав с покупки и сбыта небольших партий кокаина, он, то есть, вы быстро заработаете на покупку первой лавочки, служащей прикрытием для торговли наркотиками. Это только начало: по ходу игры придется скупить все подобные заведения в Майами. Не думайте, что для этого понадобятся только деньги: с каждой из покупок связана одна из обязательных миссий. Расправиться с конкурирующей бандой, совершить заказное убийство, защитить важную

персону, вернуть украденные документы... Но, несмотря на кажущееся разнообразие, все они довольно похожи и скучны. Куда интереснее задания, развивающие сюжет игры. В частности, Тони придется пережить очередное нападение в клубе «Вавилон» и почти что голыми руками расправиться с наемниками, оказавшись в засаде на необитаемом острове. Многие эпизоды из фильма нашли отражение в игре. Бензопила снова с нами, но уже в руках Тони. Да и защита особняка от нежеланных гостей никуда не делась. Приобретение точек для сбыта «товара» – не единственное, на что можно потратить нечестно нажитое состояние. Вниманию игрока предлагается солидный выбор автомобилей и катеров, ва-

гон всевозможной мебели и куча других предметов интерьера. Их можно собственноручно разместить в любой из комнат особняка. Признайтесь, вы же поставите урну с прахом Джини в кабине те брата? И наверняка вложите \$40 млн. в Montana Legal. Приобретения улучшают репутацию, а некоторые еще и здорово облегчают жизнь. Купив лимузин, вы сможете «мгновенно» добираться до контролируемых Тони заведений, а гидроплан позволит путешествовать от одной пристани к другой. По первому требованию водитель доставит выбранный автомобиль или катер, а торговец оружием пополнит ваш арсенал. Никто не запретит игроку «все-литься» в одного из наемников и помочь общему делу, выполнив



Как и полагается калке с GTA, в игре присутствует обширный саундтрек. Авторы постеснялись заимствовать радиостанции и вывели для воспроизведения композиций отдельное меню. Они разбиты по стилям, так что вы можете не только выбирать конкретные песни, но и использовать уже готовые списки.

Над озвучиванием игры трудились лишь двое снявшихся в фильме актеров: Steven Bauer (Мэнни Рибера) и Robert Loggia (Фрэнк Лопез). Их герои в киноленте погибают, поэтому Стивен и Роберт озвучивают грурих персонажей. Роль Тони Монтана досталась Andre Sogliuzzo, голос которого вам знаком по Dreamfall: TLJ (Снепой Боб), Destroy All Humans! (Президент Хаффман), No One Lives Forever 2 (Магнус Армстронг), Shrek 2 (Кот в сапогах), Vampire: The Masquerade – Bloodlines (Меркурио), Age of Empires III (Наполеон Бонапарт), Psychonauts (Фред/Наполеон Бонапарт), Need for Speed: Most Wanted (рассказчик) и EverQuest II (различные персонажи). Актеры честно отработали свой хлеб, а Андре можно поставить твердую пятерку: наверное, так хорошо озвучить Тони смог бы только сам Аль Пачино.



От врагов отлетают руки и головы, фонтаном льется красная жидкость, а искореженные остовы взорванных машин засоряют улицы города.

пару побочных миссий. Убийца участвует и в сюжетных заданиях: Тони не всегда приходится делать все самому. А вот игроку, к сожалению, да. Иногда на сбор суммы, необходимой для покупки очередного заведения, требуется потратить час-два совершенно реального времени. Власть привлекает не только женщин, вереницами приходящими на ПМЖ в особняк Монтана, но и врагов, разбираться с которыми предстоит большую часть игры. Война, объявленная Тони в конце фильма, продолжается, и для победы в ней все средства хороши. Будь то АК-47,

помповый дробовик или мачете. Scarface не зря получила свой рейтинг: от врагов отлетают руки и головы, фонтаном льется красная жидкость, а искореженные остовы взорванных машин засоряют улицы города. Поразительно, но стражи закона не дремлют. Любое правонарушение чревато арестом, однако полицию можно подкупить, уболтать или просто от нее скрыться. В последнем случае все патрульные машины, завидев Тони, начинают преследование. Обычно оно продолжается до первого столба или стены: здешние болванчики с трудом впи-

сываются в повороты и нередко врезаются в другие машины. Следует отдать должное игровой физике: столкновения выглядят как в жизни, а транспортные средства стараются придерживаться законов Ньютона. Несмотря на то что в Scarface вы не найдете мотоциклов, велосипедов и самолетов, местный автопарк достаточно внушителен, чтобы удовлетворить запросы эстетов. Мощные спорткары и могучие джипы, роскошные кабриолеты и юркие малолитражки, бронированные фургоны и грузные автобусы. Плюс больше десятка плавс-

редств: от легкого катера до всамделишной яхты. И все это ломается, горит и взрывается на радость игроку. Затерявшись на полпути между GTA III и GTA: Vice City, на каждую ложку меда Scarface предлагает свою каплю дегтя. Удачные находки соседствуют с позорными недочетами, тусклая графика оттеняет безупречное звуковое оформление, а однообразные побочные задания заставляют забыть о драйве основных миссий. Не возникает сомнений, что разработчики старались. Безусловно, получилось лучше, чем Reservoir Dogs. А также гораздо интереснее и убедительнее, чем Just Cause. Но где же ощущение свободы, которое мы ждем от подобного проекта? **С**

- 1 Если селка сорвется, вы укошите гилера и заберете товар бесплатно.
- 2 Если противника как следует отмутузить, у того быстро развяжется язык.
- 3 Из автомобиля можно стрелять в любом направлении.
- 4 Даже если того захочет игрок, Тони Монтана никогда не выстрелит в женщину.
- 5 Клуб Вавилон обошелся в \$1000000.

КОДЫ:

Для введения когов поставьте игру на паузу и откройте меню Cheats:

- TIGERSH – tiger stripe effect with shades;
- FLYSTR1 – снижение Cop Heat;
- NOBALLS – снижение Gang Heat;
- FPATCH – заполнение Balls Meter;
- DONUT – увеличение Cop Heat;
- GOBALLS – увеличение Gang Heat;
- KILTONY – убить Тони;
- AMMO – Max Ammo;
- MEDIK – восстановление здоровья;
- BLACK – одежда: Black Suit Tony;
- BLUESH – одежда: Blue Suit Tony With Sunglasses;
- GRAY – одежда: Gray Suit Tony;
- GRAYSH – одежда: Gray Suit Tony With Sunglasses;
- DUMPER – Dump Truck;
- HAWAII – Hawaii print/shirt;
- HAWAIG – Hawaii print/shirt w/sunglasses;
- S13 – Mission Replay: Babylon Club Redux;
- S12 – Mission Replay: Deliver;
- S07A – Mission Replay: Freedom Town Redux;
- S09 – Mission Replay: Nacho Contreras;
- S10 – Mission Replay: Nacho's Tanker;
- DW\_frn – Mission Replay: Oakley Drive-In;
- A51 – Mission Replay: The Dock Boss;
- S11 – Mission Replay: Un-Load;
- TUNEME – Music Track: "The World Is Yours";
- TBURGLR – починка средства передвижения, которым управляет игрок;
- TIGSHRT – Shirt effect – tiger stripes;
- BUMMER – Spawn 4x4 Bodog Stampede;
- SANDY – Tan colored outfit;
- SANDYSH – Tan colored outfit w/sunglasses;
- OLDFAST – Spawn Ariel MK III;
- 666999 – Spawn Bacinari;
- DOZER – Spawn Bulldozer;
- MARTHA – смена времени суток;
- SHAZAAM – смена освещения Weather Modifier: Toggle Lightning;
- RAINY – гожь Weather Modifier: Toggle Rain;
- WHITE – White suit Tony;
- WHITESH – White suit Tony with shades.







## ИНФОРМАЦИЯ

▶ ПЛАТФОРМА:



▶ ЖАНР:

adventure.third-person.  
sci-fi

▶ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:

The Adventure Company

▶ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:

«Новый Диск»

▶ РАЗРАБОТЧИК:

Fusionsphere Systems

▶ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:

1

▶ ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:

PC

▶ ОНЛАЙН:

www.tunguska-game.com



▶ Автор:

V.P.

vp@gameland.ru

1 **Нина** – девушка не робкого десятка. Взгляните хотя бы на ее средство передвижения.

2 Если кто не понял – это Москва.

ХОРОШО

## THE SECRET FILES: TUNGUSKA



## ДО СИБИРИ И ОБРАТНО

**Р**азработчики Tunguska, приложившие руку к серии примечательных стратегий Port Royale и мобильного развлечения Orion Squad I: Mission Asteroid, взялись за создание игры. Хотя The Secret Files: Tunguska – первый блин, однако он обрел правильную форму и получился весьма аппетитным. Единственное препятствие на пути в массы – тихая рекламная кампания. У Tunguska есть все шансы остаться незамеченной в англоязычной прессе, но это уже камень в огород The Adventure Company (а вот Deer Silver – издатели оригинальной немецкой версии, постарались на славу). Рвение и талант со-

здателей если не поражают, то, по меньшей мере, оставляют приятное впечатление. Для основной сюжетной линии взята не слишком избитая в среде виртуальных развлечений тема: падение тунгусского метеорита. Создатели игры обстоятельно подошли к делу: изучили материалы, предположения и выводы ученых, но все равно двинулись своим путем, смешав в единое целое мистику и мечты о мировом господстве. Сюжет Tunguska на месте не стоит – словно перед нами не компьютерное приключение, а свежий блокбастер. За этими словами могло бы последовать что-то в духе «простим начинающих разработчиков», но будет лишь «спасибо, что чересчур не затянули» – игра заканчивается, не успев

надоест. Никаких топтаний на одном месте: полчаса – и вот мы уже в Москве, еще час – мы в Сибири, еще немного – перед нами Куба. Конечно, зачастую вся «страна» ограничивается всего лишь десятком экранов, зато отличить одну географическую точку от другой не составит труда. Общеизвестно, что спор, который затеяли фанаты жанра на тему «что лучше – 2D или 3D», вечен: ущербных разработок в 3D было на порядок меньше, нежели в двух измерениях, но зато и самих объемных квестов гораздо меньше, чем плоских. В Fusionsphere Systems не стали рисковать и пошли по проторенной дорожке, ограничившись исключительно полигональными моделями

персонажей, фон оставили плоским. Таким образом, графике игры уместно сравнить с проектами, вроде Syberia и относительно свежей And Then There Were None. Зато управление отличается парочкой любопытных особенностей. Зачастую подобное творение игровой индустрии страдают врожденным заболеванием, именуемым в простонародье «пиксель хантинг». Разработчики Tunguska, понимая, что у их детища, похоже, проявляются симптомы болезни, сами предложили игрокам, как избежать беды. Итак, внимание: терпение на пределе? Устали глаза? Нервы не в порядке? Выход есть: самая продолговатая кнопка на вашей

ВЕРДИКТ  
7.5

**ПЛЮСЫ** +  
Любопытные загадки – нет клише и необоснованных действий.

**МИНУСЫ** -  
Музыки почти нет. Не все интересные задумки нашли воплощение.

**РЕЗЮМЕ** ✓  
Непростое, интересное приключение. Вызов для начинающих и серьезная проверка для бывалых игроков.





### А был ли камень?

30 июня 1908 года многие поселенцы, обитающие близ Тунгуски (южная часть Центральной Сибири) наблюдали в небе нечто похожее на комету. Через некоторое время местные жители увидели ослепительный шар, а затем огромный огненный столб – к слову сказать, взрыв видели даже за 1200 километров от этого места. После чего послышался грохот, напоминающий раскаты грома, усиленные в несколько раз. Даже спустя 100 лет тунгусский метеорит оставляет за собой шлейф неразгаданных тайн. Казалось бы, ничего странного в пагении нет: кометы и без того явление не редкое, к тому же на Землю с завидным постоянством (это не шутка) падают метеориты. Чем же до сих пор привлекает ученых это инородное тело? Вопрос не только в размерах падающего булыжника, а в том, что сам метеорит попросту не удалось найти. Это породило уйму теорий, были организованы многочисленные экспедиции и написаны десятки книг: из всего этого можно вывинуть небезытересные предположения, начиная от «комета сгорела при входе в атмосферу» и заканчивая необоснованными «это был НЛО!».



## Сюжет игры на месте не стоит – словно перед нами не компьютерное приключение, а свежий блокбастер.

клавиатуре («пробел», если кто не понял) или же вторая иконка в правом нижнем углу экрана и – фокус-покус! – все мало-мальски важные точки, с которыми так или иначе можно контактировать или хотя бы окинуть взглядом, обозначатся незатейливой лупой. Выход на другие карты ограничен, но этим нас уже не удивит. Нет необходимости даже задумываться, что конкретно можно сделать: взаимодействовать с предметом или же просто взглянуть на него – курсор сам подскажет возможные

варианты действий. Находка достаточно полезная, к тому же, если вы собаку съели на таких играх, никто не заставляет вас использовать эту маленькую хитрость. Все остальное, как в классике жанра: никаких встроенных мини-игр, никаких мучительных операций «надо успеть за 5 секунд совершить 3 последовательных действия» и прочего – в этом смысле Tunguska консервативна. Есть еще одно неплохое нововведение, которое хоть и использовалось другими разработчиками, но популяр-

ным не стало – взаимодействие главных персонажей друг с другом. Управление героями полностью ложится на игрока: содержимое их карманов различается, и выбор, какой именно предмет стоит показать или передать партнеру, – за вами. Задумка очень занятная, но в Fusionsphere Systems не успели довести ее до ума: всего лишь пару раз героям действительно не обойтись друг без друга – стоило ли так заострять на этом внимание? Вряд ли, но не будем чрезмерно придирчивыми: оба случая, когда героям

нужно прийти друг другу на выручку, отлично продуманы. В целом, несмотря на все штампы и нелепости (если бы не они, игра получила бы, как минимум, на полбалла больше), которые встречаются на пути к развязке, Tunguska стоит приобрести всем любителям жанра. Новичков тоже отговаривать не станем. Не забывайте: пока что парни из Fusionsphere Systems не анонсировали ни одного проекта после вылета первой ласточки, но все зависит от вас. Их сомнения очевидны: молодые разработчики ждут вестей от покупателей – есть смысл помочь им на старте и, возможно, в будущем мы увидим еще более достойную игру. **М**

**1** Нормальная «русская» надпись на вагоне. Вы еще не слышали фамилию главной героини.

**2** Некоторые виды гагуг фору даже Syberia.





1 Без этих танков армия Тау вряд ли протянет и несколько минут.

2 Раса Imperial Guard, вероятно, на фоне новичков покажется игрокам чуть ли не самой скучной в игре.



ОТЛИЧНО



2



ВЕРДИКТ  
8.5

**ПЛЮСЫ** +

Не требует установки оригинала, бесподобные модели и их анимация, проработанные расы, симпатичная картинка, запоминающиеся сражения.

**МИНУСЫ** -

Небольшой перекос в силах: играть за некронов заметно сложнее, чем за другие расы.

**РЕЗЮМЕ** 📄

Как и ожидалось, из Dark Crusade получился великолепный, почти идеальный add-on, который затягивает на долгие часы.

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

DARK CRUSADE СМОТРИТСЯ ДОСТОЙНО ДАЖЕ НА ФОНЕ НЕДАВНЕЙ COMPANY OF HEROES, И ЭТО ГОВОРИТ О МНОГОМ.

Студия Relic идет, казалось бы, на неоправданный финансовый риск. С разрывом в месяц она выпускает сразу две стратегии: долгожданный блокбастер на тему Второй мировой войны Company of Heroes и дополнение к любимому в народе хиту Warhammer 40,000 – Dawn of War под именем Dark Crusade. Многие опасались, что add-on затеряется в толпе RTS и ему не достанется лучей славы, которых сполна отхватила другая игра от Relic. Но, к счастью, тревоги оказались напрасными. «Темный крестовый поход» не остался незамеченным поклонниками стратегий.

## СУДНЫЙ ДЕНЬ

Авторы Homeworld уже доказали, что даже выпуск дополне-

ния – знаменательное событие в игровом мире. Вспомнить хотя бы первый add-on Winter Assault, и восхищение, которое выразили все, купившие игру. У второй «добавки» – Dark Crusade – были все шансы получить еще большее признание публики. Не в каждом дополнении встретишь две новые стороны и полностью измененную схему прохождения. Ведь отныне кампания перестала быть лаконичным списком миссий, следующих в строгом порядке одна за другой, как это было принято раньше. Теперь вы не только командуете армией на поле боя, но и решаете, каким будет следующее задание и на какую часть планеты пойдет наступление. После завершения миссии вам открывается схематичная карта, разделенная на зоны. На ней

наглядно показаны захваченные вами и вашими врагами регионы, расположение армий, бонусы местности и многое другое. Действие идет в традиционном для такого вида стратегий пошаговом режиме. Но когда вы перемещаете своего героя во вражеский сектор, начинается уже привычное действие, со строительством базы, тренировкой воинов и кровавыми погромами в поселениях противника. Благодаря такому разделению режимов Dark Crusade больше напоминает стратегии вроде Rise of Nations: Rise of Legends или даже Rome: Total War. Как только спуститесь с небес на землю (точнее, перейдете от составления плана на стратегической карте к боям), то сразу же втянетесь в жесточайшие баталии. По старой традиции,

игрока редко тревожат проблемы с нехваткой ресурсов. Поэтому обустройство базы и обучение первых отрядов занимают считанные минуты. Все это сделано с единственной, зато понятной целью – обратить внимание на восхитительные схватки отлично прорисованных армий. Давно замечено, что игроки снова и снова запускают Warhammer 40,000: Dawn of War только ради того, чтобы насладиться рокотом сражения, пролететь сквозь дым от горящих танков над залитым кровью полем боя. Те, кто услышал гром «Молота войны», вряд ли забудут сцену, в которой орды роботов-огнеметчиков при поддержке Space Marines методично сметали целые армии. А главное – оригинал завоевал любовь не только поклонников



### Товарищи командиры

Какую бы сторону вы ни избрали, проходить кампанию предстоит вместе с героем. Как и поодобает главному лицу в армии из мира Warhammer, товарищи командиры всемогущи и без особого труда отправляют в нокаут несколько отрядов. У расы Necrons главный персонаж похож на фэнтезийного некроманта – сутулый архимаг в рваном плаще и с угрожающим посохом. Он умеет воскрешать своих воинов и даже превращаться в огромного призрака! В таком облике герой раскидывает врагов гигантской косой почтице Саурона из «Властелина колец». Генерал армии Tau, конечно же, превращаться ни в кого не умеет, зато летает на реактивном ранце и увешан оружием не хуже любого трансформера. Даже в одиночку он – грозный противник, способный справиться с парой вражеских отрядов.



### СЕКРЕТЫ!

В Skirmish Mode активируйте читы, кликнув на кнопку Enable Cheat в том же меню, в котором выбираете количество игроков. Для ввода кодов во время игры нажмите [Enter]:

- cls – очистить экран консоли;
- cheat\_killself – самоубийство;
- cheat\_power (число) – количество power; Number of power
- cheat\_requisition (число) – количество requisition
- quit – выйти из игры;
- cheat\_revealall – показать карту.



## Благодаря разделению режимов Dark Crusade больше напоминает стратегии вроде Rise of Nations: Rise of Legends или даже Rome: Total War.

вселенной Warhammer. В нее запомним уходили люди, об эльдарх и космических орках слышавшие только от бородатых сорокалетних граждан из клуба любителей настольных игр. И, что самое приятное, Dark Crusade с блеском продолжает завлекать в свой мир все новых и новых фанатов. Во многом – благодаря двум силам, которые давно напрашивались вступить в битву за галактику. К пяти существующим сторонам (Chaos, Space Marines, Eldar, Imperial Guard и Orks) добавили еще две: Tau Empire и Necron. С Империей Tau вы, может быть, уже познакомились

в непримечательном шутере Warhammer 40,000: Fire Warrior. В любом случае напомним, что эта раса – новичок на арене сражений древних народов. Тем не менее, именно она считается вселенским святым разумным, добрым, вечным, что не мешает ей силой захватывать целые планеты. Кроме того, у Tau процветает культ технологий. Даже самый простой стрелок похож на одноглазого робота из аниме. Да и полагается армия исключительно на достижения научной мысли, брезгуя любым видом магии. И помните, если вы встанете под знамена Tau, то в первом же бою

столкнетесь с узкими способностями своих отрядов. К примеру, одни бойцы хороши только на дальних дистанциях. Но стоит вражеским обладателям мечей-бензопил подобраться к ним вплотную, как можете прощаться с незадачливыми снайперами. Поэтому сочетайте в одной армии как можно больше типов солдат. Управлять богатой коллекцией японских киборгов непросто, но результат никого не разочарует. Следом за Tau буквально из-под земли появляется раса Necron. Один из самых старых жителей галактики, этот народ долго не подавал признаков существования.

Но как только на кону оказалось господство над всей Вселенной, Necrons незамедлительно восстали из мертвых. Воины этой стороны больше всего похожи на терминаторов из фильма, только с радиоактивно-зелеными глазами. Да и справляются с ролью механических зомби они на «отлично»: стрелки из них никакие, двигаются медленно и мрут пачками. Единственное преимущество – это способность восставать из мертвых и доделывать начатое. В общем, пара интереснейших сторон придется по вкусу всем, кто выкроит время на Dark Crusade. Relic смогла сохранить дух жарких сражений в add-on'e, да еще и изменила прохождения в лучшую сторону. Самое время начать знакомство с серией! **СМ**

- 1 Враги не сдают без гела и атакуют друг друга, поэтому вполне возможно, что с целой расой разглагольствуют без вашего вмешательства.
- 2 Лучше не оставляйте небольшой отряд без присмотра. Обязательно кто-нибудь займется и отобьет базу.

### ИНФОРМАЦИЯ

- ▶ ПЛАТФОРМА: PC
- ▶ ЖАНР: strategy, real-time, sci-fi
- ▶ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: THQ
- ▶ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: «Бука»
- ▶ РАЗРАБОТЧИК: Relic
- ▶ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 8
- ▶ ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ: PC
- ▶ ОНЛАЙН: www.dow-darkcrusade.com



▶ Автор: Александр Краснов  
orcy@gameland.ru





# Дайджест

ОБЗОР ЛОКАЛИЗАЦИЙ

## DREAMFALL: БЕСКОНЕЧНОЕ ПУТЕШЕСТВИЕ

▶ ПЛАТФОРМА:

PC

▶ ЖАНР:

adventure.third-person

▶ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:

Aspyr Media

▶ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:

ND Games

▶ РАЗРАБОТЧИК:

Funcom

▶ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:

1

▶ КОМПЛЕКТАЦИЯ:

1 DVD

▶ ОНЛАЙН:

www.nd.ru/prod.asp?razd=anons\_

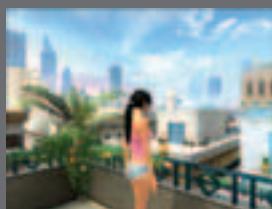
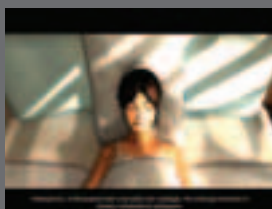
descr&amp;prod=dreamfallrus



Признаться, Dreamfall мы ждали с некоторой опаской. Удастся ли сиквелу выдержать планку, без дураков, гениальной Longest Journey? Окажется ли новая героиня Зои достойной продолжательницей дела Эйприл? Узнаем ли мы саму Эйприл? Вопросы, вопросы и ещё раз вопросы. К счастью, главный идеолог серии, Рагнар Тернквист, не подвёл — мы получили вполне сравнимый с оригиналом шедевр. Ошибки, огрехи, недочёты — всё это было, как были и великолепный сюжет, потрясающие диалоги и яркие персонажи. Вот только получить истинное наслаждение от игры смогли лишь свободно владеющие английским языком игроки. Слава богу, студия Lazy Games постаралась донести всё богатство Dreamfall до простых геймеров. Причём подход к локализации иначе как профессиональным не назовёшь. А уж сотрудничество с «1С» и Snowball, которые занимались переводом первой части, и вовсе беспрецедентно. В итоге мы получили определённо лучшую локализацию последних лет по части озвучки, с грамотным переводом и голосами актёров, совпадающими с русскоязычной версией оригинальной игры, тоже вышедшей недавно. А ещё в русскоязычной версии есть возможность переключиться на английскую озвучку и текст. Образцы, как обычно — на нашем диске.

### РЕЗЮМЕ

Редкий случай, когда хочется пожать руку и сказать «Огромное спасибо!» команде, занимавшейся локализацией игры. «Живая классика» русскоязычных версий.



## COMPANY OF HEROES

▶ ПЛАТФОРМА:

PC

▶ ЖАНР:

strategy.real-time.historic

▶ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:

THQ

▶ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:

«Бука»

▶ РАЗРАБОТЧИК:

Relic Entertainment

▶ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:

1-8

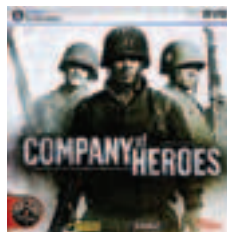
▶ КОМПЛЕКТАЦИЯ:

1 DVD

▶ ОНЛАЙН:

www.buka.ru/cgi-bin/show.

pl?id=255



Согласитесь, приятно получать на руки русскоязычную версию ожидаемой игры спустя лишь несколько недель после западного релиза. Да что там говорить — это просто-таки здорово. Помнится, подобный опыт «Софт клуба» с Warcraft III имел колоссальный успех. Company of Heroes, может быть, размахом поменьше, зато локализация на полках отечественных магазинов появилась быстрее. Впрочем, имей русскоязычная версия корявый перевод и ужасную озвучку — оперативность выпуска стала бы, скорее, минусом. Но, к счастью, это не так. Отдел локализаций компании «Бука» поработал на славу, снабдив огромное количество кинематографических сцен достойным озвучением, а тексты брифингов — приемлемым переводом. Шедевром проделанный труд не назовешь, но и особых претензий нет — все участники с лихвой отработали свой хлеб. Для фанатов выпустили специальный DVD-бокс с плакатом, руководством пользователя, картой и надписью «Games for Windows».

### РЕЗЮМЕ

Добротная локализация одного из главных хитов этой осени. И, что немаловажно, оперативно выпущенная.



## TRUE CRIME: NEW YORK CITY

▶ ПЛАТФОРМА:

PC

▶ ЖАНР:

shooter.first-person.sci-fi

▶ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:

Aspyr Media

▶ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:

«Бука»

▶ РАЗРАБОТЧИК:

Luxoflux

▶ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:

1

▶ КОМПЛЕКТАЦИЯ:

1 DVD и 3 CD

▶ ОНЛАЙН:

www.buka.ru/cgi-bin/show.

pl?id=200



True Crime: New York City — пример того, как при большом потенциале и отлично сделанных отдельных частях игры можно испортить все остальное. Так, вместо достойного хита на свет выходят непонятные творения, которые местами нельзя не похвалить, а иногда хочется удалить с винчестера и больше не вспоминать. Локализация, к сожалению, не смогла сгладить острые углы. Банальные диалоги, доверху набитые штампами из голливудских фильмов, были вполне адекватно переведены на русский, и в результате мы имеем такой же невысокий уровень текстов. С озвучкой дело обстоит тоже непросто: локализаторы из компании «Бука» решили оставить оригинальные голоса актёров. Вроде бы, правильно, благо задействованные в озвучении игры Кристофер Уокен, Лоуренс Фишборн и прочие известные лицедеи сумели придать искорку диалогам. О подобном мастерстве отечественных актёров можно только мечтать. Но, с другой стороны, некоторым игрокам такой подход придётся не по душе. Что делать, всем не угодишь.

### РЕЗЮМЕ

Недостатки оригинала перекечевали в русскоязычную версию, равно как и достоинства.





## СИБИРЬ. ЗОЛОТОЕ ИЗДАНИЕ

### ▶ ПЛАТФОРМА:

PC

### ▶ ЖАНР:

adventure.third-person

### ▶ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:

The Adventure Company

### ▶ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:

«1С»

### ▶ РАЗРАБОТЧИК:

Microids

### ▶ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:

1

### ▶ КОМПЛЕКТАЦИЯ:

1 DVD

### ▶ ОНЛАЙН:

[http://games.1c.ru/syberia\\_gold](http://games.1c.ru/syberia_gold)

**Ч**ем вообще примечательны «золотые издания»? Наличием бонусов, дополнительных уровней, миссий, предметов и тому подобного? Вряд ли, во всяком случае, такими приятными добавками издатели балуют нас нечасто. Обычно дело ограничивается сборанием нескольких частей какой-то знаменитой игровой серии на одном DVD или, в худшем случае, на нескольких CD. С одной стороны, этого, наверное, мало, с другой — редкий фанат откажется иметь под рукой все любимые игры серии на одном диске. Это куда удобнее, чем безуспешно пытаться разыскать нужную вам коробочку среди десятков других. Отличным примером такого стандартного «золотого издания» и является новое издание дилогии Syberia от «1С». На одном DVD полностью помещались обе игры, так что желающим вспомнить былое или с ходу пройти обе части тратить время на поиски не придется. И это главный плюс этого издания. Что касается качества локализации, то никаких изменений по сравнению с одиночными версиями не замечено — всё сделано так же добротнo, на уровне.

### РЕЗЮМЕ

Прекрасная возможность пройти хитовую дилогию от Microids от начала до конца, не меняя дисков.



4



## EL MATADOR

### ▶ ПЛАТФОРМА:

PC

### ▶ ЖАНР:

shooter.third-person.modern

### ▶ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:

Cenega

### ▶ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:

«1С»

### ▶ РАЗРАБОТЧИК:

Plastic Reality Technologies

### ▶ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:

1

### ▶ КОМПЛЕКТАЦИЯ:

1 DVD и 4 CD

### ▶ ОНЛАЙН:

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

**В** обзор локализации Comrapu of Heroes мы вели разговор об оперативности выпуска русскоязычных версий. Такой результат чаще всего достигается долгими переговорами с западными издателями, поиском нужных контактов, дабы своевременно получить так называемые «localization kits». В случае «1С» и проекта El Matador сработал несколько другой сценарий — никого уговаривать не пришлось, ведь Cenega, как вы знаете, принадлежит крупнейшему российскому игровому издателю. Воспользовавшись предоставленной возможностью, доблестные локализаторы порадовали нас качественным переводом, читабельными шрифтами и... бесцветной озвучкой. Сюжет и диалоги El Matador, конечно, не претендуют на что-то серьезное, а местные персонажи так и остаются кучкой полигонов без всякой претензии на наличие характера. Всё так, но это, как мне кажется, не повод делать русскую озвучку спустя рукава.

### РЕЗЮМЕ

Среднебюджетный проект не заиграл новыми красками. Невысокий уровень озвучки соответствует одному из оригинальной.



5



## FREELANCER

### ▶ ПЛАТФОРМА:

PC

### ▶ ЖАНР:

simulation.sci-fi.small\_spaceship

### ▶ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:

Microsoft

### ▶ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:

«Новый Диск»

### ▶ РАЗРАБОТЧИК:

Digital Anvil

### ▶ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:

1-4

### ▶ КОМПЛЕКТАЦИЯ:

1 DVD и 2 CD

### ▶ ОНЛАЙН:

[nd.ru/prod.asp?razd=anons\\_desc&prod=freelancer](http://nd.ru/prod.asp?razd=anons_desc&prod=freelancer)

**П**оявление русскоязычных версий относительно старых, но уже ставших классикой игр не может не радовать. Конечно, большинство игроков пройдет мимо, снисходительно бросив взгляд на «раритет», но фанаты будут в восторге. Про Freelancer можно говорить долго. Кто-то считает игру главным провалом создателя легендарной серии Wing Commander Криса Роберта, кто-то, наоборот, последним достойным воплощением идей Privateer. Как бы то ни было, проект яркий, хоть и неоднозначный. А посему достойный найти новое воплощение в виде локализации. Причём, что радует, товарищи из «Нового Диска» не стали следовать принципу «тяп-ляп и готово», а приложили достаточно серьезные усилия для создания приличной русскоязычной версии. На выходе получилась игра с качественно переведёнными текстами и неплохой озвучкой. А при желании вы можете и вовсе установить английскую версию игры. Последнее время «Новый Диск» постоянно балует нас подобным выбором. Правда, на некоторых системах есть проблемы с русскими шрифтами, но, вероятно, будет выпущен патч, исправляющий этот недостаток.

### РЕЗЮМЕ

Издание, которое обязан иметь в своей коллекции любой поклонник Freelancer или просто космических симуляторов.



6



## Конкурс!

ПОЛУЧИ ИГРУ В ПОДАРОК

### ВОПРОСЫ

**1.** Как чаще всего величают высадку в Нормандии англичане и американцы:  
1. D-Day  
2. X-Ray  
3. OMG

**2.** В каком государстве находится город Касабланка:  
1. Алжир  
2. Венесуэла  
3. Марокко

### КУДА СЛАТЬ?

Ответы присылайте по электронной почте [contest@gameland.ru](mailto:contest@gameland.ru) или на почтовый адрес 101000, Москва, Главпочтамт, а/я 652, «Страна Игр» до 1 января. Не забудьте сделать на конверте и в электронном письме пометку «Дайджест, 21/2006» и указать имя, фамилию, свой адрес с почтовым индексом.

### ПОБЕДИТЕЛЬ

Победитель конкурса в номере 19 (220)

**Шерифов Эмиль**  
(Махачкала).

Правильные ответы  
- Балийский (А)  
- Шотландия (В).

- На этот раз маленькая мертвая девочка оказалась вполне милой и приятной.
- Эта немецкая зенитка побила уже третий самолет союзников. Хорошо, остальные мажут.
- Эх, Нью-Йорк, Нью-Йорк. Гарлема тут нет, зато Манхэттен во всей красе.
- Куда только не заберешься в поисках мамонтов.
- Да, здесь есть где развернуться и покутить. Жалко, некогда.
- Ну, полетели, что ли?



## ЛЕГИОНЕРЫ. АРМИЯ ТЬМЫ

## МЕЧЕНОСЕЦ

## ЭНДЖИ БЕНДЖИ. МАЛЫШИ СПЕШАТ НА ПОМОЩЬ!

Дайджест

РУССКОЯЗЫЧНЫЕ НОВИНКИ

**ПЛАТФОРМА:**

PC

**ЖАНР:**

strategy,real-time,historic

**ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:**

Slitherine Software

**РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:**

«Акелла»

**РАЗРАБОТЧИК:**

Slitherine Software

**КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:**

1

**КОМПЛЕКТАЦИЯ:**

2 CD

**ОНЛАЙН:**

www.akella.com/ru/games/  
mithras



Что будет, если взять Rome: Total War, вырезать стратегическую часть, упростить тактику, взять за основу самый заваливающий графический движок и ввести в игру упырей с демонами? Да, как вы уже догадались, «Легионеры. Армия Тьмы» – дополнение к проекту Legion Arena. Всего доступно две кампании – за римлян и кельтов. Состоят они из череды бессмысленных сражений без какого-либо намёка на тактику. Принцип «навались!» живёт и побеждает. На поле боя мы управляем отрядами, а в перерывах между потасовками занимаемся их муштровкой. Прокачиваем умения, дающиеся отдельным отрядам с каждым новым уровнем опыта, улучшаем оружие, закупаем новых бойцов. Звучит неплохо. И было бы неплохо, да только всё это бессмысленно – игровой процесс не затягивает, а различные характеристики и апгрейды бойцов слабо влияют на происходящее. Увы, но перед нами лишь слабое подражание великой игре.

### РЕЗЮМЕ

Урезанная версия Rome: Total War без глобального режима, но с ролевыми элементами.



**ПЛАТФОРМА:**

PC

**ЖАНР:**

action,third-person

**ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:**

нет

**РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:**

«Акелла»

**РАЗРАБОТЧИК:**

TM Studios

**КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:**

1

**КОМПЛЕКТАЦИЯ:**

1 DVD

**ОНЛАЙН:**

www.akella.com/ru/games/  
sword



Почти любой выходящий в последнее время отечественный фильм, подобно голливудским блокбастерам, обзаводится игрой по мотивам. Как правило, сделанной на скорую руку и паразитирующей на первоисточнике. Разработчики не удосуживаются поработать над геймплеем, в результате чего сама игра воспринимается как досадная помеха для просмотра видеороликов из фильма, щедро записанных на DVD с игрой. Именно таков «Меченосец». Не игра, а придаток к фильму, который и сам по себе особыми достоинствами не блещет, зато предлагает зрителю «кровавую баню» и прочие радости жизни. В общем, ничего примечательного в картине, кроме разве что Чулпан Хаматовой, нет. Как нет и в игре, где нам предлагают зачищать крохотные уровни от одинаковых на лицо «братков» и спецназа. Разлетающиеся ошметки тел, нецензурная брань и астральный меч прилагаются. Но интереса не вызывают никакого.

### РЕЗЮМЕ

Трешовая игра по примерно такому же фильму. Единственная ценность – видеоролики и саундтрек.



**ПЛАТФОРМА:**

PC

**ЖАНР:**

action,platform

**ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:**

BBC Multimedia

**РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:**

GFI / «Руссобит-М»

**РАЗРАБОТЧИК:**

Q&D Multimedia

**КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:**

1

**КОМПЛЕКТАЦИЯ:**

1 CD

**ОНЛАЙН:**

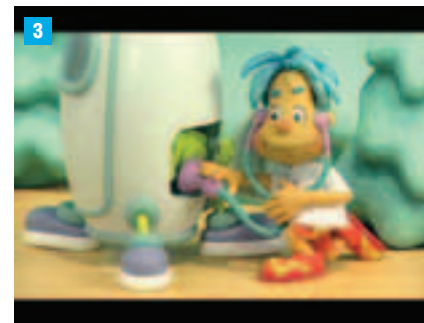
http://new.russobit-m.ru/  
?page=tovar&itemID=545



Шейдеры версии 3.0, сложный многоуровневый игровой процесс, закрученный сюжет – всего это вы не найдёте в игре с необычным названием «Энджи Бенджи. Малыши спешат на помощь!». К слову сказать, это, скорее, сборник мини-игр для самых маленьких игроков, нежели нечто целостное. В роли главных героев выступает парочка персонажей из известного английского мультсериала «Энджи и Бенджи», забавный мальчонка и его верный пёс. Игры собраны самые разные: от гонок и рисования до платформеров. Такой набор наверняка приведёт в восторг любого дошкольника – так что, родители, готовьте кошельки. Выполнены эти игры не лучшим образом, но, надо полагать, детям как раз такой простой подход придётся по душе. Вдобавок, в игру включены переведенные на русский ролики из мультфильма. В общем, проект с чётко очерченной аудиторией. Если вам больше семи лет – лучше обратите свой взор на что-нибудь другое.

### РЕЗЮМЕ

Набор мини-игр и роликов из мультсериала. Исключительно для самых маленьких.





## ВЕРТОЛЕТЫ ВЬЕТНАМА: UH-1

### ▶ ПЛАТФОРМА:

PC

### ▶ ЖАНР:

simulation.flight.helicopter

### ▶ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:

нет

### ▶ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:

### ▶ РАЗРАБОТЧИК:

### ▶ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:

### ▶ КОМПЛЕКТАЦИЯ:

1 CD

http://games.ic.ru/uhl



Итак, перед вами очередной симулятор вертолёта от отечественной студии G5 Software, принадлежащей шведским инвесторам. Помните аркадные вертолётные экшны «Красная Акула» и прочие? Вот, это они. Правда, на этот раз был взят курс на создание реалистичного симулятора легендарного многоцелевого вертолёта UH-1 «Ирокез» фирмы Bell. Вы наверняка помните его по фильмам и играм о Вьетнамской войне. Нам, как не сложно догадаться, предстоит в ней поучаствовать в роли пилотов и стрелков отдельно взятого «Ирокеза». Причём мы выступим не безымянными статистами, а примерим личину вполне определённого персонажа – лейтенанта Куэйда. Да-да, одной из главных особенностей проекта является именно сюжет. Вот только, сосредоточив усилия на сценарии и диалогах в радиопереговорах, разработчики позабыли обо всём остальном: миссии получились невыразительными, обучение отсутствует и разбираться с управлением приходится уже по ходу игры, а включение автопилота вообще позволяет не притрагиваться к клавиатуре или джойстику – скукота!

### РЕЗЮМЕ

Симулятор вертолета с прикрученным сюжетом. Загумка неплоха, а вот исполнение не ахти.



## БИАТЛОН 2006: В ПОГОНЕ ЗА ЗОЛОТОМ

### ▶ ПЛАТФОРМА:

PC

### ▶ ЖАНР:

sports

### ▶ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:

Ubisoft

### ▶ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:

«Акелла»

### ▶ РАЗРАБОТЧИК:

Merscom LLC

### ▶ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:

1-4

### ▶ КОМПЛЕКТАЦИЯ:

1 CD

### ▶ ОНЛАЙН:

http://new.russobit-m.ru/?page=tovar&itemID=470



Симулятор жизни биатлониста – весьма специфический жанр, знаете ли. И очень, очень редкий. Если симуляторами лыжных гонок разработчики нас ещё радуют, то с биатлоном дела обстоят куда хуже. К счастью, подобные игры всё же иногда выходят. Что можно сказать о «Биатлоне 2006: В погоне за золотом»? Во-первых, нам предлагают сразу две игры: традиционный, зимний биатлон и его летнюю версию. Во-вторых, достаточно интересный, хотя, на первый взгляд, примитивный геймплей. Нас ждут восемь прокачиваемых характеристик, от которых во многом зависит успех спортсмена на трассе. Распорядок рабочей недели можно планировать, и в зависимости от того, пойдёте ли вы в понедельник на вечеринку или предпочтёте забежать к массажисту, изменятся ваши навыки. Каждое действие стоит очков, завоёвываемых на трассе и в различных спонсорских соревнованиях. Сами гонки вышли слегка занудными, но тоже не глупыми – здесь не надо бешено колотить по клавишам в надежде ускорить бег. Надо умело распределять силы, вовремя ускоряться, поворачивать и метко стрелять.

### РЕЗЮМЕ

Симулятор биатлонных соревнований. Ценен режимом пог-жанром и интересными загумками – только и всего.



## РЫЦАРИ ПОДНЕБЕСЬЯ: ОПЕРАЦИЯ «НОЧНОЙ ЯСТРЕБ»

### ▶ ПЛАТФОРМА:

PC

### ▶ ЖАНР:

simulation.flight.sci-fi\_jet

### ▶ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:

Kando Games

### ▶ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:

«IC»

### ▶ РАЗРАБОТЧИК:

Nobilis

### ▶ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:

1-8

### ▶ КОМПЛЕКТАЦИЯ:

1 CD

### ▶ ОНЛАЙН:

http://games.ic.ru/rebel\_raiders



Игры, подобные Rebel Raiders: Operation Nighthawk, можно охарактеризовать одним словом – «никакая». Бывают, конечно, проекты ужаснее, бывают получше. А бывают «никакие». Что играть, что не играть – всё едино. Итак, на дворе будущее средней степени отдалённости. За прошедшие годы человечество продвинулось в технологическом плане, но ничуть не изменилось по своей сути, сохранив присущую людям жажду власти и агрессивность. Вам предстоит выступить в качестве командира звена истребителей повстанцев, воюющих со злобной Конфедерацией, подмявшей под себя почти весь мир. В качестве летательных аппаратов используются футуристические версии современных истребителей, легко узнаваемые по очертаниям. Всего в игре их почти два десятка, хотя отличаются они в основном лишь внешне. Про лётную модель лучше умолчать – тут её нет в принципе. Графика и игровой процесс находятся примерно на таком же уровне.

### РЕЗЮМЕ

Аркадный симулятор футуристических истребителей. В меру скучно, в меру блекло – ничего выходящегося.



- 1 Прогеряйтесь до ночи, говорите? Да я эту миссию за минуту пройду.
- 2 Игра полна вот таких вот глубокомысленных посылов.
- 3 Кумир погрязшего поколения английских геттишек. Вам уже страшно?
- 4 Приборная панель прорисована на совесть.
- 5 Суя по раскладу тут два варианта: либо мы в первой десятке, либо в хвосте...
- 6 Игра начинается очень ярко, как заправской блокбастер. Дело портит первый же маневр самолета...



# AMUSEMENT MACHINE SHOW 2006



Автор:  
Игорь Сонин  
zontique@gameland.ru

КАЖДЫЙ ГОД В ТОКИО ЗА НЕКОЛЬКО ДНЕЙ ДО ТОКИО GAME SHOW ПРОХОДИТ ДРУГАЯ ИГРОВАЯ ВЫСТАВКА, ОБДЕЛЕННАЯ ВНИМАНИЕМ МИРОВОЙ ПРЕССЫ. ЭТО AMUSEMENT MACHINE SHOW (ИЛИ, СОКРАЩЕННО, AM SHOW), КОТОРУЮ УСТРАИВАЕТ ЯПОНСКАЯ АССОЦИАЦИЯ ПРОИЗВОДИТЕЛЕЙ ИГРОВЫХ АВТОМАТОВ JAMMA (JAPANESE AMUSEMENT MACHINE MANUFACTURERS' ASSOCIATION). ИНОГДА ЭТУ, ВТОРУЮ, АББРЕВИАТУРУ НЕ СОВСЕМ ВЕРНО ИСПОЛЬЗУЮТ И ДЛЯ ОБОЗНАЧЕНИЯ САМОЙ ВЫСТАВКИ (ЧЕМ ГРЕШИЛИ И МЫ В ПРОШЛОМ ГОДУ).

**В**прочем, народная мудрость гласит: хоть горшком назови, только в печь не сажай. Как бы мы ни называли AM Show, именно это мероприятие остается крупнейшим событием в мире аркадных игр. В прошлом году внимание посетителей было приковано к стенду Sega и новой аркадной платформе Sega Lindbergh, на которой сегодня работают автоматы The House of the Dead 4 и Virtua Fighter 5. В этот раз овации достались Taito, другому крупному производителю автоматов (а также пистолетов и пулеметов).  
 Прошлая аркадная платформа компании, Taito Type X, верой и правдой служила игрокам с 2004 года. Ей на смену приходит платформа Taito Type X2 с нефиксированной конфигурацией (другими словами, в рамках одной платформы покупатель и разработчик смогут выбирать дешевые и слабые, или мощные и дорогие варианты). Самым существенным отличием станет использование графического интерфейса PCI Express вместо морально устаревшего AGP (что, само собой, позволяет поднять графику на новый уровень). «Начинка» платформы: процессор – либо Intel Core 2 Duo, либо Pentium 4, либо Celeron D; память DDR2, 512 Мбайт либо 1 Гбайт; видеосистема – на выбор ATI Radeon X1950Pro, X1600Pro, X1300LE либо Nvidia GeForce 7900GS, 7600GS, 7300GS. Довольно странный набор вариантов для аркадной платформы, которая, теоретически, должна быть не сложнее, чем обычная домашняя консоль. Впрочем, разработчики довольны, и SNK



Как бы мы ни называли AM Show, именно это мероприятие остается крупнейшим событием в мире аркадных игр.





## КОРРЕЕ В НОМЕР!

Nintendo без особой охоты смотрит на мир игровых автоматов. Что, впрочем, не помешало Namco Bandai (одному из старейших производителей автоматов) ангажировать Марио и его друзей для эксклюзивной аркадной гонки Mario Kart Arcade Grand Prix, вышедшей в конце 2005 года. И вот новости: сиквел, Mario Kart Arcade Grand Prix 2, снизойдет на токийские аркады в марте. Консольные версии, по-прежнему, не анонсированы.



## ХОЧУ!

Как и TGS, AM Show работает три дня подряд. Из них один день гоступ в залы открыт для всех желающих. Конечно, вам придется заплатить за билет до Токио и обратно не меньше тысячи долларов США, но зато турист-энтузиаст может запросто посетить обе выставки за одну поездку. Большинство автоматов, представленных на AM Show, никогда не выйдут за пределы Японии, и это уникальный шанс прикоснуться к будущему индустрии. Кстати, в следующем году выставка проходит с 13 по 15 сентября. И это намек.



Plumore уже сейчас готовит следующую часть двухмерного файтинга The King of Fighters. Разработчики легендарного файтинга (держишь, читатель!) выкидывают на свалку истории игровой движок, а с ним все спрайты персонажей, которые они использовали последние десять с гаком лет. The King of Fighters XII разрабатывается с нуля, людьми, собаку съевшими на двухмерных файтингах и теперь собираются выпустить ультимативную игру, которая заткнет за пояс любой Guilty Gear и Melty Blood (кстати, отметим для галочки анонсы новых версий: Guilty Gear XX Core и Melty Blood: Act Cadenza ver. B). Дебют платформы Taito Type X2 сопровождают ещё две игры; это новая часть The King of Fighters: Maximum Impact и Samurai Spirits Sen, трёхмерная версия Samurai Shodown. За исключением серьёзных анонсов от Taito, на выставке было относительно тихо. Предсказуемые очереди второй год подряд собирает мехасимулятор Mobile Suit Gundam: Senjyo no Kizuna. Напомним, что автомат представляет собой закрытую кабину; игрок садится в кресло и оказывается в центре шарообразного экрана, который создает иллюзию пилотирования гигантско-

го робота из любимого аниме. Вторая игра про Гандамов на выставке называлась Mobile Suit Gundam: Spirits of Zeon, и была довольно обычным шутером для светового пистолета. Только без пистолета. Вы берете в руки чёрный пулемёт, фирменное оружие Заку (роботов, противостоящих Гандамам) и, воображая себя гигантской боевой машиной, палите по вражеским мехам, которые прут на вас десятками, что твои зомби в The House of the Dead. Наконец, приз за самую глупую и смешную игру этой выставки отходит к Takara Tomu. Инженеры компании придумали скрестить симулятор продюсера The Idolm@ster... с Nintendogs. Итак, сначала вы покупаете небольшой брелок с виртуальной собачкой, этаким аналогом тамагочи. Набалабавшись с виртуальным питомцем, вы приходите в аркаду, подключаете брелок к игровому автомату Idol Puppy, и собачка оживает на экране машины в забавной трёхмерной графике. Щенки собирают поп-группы, ходят на задних лапах, поют и танцуют — признайтесь, не этого ли всегда мучительно не хватало в Nintendogs? **СИ**

Инженеры компании Takara Tomu придумали скрестить симулятор прогюсера The Idolm@ster... с Nintendogs.





# Киберспорт

РОССИЙСКИЕ И МИРОВЫЕ НОВОСТИ



Здравствуйте, с вами рубрика «Киберспорт» и ее ведущий Polosatiy. Кто бы мог погумать, что Россия в этом году станет на WCG второй. Золотая и серебряная медали по Need for Speed Most Wanted – огромный шаг вперед по сравнению с бронзой по NFS Underground 2 в прошлом году. Однако где, вроде бы, предсказуемые награды по StarCraft и Warcraft III? Здесь наши явно показали не все, на что способны. И как итог – остановка в одном шаге от главного трофея турнира. Сегодня в выпуске: чемпионат Европы по PES5, анонс ASUS Autumn и трансферные новости.

## ЧЕМПИОНАТ ЕВРОПЫ ПО PES5 (PLAYSTATION 2)

Европейские соревнования по культовому футбольному симулятору Pro Evolution Soccer 5 от компании Konami проводились в этом году в Ирландии. Впервые в мероприятии, история которого насчитывает уже несколько лет, участвовал россиянин Сергей Свечкарь aka Juniperus communis (далее JC), победитель национальных отборочных. В гостеприимной северной стране отечественный десант высадился 4 октября – за два дня до начала турнира. Было время перевести дух, осмотреться и подготовиться к решающей битве. Организаторы, как и в прошлые годы, блистательно справились со своей задачей, устроив столь масштабное событие. Гости из полутора десятка стран остались довольны. Игрокам предоставили тренировочный зал и обширную развлекательную программу, которой, к слову, JC мужественно пренебрег в пользу дополнительного времени для подготовки. По правилам разрешалось выбирать сборную любой страны, причем совпадение у противников допускалось. Но по ходу поединков команду менять запрещалось. Продолжительность одного тайма – а их всего два – пять минут. Уровень сложности – «5 звезд», позволялось делать 3 замены; футболисты получали травмы. Из остальных настроек: случайный стадион, хорошая погода (сезон – лето), камера wide, а все остальное – по умолчанию. Пока мяч в игре, ставить паузу было нельзя. Групповой этап проводился без дополнительного времени, тактика и установки джойстика (или геймпада) определялись в индивидуальном порядке. Результаты жеребьевки оказались неутешительными – судьба подбросила в третью группу к россиянину сразу двух фаворитов, Гарри Эвана (Франция) и Ибрахама Динка (Голландия). Дебют также не внушал оптимизма – напористые атаки француза привели к поражению JC со счетом 0:4. Необходимо отдать Сергею должное – неудача на старте ничуть не подорвала его боевой дух, и в следующих матчах он показал высочайшее мастерство. Как итог, победа над представителем Германии с минимальным разрывом (1:0), две ничьих против испанца и шведа, и в заключение был блистательно взят верх над голландцем (3:2), уже успевшим до этого одолеть Гарри Эвана. Но, увы, столь неровное выступление и перечеркнуло промежуточный успех, для выхода в плей-офф не хватило всего двух очков, а в четвертьфинал пробились француз и немец. В финале за титул чемпиона сража-



1

лись «темная лошадка» Роб МакЛин (Великобритания), обставивший самого Эвана (5:3), и Майк Линден aka EL\_Matador (Германия). Последний победил более чем уверенно. К слову, из 22 участников 19 выбрали сборную Бразилии и лишь трое – Францию. Среди тех, кто предпочел «непопулярных» европейцев, оказались и JC, а также EL\_Matador (между прочим, давний знакомый Сергея). Позднее всем запомнилась фраза россиянина: «Даже если команда противника сильнее, класс и ум решают все». Напоследок хочется выразить благодарность Konami и всем организаторам турнира. И пожелать огромных успехов лиге Peswe.com и футболисту Сергею. Он прорубил окно в Европу, доказав всем, что наши игроки достойны соперничать на равных. В следующем году все будут ждать только первое место!

2 GROUP 3 – Final Standings

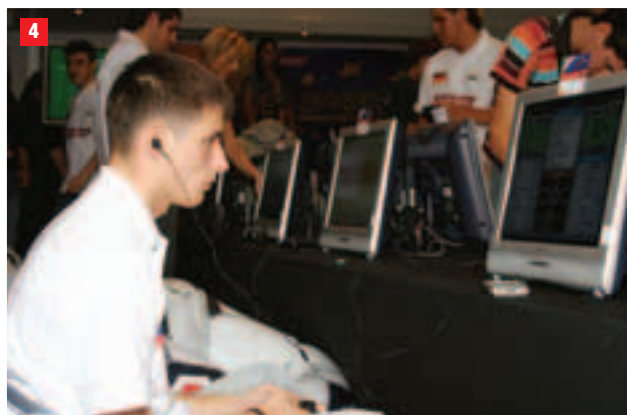
POS	NAME	P	A	GD	P
1st	Nary Evan (FRA)	12	5	7	12
2nd	Michael Dink (NLD)	12	10	3	10
3rd	Sergiy Sveshchiar (RUS)	5	7	3	8
4th	David Dabak Gurner (GER)	13	7	3	7
5th	Steven Burek (GER)	5	6	3	4
6th	Arno Adam (SWE)	5	13	-6	1

3 Finals (Top 4)

1st vs 4th (10:0) 2nd vs 3rd (10:0)

The Final

1st vs 2nd (5:3)



4



1 EL\_Matador и Juniperus communis – давние друзья.

2 Ситуация в третьей группе нерадостная.

3 Финальный расклад чемпионата.

4 К сожалению, россиянин не смог выйти из группы.

5 Достойному турниру – достойные кубки.



5



## СИНГО «SEABASS» ТАКАЦУКА – ПРОДЮСЕР СЕРИИ PRO EVOLUTION SOCCER

В перерывах между батальями автор репортажа, Максим Заяц (компания «Софт Клуб»); один из бывших редакторов «СИ»), взял небольшое интервью у легендарного продюсера серии Pro Evolution Soccer. Знакомьтесь, Синго «Seabass» Такацукэ:

**?** Не кажется ли вам, что футбольные симуляторы достигли предела в своем развитии? Ведь за последние несколько лет все изменения в игре были довольно незначительными и не провозгласили ничего революционного.

**Seabass:** Вы задали хороший вопрос. С каждым годом работа требует все больше и больше ресурсов, но мы ощущаем то же, что и вы. Конечно же, что-то меняем, даже многое. Но в итоге обычные геймеры разницу практически не замечают, и это является для нас серьезной проблемой. Как мне кажется, нам стоит в корне пересмотреть принципы нашей деятельности, добавить свежести, ярких и значительных нововведений. М-га, вы задали действительно правильный вопрос.

**?** Спасибо! Что же вы планируете сделать в 2007 году? Может быть, поделитесь какими-нибудь секретами?

**Seabass:** Сейчас еще несколько рано говорить о PES 7, но я могу рассказать, что мы постараемся сделать для консолей нового поколения. Наша основная задача в этой

области – расширить онлайнные возможности. Также мы хотим внедрить в игру различные интересные режимы (Master League, The Cup) и облегчить жизнь пользователям, страдающим от лагов и прочих технических проблем, связанных с Интернетом, но уже благополучно решенных, например, в жанре FPS. Следующая цель – искусственный интеллект. Однозначно есть к чему приложить руку. И еще неплохо было бы повысить вероятность совершения компьютером ошибок. Multiplayer это, естественно, не затронет.

**?** Раз уж речь пошла о будущем – планируете ли вы поддержку новых контроллеров с пространственным ориентированием?

**Seabass:** Конечно же, нас заинтересовали возможности контроллеров PS3 и Wii, но в ближайшее время, скорее всего, мы не будем использовать их по прямому назначению. Впрочем, сейчас мы ищем способ, как с помощью увеличившегося количества функций сделать геймплей более насыщенным.

**?** Согласны ли вы с тем, что будущее компьютерных игр в целом и футбольных симуляторов в частности зависит именно от многопользовательского режима?

**Seabass:** Вообще-то, нет. Я не думаю, что онлайн станет основным путем развития индустрии в

будущем. Всегда весело как сразиться один на один с другом, так и помериться силами с компьютером. Уверен, это хороший противовес сетевым битвам.

**?** Какие жанры вы любите?

**Seabass:** Перейду к конкретике. Негавно увлекся Resident Evil 4. Да много есть такого, что мне нравится, например, Street Fighter и вообще файтинги. Quake III Arena. Все это находит отражение в моей работе.

**?** А как обстоит дело с настоящим футболом?

**Seabass:** Конечно же, я обожаю попинать мячик. Может быть, я делаю это не так хорошо, как хотелось бы, но пустяки. Также я слежу за всеми важными матчами по телевизору и стараюсь чаще бывать на стадионах – ведь только там можно ощутить настоящую атмосферу игры.

**?** Какими вы представляете себе футбольные симуляторы, скажем, через 10 лет?

**Seabass:** Мне бы не хотелось, чтобы они походили на реальный футбол. Ведь вся фишка в простоте и увлекательности, как это помнится еще по PS one. Пусть перечисленные качества сочетаются с возможностями новых платформ, и это будет навысшее удовольствие.



## Технология

ВЫБОР ПОЛОСАТОГО

### УЧИМ ФИЗИКУ С ASUS P5N32-SLI PREMIUM

Слухи о том, что NVIDIA готовит к анонсу платформу по имени SLI Physics, в основе которой лежит чипсет nForce 590 SLI Intel Edition, подтвердились. Одной из первых плат на базе этой системной логики стала Asus P5N32-SLI Premium/WiFi-AP. Материнская плата поддерживает процессоры Core 2 Duo и Core 2 Extreme, а вот поддержка памяти DDR2-800 в технических характеристиках не заявлена – достичь таких частот можно только в процессе разгона системы. Интересно, что плата обучена работать с модулями памяти EPP. Поддержка профилей определенно облегчит жизнь начинающим оверклокерам. По словам производителя, P5N32-SLI Premium/WiFi-AP целиком и полностью готова к совместной работе с физическим ускорителем от NVIDIA. По замыслу, карточка устанавливается в третий слот PCI Express x16 желтого цвета. Два других (синий и черный) служат для работы графических ускорителей в режимах SLI или Quad SLI. Если же говорить о самой плате, то следует обратить внимание на компоновку слотов расширения. Как ни крути, а разместить три слота PCI Express x16 на одной плате не так просто, а потому места для других слотов практически не осталось – сохранилось лишь два PCI и один PCI Express x1. Белый же разъем в окрестностях северного моста предназначен для установки дочерней звуковой платы Asus SupremeFX. Южный и северный мосты, силовые элементы и радиаторы соединяются тепловыми трубками. Такая система охлаждения достаточно эффективна и надежна. Новинка комплектуется точкой доступа Wi-Fi, которая сохраняет работоспособность даже в спящем режиме. В продаже материнская плата Asus P5N32-SLI Premium/WiFi-AP появится в начале ноября. Стоимость пока не сообщается.



#### НА НАШЕМ DVD

Игровой мувик Executioners The Movie (CS). Коллекция демо-записей с WCG 2006 Grand Final, ролики Counter-Strike с Extreme Masters и 2x2 Playground.ru, риплеи с NGL League 2 и WCSL Season 10, а также популярный демо-плеер Seismovision 2.27.



## SAMSUNG WCG 2006 GRAND FINAL

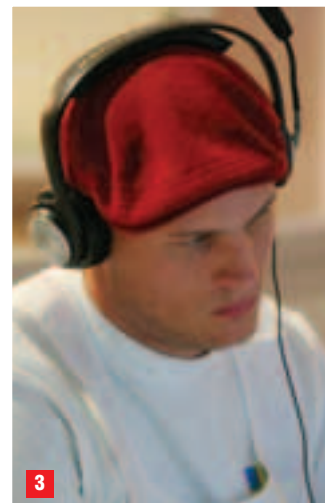
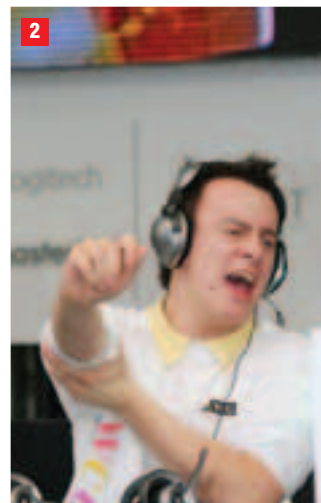
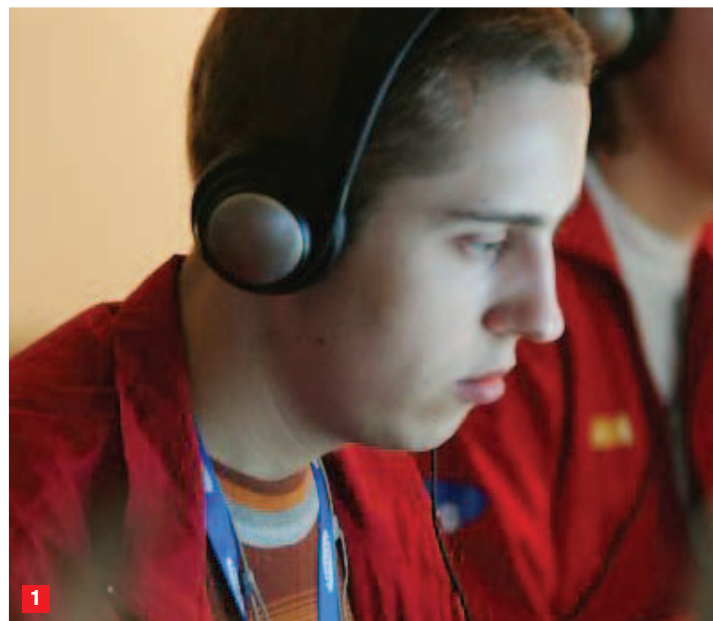
**18** -22 октября в Италии состоялся Чемпионат мира по Всемирным Компьютерным Играм (WCG), генеральным спонсором и глобальным партнером которых выступила компания Samsung. Геймеры из более чем 70 стран собрались на территории гоночного автодрома в городе Монца, чтобы выявить сильнейших в десяти дисциплинах и сразиться за огромный призовой фонд в размере 462 тысячи долларов. С марта по сентябрь по всему миру шли отборочные туры, в ходе которых определялись региональные победители, достойные защищать честь своей нации на самом престижном событии сезона. От России на чемпионат отправилось 16 человек, многие из них уже неоднократно участвовали на WCG прошлых лет и добивались успеха. Состязания по Counter-Strike привлекли наибольшее внимание отечественных фанатов – все-таки эта игра по-прежнему остается на пике популярности и не только у нас. К сожалению, проблемы, возникшие у москвичей из Virtus.pro накануне поездки в Италию, перечеркнули все надежды на призовое место – турнир из-за проблем с документами не смог посетить лидер команды LeX. Его в срочном порядке заменил Groove, долгое время сидевший в запасе и нашедший себя в проекте как тактический координатор. Но «Виртуса» не пали духом и даже успели, пусть и недолго, потренироваться новым составом – им в буквальном смысле пришлось вспоминать стратегии 2004 года, когда Грув

был в своей лучшей форме. Уже в дебютной стадии чувствовалось, что VP без Лекса придется туго. Одолев заведомых аутсайдеров из Малайзии (16:4 на de\_train) и Чехии (16:6 на de\_nuke), Virtus.pro не смогли справиться с украинцами из pro100 (9:16 на de\_dust2). Впрочем, последующие победы над испанцами (16:9 на de\_inferno) и индусами (16:3 на de\_nuke) позволили выйти в плей-офф на втором месте в группе. Встретившись в «олимпийке» с извечными соперниками из Mouz (Германия), россияне с легкостью взяли первую карту de\_nuke - 16:7. Происходящее же далее можно назвать настоящим невезением. На de\_inferno, уже находясь одной ногой в четвертьфинале, наши в решающий момент отдали инициативу и уступили с минимальным разрывом – 14:16. Разыгравшихся после такого эмоционального подъема немцев было не оставить, и поражение VP на de\_train не заставило себя долго ждать. Украинцы, к слову, также недалеко ушли, по всем статьям уступив Team 3D. Причем обидчики Virtus.pro и pro100 слили уже в следующих встречах – против кланов NoA (Дания) и NiP (Швеция), соответственно. А победителем WCG сенсационно стали поляки из Pentagram CNN. Когда-то они наделали шуму, заняв первое место на Euro Cyber Games, и теперь повторили свой успех на мировом уровне. В заключительном бою им противостояли NiP, и дело дошло до третьей партии, в которой скандинавы были повержены со счетом 16:3.

### Результаты WCG 2006 по Counter-Strike 5x5

- 1 место – Pentagram (Польша) – \$60000;
- 2 место – NiP (Швеция) – \$30000;
- 3 место – Hooga! (Финляндия) – \$15000;
- 4 место – Noa (Дания).

- 1 Virtus.pro\_HEL1 – похоже, это конец.
- 2 LUq из Pentagram погбауривает партнеров.
- 3 Вряд ли NiP-Ins мог погумать, что его команда уступит полякам.
- 4 Обыграй «Виртуса» немцев, и дальше турнирная сетка была бы легкой.
- 5 Традиционный салют в честь церемонии открытия.





## РОССИЙСКИЕ МЕДАЛИ

**О** б уровне мастерства отечественных гонциков не подозревали даже внутри сборной. Международных турниров проходит крайне мало, а результаты национальной квалификации, конечно, не самый объективный показатель. Ведь когда соревнуешься с двумя десятками таких же желающих победить, не знаешь, чего ожидать даже от какого-нибудь паренька из Новой Зеландии. Третье место Mr.KoT'a из Екатеринбурга на WCG 2005 по NFS Most Underground 2 говорило о том, что с жанром racing у нас все в порядке. Но ведь и участники из других стран не дремали и тренировались на протяжении 12 месяцев. Как оказалось, Alan'a из столицы и Mr.Raser'a из Королева это несколько не смутило. В группу к первому попали традиционно сильные немец и бразилец. Обогнав опытного европейца и еще нескольких геймеров послабее, москвич все же уступил южноамериканцу, который ранее расправился с представителем Германии. В результате эта троица набрала равное количество очков, и понадобилась переигровка. В ней Алан выступил на все 100%, выйдя в следующий этап с верхней строчки в таблице. Mr.Raser тем временем не уступил противникам ни одного поединка и также успешно миновал дебютный барьер. В дальнейшем наши гонщики только прибавляли от матча к матчу и крушили всех и вся. После того как Алан без труда расправился в 1/2 плей-офф с фаворитом соревнований, голландцем Steffan'ом, стало ясно,

что болельщиков ждет российский финал – ведь подобного на World Cyber Games еще не было. Mr.Raser'у лишь оставалось дожать отчаянно сопротивлявшегося бразильца, и ему это с блеском удалось. Таким образом, в копилку нашей сборной упали сразу две медали, и их распределение волновало лишь непосредственных обладателей наград. На родине же все уже праздновали двойную победу! Уж кто-то, а питерец Alex ехал в Италию только за медалями. Он побывал практически на всех WCG Grand Final и увез в прошлом году из Сингапура «серебро» в дисциплине FIFA Soccer 2005. Казалось бы, вот он, шанс наконец-то подняться на верхнюю ступень пьедестала. Но опять – увы. На первенстве мира виртуальному футболисту из Санкт-Петербурга составили компанию земляк Master Show и Хахотун из Москвы. Несмотря на говорящие псевдонимы, менее опытные партнеры Алекса заняли первое место в своих группах – неприятности поджидали их позднее, и дальше 1/8 финала добрался только лидер сборной. Только и ему радоваться пришлось недолго. «Темная лошадка» состязаний, восемнадцатилетний румын Ovvu, как ураган пронесся по всем фаворитам, сначала разгромив прошлогоднего чемпиона, немца SK.Styla, а затем и россиянина. Последний, расставшийся с мечтой о «золоте», все же собрался с силами и вышел победителем в дуэли за бронзовую медаль против швейцарца.



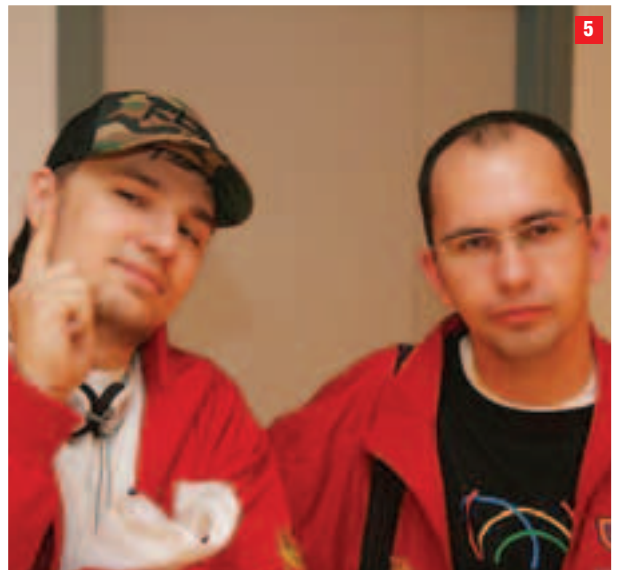
- 1 Дружеское рукопожатие двух российских финалистов по Need for Speed.
- 2 Mr.Raser в полуфинале против бразильца.
- 3 Румын Ovvu, ставший непреодолимой преградой Алекса в полуфинале.
- 4 SK.Hero по очереди с братом-близнецом Styla выигрывает уже третий WCG.
- 5 Наши виртуальные футболисты – Хахотун и Alex.

### Результаты WCG 2006 по FIFA Soccer 2006 1x1

- 1 место – SK.Hero (Германия) – \$15000;
- 2 место – Ovvu (Румыния) – \$8000;
- 3 место – x4.Alex (Россия) – \$4000;
- 4 место – Janthana (Швейцария).

### Результаты WCG 2006 по Need For Speed Most Wanted 1x1

- 1 место – Alan (Россия) – \$15000;
- 2 место – Mr.Raser (Россия) – \$8000;
- 3 место – Steffan (Голландия) – \$4000;
- 4 место – Speed (Бразилия).





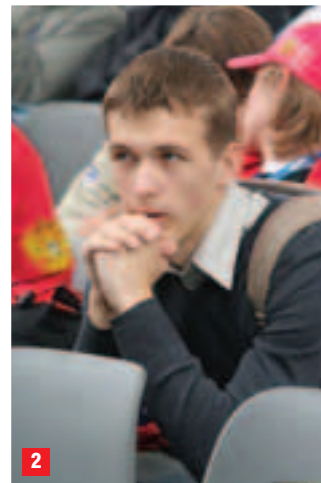
## НАДЕЖДЫ ОСТАЛИСЬ НАДЕЖДАМИ

**К**рупные мероприятия по Warcraft III: The Frozen Throne проходят чуть ли не каждый месяц. И каждый раз, как правило, чемпион новый. На недавнем первенстве KODE5 лучше всех проявил себя москвич SK.Deadman, что позволяло надеяться на медали и на WCG. Только, похоже, этот турнир ему, как и Alex'у, не покорится никогда. Как и год назад, потрясающая стабильность на групповой стадии (4 победы в 4 встречах). И затем разочарование в первом матче single elimination против датчанина MYM.Ciara (одновременно с Дедманом сенсационно вылетели болгарин DID18 и кореец WE.Soji). И вот еще двух россиян свел вместе в 1/8 плей-офф жребий: Хулиган оказался на голову выше Rob'a (который ранее одолел хорвата Zeus'a), а затем и получил отличную возможность выйти в финал после расправы над норвежцем Sveolorphus'ом, но на пути дуэлянта из Волгограда встал француз ToD — одно из главных открытий нынешнего сезона. Не получилось у Хулигана реабилитироваться и в бою за бронзовую медаль с украинцем SK.NoT. Отметим очередную неудачную игру голландца Grubby — он допустил единственную, оказавшуюся роковой, ошибку в противостоянии с китайцем Sky'ем, который впоследствии стал чемпионом и защитил тем самым прошлогодний титул. Благодаря достижениям Androide'a,

отечественная школа StarCraft: Broodwar всегда считалась одной из лучших, как минимум в Европе. Талантливый москвич разработал собственную систему тренировок, практически не появляясь на LAN-соревнованиях и готовясь исключительно в онлайн-баталиях с корейцами. Такой подход позволил ему не только два года подряд и играючи расправляться со всеми на национальных отборочных, но и вернуться из Сингапура с «серебром». С одной стороны, всегда была уверенность в успехах за рубежом, а с другой — мастерство остальных россиян не росло. Становилось очевидно — подобная ситуация когда-нибудь приведет к провалу, и случилось это в Монце. Такого, чтобы ни один из наших не пробился в плей-офф, не наблюдалось много лет. Из группы F, где безусловными фаворитами считались Ex, а также немец ToT.Selector, дальше пробившись узбек Overdrive и мексиканец Stym. От Escape'a после итогов жеребьевки, сведшей его с Mondragon'ом (сильнейший дуэлянт Германии) и корейцем Midas'ом, куда никто и не ждал, а вот Андроид по-настоящему огорчил своих поклонников во встречах против китайца Phoenix66 и бразильца Reason'a. В результате призовую тройку полностью оккупировали стратеги из Южной Кореи, ни разу не отдававшие пальму первенства в StarCraft за всю историю турнира.



1



2



3

- 1 SK.Deadman потерял стабильность в игре.
- 2 Хулиган — в шаге от медали.
- 3 Grubby уже давно перестал считаться непобедимым.

### Результаты WCG 2006 по StarCraft: Broodwar 1x1

- 1 место — Iloveoon (Южная Корея) — \$25000;
- 2 место — JulyZerg (Южная Корея) — \$10000;
- 3 место — Midas[gm] (Южная Корея) — \$8000;
- 4 место — PNZ.Legendary (Китай).

### Результаты WCG 2006 по Warcraft III: The Frozen Throne 1x1

- 1 место — WE.Sky (Китай) — \$25000;
- 2 место — 4K.ToD (Франция) — \$10000;
- 3 место — SK.NoT (Украина) — \$8000;
- 4 место — Хулиган (Россия).



Кореец Iloveoon — чемпион WCG по StarCraft.



Escape и Ex — победим в следующем раз!



## SAMSUNG WCG 2006 GRAND FINAL: ИТОГИ

**О**тборочные по Warhammer в России не проводились. А в итоге «лишняя» медаль Select'a, ставшего, кстати, двукратным чемпионом WCG в этой дисциплине, позволила Южной Корее получить преимущество в общем зачете. Не добравшиеся до нашей страны консоли также сыграли свою роль – США и Канада поднялись так высоко благодаря именно талантливым «приставочникам». Как хочется сказать – а вот если бы Deadman попал в призовую тройку (это было бы логично после недавнего триумфа москвича на KODE5 Grand Final) или Androide'y бы повезло чуть больше в группе, то тогда победа была бы в кармане. Но раз за разом российской сборной чего-то не хватает – та же Южная Корея взошла на вершину уже трижды за всю историю состязаний. Впрочем, после неудачного 2004 года, когда медалями и не пахло, последние два сезона все же оставляют надежды, что однажды и наша сборная поднимет над головой великолепный кубок. Победительницей среди сборных стала Корея, получившая в качестве дополнительного приза 40 тысяч долларов. Причем опять дали о себе знать стратеги – в одном лишь StarCraft: Broodwar они собрали полный урожай медалей. Россиянам же не хватило совсем чуть-чуть.

**1** SK.Select и JulyZerg. Благодаря им Южная Корея стала первой в общем зачете.



### Warhammer 40.000: Winter Assault 1x1

1 место – SK.Select (Южная Корея) – \$25000;  
2 место – Deathgun (Бразилия) – \$10000;  
3 место – Phoenix (Германия) – \$8000.

### Dead or Alive 4 1x1 (Xbox 360)

1 место – OffbeatNinja (Канага) – \$15000;  
2 место – Divino\_Xmas (Мексика) – \$8000;  
3 место – angrine (Франция) – \$4000.

### Project Gotham Racing 3 1x1 (Xbox 360)

1 место – TTR\_ChOmpr (США) – \$15000;  
2 место – TTR\_Mclaren\_F1 (Швеция) – \$8000;  
3 место – TTR\_FinPro (Финляндия) – \$4000.

### Итоговый национальный зачет

1 место – Южная Корея – 4 медали (2 золота, серебро, бронза);  
2 место – Россия – 3 медали (золото, серебро, бронза);  
3 место – Германия – 2 медали (золото, бронза);  
4-7 место – Канада, Китай, Польша, США (золото);  
8 место – Швеция (2 серебра);  
9 место – Франция (серебро, бронза);  
10-12 место – Мексика, Бразилия, Румыния (серебро);  
13 место – Финляндия (бронза);  
14-15 место – Украина, Голландия (бронза).



**2** Сцена, на которой проходили финальные матчи.

**3** Россиянка Runcha получила титул лучшего командного лигера.

**4** На таких автобусах возили участников.

## QUAKE IV НА WCG

**В** рамках WCG 2006 параллельно с официальными дисциплинами проходил и закрытый турнир по Quake IV. Организаторы лично отобрали 10 бойцов со всего мира, которые разыграли между собой 10 тысяч долларов. В первоначальном списке участников фигурировал и россиянин Cooler, однако у него в последний момент возникли проблемы с загранпаспортом (закончились страницы), и он был заменен Fox'ом. В отсутствие главного конкурента победу снова отпраздновал швед SK.Toxic, не уступивший соперникам ни одной карты. Неожиданно высокое место занял находившийся несколько месяцев в тени Socrates, одолевший Fatal1ty, Ztrider'a и Stermy. А вот белорус Cypher и швед Ztrider явно не оправдали надежд многочисленных болельщиков, не сумев преодолеть даже групповой барьер. Скандинав, впрочем, реабилитировался в командном зачете, на пару с Токсиком в упорной борьбе переиграв тандем Фокса и Фаталити.

Как уже повелось, сразу после завершения турнира на сайте чемпионата появилось голосование на выбор номинаций для следующего года. Сами киберспортсмены опрелят, во что им предстоит соревноваться в новом сезоне. Список игр довольно пресказуем, лишь в жанре FPS отметим готовящийся к выходу Unreal Tournament 2007 и Quake IV, который, возможно, получит официальный статус. Подробности в Интернете на сайте [http://www.worldcybergames.com/poll/poll\\_game\\_2007.asp](http://www.worldcybergames.com/poll/poll_game_2007.asp). За фотографии с WCG спасибо Lexx'y с сайта Proplay.ru.

### Результаты дуэлей

1 место – WE.Sky (Китай) – \$25000;  
2 место – 4K.ToD (Франция) – \$10000;  
3 место – SK.NoT (Украина) – \$8000;  
4 место – Xyligan (Россия).

### Результаты 2x2

1 место – Toxic и Ztrider – \$1000;  
2 место – Fox и Fatal1ty – \$500;  
3 место – Stermy и av3k.



SK.Toxic не прощает ошибок соперникам!



## АНОНС ASUS AUTUMN 2006

Если мировой киберспортивной общности после WCG месяц как минимум обсуждать вообще нечего, то в России страсти не утихают. За полтора месяца до старта организаторы анонсировали пятнадцатый за свою почти четырехлетнюю историю Открытый кубок ASUS. Турнир пройдет в период с 24 по 26 ноября в игровом центре 4GAME (Москва, ул. Ярославская, д. 12) и даст возможность геймерам помериться силами в шести дисциплинах: командной Counter-Strike, а также дуэльных Warcraft III: The Frozen Throne, StarCraft: Broodwar, Unreal Tournament 2004, Quake III Arena и FIFA Soccer 2006 (если к тому времени не выйдет новая часть). Призовой фонд составит ровно миллион рублей. Традиционно ожидаются гости из множества городов России, СНГ и, возможно, Скандинавии. Участвовать в соревнованиях может любой желающий, за исключением «Контры», где предстоят региональные отборочные туры.



FoV больше не будет выступать в одном клане с Grubby и ToD'ом.

## ТРАНСФЕРТНЫЕ НОВОСТИ

Как часто бывает, в период крупных турниров (в этот раз – WCG) начинается волна перебежек игроков из одной команды в другую. Самым громким трансфертом осени, безусловно, стал уход из 4Kings одного из сильнейших бойцов за Нежить – FoV'a из Южной Кореи (чемпион ESWC 2004), который принес своим партнерам множество побед в лиге WC3L. Новое пристанище азиат – проект wNv, где ему составит компанию xiaOt, а также Check – земляк ФоВ'а, покинувший некоторое время назад World Elite. Неоднократный призер престижных соревнований по Q3 и Q4, Jibo, наконец-то обрел пристанище в китайской команде Nacker. Дело в том, что сам новобранец родился в Стране утренней свежести, и найти общий язык с будущи-

ми менеджерами ему не составило труда. Особенно после сентябрьского CPL Singarore, где Джибо с легкостью занял первое место.

Новость для российских поклонников Counter-Strike. Некогда сильный московский клан AA[black], развалившийся после того, как из него в Virtus.pro ушел HEL1, снова в деле. Помимо нового названия (Agressive Attack), конечно же, нельзя не упомянуть о составе. Куку и Dark – ветераны отечественной «Контры», также как и легендарный боец Ant1killer, не тренировавшийся долгие месяцы, но по-прежнему полный игрового задора. Дополняют сформированный костяк менее известные Arn01d и Heinz. Сейчас пятерка вовсю готовится к выступлению на GIGA-GAMES 2006 и участию во втором Чемпионате НПКЛ.



Только на ASUS Cup можно поиграть в UT2004, что не может не радовать поклонников этого шутера.

## QUAKE IV КАК ПРОФЕССИЯ

Журналисты американского сайта GotFrag.com проделали громадную работу, подсчитав доходы дуэлянтов, специализирующихся на четвертой части шутера от id Software. Период совсем небольшой, около года – именно столько времени прошло с момента релиза игры. Статистика не включает в себя результаты WCG 2006.

### Заработки игроков в Quake IV

- 1 место – SK.Toxic (Швеция) – \$68420;
- 2 место – mouz.Cooler (Россия) – \$33585;
- 3 место – [F]Stermy (Италия) – \$22500;
- 4 место – mouz.Socrates (США) – \$16700;
- 5 место – fmatic.Ztrider (Швеция) – \$16500;
- 6 место – aAa-Winz (Франция) – \$14863;
- 7 место – fmatic.Cypher (Беларусь) – \$12610;
- 8 место – [F]Fox (Швеция) – \$10069;
- 9 место – fmatic.ToGood (Англия) – \$10238;
- 10 место – [F]FatalIty (США) – \$9150.

### Дуэльный рейтинг Quake IV

- 1 место – Toxic – 490 очков;
- 2 место – Cooler – 329 очков;
- 3 место – Stermy – 270 очков;
- 4 место – FatalIty – 237 очков;
- 5 место – Socrates – 219 очков.



FatalIty вплотную поборолся к тронке лучшим игроков в Quake IV.

На этом рубрика «Киберспорт» заканчивается. Присылайте вашу критику и пожелания на электронный адрес [polosatiy@gameland.ru](mailto:polosatiy@gameland.ru), а с удовольствием ответу на все письма. Читайте в следующем номере: репортаж с «Турнира 10 городов», а также новости региональных квалификаций на ASUS Autumn 2006.





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 Video Game System (Fully-Loaded)

**15400 р.**

**НЕ СКУЧАЙ!  
ДОМА И  
В ДОРОГЕ**

**ИГРАЙ!**



Nintendo DS lite

**5600 р.**



PSP (EURO) Base

**6720 р.**

■ Покупку можно оплатить кредитной картой

■ Игру доставят в день заказа

■ Не нужно выходить из дома, чтобы сделать заказ



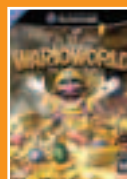
Resident Evil  
1400 р.



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.



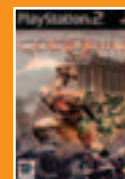
Ninety Nine Nights  
2520 р.



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.



# НОВОСТИ MMORPG

## С МИРУ ПО СТРОЧКЕ

**Автор:**  
Сергей Долинский  
dolser@gameland.ru

### 1 CABAL Online предложил сделку

**Закабалил двоих – получи месяц.** Похоже, рост геймерской аудитории CABAL Online (<https://www.cabalonline.com>) оказался не столь резвым, как предполагалось по итогам нашумевшего бета-теста. Беды, вызвавшие снижение интереса к проекту, те же, что преследовали на самом старте World of Warcraft – падения и многочасовые «перезагрузки» серверов, многомегабайтные патчи, трудности с оплатой игрового времени и т.п. Как известно, «больше геймеров – больше денег», а потому исправить положение должна программа привлечения новых пользователей. С 13 октября этого года по 13 января 2007-го каждый, кто привлечет (заманит?..) в CABAL Online двух друзей, получит 30 дней бесплатной игры. Особо подчеркивается, что друзья должны не только зарегистрироваться, но и оплатить не менее

одного игрового месяца. Также 3 бесплатных игровых дня получили все те «несознательные», кто увлеченно играл во время открытого бета-теста, а как CABAL Online стал платным, вероломно бросил его. Для тех, кто решил попробовать, напомним, что эту MMORPG можно скачать с официального сайта и там же создать учетную запись. Все новички получают неделю бесплатной игры.

### 2 Еще одно измерение ARENA Online

**Новый клиент добавил красоты и багов.** К радости всех, кто поддерживает отечественных производителей, российская ARENA Online (<http://www.arena.ru>) вышла на новый уровень – разработчики из GDTeam объявили о запуске 3D-клиента для этой MMORPG (пока в виде не слишком надёжной бета-версии). Что ж, теперь выбор у игроков стал шире. Сегодня в мир ARENA можно попасть тремя способами. Играть прямо в браузере, поддерживающем Macromedia Flash, скачать 2D-локальный клиент (сокращает трафик и увеличивает производительность), а теперь появился 3D-клиент (30 Мбайт). Трёхмерный клиент позволяет по-новому оценить ARENA Online: управление стало удобнее, увеличилась скорость работы и, самое важное, значительно улучшилось качество графики. Увы, «старый» flash-клиент для браузера по уровню графики заметно отставал от собратьев,

особенно западных. Теперь же игру просто не узнать: милые персонажи, почти настоящие деревья и растительность (спасибо технологии SpeedTree), привлекательные города, динамические тени и текущая вода. В ближайших планах серьезное усложнение топологии городов, введение новых объектов, персонажей и многого другого. Как говорят в Одессе, «будем посмотреть», как все это воплотится в жизнь...

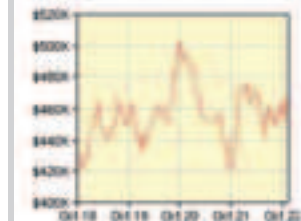
### 3 Виртуальный двойник Reuters

**О реальной жизни узнаем в MMORPG.** Крупнейшее новостное агентство Reuters объявило, что откроет новостное бюро в рамках компьютерной вселенной Second Life (<http://secondlife.com>). Начиная с 18 октября 2006 года агентство будет публиковать тексты, фотографии и видеоролики, рассказывающие жителям Second Life о новостях... «внешнего» мира. А вот о событиях, случившихся в виртуальной вселенной, можно будет прочитать на специальном сайте Reuters. Кроме того, там же можно будет познакомиться с текущими экономическими показателями Second Life, в том числе с курсом линденских долларов по отношению к реальным мировым валютам. Созданное Linden Lab сетевое сообщество Second Life совмещает черты многопользовательской ролевой игры и сетевого бизнеса. Его участники (которых нынче насчитывается около 940 тысяч) не только общаются внутри компьютерного мира, но и зара-

**Эдвард Кастронова**, профессор телекоммуникаций Университета Индианы (США), работает над MMORPG Arden: The World of Shakespeare, основанной на... пьесах Шекспира. Бюджет проекта – \$240 тысяч. Кастронова рассчитывает, что, помимо развлекательной, игра будет иметь еще и научную ценность, как среда для проведения социальных экспериментов.



US Dollars spent in Second Life over last 24 hours \$142,889 as of 11:00am PDT

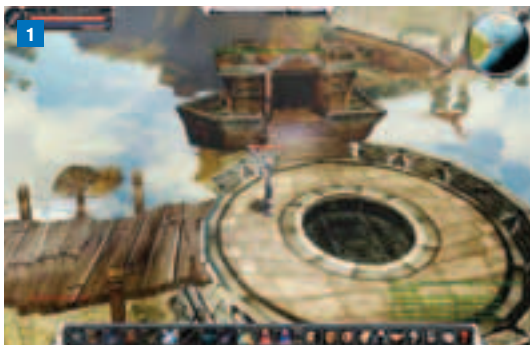


**В Конгрессе США** началось предварительное расследование по вопросу налогообложения торговли виртуальными предметами за реальные деньги. Как полагают эксперты, толчком послужили сообщения СМИ о буме экономики популярнейших MMORPG – World of Warcraft и Second Life (оборот до \$500000/день, рост 10-15% в месяц).



**Internet Gaming Gate** (<http://www.igg.com>), североамериканский оператор бесплатной фэнтезийной MMORPG Myth War Online, объявил о начале работ над новым free-to-play проектом – Voyage Century (<http://voyage.igg.com>). Это будет морская «навигационная» онлайн-ролевая игра, во многом переключившаяся с готовящейся к релизу Pirates of the Burning Sea.

**В октябре Silkroad Online** (<http://www.unleashthefury.com>) преподнесла поклонникам немного радости и немало



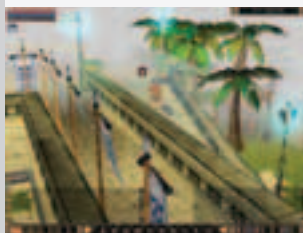




С МИРУ ПО СТРОЧКЕ



огорчений. Открылся новый, 13-й сервер Rome, что свидетельствует о растущем интересе к этой MMORPG. Однако с середины сентября игру преследуют несчастья с доступом к серверам и откаты. А это, безусловно, может вызвать отток пользователей, несмотря на предложенные административной компенсации.



**Англоязычная версия корейской Travia Online** (<http://www.traviaglobal.com>) с 19 сентября готова к загрузке, установке и открытому бета-тестированию. Эту MMORPG отличают сосредоточенность на массовом PvP (вплоть до 100 на 100 персонажей). Более подробно о Travia Online – в ближайшем обзоре бета-тестов.

батывают виртуальные деньги (Linden Dollars), которые затем обмениваются на настоящую наличность.

**4 В Vanguard – на 3 дня раньше**

Закажем посохи, подковы, карты и свитки! SOE и Sigil Entertainment в совместном пресс-релизе рассказали о бонусах, которые получит каждый поклонник Vanguard, сделавший предварительный заказ игры. Как выяснилось, Vanguard: Saga of Heroes (<http://www.vanguardsoh.com>) будет доступна в обычном и Collector's & Guild Edition варианте. Невзирая на выбранную версию, все геймеры, сделавшие предварительный заказ, попадут в игру на три дня раньше остальных, получат свиток с бонусом выносливости, а также специальную утилиту Guild Mail для создания гильдии до официального старта игры. Кроме этого, при заказе обычного издания стоимостью \$49.99 покупатель получает месяц бесплатной игры и одну вещь в подарок – магический посох, стреляющий фейерверками, или набор подков для первой купленной лошади (дает бонус к скорости). Collector's & Guild Edition (\$89.99) содержит стильную карту мира Vanguard на ткани, CD с саундтреком игры, альбом с рисунками главного художника проекта Кита Паркинсона (Keith Parkinson), три месяца бесплатной подписки, посох или подковы (как в простой версии) и одну из трех видов Hero Cards (бонусы к способ-

ностям) и многое другое. К выходу этого номера прием предварительных заказов на Vanguard: Saga of Heroes, скорее всего, уже начнется.

**5 Regnum Online заговорила по-английски**

Бесплатная MMORPG из Аргентины. После трех лет разработки free-to-download и free-to-play Regnum Online ([http://www.regnumonline.com.ar/eng\\_site/](http://www.regnumonline.com.ar/eng_site/)) отправилась-таки на завоевание мирового признания в своей английской ипостаси. В копилке проекта не так уж и много достоинств: поделенный на три враждующих царства мир (можно штурмовать и захватывать замки), четыре расы (темный и древесный эльф, гном, человек) и четыре же школы боя (воин, лучник, шпион и боевой маг). А также собственный игровой движок, обеспечивающий вполне приличную графику. Еще одно безусловное достоинство Regnum Online – тут нет нужды закачивать многомегабайтные обновления и дополнения. Игра использует технологию Invisible Dynamic Download Technology, что позволяет загружать необходимые файлы и модули, не прерывая игрового процесса. Изъянов у проекта пока хватает – это и встречающийся кое-где испанский (или португальский?) язык, непредсказуемым образом накапливающиеся на игровой сервер лаги, да и населенность Regnum Online могла бы быть побольше. Впрочем, для малобюджетной MMORPG дела обстоят на удивление хорошо, так что наша рекомендация – пробовать.

Лучшие MMORPG месяца

Источник: MMORPG.com

Игра	URL	Рейтинг пользователей
EVE Online	<a href="http://www.eve-online.com">http://www.eve-online.com</a>	8.3
Guild Wars	<a href="http://www.guildwars.com">http://www.guildwars.com</a>	8.3
The Saga of Ryzom	<a href="http://www.ryzom.com">http://www.ryzom.com</a>	8.2
EverQuest II	<a href="http://everquest2.station.sony.com">http://everquest2.station.sony.com</a>	8.2
Dark Age of Camelot	<a href="http://www.darkageofcamelot.com">http://www.darkageofcamelot.com</a>	8.2
City of Villains	<a href="http://www.cityofvillains.com">http://www.cityofvillains.com</a>	8.2
Guild Wars Factions	<a href="http://www.guildwarsfactions.com">http://www.guildwarsfactions.com</a>	8.2

Самые ожидаемые MMORPG месяца

Источник: MMORPG.com

Игра	URL	Рейтинг пользователей
Warhammer Online:		
Age of Reckoning	<a href="http://www.warhammeronline.com">http://www.warhammeronline.com</a>	7.2
Age of Conan	<a href="http://www.ageofconan.com">http://www.ageofconan.com</a>	7.1
Lord of the Rings Online	<a href="http://totro.turbine.com">http://totro.turbine.com</a>	(-0.1) 7.0
Star Trek Online	<a href="http://www.perpetualentertainment.com">http://www.perpetualentertainment.com</a>	(-0.1) 7.0
The Chronicles of Spellborn	<a href="http://www.thechroniclesofspellborn.com">http://www.thechroniclesofspellborn.com</a>	(+0.1) 7.0
Darkfall	<a href="http://www.darkfallonline.com">http://www.darkfallonline.com</a>	6.9
Vanguard: Saga of Heroes	<a href="http://www.vanguardsoh.com">http://www.vanguardsoh.com</a>	(+0.1) 7.0

Минимальные курсы игровых валют к доллару (покупка)

Игра	Валюта	Курс
Lineage 2	1 миллион Adena	\$2,50 (+0.11)
WoW	10 золотых	\$0,58 (-0.06)
EverQuest 2	10 золотых	\$0,50 (+0.01)

Есть MMORPG, где персонажи стареют и умирают естественной смертью. Разработчики, со своей стороны, уже готовы экспериментировать с постоянной смертью имущества до появления виртуальных детей). А что же геймеры? Как мы видим, почти все трети онлайн-игроков не против введения в MMORPG столь жесткой меры, как безоговорочная смерть!

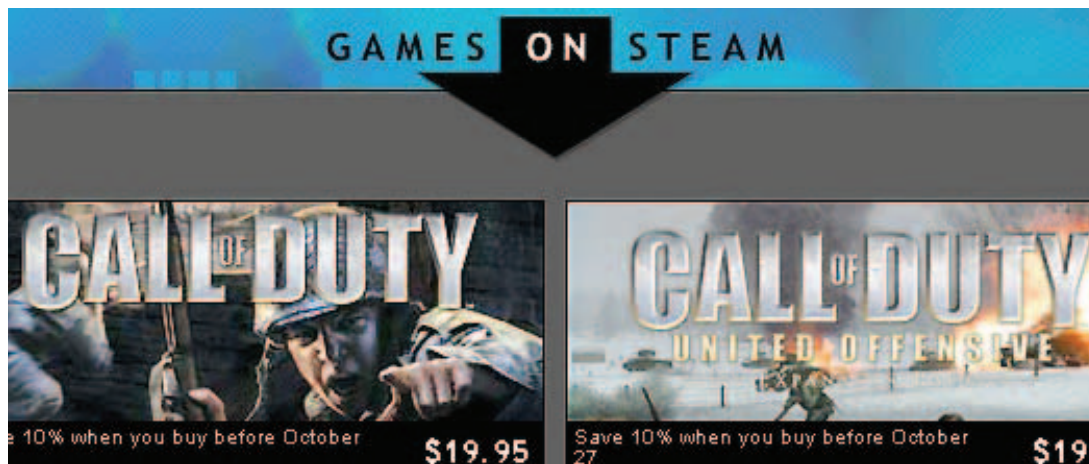
Источник: MMORPG.com, опрошено 7962 человека.





# Новости Интернета

В ГЛОБАЛЬНОЙ ПАУТИНЕ ЕЖЕМИНУТНО ПОЯВЛЯЮТСЯ СОТНИ НОВОСТЕЙ. САМЫМИ ИНТЕРЕСНЫМИ «СТРАНА ИГР» ДЕЛИТСЯ С ВАМИ



Автор:

Сергей Долинский  
dolser@gameland.ru

## Activision осваивает Steam

Первые 4 игры от Activision уже можно заполучить через службу Steam (<http://steampowered.com/v/index.php?publisher=activision>). Счастливики, скачавшие их до 27 октября, порадовали себя еще и 10% скидкой. Напомним, что Steam (<http://www.steampowered.com>) – это служба, созданная в 2002 году компанией Valve, которая первоначально предназначалась для распространения игр серий Half-Life и Half-Life 2. Абоненты службы могут оплатить игру и сразу же её скачать. Также у Steam есть собственный браузер игровых серверов, автопатчер игр и чат. Activision не первая компания, оценившая удобство сервиса. Список продуктов сторонних производителей, доступных через Steam, уверенно расширяется. В октябре тут появилась Space Empires V, Psychonauts, а в конце октября ожидается еще и Dark Messiah of Might & Magic (Ubisoft).

## Видеоблоггеры заставят получать лицензию?

Евросоюз намерен принять новые правила телевидения, затрагивающие, среди прочего, и сайты, на которых пользователи обмениваются видеофайлами, а также сервисы, предлагающие видео для сотовых телефонов. Под действие нового законодательства попадут и видеоблоггеры, размещающие видео на своих сайтах. Как сообщает британская Times, любителям, наравне с гигантами сетевой видеоиндустрии и телевидения, также придется получать лицензию на оказание такого рода услуг. Сторонники нового законопроекта утверждают, что он необходим для контроля над размещаемой в Интернете рекламой, защиты детей, предотвращения межнациональной или межрелигиозной ненависти и т.д. Против распространения «телевизионных законов» на Интернет выступает британское правительство, которое полагает, что новые правила не должны регулировать содержание любительских сайтов, поскольку любительские видеоклипы, закачиваемые в Интернет, не являются телевидением. Пока интернет-видеоматериал в Великобритании считают трансляции художественных и документальных фильмов, спортивных состязаний, детских программ и прочих коммерческих передач. Новые «телезаконы» будут рассмотрены 13 ноября. Пока свободолюбивую Великобританию поддерживает лишь Словакия.

## Код Полсена: конец сетевых педофилов

Кевин Полсен (Kevin Paulsen), в прошлом хакер, а в настоящее время главный редактор журнала Wired, написав программный код (Perl-скрипт), занялся обнаружением педофилов в Сети. Полсен провел расследование, результатом которого стал недавний арест Эндриу Лубрано, 39-летнего жителя Нью-Йорка, отца пяти детей, ранее неоднократно судимого за домогательства к несовершеннолетним, сообщает Лента.Ру. «Код Полсена» позволяет сверять информацию о пользователях MySpace (популярной американской социальной сети, <http://www.myspace.com>) с базой данных лиц, совершивших сексуальные преступления, на сайте Министерства Юстиции США, что сотрудники MySpace ранее считали невозможным. В базах данных 46 штатов, исследованных программой, числятся более трехсот тысяч сексуальных преступников. Полсен отметил, что его программа обнаруживает только тех педофилов, которые уже присутствуют в базе данных по сексуальным преступлениям, а еще не «засветившиеся» наверняка будут скрывать свои контакты. В случае Эндриу Лубрано координаты преступника находились как в общем доступе на сервере MySpace, так и в отделении полиции. Для желающих себя попробовать в роли охотника за онлайн-педофилами Кевин пообещал выложить в общем доступе свой программный код на сайте Wired (<http://www.wired.com>).

## Рунет: на 1.5 млн. больше

Фонд «Общественное мнение» (<http://www.fom.ru>) опубликовал результаты летних исследований «Интернет в России/Россия в Интернете». Аудиторию, как и раньше, поделили на пять частей. Первая – те, кто бывает в сети минимум раз в сутки (9.1 миллиона), вторая – хотя бы раз в неделю (16.0 миллиона), третья – не реже раза в месяц (21.4 миллиона). Четвертая, соответственно, раз в квартал (24.2 миллиона). А вот пятую группу, бывающую в Интернете хотя бы раз в полугодие (26.0 миллиона), исследователи почему-то рассматривают как «пользователей Интернета». Как бы то ни было, но Москва по-прежнему лидер – 52% москвичей пользуется Интернетом, тогда как по России в целом этот показатель лишь 23%. Зато темпы роста интернет-ауди-

## БЛОГСФЕРА

toodoo

<http://toodoo.ru>

### Кому регистрироваться:

тем, кому необходимо расширить общение за пределы постов в чужом блоге.

Попав на toodoo, сразу же загляните в раздел «Сайты и блоги» и просмотрите зарегистрированные тут ресурсы. Не пугайтесь обилия ссылок. Достаточно пролистать несколько первых страниц, и становится понятно – гальше все повторяется. Блоги, блоги и еще раз блоги, лишь слегка разбавленные тематическими сайтами (последние тут, впрочем, тоже очень напоминают блоги)...

Выходит, перед нами очередной каталог блогов, где нужно зарегистрировать свой сетевой дневник? Или еще один рейтинг – ведь блоги на toodoo ранжированы по количеству читателей? Не торопитесь с выводами, ресурс, находящийся пока в статусе «бета», на самом деле не об этом.

По замыслу разработчиков, toodoo – это, прежде всего, «инструмент для общения читателей сайтов». А поскольку все, бывающее в Сети, – читатели, а блоггеры еще и писатели, то вот она, вторая и немаловажная компонента, – «социальная сеть» самого широкого охвата для сетевых графоманов и их читателей.

Создать личную «соцсеть» и, соответственно, попасть «в сети» других пользователей toodoo можно лишь после несложной регистрации. Как и положено, в своем профиле требуется указать множество параметров, по которым вас смогут найти другие участники toodoo. Понятно, что так можно обнаружить потерявшихся однокашников или бывших сослуживцев. Но куда интереснее отыскать тех, кто читает... твой любимые сайты и блоги! После этого общение на любимом ресурсе можно сократить и перенести его на toodoo (у сервиса для этого есть служба личных сообщений). А потом читать только правильные блоги и в компании с единомышленниками!



### «Этажерка»

<http://etazherka.ru>

### Кому читать:

тем, кто знает: человек летает! А также, любителям авиасимуляторов – для про-фрактики.

«Этажерка» – не так гавно стартовавший коллективный авиаблог. Его «пилотируют» сразу три автора: Александр Венедюхин (командир корабля?), Петр Каламбет (штурман?) и Виктор Галенко (бортинженер?). Записи в блоге появляются несколько раз в день, большинство – познавательные или «на злобу дня». Пилоты опытные, язык – грамотный.

Заявленная тема (в 16 разделах) выдерживается строго: все про авиацию, современную и историческую, и про то, что имеет в названии приставку «авиа». Так что в ближайших планах у экипажа «Этажерки» авиационные рецензии и анонсы авиамероприятий. Дарим игено: примите на борт еще одного или двух проори и начните писать еще и об авиаграфах. Будет полный боекомплект.





## Мини-игры. Наш выбор

ПО ДАННЫМ МЕДИКОВ «2 ЧАШЕЧКИ КОФЕ В ДЕНЬ ПОМОГУТ УЛУЧШИТЬ ВНИМАНИЕ И УВЕЛИЧИТЬ СКОРОСТЬ РЕАКЦИИ». ТАК ЭТО ИЛИ НЕТ, ВЫ МОЖЕТЕ ЛЕГКО ПРОВЕРИТЬ – ПРОСТО ИГРАЙТЕ В СЕГОДНЯШНИЕ МИНИ-ИГРЫ, СРАВНИВАЯ РЕЗУЛЬТАТ (ОН В КАЖДОЙ ФЛЭШКЕ ФИКСИРУЕТСЯ ЦИФРАМИ!...) «ДО» И «ПОСЛЕ» КОФЕ.

### СПАСТИ КВАДРАТ

<http://reakcia.ru/docs/kv>

Ткните мышкой в зеленый квадрат и, удерживая левую кнопку, попытайтесь «спастись» от столкновения с синими фигурами, а также от контакта с черными бортами. Если продержитесь более 18 секунд, вы гений. Говорят, американские военные пилоты делают это больше 2 минут!



### SHEEP DASH!

<http://www.bbc.co.uk/science/humanbody/sleep/sheep>

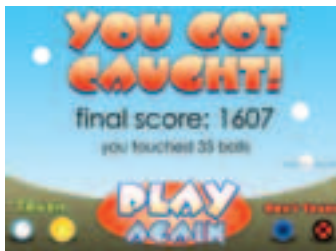
Перед вами веселый онлайн-измеритель ловкости. Игроку надо отследить выбегающих овец и попасть в них шприцем со снотворным. На сайте BBC флэшка размещена в разделе «Тело и разум» и снабжена примечанием: «выпейте чашку кофе, и увидите, как улучшится ваша реакция».



### BALL TOUCHER

<http://www.balltoucher.com>

На портале CrazyMonkeyGames.com это самая рейтинговая флэшка по версии пользователей. И неудивительно: не во всех мини-играх можно настроить раскладку клавиатуры, воспользоваться автосохранением и редактором уровней! В Chaos Faction все как в «больших» проектах.



### POOM!

<http://www.gotused.com/42/games/poom>

Не только скорость, но и хорошая координация – вот составляющие успеха в поединке, где дьявольской битой отбивают шар. Отметим, что от удачного удара бита меняет конфигурацию, а шар отскакивает все ниже и ниже. Кажущийся удачный отскок – это очки в глобальную таблицу рекордов.



## Популярные блог-хостинги сентября:

Источник: Яндекс (<http://blogs.yandex.ru>)  
Представлены сервисы с более чем 1 тыс. записей/день.

1.	LiveJournal	<a href="http://www.livejournal.com">http://www.livejournal.com</a>	(50 тыс. записей/день, +16 тыс.)
2.	LiveInternet	<a href="http://www.liveinternet.ru">http://www.liveinternet.ru</a>	(24 тыс. записей/день, +5 тыс.)
3.	Diary.ru	<a href="http://www.diary.ru">http://www.diary.ru</a>	(14 тыс. записей/день, без изменений)
4.	Блоги@Mail.Ru	<a href="http://blogs.mail.ru">http://blogs.mail.ru</a>	(10 тыс. записей/день, +3 тыс.)
5.	RC-MIR.com	<a href="http://weblog.rc-mir.com">http://weblog.rc-mir.com</a>	(5 тыс. записей/день, без изменений)
6.	Дамочка.ру	<a href="http://damochka.ru">http://damochka.ru</a>	(2 тыс. записей/день, +0,5 тыс.)
7.	Рамблер-Планета	<a href="http://planeta.rambler.ru">http://planeta.rambler.ru</a>	(1,8 тыс. записей/день, +0,8 тыс.)

тории в Москве заметно снизились, и сегодня по числу интернетчиков столица догнал Центральный регион (без Москвы) – у них по 4,5 миллиона пользователей Сети. На третьем месте Приволжский округ – 4,1 миллиона. Этим летом к Интернету потянулась молодежь. Если ни зимой, ни весной увеличения числа пользователей в возрасте от 18 до 24 лет не было, то в летние месяцы молодых в Сети стало на 4% больше. Также как и мужчин (55%) – их в Рунете на 10% больше, чем женщин (45%). Интернетчики не самые бедные люди. 80% тех, кто обитает в Рунете, имеет доход на одного члена семьи не менее \$100-200 в месяц и более. Несмотря на быстрый рост абсолютного числа пользователей, Россия уступает развитым странам по доле интернетчиков от всего населения страны. Наш показатель 23% равен бразильскому. Для примера, в Швеции, Австралии и Великобритании Сетью пользуются 77-62% населения.

### «Живой журнал» запустил свой Skype

LJ-общественности представлена новая «болталка» – LJtalk (<http://www.livejournal.com/chat>). Сервис доступен через любой Jabber-клиент, но LiveJournal предлагает специальный Интернет-пейджер, разработанный вместе с Gizmo Project (<http://www.gizmo-project.com>). В этом случае пользователи ЖЖ могут общаться и голосом. Кроме чата и звонков LJ-контактам, сервис позволяет пользователю выкладывать в свой журнал текстовые и голосовые записи, общаясь в LJtalk с ботом Фрэнком. Админис-

трация LJ также обещает в скором времени объединить с LJtalk службу уведомлений. Соответствующие изменения были внесены и в пользовательский интерфейс ЖЖ – в профайл добавлен LJtalk-JID, а в меню «Друзья» – опция «Поболтать с друзьями». Как напоминает электронный журнал «Веб-планета» (<http://webplanet.ru>), бета-версия Jabber-сервера для ЖЖ запущена еще этим летом. Выпуск же Gizmo-клиента не только облегчил неопытным пользователям подключение к серверу LJtalk через предустановленное Jabber-приложение, но и предоставил еще один вариант бесплатной голосовой связи. Ограниченной, правда, звонками между LJ-пользователями.

### Папа против хакеров

Иракским хакерам-шахидам не удалось вывести из строя официальный сайт Ватикана. Как сообщает сетевое издание Интернет.ру (<http://www.internet.ru>), информация относительно неудавшейся попытки взлома проскользнула на одном из популярных среди исламистов форумов. Таким образом исламские радикалы решили отомстить католикам за недавнюю речь Папы Бенедикта, которую исламисты приняли на свой счет, посчитав, что новый Папа Римский недостаточно уважительно высказался об их религии и ее отношениях с окружающим миром. По данным полиции, сетевые радикалы попытались организовать распределенную DoS-атаку, однако не преуспели в своем начинании, поскольку администраторам официального сайта Папы (<http://www.vatican.va>) удалось отбить нападение, не нарушая обычной работы ресурса. **С**

## Бесплатная браузерная игра номера

### RTS GAME

- ЖАНР: экономическая RTS
- РАЗРАБОТЧИК: РОСБИЗНЕСКОНСАЛТИНГ
- ОНЛАЙН: [HTTP://RSG.RBC.RU](http://rsg.rbc.ru)

экономическая RTS  
РОСБИЗНЕСКОНСАЛТИНГ  
[HTTP://RSG.RBC.RU](http://rsg.rbc.ru)

ВЕРДИКТ  
**8.0**

Вот уже несколько лет, как в Рунете появились очень забавные и, в какой-то мере, обучающие онлайн-игрушки на тему финансов. Они созданы программистами, обслуживающими ведущие брокерские конторы страны. Самое привлекательное отличие этих проектов от компьютерных RollerCoaster, Game, Transport и тому подобных Tусооп'ов в том, что они в большинстве случаев основаны на полных котировках. Предустановленные компьютером данные – настоящие события «ежедневной» экономики! В итоге получаем уникальный эффект – игрок сражается за прибыль точно так, как это делают ведущие биржевые спекулянты и брокерские дома России и мира. И, по газетам и Интернету, может сравнить свои результаты с их достижениями. Обратите внимание, как привычный геймеру термин RTS (real-time strategy) «преломился» в рецензируемой браузерной игре. RTS Game – это именно стратегия, причем в самом что ни на есть реальном времени. Правда под аббревиатурой RTS в данном случае скрывается Российская Товарно-Сырьевая биржа (РТС). При поддержке гранда РИА «РосБизнесКонсалтинг» игроки (или «трейдеры») получили настоящий торговый терминал, эмулирующий работу на площадках РТС-1 и FOREX (FOREX Game – это еще одна игра, где спекулируют валютой). Задержка от реальных цен составляет, соответственно, 15 минут и 1 час. Сразу после регистрации (она, увы, обязательна) на счету игрока безвозмездно появляются \$100000, которые можно начинать вкладывать в акции. Программа-терминал представляет собой Java-апплет и грузится прямо с сайта. Котировки акций и валют постоянно обновляются, чем создается впечатление «серьезности» всего происходящего. Еще больше оно усиливается, когда узнаешь, что взимается комиссия, ведется «история сделок» и т.п. Торговля на любой площадке идет по 20 наиболее ликвидным ценным бумагам, список которых фиксирован и утвержден разработчиками заранее. Во время хода торгов, как уже упоминалось, в браузере можно наблюдать «поток котировок», задержанный на определенное для каждой площадки время. В неторговое (нерабочее) время игроку доступен лишь его баланс. Russian Stocks Game, объединяющая RTS Game и FOREX Game, поделена на лиги. Первая – для опытных игроков, их портфель ежемесячно обновляется. Есть и вторая, в которой портфель с акциями и валютой никто, кроме геймера-трейдера, не трогает. Призы получают лишь игроки первой лиги. Награды могли бы быть и посущественнее, а пока это всего лишь... подлиски на финансовую информацию. Впрочем, по слухам, тем, кто покажет устойчивый результат на протяжении трех месяцев, РБК готов помочь в трудоустройстве по специальностям фьючерсовый брокер, трейдер, аналитик.



# Жизнь, смерть и приключения на форуме



...ДАВНЫМ-ДАВНО, КОГДА ЭЛЕКТРОННО-ВЫЧИСЛИТЕЛЬНЫЕ МАШИНЫ БЫЛИ ПРИВИЛЕГИЕЙ САМЫХ ТЕХНОЛОГИЧЕСКИ ПРОДВИНУТЫХ УНИВЕРСИТЕТОВ, ЛЮДИ СОБИРАЛИСЬ ЗА ОДНИМ СТОЛОМ, БРАЛИ В РУКИ КАРАНДАШ, БУМАГУ, ИГРАЛЬНЫЕ КОСТИ (ДАЙСЫ) И ИГРАЛИ, ТАК СКАЗАТЬ, «УСТНО». ИНЫМИ СЛОВАМИ, КАЖДЫЙ ШАГ ГЕРОЯ ПРИХОДИЛОСЬ ПРОГОВАРИВАТЬ: «ОН ВОШЕЛ В ТАВЕРНУ И ЗАКАЗАЛ ДЕШЕВЕНЬКИЙ ЭЛЬ, ПОПУТНО ШАРЯ В КАРМАНАХ В ПОИСКАХ ДЕНЕГ». БЕЗ БОЕВ, ВПРЧЕМ, ТОЖЕ НЕ ОБХОДИЛОСЬ: НАНЕСЕННЫЙ УРОН РАССЧИТЫВАЛСЯ ПО ВСЕМ ПРАВИЛАМ ВСЕМИРНО ИЗВЕСТНОЙ СИСТЕМЫ D&D, А В КАЧЕСТВЕ МНОЖИТЕЛЯ ИСПОЛЬЗОВАЛОСЬ ЧИСЛО, ПОЛУЧЕННОЕ ПОСЛЕ БРОСКА ДАЙСОВ.



Автор:  
Сергей Штепа  
sergey\_shtepa@list.ru

## От бумаги к Интернету

Управлялся игровой процесс *dungeon master*'ом (DM'ом) – человеком, который следил за соблюдением правил и подкидывал участникам новые заботы. Едва персонаж становился богатым, волей DM'а его могли ограбить или обворовать. Нередко аватар попадал в лихой переплет или увязал в ловушке.

Впрочем, задача хорошего DM'а – не просто пичкать играющих всякими трудностями, но и подогревать интерес к происходящему, придумывать на ходу действительно захватывающие повороты сюжета. Особо ценится умелое нагнетание настроения: «вы очутились в промозглой пещере. С потолка свисают сталактиты. Сырость, холод окутывают вас, заставляя ежиться. Кроме того, вы слышали вой какого-то животного. Может, это медведь, способный разорвать на клочки? У вас еще есть шанс уйти, не найдя ценных артефактов, которые хранятся в этом адском местечке. Что предпримете?» Следующей ступенью стали компьютерные ролевые игры, которые с тех пор преобразились настолько, что их трудно сравнить с первыми образцами. Дело в том, что ранние компьютерные RPG были мало похожи на

современные ролевки: во главе угла стояли огромные текстовые массивы, дополненные крайне схематичной графикой, причем описания игровых положений были сродни тем, что придумывают опытные DM'ы. Лишь потом технологии позволили создавать знакомые нам виртуальные миры, в которых можно прожить целую жизнь.

Очередной этап развития текстовых ролевых игр начался в эпоху Интернета. Энтузиасты придумали, как перенести игру во всемирную сеть, чтобы в ней поучаствовали жители любого уголка земного шара – при условии свободного знания языка. Такая разновидность ролевых игр получила название «Форумные RPG».

Форумные ролевые игры – почти один в один повторяют текстовые настольные RPG. Участники зачастую находятся в разных городах, поэтому каждое действие своего персонажа нужно описать (набрать на компьютере) и оформить (отослать) отдельным сообщением. Вместо игровых костей используются специальные программы, генерирующие случайные числа, что, в общем-то, делает бои честными (подтасовка возможна, но маловероятна).

*Dungeon Master* и здесь правит бал. Во-первых, каждый игрок обязан послать ему квесту – описание характера персонажа и его класса, манеры поведения и т.п. Естественно, опытный DM на основе этой информации рассчитает примерную схему игры, поймет, какие задачи лучше всего подбрасывать игрокам. Во-вторых, именно от того, насколько талантливо DM опишет положение, зависит, будет ли игрокам интересно, или они быстро заскучают.

Что требуется от форумных «ролевигов» после начала игры? Исправно посещать форум, следить за событиями и принимать в них посильное участие. Прочитав сообщение о том, что герой попал в очередную передрагу, следует обдумать действия и отписать о них, причем не абы как, с ошибками, а по возможности грамотно и красиво. Учтите, от убедительности ваших текстов зависит, удастся ли выйти сухим из воды. Думается, после приведенных выше объяснений, никого не удивит, что форумные игры обычно длятся от нескольких недель (при плохой организации) и до целого года (далее интерес обычно затухает, и приходится начинать игру заново).

## Где играть?

Теперь пора рассказать о форумах, на которых собственно и занимают-ся этими играми.

Довольно популярный ресурс – «Зеленый край» (<http://forum.calendor.ru/forum31.html>). Не обращайте внимания на название, напоминающее скорее об экологии, не в нем суть. Новые игры появляются здесь все время, скажем, на момент написания этого текста как раз начиналось очередное приключение – «Без права на ошибку» (<http://forum.calendor.ru/topic1481.html>). Правда, народ тут нетерпеливый, самая «длинная» игра «Зеленого края» – всего несколько сотен сообщений. Чуть менее популярный ресурс, на котором, впрочем, даже больше игр – *Online rpg* (<http://online.rpg.ee>). Возможно, дело в возрасте сайта – проект запущен в далеком 2002 году.

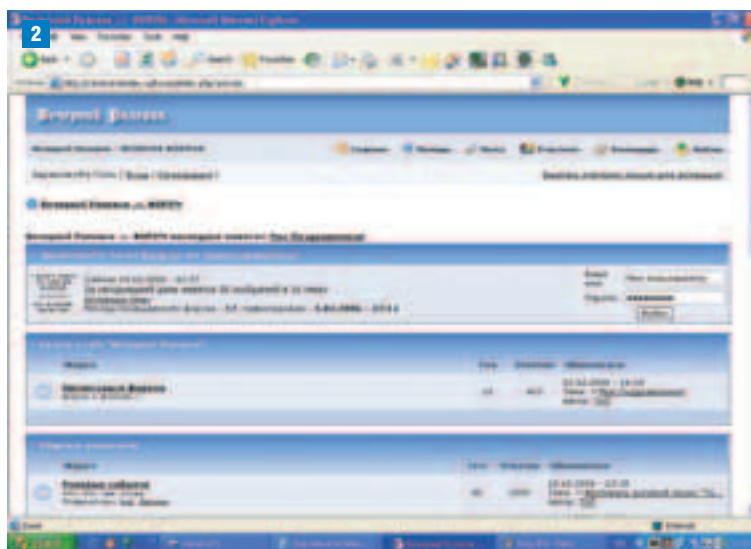
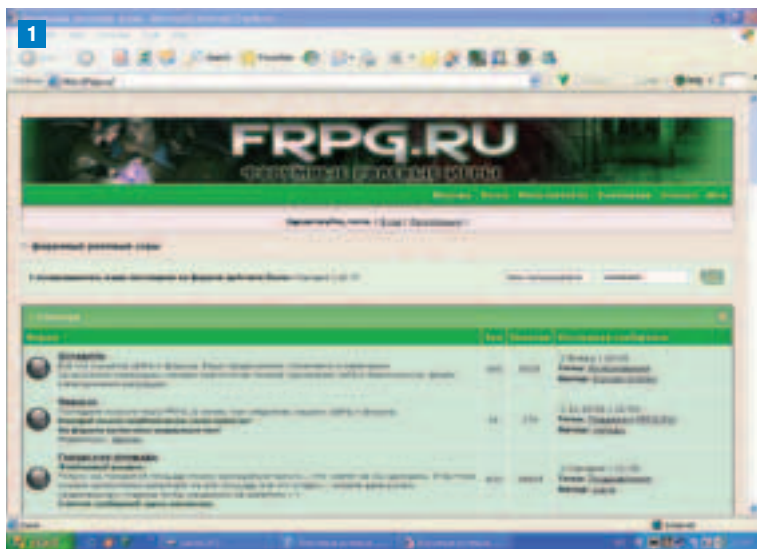
На «Вечернем ролевике» (<http://vechrol.kender.ru/forum/>) не пропустите подраздел «Форумные ролевые игры» (<http://vechrol.kender.ru/forum/index.php?showforum=14>). Здешняя публика изрядно поднаторела в подобных забавах, так что поначалу вы можете чувствовать себя белой вороной. Новичку, возможно, имеет смысл начать с менее людных мест. Впрочем, если вас не страшат

1 **FRPG.ru** – самый интересный и популярный сайт Рунета о форумных ролевых играх.

2 «Вечерний ролевик» недостаточно раскручен, но интереса к нему это ничуть не умаляет.

3 Ресурс «Зеленый край» рассказывает, к счастью, не об экологии, а о ролевых играх.

4 «Ролеград» – отличный каталог сайтов, посвященных ролевым играм.









# Открытые бета-тесты ноября



Автор:  
Сергей Долинский  
dolser@gameland.ru

Все великие игровые создатели когда-то были маленькими, ходили в школу, а кое-кто из них даже умудрился закончить вуз. Иногда – по специальности, (программированию, дизайну или там сценарному делу), иногда – нет. Есть ли прямая связь между количеством профильных дипломов у команды разработчиков и успешностью созданной ими игры, наука пока умалчивает. Однако мы сами можем провести такое расследование, ведь ThreadSpace: Hyperbol создавали будущие профессионалы...

## ThreadSpace: Hyperbol

2 года в разработке, а за это время – 3 награды (пусть и не слишком громкие), таков статус дошедшего до открытого бета-тестирования многопользовательского ThreadSpace: Hyperbol (<http://www.hyperbol.com>). Игра началась как студенческая дипломная работа, а теперь не за горами то время, когда она станет полноценным коммерческим проектом.

Но до этого вождя мгноновения ThreadSpace: Hyperbol необходимо успешно преодолеть барьер open beta. В принципе, сомнений в прохождении последнего препятствия нет. Сюжет достаточно боевой – борьба трех группировок (Intercorporation Military Force (IMF), Syndicate и Drake Republic) за обладание планетами.

Война за территории ведется на космических судах, перемещающихся по подпространственным тоннелям. Суда стреляют снарядами, разнообразие типов которых впечатляет – от простых баллистических, до специальных мин и гравитационных ловушек (искажают траекторию движения корабля). Снаряды производят Production Station, у каждого игрока есть всего одна такая штуковина – ее еще надо установить, включить, заполнить все 6 слотов модулями и проапгрейдить один из них.

Очень неплохо обстоит дело и с ролевой компонентой. Игроки создают персонажей и прокачивают их, зарабатывая уровни и кредиты. Все это, понятное дело, отражается на боевой мощи корабля. В общем, учитывая и то, что мир ThreadSpace: Hyperbol из разряда «постоянно существующих» (т.н. Persistent universe), ролевикам, тактикам и любителям повоевать есть, к чему приложить свои таланты.

Программная основа (используется архитектура



«клиент-сервер»), по отзывам тестеров, очень даже работоспособна. Более того, все желающие могут загрузить не только компактный клиент (194 Мбайт), но и выделенный сервер ThreadSpace: Hyperbol с вместимостью 16 человек! После чего можно запустить личный сервер еще не вышедшей игрушки, что на стадии бета-тестирования допускается разработчиками весьма нечасто.

Кстати, в locaine Studios, говоря об ожидаемой от энтузиастов помощи, просят именно об этом: «Мы очень нуждаемся в дополнительных серверах! Если вы готовы помочь, то щелкните по ссылке «Администрация Серверов», чтобы зарегистрировать ваш сервер как официальный». Также, спустя короткое время после начала теста, запускается в экспериментальном варианте служба Starport. После релиза она будет обслуживать лишь легальных пользователей игры (для доступа требуется ввести product key), но пока работает бесплатно. В одном из разделов Starport, а именно в War Room, можно узнать текущий результат противостояния группиро-

вок, а в других – сменить вид аватара, судна, оснастить корабль «формами» (позволяют быстро переключать конфигурации корабля во время боя) и т.п.


ThreadSpace: Hyperbol – очень привлекательный проект (игра по LAN и в Интернете, глобальная статистика, командный/FFA-режимы и т.д.), в копилке которого после релиза наверняка появятся новые награды. Рекомендуем его обязательно попробовать.

## Rappelz

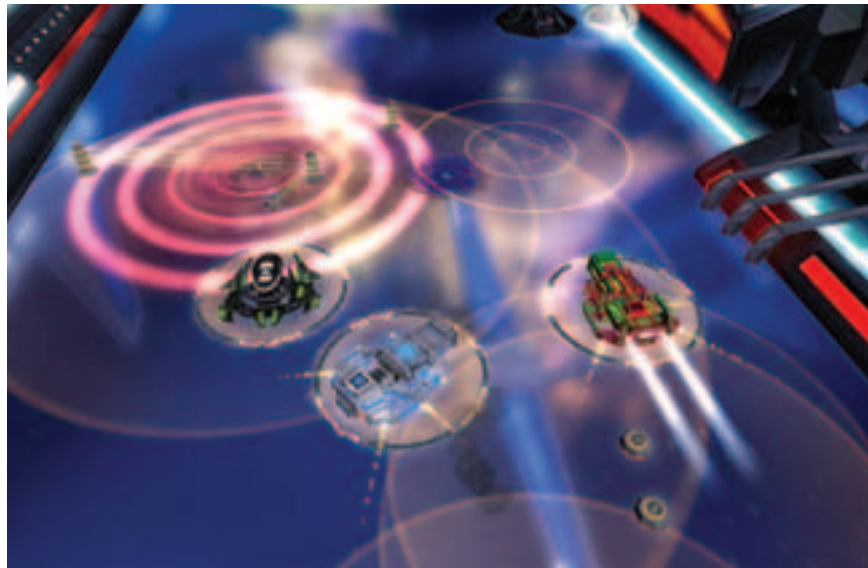
В первых числах октября запущен открытый тест MMORPG Rappelz (<http://rappelz.gpotato.com>) – очередного начинания американского игрового портала GPotato, хорошо известного своими free-to-play играми Flyff (<http://flyff.gpotato.com>) и Space Cowboys Online (SCO, <http://sco.gpotato.com>). Напомним, что деньги GPotato зарабатывает, продавая особую игровую валюту и премиальные вещи. Такая модель не мешает полноценно играть тем, кто не желает платить, однако существенно замедляет развитие их персонажей.

Как принято в последнее время, Rappelz уже проверен на южнокорейских геймерах (7-е место на рынке MMORPG в этой стране) и теперь идет покорять США и весь мир.

Rappelz – попытка (удачная ли?..) взять лучшее от Lineage 2 и Ragnarok Online. В этой MMORPG мы встретим средневековую фантазию, прекрасную графику (прямо-таки копия LA 2), систему прокачки на основе «дерева умений» и job level'ов, а также мир, разделенный на три фракции или расы – Deva (свет), Asura (тьма) и Gaia (нечто среднее). Само собой, в игре есть «домашние питомцы» – черепахи, пантеры и другая живность, которая приобщается в бою и при передвижениях. В общем, те, кто играл в Lineage 2, освоюта в Rappelz весьма быстро.

Игровой клиент увесистый – 1.13 Гбайт. Требования к железу не запредельны, но достаточно велики: оптимальная игровая конфигурация включает Pentium 4 2.0 ГГц, 1 Гбайт RAM и видеокарта со 128 Мбайт памяти на борту. Несомненно, перед нами MMORPG «второго эшелона», но тем, кто перерос «бесплатные» пиратские шарды, стоит попробовать поиграть на официальном сервере клона Lineage 2 совершенно бесплатно. 

1



1 ThreadSpace: Hyperbol. Красиво, живо и увлекательно – без навороченных игровых движков и заумных сюжетных линий.

2 Это не Lineage 2, это Rappelz. Отличия есть, их просто надо найти...





### В КАЖДОМ НОМЕРЕ:

- > **ДВА** двухслойных DVD (общий объем 17 Gb);
- > **ДВА** постера;
- > **ДВЕ** наклейки!!!



## NEVERWINTER NIGHTS 2

*Красиво, захватывающе, динамично. Самое удачное воплощение правил Dungeons & Dragons 3.5 в компьютерных играх.*

## COMPANY OF HEROES

*Переворот в жанре: лучшая стратегия 2006 года от создателей Homeworld и Warhammer 40.000: Dawn of War.*

## BIOSHOCK

*Таким мог бы стать System Shock 3...*

## GTR 2

*Чертовски достоверный автомобильный симулятор!*

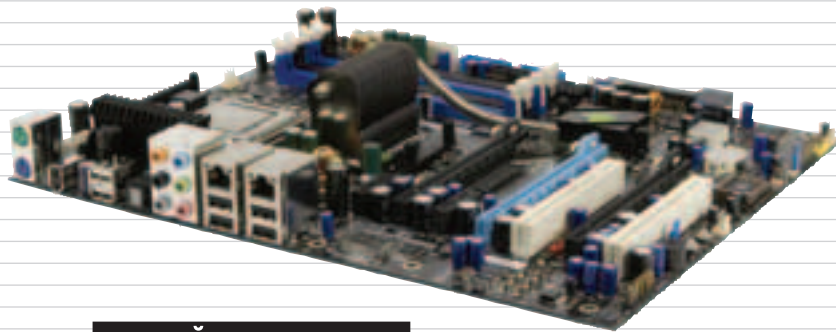
## А ТАКЖЕ:

- > **Превью:** Assassin's Creed, Bioshock, «Войны Древности: Спарта», Rayman Raving Rabbids, «Братва и Кольцо», Drakensang, Grottesque: Heroes Hunted, «Отель «У погибшего альпиниста», Need for Speed Carbon...
  - > **Рецензии** на Company of Heroes, «The Sims 2: Питомцы», GTR 2, FIFA 07, LEGO Star Wars II, The Ship, Joint Task Force, «В Тылу Врага 2», Broken Sword: The Angel of Death, Call of Juarez, El Matador, Paraworld, Safecracker, GTI Racing, NHL 07, «Альянс: Двойной Удар», American Chopper 2, «Черный Корсар», Dragon's Lair HD...
- И многое-многое другое!**



# Железные новости

СОВРЕМЕННАЯ КОМПЬЮТЕРНАЯ ТЕХНИКА



## СЕРЫЙ КАРДИНАЛ

Большой популярностью среди владельцев ПК пользовались последние чипсеты от компании NVIDIA. Их отличала высокая надежность и пониженное тепловыделение. На волне успеха инженеры вышеупомянутой компании представили новый набор системной логики.

Чипсет nForce 680i SLI еще не выпущен в продажу, а вездесущие папарацци из мира IT уже готовы поделиться фотографиями материнских плат на его основе. Известный сетевой ресурс DailyTech уже опубликовал снимок платы от компании eVGA. На нем видны три слота PCI Express x16 (два для графических карт и один для ускорителя физических расчетов). Их дополняют два слота PCI Express x1 и два стандартных PCI. Однако никаких экстраординарных новшеств замечено не было. Остается нам лишь ждать официального появления данной платы и уже тогда судить о ее достоинствах и недостатках.

## И ШВЕЦ, И ЖНЕЦ

С появлением multifunctional мобильных плееров наша жизнь сильно упростилась. Ведь это действительно удобно, когда плеер может выполнять функции диктофона или рекордера. Очередное пополнение проигрывателей на все случаи жизни предлагает и российский производитель. Основное предназначение плеера RoverMedia Aria M5 – воспроизведение видео- и аудио-файлов. Данное устройство поддерживает все популярные форматы. Получить максимум положительных эмоций владельцам девайса поможет цветной широкий TFT-дисплей и технология SRS WOW, которая создает объемное, насыщенное звучание.

Но главная изюминка устройства – кодирование «на лету». Подключив кабель к выходу любого аудиоустройства, можно тут же записать в свою коллекцию новые файлы. Владельцы RoverMedia Aria M5 не пропустят ни одной радиопередачи. Устройство может автоматически включаться и записывать композиции с выбранной радиостанции. Будильник, диктофон, игры, календарь, пульт ДУ для телевизора – вот неполный список достоинств, которыми обладает данное устройство.

Приятно отметить, что Aria M5 подключается к компьютеру по интерфейсу USB 2.0 и не требует установки драйверов либо специального ПО.



## ПРОЖОРЛИВАЯ МОЩЬ

Компьютеры категории Hi-End заставляют восхищаться не только количеством fps в самых сложных играх, но и объемами потребляемой энергии. Новый блок питания от компании Thermaltake из серии Toughpower предназначен для самых «голодных» компьютеров. Данный БП обладает мощностью в 850 Вт. Этого с лихвой должно хватить для того, чтобы собрать системный блок с технологией Quad SLI, дабы поражать окружающих количеством «попугаев» в 3DMark. За охлаждение блока отвечает 140-миллиметровый вентилятор, а потому новый Toughpower будет не только холодным, но и тихим! Кроме того, этот блок питания модульный. А значит, пользователь сможет отсоединить от него невостребованные провода, чтобы обеспечить наилучшую вентиляцию и порядок в корпусе.



## ЗАМЕНА МУЛЬТИМЕДИЙНОГО НОУТБУКА?

Добрая половина задач, которые выполняет современный компьютер, так или иначе связаны с развлечениями: просмотром фильмов, телепередач, фотографий, а также прослушиванием музыки. Портативный мультимедиа-рекордер Prestigio PMR-701 позволит путешественнику отказаться от ноутбука, если в поездке он не планирует работать.

Мультимедиа-рекордер обладает 3,5-дюймовым QVGA-дисплеем, может проигрывать видео и аудиофайлы популярных форматов, а также отображать картинки в форматах JPG, BMP, GIF. Назвать Prestigio PMR-701 заменой мультимедийному компьютеру можно благодаря наличию жесткого диска 20 или 30 Гбайт, ТВ-тюнера, FM-приемника, диктофона и приличного набора интерфейсов.

С этим устройством путешественник сможет просматривать телепередачи, записывать их, копировать на жесткий диск фотографии, слушать радио и всегда быть в центре собственной мультимедийной вселенной, которая в зависимости от задачи может непрерывно существовать от 6 до 12 часов. Именно столько рекордер Prestigio PMR-701 работает от одного заряда батарей. Удовольствие носить портативный компьютер Prestigio PMR-701 в своем кармане стоит от \$470.







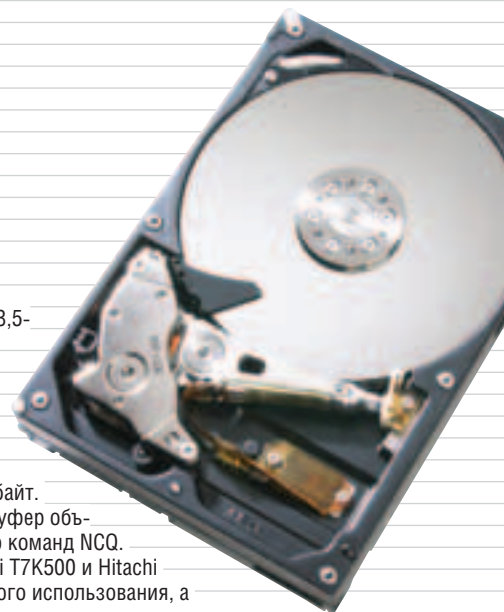
## ЛЕДЯНОЙ РАЗГОН

Ведущие производители графических плат все как один предлагают продукты на базе нового процессора R580+ от компании ATI. Большинство моделей серии ATI Radeon X1950Pro повторяют референсный дизайн и работают на штатных частотах. Однако компания HIS, популярная благодаря непревзойденным системам охлаждения, порадовала фанатов своей версией новой платы.

Видеокарта HIS X1950Pro IceQ 3 Turbo VIVO работает на повышенных частотах: 620/740 (1480) МГц для ядра и памяти соответственно. Заводской разгон стал возможен благодаря применению уникальной системы охлаждения IceQ3. Кулер занимает дополнительный слот и играет роль своеобразной турбины. За счет этого стал возможен выброс нагретого воздуха за пределы корпуса. И хотя видеоплата HIS X1950Pro IceQ 3 Turbo VIVO и не ставит новых рекордов по производительности, она обладает рядом неоспоримых преимуществ перед конкурентами. И дело не только в поддержке DirectX 9.0 с SM 3.0 или HDR. Для работы в режиме CrossFire теперь не нужен внешний кабель. Обе видеокарты соединяются при помощи шлейфа, расположенного внутри корпуса.

## ЗВЕЗДЫ КИНО

Компания Hitachi Global Storage Technologies обновила линейку своих 3,5-дюймовых жестких дисков, выпустив в продажу сразу три модели: Hitachi Deskstar T7K500, Hitachi Deskstar 7K160 и Hitachi CinemaStar. Накопители работают на скорости 7200 об/мин., при этом во всех дисках используются пластины емкостью 160 Гбайт. Модели с интерфейсом SATA имеют буфер объемом 16 Мбайт и поддерживают набор команд NCQ. Стоит отметить, что винчестеры Hitachi T7K500 и Hitachi 7K160 предназначены для повседневного использования, а накопитель Hitachi CinemaStar является уникальным предложением для любителей музыки и кино. Инженеры Hitachi применили несколько фирменных технологий, которые улучшают чтение потоковых данных и сохранность файлов на диске. Винчестер Hitachi CinemaStar отличается пониженным энергопотреблением и низким шумовым порогом. А значит, пользователи данного устройства смогут наслаждаться музыкой или саундтреком к фильму, а не шумом винчестера во время работы. Остается только дожидаться поступления новинок на прилавки российских магазинов и отзывов потребителей.



## ВЕРШИТЕЛЬ СУДЕБ

Для геймера мышь имеет большое значение. Именно поэтому ведущие производители игровых манипуляторов делают все, чтобы выпускаемые ими устройства были удобны и эргономичны.

В Reaper Gaming Mouse от Ideazon предусмотрено все, чтобы использовать полчища виртуальных врагов профессионально. Основные кнопки данного устройства имеют прорезиненную поверхность, чтобы палец не соскользнул в самый ответственный момент. Отдельная кнопка отвечает за переключение чувствительности. Снизу корпус мыши покрыт тефлоном для наилучшего скольжения.

Мышка поддерживает три разрешающие способности сенсора: 400, 800 и 1600 dpi и имеет 6 программируемых кнопок. То, что это непростой инструмент, подчеркивает «позолоченный» контакт разъема. Один из самых приятных моментов: интернет-магазины просят за Ideazon Reaper Gaming Mouse всего \$40.



## НОСИ И СЛУШАЙ

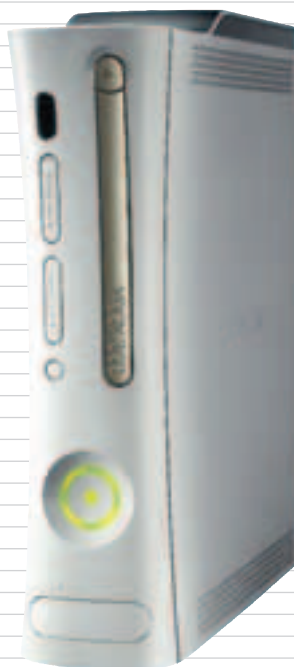
Компания Verbatim осваивает ниву mp3-плееров. Новая линейка получила название Verbatim Store 'n' Play. Особенность проигрывателей этой серии – легкость подключения к компьютеру и высокая скорость копирования файлов. Пользователю данного устройства не понадобится специальных драйверов и программ. Передача данных осуществляется через интерфейс USB 2.0.

Плееры Verbatim VM-205, Verbatim VM-01 и Verbatim VM-399 – модные новинки этой осени. Проигрыватели Verbatim VM-01 и Verbatim VM-399 имеют одинаковый объем памяти (1 Гбайт), похожий дизайн корпуса и практически одинаковые размеры. Просто Verbatim VM-399 – более продвинутая модель. Она оснащена FM-тюнером, диктофоном и сразу двумя выходами для наушников. Проигрыватель Verbatim VM-205 имеет всего 256 Мбайт памяти, а также поддерживает сменные карточки памяти SD/MMC объемом до 4 Гбайт. Заявленная стоимость Verbatim VM-205 – \$40, Verbatim VM-01 – \$65, а Verbatim VM-399 – \$80.



## ХВОХ 360 ПОЛУЧИТ НОВЫЙ ВИНТ

В преддверии выпуска приставки Sony Playstation 3 компания Microsoft заняла оборонительные позиции. Игровая консоль Xbox 360 пока еще довольно успешно продается, однако, по мнению инженеров, дополнительные модификации не во вред. Не так давно Microsoft уже представила недорогой привод HD DVD. Сегодня же стало известно о планах выпустить 100-гигабайтный жесткий диск для Xbox 360. Такой выпад в сторону конкурентов весьма оригинален, особенно с учетом того, что Sony PlayStation 3 оснащена винчестером объемом всего-навсего 60 Гбайт. Скорее всего, фантазия изготовителя Xbox 360 на этом этапе не остановится, и нас ждут более приятные и оригинальные предложения. Напомним, что изначально в Xbox 360 устанавливается 20-гигабайтный диск.





# НОВОМУ ПРОЦЕССОРУ НОВАЯ ПАМЯТЬ!

## ВЫБИРАЕМ ПАМЯТЬ ДЛЯ ПЛАТФОРМЫ INTEL CORE 2 DUO

НОВШЕСТВА В ИНДУСТРИИ КОМПЬЮТЕРНЫХ ТЕХНОЛОГИЙ ПОРОЙ ПРИЖИВАЮТСЯ С БОЛЬШИМ ТРУДОМ. ПРАКТИКА ПОКАЗЫВАЕТ, ЧТО БОЛЬШИНСТВО ПОЛЬЗОВАТЕЛЕЙ КРАЙНЕ КОНСЕРВАТИВНЫ. ОНИ С БОЛЬШИМ НЕДОВЕРИЕМ ОТНОСЯТСЯ К ПРИОБРЕТЕНИЮ ТОЙ ИЛИ ИНОЙ НОВИНКИ, ПРИ ЭТОМ СКРУПУЛЕЗНО ПОДСЧИТЫВАЯ МАКСИМАЛЬНУЮ ВЫГОДУ ОТ ПОКУПКИ ИННОВАЦИОННОГО УСТРОЙСТВА. В ИТОГЕ, ПОКА ЕДИНИЦЫ САМЫХ ЛЮБОПЫТНЫХ НЕ ОПРОБУЮТ НА СЕБЕ НОВОВВЕДЕНИЯ И НЕ СКАЖУТ ЖЕЛЕЗНОГО «ДА!», ОНО ПОПУЛЯРНОСТЬЮ ПОЛЬЗОВАТЬСЯ НЕ БУДЕТ. ТАК ПРОИЗОШЛО ПАРУ ЛЕТ НАЗАД С ПАМЯТЬЮ DDR2. ТОГДА МОДУЛИ НОВОГО СТАНДАРТА СЧИТАЛИСЬ ДОРОГИМ УДОВОЛЬСТВИЕМ И ЭКЗОТИКОЙ. ДА И САМ ПЕРЕХОД НА СВЕРХНОВЫЙ LGA775 ВЫГЛЯДЕЛ СЛИШКОМ ЗАТРАТНЫМ ДАЖЕ ДЛЯ ФАНАТОВ ПЛАТФОРМЫ INTEL. ТЕПЕРЬ, КОГДА ПАМЯТЬ DDR2 СИЛЬНО ПОДЕШЕВЕЛА, У ПОЛЬЗОВАТЕЛЕЙ ПОЯВИЛСЯ ВЫБОР. ОДНАКО ТА ЖЕ КОРПОРАЦИЯ AMD, ПОНИМАЯ ВСЕ ПРЕИМУЩЕСТВА ПОСЛЕДНЕГО ПОКОЛЕНИЯ МОДУЛЕЙ ОЗУ, ПОСТЕПЕННО ПЕРЕВОДИТ СВОИ ПЛАТФОРМЫ ПОД ЗНАМЕНА DDR2.



### Задача выбора

Постепенно именитые корпорации Intel и AMD, специализирующиеся на производстве процессоров делают свой выбор в пользу DDR2 памяти. И если камни от Intel уже давно работают только на платах с поддержкой DDR2, то AMD совсем недавно представила плату на основе Socket AM2. Выбор модулей DDR2 становится все более проблемным. Постоянное обновление серий от именитых производителей, появление новых брендов – все это может запутать даже самых опытных гуру. Стоит заметить, что многие пользователи не желают вдаваться в нюансы технических характеристик. И это понятно – люди хотят расстреливать монстров в 3D-шутерах или работать с максимальной эффективностью, а не разбираться в причудливых терминах, вроде «латентности» или «пропускной способности». Поэтому основная задача обзора – определить, какая же память будет наиболее эффективно работать на новых платформах с процессором Intel Core 2 Duo. Кроме того, мы постараемся дать дельные рекомендации по приобретению тех или иных модулей DDR2 SDRAM.

### Технические особенности

Выпуск памяти DDR2 задумывался как эволюционная замена «устаревшему и медленному» DDR. Принцип функционирования, однако, не изменился. Данные, как и прежде, передаются по 64-разрядной шине по фронту и срезу синхросигнала. А значит, эффективность от работы увеличивается в два раза. При этом в «новом» поколении памяти было реализовано несколько нововведений, дабы было возможно увеличение частоты, пропускной способности и, что самое важное, объема массивов микросхем. При этом энергопотребление памяти DDR2 снижено по сравнению с памятью предыдущего поколения. Форм-фактор модулей DDR2 основан на 240-пиновой структуре – противоположной той, что использовалась в памяти формата DDR. Тогда количество контактов равнялось 184, при этом сами планки DDR2 не совместимы со слотами памяти DDR. Воткнуть модуль в старый разъем помешает специальный порожек. Да это, впрочем, и бесполезно – сами модули электрически несовместимы со старыми слотами.

### Платформа

Однако не стоит забывать и о выборе самой платформы. Процессоры могут предъявлять специфические требования к памяти. От них будет зависеть эффективность работы модулей. Мы не зря остановили свой выбор на платформе Intel Core 2 Duo. Процессоры этой серии сейчас особенно популярны среди пользователей, благодаря низкой стоимости и высокому разгонному потенциалу. Они выполнены по архитектуре NetBurst, а значит, работать с памятью они будут иначе. В отличие от тех же Intel Pentium D камни Intel Core 2 Duo используют для обмена данными кэш второго уровня L2. Ранее эта функция возлагалась на FSB и шину памяти. Теперь новые процессоры работают эффективнее, освободив вышеупомянутые шины от ненужных пересылок данных. А значит, у шины памяти больше возможности заниматься своими прямыми обязанностями. Заметим, что пока еще Intel пользуется внешним контроллером, встроенным в чипсет, хотя AMD уже перешла на интегрированную версию контроллера памяти, расположенную в ядре процессоров под Socket AM2.



**Тестовый стенг**

В нашем обзоре присутствуют пять наборов оперативной памяти. Каждый набор состоит из двух планок общим объемом 1024 Мбайт, то есть каждая планка представляет собой модуль объемом 512 Мбайт. Планки устанавливались в тестовый стенд для работы в двухканальном режиме, причем замеры производились для таймингов памяти по установке 4-4-12. Стоит отметить, что BIOS материнской платы был перепрошит для обеспечения максимальной производительности системы. Характеристики самого стенда выглядят следующим образом:

- Процессор:** Intel Core 2 Duo E6700
- Кулер:** Skythe Mine SCMN-1000
- Материнская плата:** Biostar TForce P965 Deluxe
- Видеокарта:** ASUS Radeon X1900XTX, 512 Мбайт
- Винчестер:** 80 Гбайт, Seagate Barracuda, 7200 об/мин
- Блок питания:** 460 Вт, Floston

**Что мы тестировали**

- Комплект Kingston HyperX KH7200D2K2/1G
- Две планки Samsung M378T6553CZ3-CE6
- Две планки NCP NCPT6AUDR-30M48
- Комплект Corsair Value Select VS512MB533D2
- Две планки Hynix eRAM J0640233

**Как мы тестировали**

Для определения «лучших из лучших» мы воспользовались набором тестовых приложений, в состав которого вошли как популярные программы, так и утилиты, не очень известные широкому кругу пользователей. Например, любимая среди оверклокеров незамысловатая утилита SuperPI подсчитает число «пи» до восьмимиллионного знака после запятой (по установке 8M). Результатом будет время, затраченное на операцию. Синтетический бенчмарк PCMark05 мы запускали в двух режимах. Были отдельно проведены замеры эффективности памяти и комплексная оценка системы в целом. Для геймера важен итоговый fps, а не субъективные оценки, поэтому мы успели погонять представленные в тесте планки на игровых платформах F.E.A.R. и Half Life 2 при разрешении 1024x768. Известный всем и каждому архиватор WinRAR умеет не только сжимать и распаковывать файлы. В него встроен бенчмарк, который даст нам полное представление о расстановке сил. Мы пользовались версией 3.6. Было проведено отдельное тестирование для пакета Sandra 2007 в категориях RAM Bandwidth (пропускная способность ОЗУ) и Latency (латентность). И только лишь основываясь на результатах тестов, мы будем делать заключительные выводы и раздавать оценки.

**KINGSTON  
HYPERX KH6400LK2/1G**

Данная память приехала в нашу тестовую лабораторию в оригинальной пластиковой упаковке, так что пользователь имеет возможность приобрести сразу две планки в наборе для подключения двухканального режима. Внутри даже нашелся рекламный проспект от Kingston. Сама память заключена в тиски синих радиаторов, что подразумевает ее принадлежность к касте оверклокерской памяти. Базовый режим, предусмотренный производителем, обозначен параметром DDR2-800 – фактически это самая «мощная» память в обзоре.

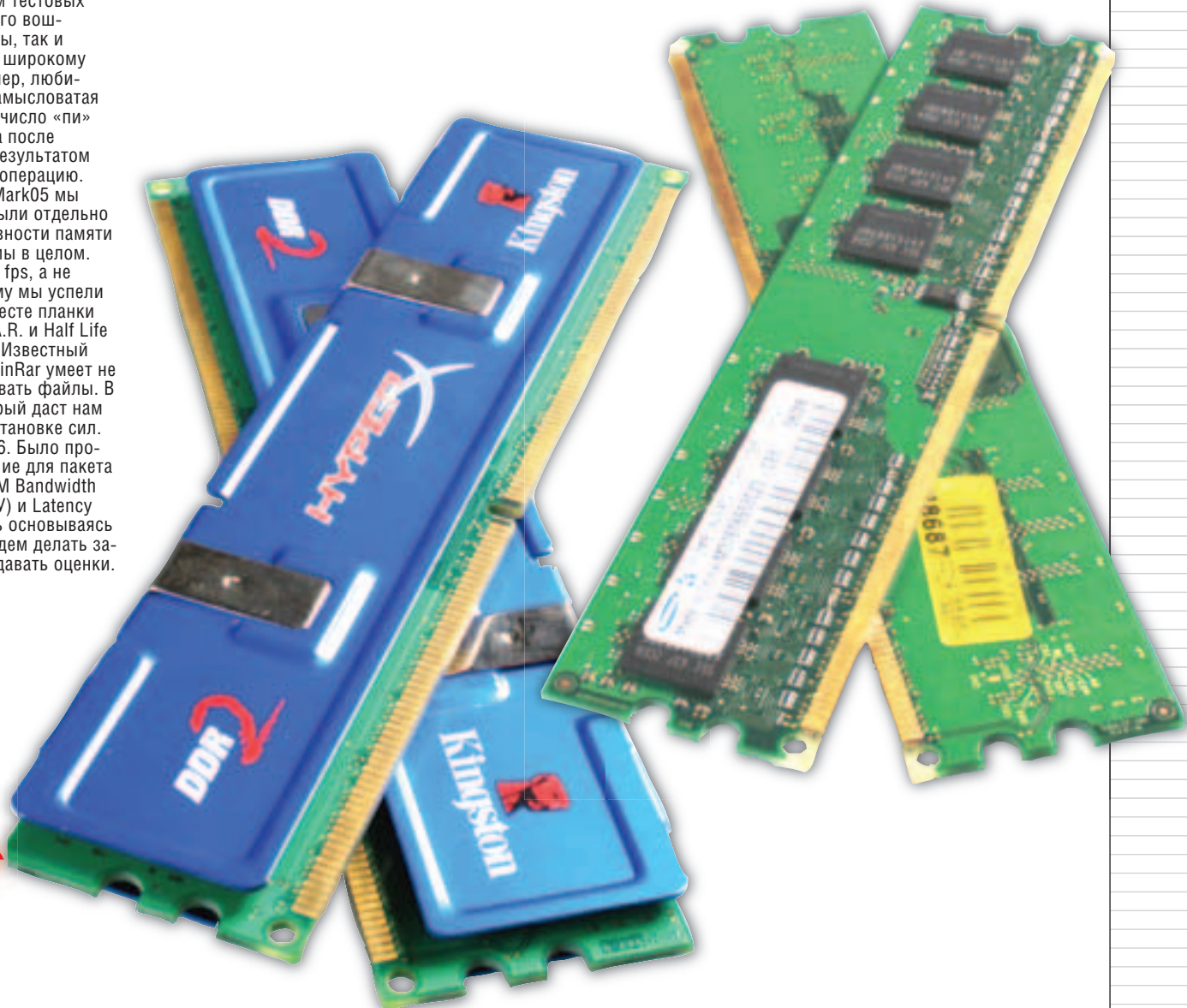
**SAMSUNG  
M378T6553CZ3-CE6**

Если речь идет о качественной памяти, то нельзя не упомянуть о корпорации Samsung. Надо заметить, что эти устройства инженерам компании удаются хорошо. Именно поэтому на самых топовых видеокартах стоят схемы именно от Samsung. Модули памяти DDR2, рассматриваемые нами, не выделяются среди общего многообразия. Дополнительного охлаждения они не имеют, да и продаются по отдельности и без упаковки. Однако по соотношению цена/качество эти модули оставляют далеко позади многих конкурентов.

<b>Рабочее обозначение</b>	PC2-6400	PC2-5300
<b>Базовый режим</b>	DDR2-800	DDR2-667
<b>Частота, МГц</b>	800 МГц	667

**\$230**

**\$160**





## NCP NCPT6AUDR-30M48

Компания NCP нечасто появляется в статьях и обзорах российских интернет-ресурсов и прочих изданиях. Однако она довольно известна в широком кругу пользователей (преимущественно азиатского региона). Планки, использованные нами, продаются по отдельности. Отличительной особенностью модулей, представленных в тесте, являются индивидуальные наклейки на каждой из восьми схем памяти. Было ли это сделано для устранения помех, или для охлаждения – неизвестно, однако сами планки выглядят довольно эстетично.

## CORSAIR VALUE SELECT VS512MB533D2

Еще один цельный набор памяти в нашем тесте. В пластиковой упаковке с ярким вкладышем память от Corsair будет достойным приобретением. Память категории Value Select является бюджетным предложением от именитого производителя. В продаже под этой маркой можно найти не только комплекты модулей DDR2, но и планки формата DDR1. Данная серия всего лишь не снабжена фирменными охладителями (не будем забывать, что Corsair трудится в основном для оверклокеров), однако при этом работает превосходно.

## HYNIX ERAM J0640233

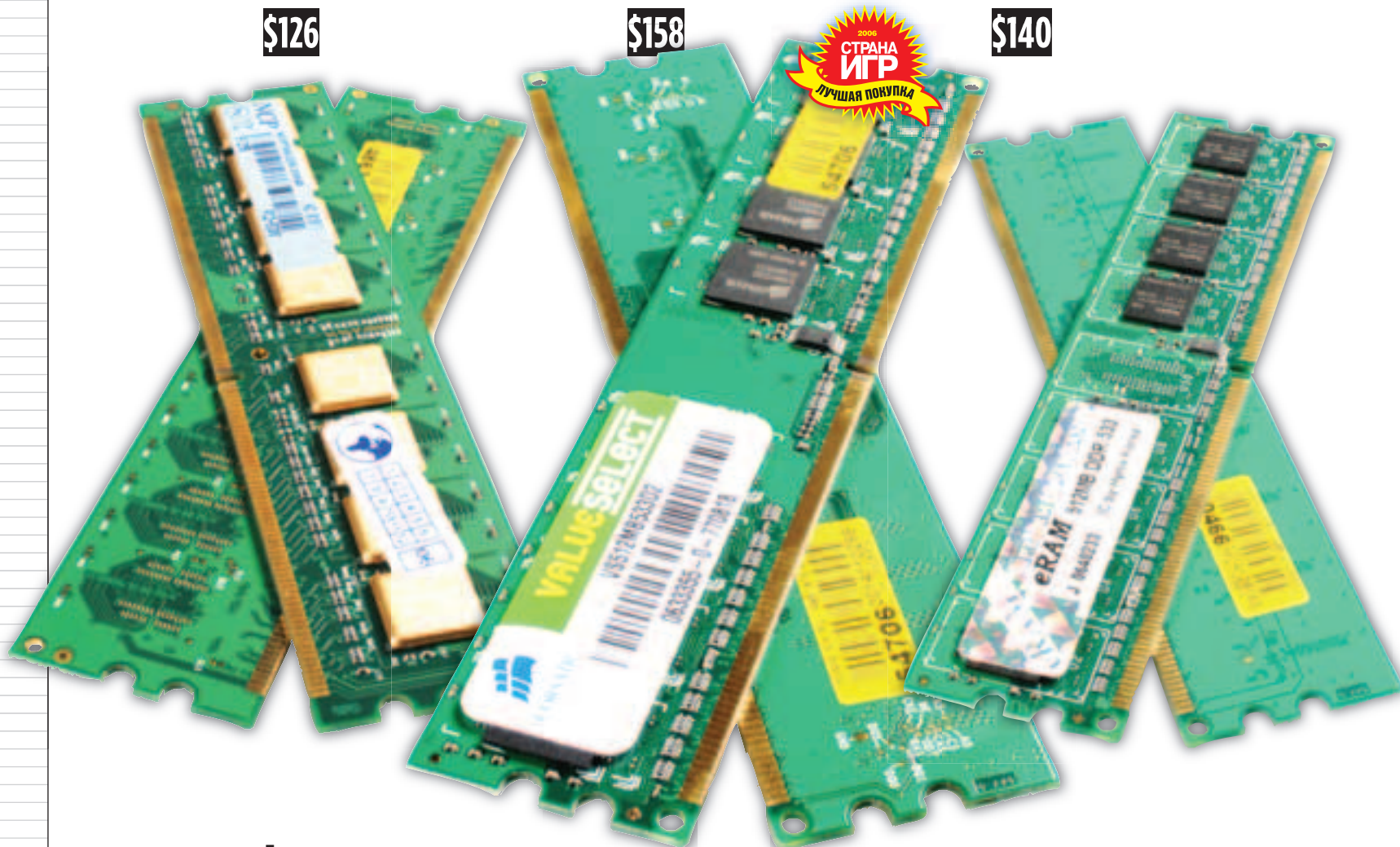
Схемы памяти марки Hynix можно найти на многих графических платах, включая устройства категории Hi-End. Память от Hynix отличается высокой пропускной способностью и стабильностью работы. Планки, представленные в тесте, были набраны нами по отдельности, однако прекрасно трудились в двухканальном режиме. Охлаждением в виде радиаторных планок модули не обеспечены, однако производитель и не рассчитывал, что кто-то будет пытаться разогнать систему на их основе.

Рабочее обозначение	PC2-5300	PC2-4300	PC2-4200
Базовый режим	DDR2-667	DDR2-533	DDR2-533
Частота, МГц	667	533	533

\$126

\$158

\$140

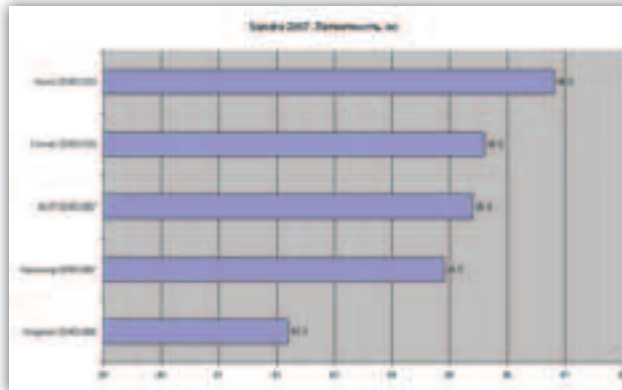
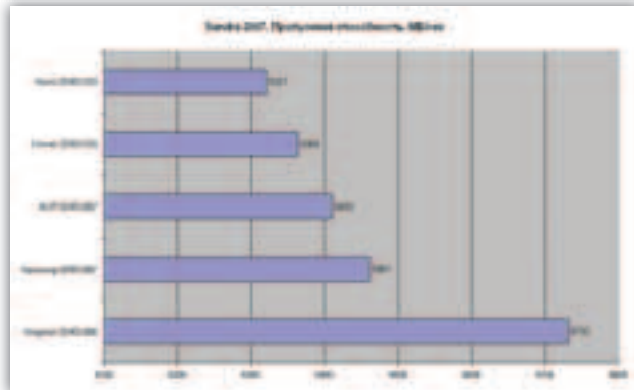
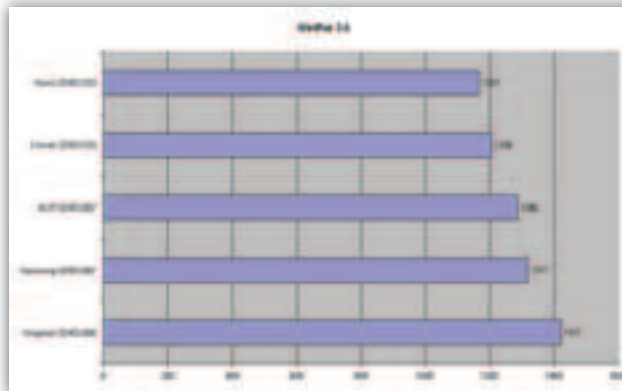
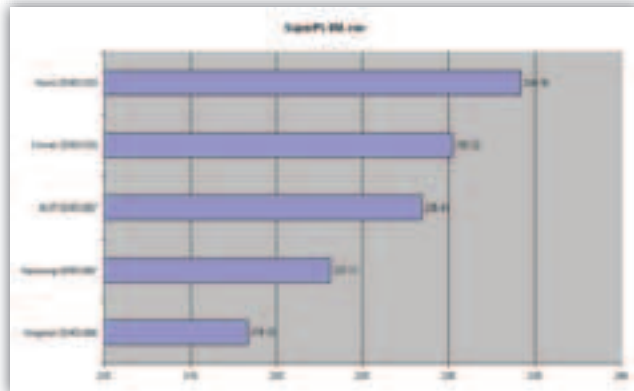
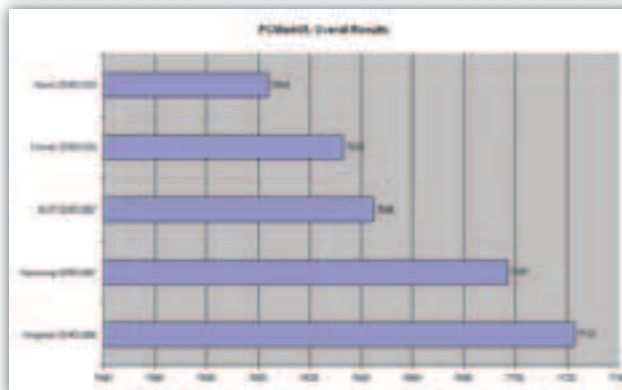
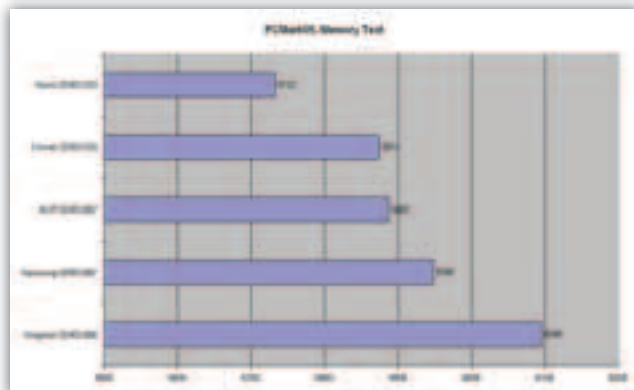
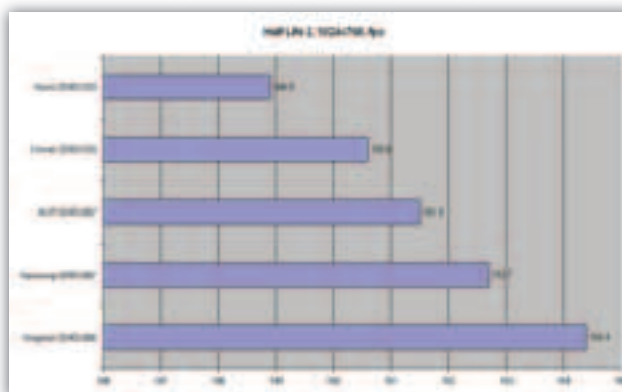
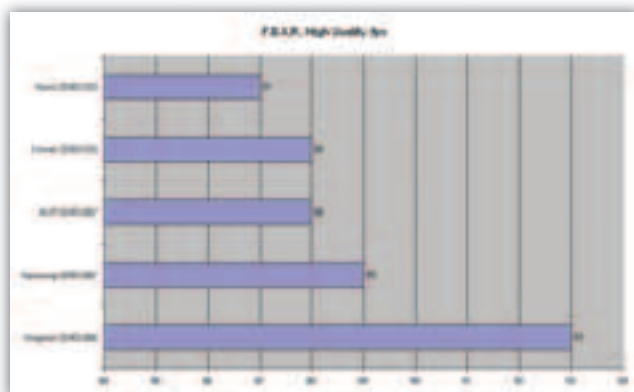


### Делаем выводы

После проведенного тестирования может показаться, что высокочастотная память – это, скорее, способ отличиться перед другими, нежели показать реальный результат. Однако виной тому в некоторой степени может служить низкая частота шины памяти на платформах Core 2 Duo, которую инженеры довели лишь до отметки 266 МГц. Действительную пользу от памяти могут извлечь на сегодняшний день только лишь оверклокеры. Чем выше частота памяти, тем больше возможности поднять производительность всей системы, не говоря уже о самой DDR2. Тем не менее, хотелось бы дать некоторые рекомендации к приобретению. Очень хорошо показала себя в тесте память Corsair Value Select VS512MB533D2. При своей невысокой стоимости она способна обеспечить необходимый уровень производительности в играх и рабочих приложениях, за что и получает награду «Лучшая покупка». Ну а для тех, кому хочется всегда быть на высоте вне зависимости от затраченных на это средств, рекомендуем победителя всех сегодняшних тестов – память Kingston HyperX KH7200D2K2/1G, которая получает награду «Выбор Редакции».

Земной поклон компании  
НИКС Компьютерный  
Супермаркет  
(т. 495) 974-3333,  
<http://www.nix.ru> за предоставленное оборудование.





**Комментарии к результатам тестов**

Несмотря на кажущуюся заумность тестов, проведенных с помощью пакета Sandra 2007, полученные результаты позволяют сделать несколько интересных выводов. Стоит отметить, что вне зависимости от различий тестовых модулей по параметру частоты, эффект от использования дорогих и «мощных» наборов памяти на практике не слишком велик. Разница между первым и последним результатом в эксперименте с пропускной способностью составляет всего 8%, в то время как модули DDR2-667 и DDR2-533 практически не отличаются друг от друга по результатам. Казалось бы, вывод напрашивается сам собой, однако обратим внимание на график с определением латентности. Несложно увидеть, что

с ростом частоты резко снижается латентность, и разброс в данных куда более заметен. Проводя тестирование с помощью знаменитой SuperPI, мы обнаружили, что результат в рабочих приложениях сильно зависит от частоты. Особенно явно это проявилось в прогоне модулей на WinRar 3.6. Различия между модулями с одинаковыми параметрами (например, между планками Corsair и Hynix) объясняются качеством изготавливаемых схем. Отметим между делом, что каждая уважающая себя компания, заинтересованная в продаже своих модулей, выпускает собственные чипы памяти, ведь именно от них будет зависеть итоговый результат и отзывы покупателей. Однако не все приложения сильно зависят от памяти. Популярному синтети-

ческому бенчмарку PCMark'05 оказалось фактически безразлично, какая системная память установлена в тестовом стенде. Общий тест не показал явных различий. Что касается игровых платформ, то итоговый результат оказался довольно интересным. Преимущество высокочастотных модулей Kingston, которые явно доминируют во всех тестах, очень хорошо заметно. А значит, в целом можно говорить о том, что прибавку в несколько FPS всегда можно получить, установив более продвинутую память. Хотя разница между первым и последним результатом составила всего 4% для Half Life 2 и 7% для F.E.A.R. Стоит ли такой мизерный прирост диких финансовых затрат на подсистему памяти, решать только вам.



# ZALMAN VF900-CU

ОХЛАЖДЕНИЕ МНОГИХ ВИДЕОКАРТ ОСТАВЛЯЕТ ЖЕЛАТЬ ЛУЧШЕГО. ШТАТНЫЕ КУЛЕРЫ ЗАЧАСТУЮ СИЛЬНО ШУМЯТ И ПЛОХО ОХЛАЖДАЮТ. А УЖ О ТОМ, КАК ОНИ ВЫГЛЯДЯТ, И ГОВОРИТЬ НЕ ХОЧЕТСЯ. ОТЛИЧНОЙ ЗАМЕНОЙ ЭТИМ УРОДЦАМ СТАНЕТ ZALMAN VF900-CU.

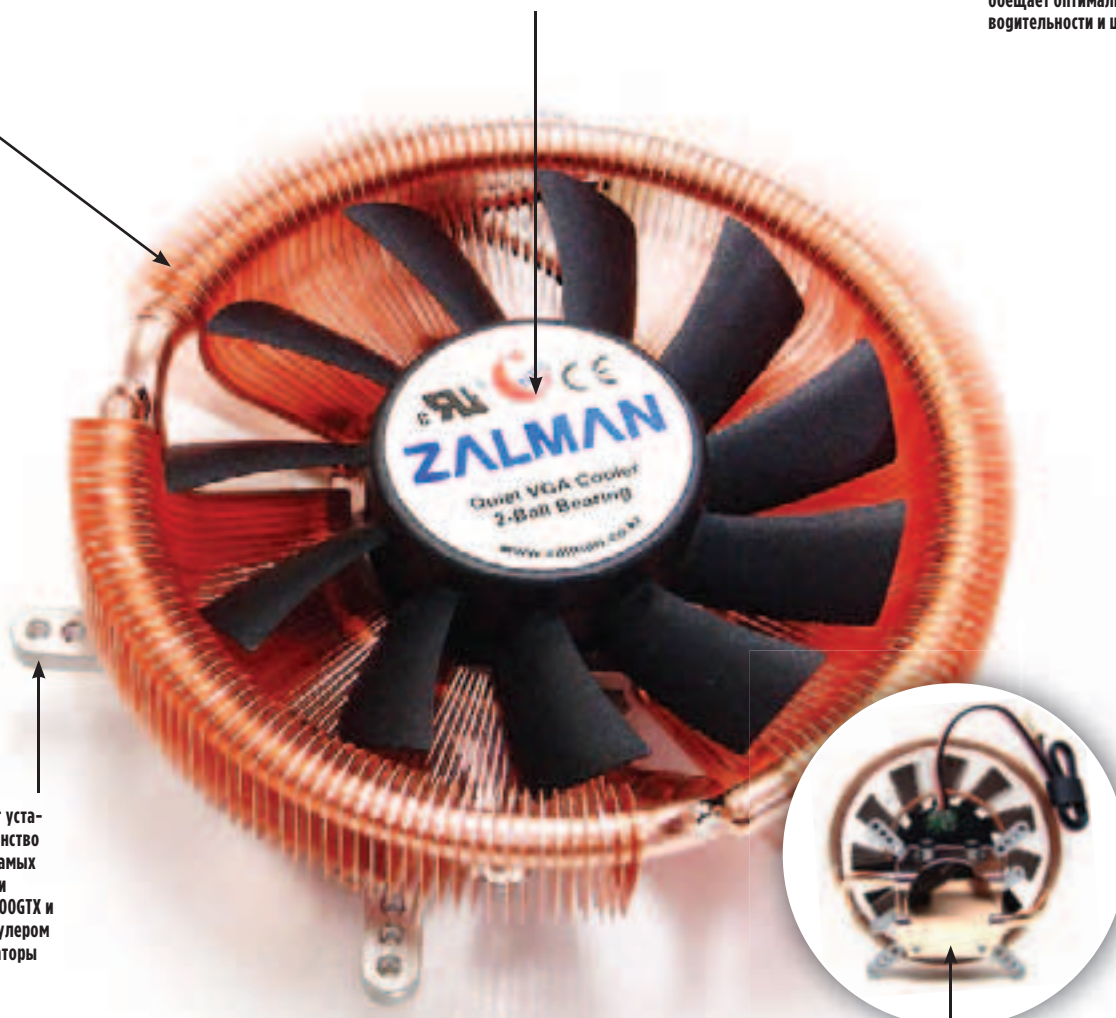
Ребра кругового радиатора – гордость инженеров Zalman. Каждое ребро охладителя закреплено на тепловой трубке и обладает ювелирной толщиной 0,2 мм.

Пользователь вправе сделать выбор в пользу либо максимальной производительности, либо тишины работы компьютера. С помощью нехитрого регулятора Fan Mate 2 доступна ручная регулировка скорости вращения вентилятора.

## Чем интересен?

Легкий низкопрофильный кулер с нестандартным расположением тепловых трубок обещает оптимальное соотношение производительности и шума по разумной цене.

**\$46**



Оригинальные крепления позволяют установить Zalman VF900-Cu на большинство известных видеокарт, начиная от самых старых и заканчивая продвинутыми моделями, вроде NVIDIA GeForce 7900GTX и ATI Radeon X1900XTX. В коробке с кулером также идут небольшие синие радиаторы для установки на схемы памяти.

Тип видеокарт	Все карты от ATI, начиная с 9-й серии, кроме Radeon 9550/9600. Все карты от NVIDIA, начиная с NVIDIA GeForce4 Ti 4*** Series, кроме NVIDIA GeForce 6600 AGP Series, 7800GS и 7950GX2
Вентилятор	Осевой с авиационным подшипником качения
Уровень шума	18,5 - 25 ± 10% дБА
Скорость вращения	1350 - 2400 ± 10% об/мин
Радиатор	Медный с 2-мя тепловыми трубками
Размеры (мм)	вентилятор 80x80x15 мм, радиатор 96x96x30 мм
Вес	185 г

### Тестирование в 3D Mark'06

	Штатный кулер	Zalman VF900-Cu
Максимальная скорость вентилятора	43,5 °C	41,2 °C
Средняя скорость вентилятора	52,2 °C	47,6 °C
Минимальная скорость вентилятора	58,9 °C	53,8 °C

## Вердикт

Отличное приобретение для тех, кто желает основательно разогнать графический процессор. Жаль, что эту модель можно установить не на все модели видеокарт – например, она не подходит для NVIDIA GeForce 7950 GX2.

## Тестовый стенг

Процессор:	AMD Athlon 64 3500+
Память:	2x 512 Мбайт Corsair Value Select DDR SDRAM 400 МГц
Материнская плата:	Albatron K8SLI (nForce4 SLI)
Видеокарта:	ASUS Radeon X1900XTX, 512 Мбайт
Винчестер:	80 Гбайт, Seagate Barracuda 7200.9
Блок питания:	Floston 450 Вт

Основание радиатора отполировано до блеска – залог надежного контакта и максимально эффективной теплопроводности. В комплекте с устройством поставляется небольшой тюбик с термопастой.



# С ДЕРЕВЯННОЙ ЛОШАДКОЙ СТАЛО СКУЧНО?

		
PlayStation 2 (Slim) rus	NGC Resident Evil 4 Limited Edition Pack	Xbox 360 Video Game System (Fully-Loaded)
<b>5040 р.</b>	<b>5880 р.</b>	<b>15400 р.</b>
		
PSP (EURO) value pack	Game Boy Micro (розовый)	Nintendo DS Dualscreen
<b>7280 р.</b>	<b>3640 р.</b>	<b>4480 р.</b>

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](http://www.gamepost.ru)



Все цены действительны на момент публикации рекламы



# Ретро-новости

ГОРЯЧИЕ ТЕМЫ ПРОШЛЫХ ЛЕТ



**№22(199)  
Год назад**

- Компания GungHo, издатель Ragnarok Online, выкупила крупный пакет акций студии GameArts – разработчиков Grandia.

- В ближайшем будущем портативная консоль PSP обзаведется жестким диском от стороннего производителя Datal. Новинка предоставит пользователям объем для хранения данных в 4 гигабайта.

- За прошедшие шесть месяцев общий доход Nintendo снизился на 6.9%, достигнув отметки всего в \$1.53 млрд.

- Компания Microsoft публично заявила о том, что PlayStation 3 вряд ли удастся выйти на европейский рынок ранее 2007 года. Стоит заметить, что такие прогнозы похожи на правду, учитывая, что PSP до нас добиралась девять месяцев.

- Американское отделение Nintendo заключило соглашение с McDonald's о предоставлении владельцам DS бесплатного доступа в Сеть через Wi-Fi.

- Sony сообщила, что с момента начала продаж их новой портативной приставки было реализовано более 15 млн. фильмов в формате UMD.



**№22(151)  
Три года назад**

- Японская компания Takara, производящая игрушки, поглотила издательство Atlus. Теперь оно будет лишь одним из подразделений Takara.

- За месяц до выхода Gran Turismo 4 в продажу поступит Gran Turismo 4: Prologue Edition. Игра будет включать 5 трасс и 50 автомобилей. Разработчики настаивают на том, что это не просто демо-версия, и просят за нее около 27 долларов.

- Через две недели после запуска N-Gage компания Nokia поспешила сообщить, что в мире было продано 400 тыс. игрофонов. Однако эта цифра внушает серьезные сомнения. Независимые исследователи сообщают, что за первую неделю в США было куплено лишь 5 тыс. N-Gage, а в Великобритании – всего 500. Правда, речь здесь идет лишь о геймерах, купивших систему в игровых магазинах, а не в салонах мобильной связи.

- С 20 по 22 августа 2004 года в Los Angeles Convention Center пройдет выставка Ultimate Gamers Expo. В отличие от E3, на нее будут допущены не только работники игровой индустрии, но и простые геймеры.



**№22(103)  
5 лет назад**

- Сразу же по завершении токийского мототоу компания Sony Computer Entertainment и студия Polyphony Digital представили игрокам новую модификацию своего грандиозного проекта Gran Turismo 4. Первый в истории expansion pack для игры от Sony выйдет в свет 1 января 2002 года и получит название Gran Turismo 3 Concept.

- Корпорация Microsoft опередила коллег из Nintendo и первой сообщила о подробностях весеннего запуска Xbox на территории европейских стран. На специальном мероприятии X01, организованном для европейской прессы в Каннах, были анонсированы не только детали предстоящего дебюта, который состоится 14 марта 2002 года, но и подробности относительно цены.

- Издательство Infogrames, которому посчастливилось несколько лет назад приобрести остатки Atari всего лишь за 5 миллионов долларов, решило, наконец, использовать эту громкую торговую марку. Уже в ноябре в свет выйдут три первые игры Infogrames, которые будут продвигаться под маркой Atari Games.



**№22(55)  
Семь лет назад**

- Следующим президентом Sony может стать Кен Кутараги. Такое предположение недавно высказало информационное агентство Nikkei.

- Слухи об X-Vox не умирают. На днях игровые сайты в Интернете облетела сенсация, гласящая, что Microsoft не только намерена выпустить свою приставку, но также готова создать и совместимую с ней портативную платформу.

- Японские владельцы Dreamcast вскоре смогут воспользоваться Интернетом по полной программе. На это надеются компании Sega и Jupiter Telecommunications.

- Duke Nukem больше не Forever, но зато уже скоро. 3D Realms решила, что больше тянуть нельзя. Новые скриншоты на базе движка Unreal появляются один за другим!

- Sega в противовес прогоражающей раскрутке новой приставки Sony и ее центральной игры Gran Turismo 2000 решила создать свой аналог этой гонки. Новый секретный проект под названием Sega GT Homologation Special должен стать важнейшим оружием весенней атаки Sega на игроков.



# ЭМУЛЯЦИЯ

## ЭМУЛЯЦИЯ SNES

Второй домашней консолью Nintendo стала Super Nintendo Entertainment System (SNES). На прилавках японских магазинов Super Famicom (японское название) появилась 12 ноября 1990 года по цене 25000 йен и, буквально за первые часы, разошлась тиражом 300000 экземпляров! Архитектура Super Famicom была весьма необычной. В приставку встроены основной процессор с невысокой производительностью и несколько мощных дополнительных чипов для обработки звука и изображения. В то время это оказалось в новинку для разработчиков игр, и в результате многие проекты сторонних компаний имели достаточно слабое техническое воплощение. На родине приставка стала гораздо популярнее своего главного конкурента, Mega Drive, во многом благодаря поддержке со стороны таких именитых разработчиков, как Capcom, Enix, Square, Konami. Да и к тому же система оказалась в целом мощнее, а многие применяемые в играх эффекты вообще не имели аналогов — один знаменитый Mode 7 (простейшая 3D-графика) чего стоил! Небольшой набор игр и хорошие продажи NES в США задерживали выход Super Famicom за пределы родины. Но в августе 1991 года Nintendo наконец выпустила приставку в Северной Америке. Дизайн корпуса изменился, а комплект, продававшийся по цене 199 долларов, включал игру Super Mario World. В следующем году релиз

состоялся и на PAL-территориях. Кстати, PAL-версии SNES выглядят точь-в-точь как Super Famicom. Однако победа на японском рынке не повторилась в США и Европе. Ко времени запуска SNES в этих регионах Mega Drive уже завоевала большую часть рынка, к тому же многие уж слишком жестокие игры, выходившие на SNES, подвергались строгой цензуре, чего не скажешь об их версиях для Mega Drive. Как и NES, SNES не забыли и после её смерти. Первые эмуляторы приставки начали появляться ещё в 1996 году, и только двум соперничавшим проектам — Snes96 и Snes97, объединившись, удалось дожить до наших дней в лице эмулятора под названием Snes9x (<http://www.snes9x.com/>), который приспособлен для различных операционных систем. Последняя версия официально для Windows так и не вышла, но нашлись умельцы, портировавшие заветную программу. Скачать её можно здесь: <http://www.snes9x.com/phpbb2/viewtopic.php?t=2831>. В 1998 году группа любителей начала работу над эмулятором под названием ZSNES (<http://www.zsnes.com>), сегодня существующим в версиях для Windows, Linux и DOS. Пока что именно ZSNES и Snes9x добились наиболее точной эмуляции системы и работают практически идеально. Правда, кое-какие недостатки всё же имеются. Например, у ZSNES есть трудность с выводом русских названий файлов и папок, зато



совместимость с играми лучше. A Snes9x имеет, в отличие от ZNES, стандартный Windows-интерфейс. А вот bsnes (<http://byuu.cinnamontpirate.com>), тоже достаточно неплохой эмулятор, обладает просто чудовищными системными требованиями: минимум Athlon 1.67ГГц или Pentium IV 2ГГц. Ещё один развивающийся эмулятор — SNEeSe (<http://sneese.sourceforge.net>). Сказать, что SNES была популярна, значит не сказать ничего. Nintendo of America прекратила производство консоли в 1999 году. В Японии же Super Famicom продолжала производиться до сентября 2003 года. Отличных игр, многие из которых заслуженно считаются шедеврами, вышло великое множество. Благодаря встраиваемым в картриджи дополнительным чипам, игры для консоли не переставали удивлять. А в 1994 году Nintendo совместно с Rare выпустила платформер Donkey Kong Country, который выглядел не хуже, чем игры первого поколения 32-битных платформ. А самой же продаваемой игрой стала великолепная Super Mario World. **CI**

**Автор:**  
KYO  
[mysekai@yandex.ru](mailto:mysekai@yandex.ru)





# G-Police

ЖАНР: ACTION SHOOTER.

VEHICLE-BASED

ПЛАТФОРМА: PS ONE, PC

РАЗРАБОТЧИК: WHEELHAUS

ИЗДАТЕЛЬ: PSYGNOSIS

ГОД ВЫХОДА: 1997



Автор:  
Spriggan  
spriggan@gameland.ru

**1** Те самые «огни большого города, лазерные лучи, вспышки взрывов и прочие приятные глазу эффекты». Девять лет назад это было негурным поводом раскошелиться на новомодный 3D-ускоритель.

**2** Только Descent гавала более правдоподобное ощущение полета.

**3** Управление стальной птицей – отдельная песня. Пока виртуозы клавиатуры и мыши жевали «обучаловку», держатели серого геймпада с легкостью выполняли самые изощренные маневры.

В 2057 году залежи природных ресурсов Земли истощились окончательно, так что крупные корпорации незамедлительно двинулись в космос, дабы выжать все соки из иных планет. Как известно, корпорации долго не проживут, если не будут скалиться друг на друга – следовательно, за право добывать ценные ископаемые разворачивается кровопролитная борьба, с которой правительству никак не совладать. Оно хоть и на ладан дышит, всё же решается обуздать гигантов – создаёт подразделение G-Police. Вечно на мели, собранная из добровольцев-неумех и снаряжённая летающими катафалками AG-60, служба почти не способна оказать преступникам сколько-нибудь достойное сопротивление. Но, несомненно, всё просто обязано измениться, когда в ряды стражей правопорядка вливается Джефф Слейтер – брат Элейн Слейтер, погибшей на службе при загадочных обстоятельствах. Именно так начинается G-Police – единственная, но запоминающаяся работа команды Wheelhaus.

Оказавшись в кабине боевого корабля, Джефф – а вместе с ним и игрок – приступает к патрулированию улиц во-о-от такого города. Заурядная полицейская тягомотина (расстреливать сборища врагов, сопровождать тяготины, сканировать подозрительные объекты – вы наверняка и сами продолжите список, не ошибившись) подана со вкусом. Воздушные аппараты летают будто в полусне, а конвульсии наземной техники вообще навевают мысли страшно сказать о чем, но обмен лучами, снарядами и прочими «сильнодействующими» штучками подкупает безмерно – благодаря тому, что для уничтожения каждой колымаги приходится повозиться с прицелом и хорошенько привыкнуть к управлению двигателями. После приевшегося «лететь прямо, разряжать пачки самонаводящихся ракет в десятки и сотни противников» – не то слово как замечательно.

Для 1997 года G-Police стала одной из наиболее известных игр, чьим главным козырем была графика. Благодаря огням большого города, лазерным лучам, вспышкам взрывов и прочим приятным глазу эффектам детище Wheelhaus заслуженно именовалось «лучшим тестом для 3D-акселераторов». Если в ноябре '97 сердцем вашего PC было нечто, уступающее Pentium 133 МГц, число мегабайт оперативной памяти не дотягивало до 16, CD-привод еле-еле раскручивал диск, а ускоритель трёхмерной графики существовал для вас лишь на страницах журналов, великолепие G-Police было вам недоступно. Владельцев PlayStation, разумеется, такие неприятности миновали, однако и выглядело содержимое консольной двухдисконной версии не столь впечатляюще.

G-Police: Weapons of Justice – продолжение – явилось парой лет позже, исключительно для PlayStation и только в США. Проект оказался серым даже для сиквела: никаких ощутимых изменений, минимум «заплаток» в игровой механике, вдоль и поперёк производственный сценарий – что и говорить, в тени блистательных Colony Wars: Vengeance и Colony Wars: Red Sun новая G-Police смотрелась в лучшем случае вторично. Вот уже семь лет о новых приключениях никто и не помышляет, а ведь, казалось бы, – next-gen, неземные красоты, самое время... **CI**





# Total Annihilation

ЖАНР: STRATEGY.REAL-TIME

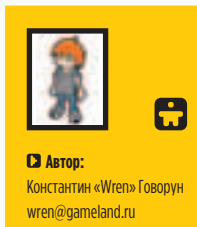
ПЛАТФОРМА: PC

РАЗРАБОТЧИК: CAVEDOG

ИЗДАТЕЛЬ: HUMONGOUS

ENTERTAINMENT

ГОД ВЫХОДА: 1997



Автор:

Константин «Wren» Говорун  
wren@gameland.ru

**1** Пальмы при желании можно дезинтегрировать и переработать в электричество. А из останков добыть второй основной ресурс – металл.

**2** Грамотно расставленные турели – основа обороны вашей базы.

**3** Две противоборствующие стороны используют практически идентичный набор юнитов. Зато в этот набор входят сотни типов боевых единиц.

В 1997 году дизайнер Крис Тейлор и студия Cavedog представили стратегию Total Annihilation, которая опередила свое время на годы, но была быстро забыта с приходом менее совершенной StarCraft. А ведь Total Annihilation – первая стратегия с настоящей 3D-графикой и реалистичной физической моделью (например, сильный ветер отклоняет летящий снаряд, а радиус действия орудий на горе гораздо выше, чем в низине). Разработчикам удалось совместить в одной игре танки, шагающих роботов, надводный и подводный флот и авиацию так, что ни один род войск не оказывается бесполезным. Некоторые геймеры жаловались, что путаются в сотнях (это не фигура речи!) типах боевых машин, но это уже дело вкуса. В Total Annihilation ставка сделана на максимальное разнообразие юнитов, которые отличаются друг от друга точностью стрельбы, скоростью, броней, наносимым уроном, временем постройки и стоимостью. И под каждую конкретную задачу можно создать наиболее «правильную» группу боевых машин.

В Total Annihilation игрока избавили от нудного микроменеджмента. Всего несколькими кликами можно задать очередь постройки нужных боевых машин на фабриках – и в любых количествах. Напомню, в оригинальном StarCraft, вышедшем годом позже, заказывать юниты можно было лишь по пять штук, что вынуждало геймера постоянно скакать по базе, раздавая команды вручную. Здесь же таких жестких ограничений нет. Да и собираемым на заводе истребителям можно сразу отдать приказ патрулировать окрестности. При этом они самостоятельно атакуют любого замеченного врага, сами вернутся на аэродром для ремонта, а затем опять поднимутся в воздух. Без участия геймера! Такая свобода руки получили благодаря продвинутому AI юнитов и удобному интерфейсу.

Главное же, на мой взгляд, отличие Total Annihilation от привычных стратегий в реальном времени – масштаб происходящего. В игре нет ограничений на количество юнитов (вернее, оно определяется лишь мощностью ПК). Невозможно победить наскоком («рашем») – каждая игра превращается в длительную борьбу за источники ресурсов, вокруг которых выстраиваются оборонительные рубежи из стационарных орудий и отрядов боевых роботов. Моря бороздят эскадры из линейных кораблей, авианосцев, крейсеров, эсминцев и подводных лодок, над которыми барражируют истребители. А где-то в глубине обороны готовятся к запуску ядерные ракеты... Тактика «построить кучу танков и отправить вперед» не работает: даже если вы освоите все горячие клавиши и будете очень умело руководить каждым юнитом в отдельности. Нужно правильно наладить оборону под руководством AI, а затем несколькими точными ударами «подвинуть» линию фронта в нужную сторону или захватить стратегически важную высоту.

Увы, после выхода Total Annihilation рынок заполнили однотипные спрайтовые стратегии в духе StarCraft и Command & Conquer: Red Alert. Даже трехмерные, казалось бы, игры, вроде Warcraft 3 или Command & Conquer: Generals, по своей сути двухмерны – особенности рельефа местности в них почти не используются. Впрочем, в настоящее время Крис Тейлор и его новая студия Gas Powered Games работают над очень похожей RTS под названием Supreme Commander, которая хоть и не имеет прямого отношения к Total Annihilation, но считается ее духовной наследницей. **CI**

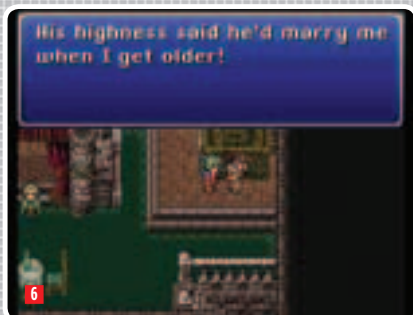
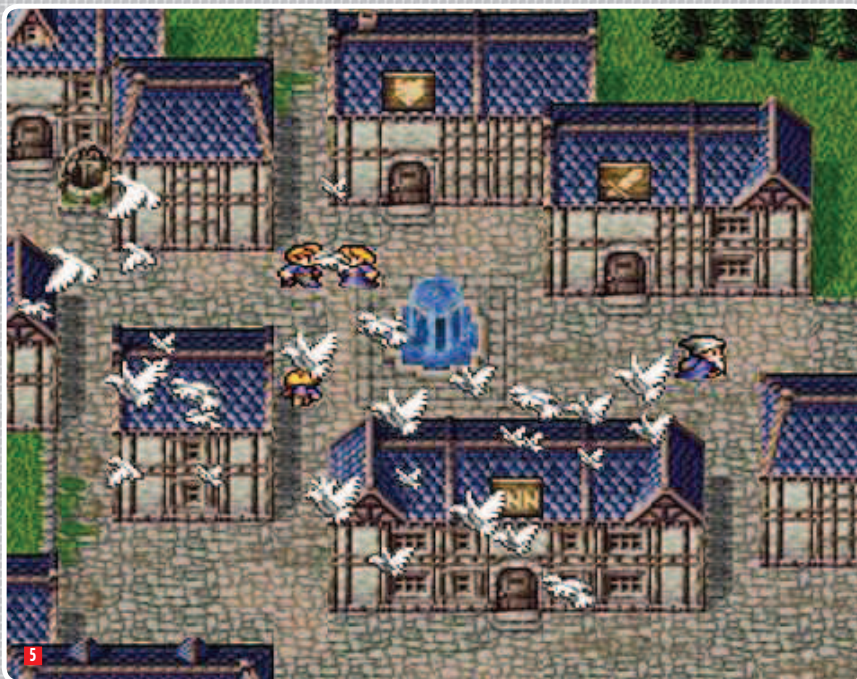
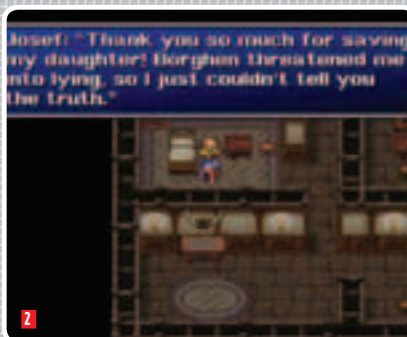




# Ретро-конкурс

## «СЕРИАЛ FINAL FANTASY»

Мы продолжаем нашу серию конкурсов, где разыгрываются коллекционные фигурки героев компьютерных и видеоигр. На этот раз задание сложнее – нужно посмотреть на скриншоты в ретро-галерее и указать, из каких игр они взяты. Подсказка: все они относятся к сериалу Final Fantasy. Напоминаю, что призы в ретро-конкурсах предоставляются «Страной Игр», а выбирают их лично наши редактора. В этом номере разыгрываются фигурки Ауруна из Final Fantasy X и Соры из Kingdom Hearts II. Ответы отсылайте на [retrokonkurs2@gameland.ru](mailto:retrokonkurs2@gameland.ru) или обычный почтовый адрес редакции. В письмах обязательно указывайте тему «Ретро-конкурс №2», а также свои полные ФИО и домашний адрес.



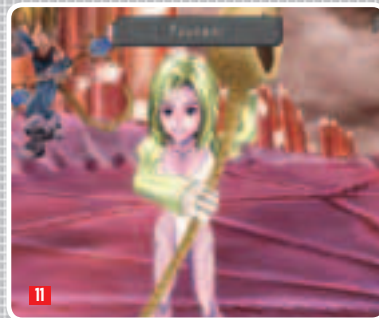




9



10



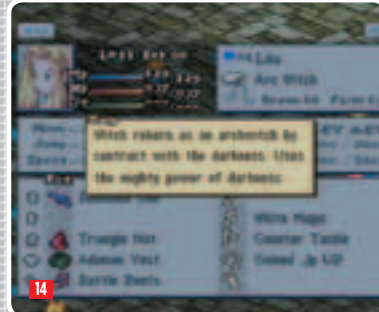
11



12



13



14



15



16



17



18



19

### Итоги конкурса «Тактические RPG»

В прошлый раз мы разыгрывали фигурку Этны из Disgaea: Hour of Darkness и два набора из двух куколок Pinky по мотивам Street Fighter (Чунь Ли и Сакура). Этна достанется Алексею Коротяеву, а наборы из кукол Pinky – Станиславу Балашову и Максиму Захарову. Также мы хотим принести извинения за то, что в первом вопросе («Чем должен править принц Лахарл?») в вариантах ответа нет правильного (Netherworld). Это наша ошибка. Несмотря на это, многие участники конкурса верно назвали королевство Лахарла. Самый же оригинальный ответ на вопросы звучит так: «Каждый уважающий себя Overlord обязан иметь свой Netherworld тчк Fire Emblem нихт панцеркляйн огер ебангериион хабэн тчк Бесплатно погелюсь саженцами редких цветов зпт обращаться в Ивалис зпт спросить цветочницу тчк». Правда, замечательно?





## Работы участников конкурса АТІ

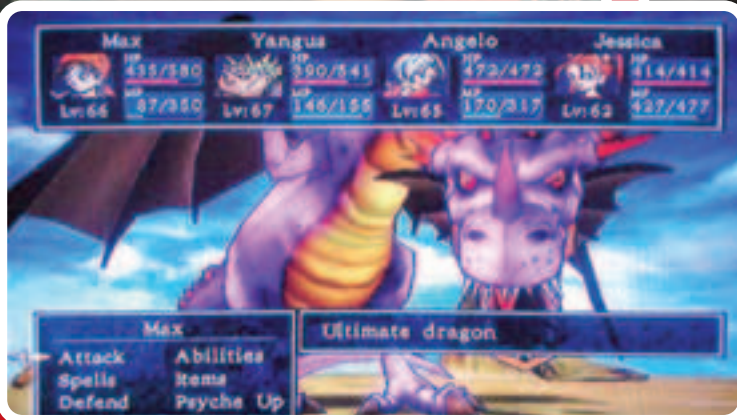
Итоги первых четырех конкурсов АТІ будут подведены во втором декабрьском номере «Страны Игр». Пока же мы публикуем примеры работ участников – собственно скриншоты и авторские комментарии к ним. Помните, у вас еще есть время выиграть замечательные видекарты от АТІ!



«Far Cry. Все вышло совершенно случайно. Как говорится, так легли карты, в данном случае – враги. Может, стоит назвать его, к примеру, «Предсмертный поцелуй»?»



«Перед вами запечатлен последний уровень из игры Devil May Cry 3. На этом скриншоте Данте сражается насмерть со своим братом Вергилом. Признаюсь честно, много времени прошло и много попыток было истрачено, прежде чем я нанес смертельный удар врагу. Зато потом мои старания были вознаграждены возможностью игры за Вергила и новыми костюмами для Данте».



«Секретный босс игры Dragon Quest VIII для PS2 - Ultimate Dragon – последняя, седьмая, драконья форма Lord of the Dragovians. Дабы добраться до него, нужно пройти один раз игру, загрузить полученную запись, пройти новую область игры (попутно узнав недостающую часть истории), победить шесть предыдущих форм поочередно, и, в конце, опять победив подряд шесть драконов (с меньшим количеством HP) встретиться с последним, седьмым».



«Разработчики Heroes of Might & Magic V решили создать не просто шедевр RPG. Они еще и сделали подарок настоящим фанатам военных стратегий».



«Вы, наверное, помните, в игре Guilty Gear XX#RELOADED, был дополнительный ролик, демонстрирующий рекламу GGX, и в конце, Sol Badguy и Ky Kiske, решили показать нам свою «апокалиптическую» сущность, столкнувшись лоб в лоб (треск был таким, будто два вертолета врезались друг в друга ^\_^). Так вот, я решил воссоздать эту сцену в самой игре».



«Страна Игр» и компания ATI представляют конкурс

# ОСТАНОВИТЕ МГНОВЕНЬЕ! №5

## 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](mailto:supershot@gameland.ru)  
(или обычному, почтовому) до 15 декабря 2006 года.  
Обязательно указывайте в теме:

конкурс «Остановите мгновение №5»



## 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



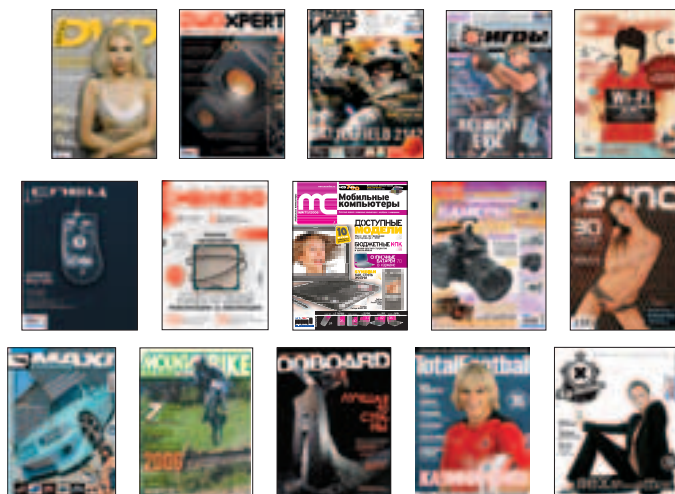
## Плюс подарок

### 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](http://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







# Bookshelf



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



## АНДРЕЙ ВАЛЕНТИНОВ «ДЕЗЕРТИР»

ЖАНР:  
ИЗДАТЕЛЬСТВО:

КРИПТОИСТОРИЯ  
«ЭКСМО»

Если Генри Лайон Олди зачастую использует реальные исторические события в качестве основы своих «философских боевиков», то работы Андрея Валентинова зачастую и вымыслом-то не назовешь. Лишь незначительные фантастические допущения отличают их от классических исторических романов. В «Дезертире» таковое одно – полужизнь-полусмерть главного героя, одного из лидеров роялистов во времена Великой Французской революции. Ему предстоит вжиться в роль видного якобинца, спасти от гильотины одних своих новых знакомых и отправить на нее других, стать свидетелем самых страшных тайн новой власти. Впрочем, вся политическая жизнь и шпионские интриги уже не столь важны герою: ведь он на самом деле мертв. Просто окружающие этого почему-то не замечают.

Как и в случае с трилогией «Око силы», повествующей о революциях уже российских, Валентинов намеренно отказывается давать однозначную оценку историческим событиям. Он показывает, что у каждой из сторон – своя правда, и кровь есть на руках и у тех, и у других. И, как и в «Оке силы», сквозь строки можно прочитать, что старый порядок – монархия – лично писателю куда симпатичнее. Оно и неудивительно: благородный злодей всегда приятнее, чем злодей малодушный и подлый.

«Дезертир» – прежде всего книга о долге, который для главного героя важнее всего – и жизни, и смерти. И неважно, что окружающим людям понятия о чести неведомы, что дело всей жизни уже безнадежно проиграно. Он готов идти на любой риск, чтобы защитить своих старых и новых друзей и – последнее, что еще можно успеть сделать – обеспечить безопасность своей семье. Он не боится никого и ничего – умершему раз терять уже нечего.

Под конец хотел бы заметить, что роман перекликается с другими типичными работами автора – «Овернским клириком», «Оком силы», «Серым коршуном» – и сильно отличается от исторических романов, вроде «Спартака», и «потоков сознания» в стиле «Омеги». Не перепутайте. Кроме того, «Дезертир» должен понравиться любителям творчества Генри Лайона Олди, с которым Валентинов не раз работал в соавторстве.



## БЕРНАРД ВЕРБЕР «ПОСЛЕДНИЙ СЕКРЕТ»

ЖАНР:  
ИЗДАТЕЛЬСТВО:

ФАНТАСТИЧЕСКИЙ ДЕТЕКТИВ  
«РИПОЛ КЛАССИК»

В российских книжных магазинах не принято представлять работы Вербера как научную фантастику. Действительно, по сути это философские эссе, удачно приспособленные для не слишком искусственных читателей. Методы при этом могут быть выбраны разные. Обычно его романы выстроены, как приключенческие боевики, но именно «Последний секрет» больше похож на детектив. Естественно, с некоторыми фантастическими допущениями. Прелесть работ Вербера – в том, что далеко не всегда можно понять, где именно автор выдумывает, а где – описывает настоящие события. Однако опыты с мышами, где ученые искусственно стимулировали зверькам центр удовольствия в мозгу, действительно проводились. Другое дело, что никто не пытался определить, насколько это применимо к человеку. Писатель же предположил, что беспринципные российские ученые раскрыли этот «последний секрет» и научились дарить людям наивысшее, заоблачное наслаждение. Или же лишают его навсегда возможности испытывать удовольствие от чего-либо. Впрочем, они-то как раз не злоупотребляли своим изобретением, а вот соотечественники Вербера...

«Последний секрет» – прежде всего детектив и читается достаточно легко. Не стоит пугаться слов «философское эссе». Вербер об очень сложных вещах умудряется рассказать очень просто и ясно. Хотя лично мне «Последний секрет» было читать немного тяжело. Просто меня всегда передергивает, когда кто-то начинает копать в человеческом мозгу. На экране телевизора или в книге – неважно.

Что можно вынести из романа? Чтобы управлять собственной жизнью, человеку нужно очень хорошо понимать, чего ему действительно хочется и что действительно принесет максимальное удовлетворение. Найти такую морковку, при виде которой человек почувствует себя кроликом. А затем остается только искусственно или не очень связать получение этой морковки с текущими скучными задачами, которые сами по себе удовольствие не приносят, но которые на данном этапе жизни необходимы. И тогда становится возможным абсолютно все.



## БОРИС АКУНИН «ФАНТАСТИКА»

ЖАНР:  
ИЗДАТЕЛЬСТВО:

ФАНТАСТИКА  
«ЗАХАРОВ»

В прошлом году Борис Акунин выпустил три романа из цикла «Жанры». Предполагалось, что в одном из них – «Фантастике» – маститый писатель тонко поиздевается над присущими подобной литературе штампами. Увы, пародия лишь показала, что он плохо «знает матчасть». Формально в романе действительно есть фантастическое допущение. В 1980 году два подростка – Роберт Дарновский и Сергей Дронов – чудом выжили в автокатастрофе, а затем обнаружили у себя сверхъестественные способности. Один герой умеет читать мысли окружающих, другой – передвигаться в четыре раза быстрее обычного человека.

А вот дальше начинается уже типичный криминальный боевик 90-х годов в духе «Слепой против кривого». Разборки молодежных банд, совращение – в промышленных масштабах – красивых женщин, происки всемогущего КГБ, распутный образ жизни советской номенклатуры – об этом мы уже сто раз читали, но отнюдь не в фантастике. Заканчивается все кошмарными конспирологическими теориями (не обойдется даже без инопланетян) и прозрачными намеками на реальные события российской политики.

Кажется, что работая над романом, автор копировал и пародировал не реальное направление литературы, у которой – что таить – настоящих недугов навалом, а некое свое уникальное представление о ней. Сложившееся под влиянием «низкой» литературы вообще, в особенности – уже упомянутых постперестроечных криминальных боевиков, и почти не имеющее отношения к действительности. Именно этим, как пародия, роман сильно уступает работам, например, Терри Пратчетта или роману «Не время для драконов» Сергея Лукьяненко и Ника Перумова. Возможно, потому, что «Фантастика» для Акунина-Чартишвили – всего лишь «литературный проект».

Любопытно, что после «Фантастики» Акунин временно приостановил проект «Жанры», и тремя книгами (это еще «Шпионский детектив» и «Детская книга») он и ограничился. Пока, правда, задумана и четвертая – «Историческое разоблачение». Надеемся, что в ней название будет соответствовать содержанию.





## Все игры на одном сайте

Полная информация обо всех игровых проэктах за последние 10 лет

<http://www.gameland.ru/>

Dark Fall: The Journal / Divine Divinity 2 / Elevator Action Old & New / Dorabase / Construction Destruction / Finding Nemo / Beowulf / Wario Land Advance / СамоГонки / Cricket 07 / Darkstalkers Chronicle: The Chaos Tower / David Douillet Judo / Black and White 2 / Manhunter: New York / Keys to Maramon / Cool 104 Joker & Setline / KnightShift 2: Curse of Souls / FUEL / Tactica Online / Space Colony / Dynasty Warriors Advance / Psi-Ops: Врата разума / Rayman 2: The Great Escape / Freekstyle / SCAR - Спортивная команда Альфа Ромео / Лохотронщик: Crazy Loto / Spring Break / Manhunter 2: San Francisco / Pacific Liberation Force / Franklin's Great Adventures / Fruitfall / Starscape / Bomberman / UEFA Champions League 2004-2005 / Deadly Skies III / Wehrwolf / Praetorians / Anno War / RoboBlitz / Guilty Gear X Advance Edition / Противостояние 5: Война, которой не было / Gunstar Super Heroes / SOCOM 3: U.S. Navy SEALs / Tropico: Paradise Island / Bomberman Story / Crash Boom Bang! / .hack//Infection Part 1 / Teenage Mutant Ninja Turtles 3: Mutant Nightmare / Primal / Чистильщик / Star Wars: Obi-Wan / Summoner 2 / Red Faction II / Дилемма / Mr. Smoozles Goes Nutso / Bob Ross Painting / Волкодав: Месть Серого Пса / Off-Road Redneck Racing / Cake Mania: Back To The Bakery / Harlem Globetrotters: World Tour / SpellForce 2: Shadow Wars / Talkman / Powerdrome / Harobots Action! / Chase: Hollywood Stunt Driver / Rub Rabbits! / MDK2 Armageddon / FreeWorld / Grand Theft Auto: Vice City / Nightshade / Dune Generations / Conquest 2: The Vyrilium Uprising / Karaoke Revolution Volume 3 / Kao the Kangaroo Round 2 / Nanostray / Born / America: No Peace Beyond the Line / WWE Raw / Чужие / Spider-Man 2 / Northland / Gun Showdown / Joint Task Force / Meteos / Boktai: The Sun Is in Your Hand / Dynasty Tactics / Star Wars: Knights of the Old Republic / SingStar / Shadowgrounds / Star Wars: Jedi Knight II - Jedi Outcast / Tom Clancy's Splinter Cell Double Agent / Peter Jackson's King Kong / Myth III: The Wolf Age / Geneforge 4: Rebellion / Mark of Kri / AirBlade / Arcanum: Of Steamworks and Magick Obscura / EyeToy: Kinetic / EyeToy: Monkey Mania / Великие битвы: Битва за Курск / Left Behind: Eternal Forces / Polarium / Who Wants to Be a Gazillionaire? / Jack Keane / Ford Street Racing: LA Duel / Metal Arms: Glitch in the System / Silkroad Online / Devil May Cry / Escape from Alcatraz / Crimcraft / Horse Racing Manager 2 / MS Saga: A New Dawn / NHL 2005 / Tak 2: The Staff of Dreams / Next Generation Tennis 2003 (Roland Garros 2003 / US Open 2002) / Legend of Zelda: The Minish Cap / Gang War / Army of Two / Fullmetal Alchemist and the Broken Angel / Castlevania: Portrait of Ruin / D.Gray-Man / Ni-Oh / Bruce Lee: Quest of the Dragon / Three Kingdoms 2: Clash of Destiny / Warhawk / MotoGP 2006: Ultimate Racing Technology / Ys: The Ark of Napishtim / Alien Blast: The Encounter / Gunslinger Girl Vol. 1 / In Cold Blood / Princess Natasha: Student Secret Agent / Тропико 2: Пиратский остров / Grand Theft Auto 3 / Legacy: Dark Shadows / Metroid Prime 2: Echoes / Constantine / Age of Mythology: The Titans / King of Route 66 / Catwoman / Tycoon City: New York / Sid Meier's Railroads! / Rayman 3: Hoodlum Havoc / Summoner / 25 to life / W.E.L.L. Online / Galactic Wrestling: Featuring Ultimate Muscle / Medal of Honor Rising Sun / Code Age Commanders / Проклятые Земли: Затерянные в Астрале / Metal Gear Solid 2: Substance / С.В.И.И. / Hunting Unlimited 3 / Rail Runner 3D / Sega Rally 2006 / ESPN NHL Hockey 2K4 / Evolution GT / Serious Sam: The First Encounter / Tomb Raider: The Prophecy / Metal Fatigue / Star Net Frontier / Dig Dug: Digging Strike / Mortal Kombat: Deception / EyeToy: Play / Dungeon Siege II: Broken World / Одиссея капитана Блага / Battlefield: Bad Company / King of Fighters Maximum Impact 2 / Death Jr. / Ben Hur / Космические рейнджеры 2: Доминаторы / GoldenEye: Rogue Agent / Lunar Knights / Raid Over The River / Roots / Bounty Hounds / Age of Wonders: Shadow Magic / Icewind Dale / Field Commander / Daigasso! Band Brothers / Curse: The Eye of Isis / Prince of Persia: The Two Thrones / Disney's Lilo & Stitch / Second Life / Bomberman Land Touch! / Frogger Helmet Chaos / Serious Sam Advance / Sonic Adventure 2 Battle / NHL 2003 / Throne of Darkness / Hitman: Contracts / Worms Blast / Delaware St. John Volume 3: The Seacliff Tragedy / Heavy Weapon Deluxe / Escape Velocity Nova / Battles of Prince of Persia / Metal Slug Advance / Monster Madness / Warhammer 40 000: Glory in Death / Splashdown: Rides Gone Wild / Dark Cloud / Starships Unlimited: Divided Galaxies / Shadow Man: Zecond Coming / Fight Night 2004 / Condemned: Criminal Origins / Need for Speed Most Wanted 5-1-0 / Мерсапейс 3 / Sims: Unleashed / Lord of the Rings: Tactics / Kingdom Under Fire: Heroes / UFC: Sudden Impact / Kaidou Racing Battle / Stolen / Ultima X: Odyssey / Dragon Empires / Северный Мир: Anszan Raido / Rome: Total War Barbarian Invasion / MapleStory / Freedom Force vs. The Third Reich / Capcom Classics Collection Reloaded / Monster Trucks DS / Ninja Gaiden Black / GT Advance 3: Pro Concept Racing / Lunar Legend / Jak and Daxter / Wizardry 8 / Mr. Robot / Overclocked / Soccer Fury / Switchfire / Братва и Кольцо / Pirates of the Caribbean: Dead Man's Chest / OutRun 2006: Coast 2 Coast / Armored Core: Nexus / Anachronox / Need for Speed: Hot Pursuit 2 / Day of the Mutants / Kirby Air Ride / Settlers 4 / Star Wars: Galactic Battlegrounds / Fallout: Brotherhood of Steel / Dark Age of Camelot: Labyrinth of the Minotaur / METRO 2033: The Last Refuge / Xenus 2: Белое золото / Nintendogs: Dachshund and Friends / Mega Man Battle Chip Challenge / Around the World in 80 Days / MechWarrior 4: Mercenaries / Frame City Killer / Combat Mission: Shock Force / Horsez / Fired Up! / Shield / War World: Tactical Combat / Madagascar / Mafia: The City of Lost Heaven / Star Trek: Deep Space Nine: The Fallen / East India Company / Онблэйн / Gundam Seed: Battle Assault / Mega Man Zero 3 / SWAT: Global Strike Team / Mobile Forces / Specnaz 2 / FlatOut / Law & Order: Justice Is Served / Shenmue II / James Bond 007: Everything or Nothing / Brian Lara International Cricket 2007 / Sims 2: University / Banjo Pilot / Каан: Barbarian's Blade / Spyro: A Hero's Tail / Warlords IV: Heroes of Etheria / Guilty Gear X / Spike: The Hedgehog / Pirates: The Legend of Black Kat / King of Fighters EX2: Howling Blood / Creature Conflict: The Clan Wars / Star Wars: Battle for Naboo / Tom Clancy's The Sum of All Fears / Commander - Europe at War / Crazy Frog Racer 2 / Digimon World DS / Firefighter Command: Raging Inferno / Боевая Машина Акилла / Neighbours from Hell 2: On Vacation / Hover Ace: Combat Racing Zone / Sabotage: Fist of the Empire / Alarm for Cobra 11: Nitro / Cold Night Sun / Eternal Sonata / Полет фантазии / Mass Effect / Baldur's Gate: Dark Alliance / Rumble Roses / Sword of Etheria / TimeSplitters II / NHL 2004 / Rush for Berlin. Бросок на Берлин / Die Hard: Nakatomi Plaza / Hitman: Blood Money / CliXr: Race to Resurrection / Fire Emblem: Path of Radiance / S.T.A.L.K.E.R.: Shadow Of Chernobyl / Formula One 06 / Descent 3 / Maximo vs. Army of Zin / Crystal Key 2: The Far Realm / Grandia Xtreme / Crossfire / Параграф 78 / Звездный Легион: Битва за оранжевую



## WideScreen

КИНОФИЛЬМЫ, РЕКОМЕНДУЕМЫЕ «СТРАНОЙ ИГР»

РЕЦЕНЗИЯ DVD



Автор:  
Серик Лямуров  
cerik@gameland.ru



## ЛЕДНИКОВЫЙ ПЕРИОД 2: ГЛОБАЛЬНОЕ ПОТЕПЛЕНИЕ:

ICE AGE 2, 20-Й ВЕК ФОКС СНГ

### ИНФОРМАЦИЯ:

- ▶ ДИСКИ: DVD9 / DVD5
- ▶ ВИДЕО: 1.85:1 (16X9)
- ▶ ЗВУК: DD5.1 РУССКИЙ (ДУБЛЯЖ), DD5.1 АНГЛИЙСКИЙ / DD5.1 РУССКИЙ (ДУБЛЯЖ)
- ▶ СУБТИТРЫ: РУС., АНГЛ. / НЕТ

### ДОП. МАТЕРИАЛЫ:

- ▶ НЕТ ВРЕМЕНИ НА ОРЕХИ (06.52)
- ▶ ТРИ ТРЮКА КРЭША И ЭДДИ (1.01)
- ▶ ПОЗНАКОМЬТЕСЬ С КРЭШОМ И ЭДДИ (02.07)
- ▶ ПОЗНАКОМЬТЕСЬ С ЭЛЛИ (02.06)
- ▶ УДАЛЕННАЯ ШУТКА С ОПОССУМАМИ (00.17)
- ▶ СМЕШНО СИД (04.19)
- ▶ ТАНЕЦ СИДА С ДЖОНОМ ЛЕГУЗМО (04.24)
- ▶ ПОЗНАКОМЬТЕСЬ С МОДЕЛЬЩИКОМ (07.50)
- ▶ ВИДЕОКЛИП ЛИ РАЙАНА (03.15)
- ▶ 5 ВАРИАНТОВ ЗВУКОВЫХ ЭФФЕКТОВ ОДНОЙ СЦЕНЫ СО СКРЭТОМ (ПО 35-40 СЕКУНД)
- ▶ СКРЭТ: СРОЧНОЕ СООБЩЕНИЕ (01.50)
- ▶ СКРЭТ: РЕПОРТАЖ НОВОСТЕЙ (02.30)
- ▶ 6 «ПОТЕРЯННЫХ ИСТОРИЧЕСКИХ» ФИЛЬМОВ О ЛЕДНИКОВОМ ПЕРИОДЕ (ПО 1.5-2 МИНУТЫ)
- ▶ СКРЭТ: С ГОЛОВЫ ДО НОГ (8.24)
- ▶ СОЗДАНИЕ СЦЕНЫ (9.21)
- ▶ 4 ИГРЫ
- ▶ РЕКЛАМНЫЙ РОЛИК ГАРФИЛДА 2
- ▶ ЭПИЗОД ИЗ ПОЛНОМЕТРАЖНОГО МУЛЬТФИЛЬМА «СИМПСОНЫ» (ПРЕДВАРИТЕЛЬНАЯ АНИМАЦИЯ+ОЗВУЧКА) (ПЕРЕВЕДЕНА НА РУССКИЙ - ДУБЛЯЖ)

ФИЛЬМ:

ОЦЕНКА: 😊😊😊😊😊

ИЗДАНИЕ:

ОЦЕНКА: 😊😊😊😊😊

Никто не ожидал, что первый «Ледниковый период» добьётся такого успеха. На первый взгляд, фильм ничем особенным не выделялся – классический сюжет о трёх непохожих героях, которые, пройдя через множество испытаний, становятся неразлучными друзьями. Но было в творении Blue Sky Studios и кое-что свежее: необычное графическое исполнение и неожиданный гость – саблезубая белка Скрэт. Не имея никакого отношения к основному действию, Скрэт удачно разбавлял довольно драматичный для мультфильма сюжет забавными и, по сути, неммыми номерами. «Глобальное потепление» во многом вторит первоисточнику, но есть и некоторые отличия. Фильм заметно прибавил в персонажах и стал непринципиально часто обращаться к детской аудитории. Если первая часть задумывалась как драма, и только на съёмках студия 20th Century Fox сгладила острые углы, то продолжение сразу же встаёт на рельсы простого и безопасного семейного кино в духе Диснея. Даже зловещий музыкальный номер стервятников проходит с активным участием птенца-детёныша. Скрэт на месте и снова не имеет почти никакого отношения к приключениям главных героев. Новые комические персонажи – опоссумы Крэш и Эдди – удачно компенсируют унылость главных героев, которые на этот раз получают заметно меньше внимания. «Глобальное потепление» – увлекательный и смешной мультфильм, его можно смело рекомендовать почитателям хорошей трёхмерной мультипликации. Но вторая часть не привносит ничего нового, а только использует стандартные ходы. Создатели выдали немудрёное продолжение – всё то же самое, только больше.

Мы получили DVD-издание «Ледникового периода 2» раньше Англии на неделю, а Америку опередили и вовсе на целый месяц. Прекрасный анаморфный трансфер с двумя звуковыми дорожками, титрами и переведёнными доп. материалами – это первое издание в «картоне» за 300 рублей. На втором, в «пластике», будет только мультфильм с русской дублированной дорожкой, зато рекомендованная цена – вдвое ниже. В дорогом издании множество доп. материалов, и все они полностью дублированы на русский язык. Перевод местами неточный, а дубляж очень специфичный, поэтому радуется, что всегда можно переключиться на английскую дорожку. Большая часть доп. материалов предназначена для детей, а о создании самого фильма говорится, к сожалению, очень мало.



## ГРАФИК РЕЛИЗОВ DVD R5

С 13 ПО 19 НОЯБРЯ

### ДИТЯ ЧЕЛОВЕЧЕСКОЕ: УПРОЩЕННОЕ ИЗДАНИЕ (THE CHILDREN OF MEN, UPR/UNIVERSAL)

Интересная многобюджетная фантастическая утопия в своём первом издании может похвастаться только широкоэкранным трансфером с двумя русскими дорожками в DD и DTS и рекламными роликами.

### ДЬЯВОЛ НОСИТ ПРАДА: УПРОЩЕННОЕ ИЗДАНИЕ (DIGIPAK) (THE DEVIL WEARS PRADA, ДВАДЦАТЫЙ ВЕК ФОКС СНГ)

Упрощённое издание новой комедии о мире мод с Энн Хэтзуэй и Мерил Стрим, помимо широкоэкрannого трансфера и русских дорожек с DD и DTS, включит в себя переведённый фильм о съёмках, фотогалерею и трейлеры к новым фильмам студии.

### ЛЕДЕНЕЦ (HARD CANDY, СОЮЗ)

Этот необычный и интригующий триллер хоть и выйдет на двухслойном диске, но доп. материалов не обещает. Только фильм с анаморфным трансфером и двумя пятиканальными дорожками: русская и английская.

### ПРОКЛЯТИЕ 2 (THE GRUDGE 2, CP)

Уже шестая вариация «Проклятия» Такаси Симидзу и одновременно вторая часть американской ленты. Картинка, скорее всего, будет среднего качества (без анаморфирования), а помимо русской дублированной дорожки обещают и английскую с титрами.

### ПОМУТНЕНИЕ (A SCANNER DARKLY, UPR/WARNER)

Новая работа знаменитого американского «независимого» режиссёра Ричарда Линклейтера, экранизация новеллы Филлипа К. Дика, представляет собой «обрисованный» фильм. Полноценное издание порадует анаморфной картинкой и всеми необходимыми звуковыми дорожками и титрами. В секции доп. материалов нас ждут: комментарии режиссёра, Киану Ривза и Ф.К. Дика; фильм о съёмках и фильм о технике анимации.

### ЯБЛОЧНОЕ ЗЕРНЫШКО: СПЕЦИАЛЬНОЕ ДВУХДИСКОВОЕ ИЗДАНИЕ (APPLESEED, RUSCICO)

Фантастический аниме-боевик Синдзи Арамаки 2004 года – спорная, но заметная работа с интересным саундтреком и необычной трёхмерной графикой. Анаморфный широкоэкранный трансфер сопровождается русской переводной дорожкой и оригинальной японской с русскими титрами. Переведённые доп. материалы: фильм о съёмках, галерея, клип и видеоролики.

С 20 ПО 26 НОЯБРЯ

### ДОМ-МОНСТР (MONSTER HOUSE, ВИДЕОСЕРВИС/SONY PICTURES)

Новый трёхмерный мультфильм от продюсеров Роберта Земекиса и Стивена Спилберга ожидается без оригинальной английской дорожки. В остальном это хорошее издание со множеством переведённых доп. материалов.

### ЭСКАДРИЛЬЯ «ЛАФАЙЕТ» (FLYBOYS, СОЮЗ)

Средний самолётный приключенческий боевик об американской эскадрилье Лафайет выйдет на двухслойном диске с анаморфным трансфером и двумя звуковыми дорожками: русская дублированная и английская.



## РЕЦЕНЗИЯ DVD



## КИНОСВИДАНИЕ: РАСШИРЕННАЯ ВЕРСИЯ:

DATE MOVIE: UNRATED \ 20th ВЕК ФОКС СНГ

### ИНФОРМАЦИЯ:

- ▶ ДИСКИ: DVD9
- ▶ ВИДЕО: 1.85:1 (16X9)
- ▶ ЗВУК: DDS.1 РУССКИЙ (СИНХРОН),  
DDS.1 АНГЛИЙСКИЙ И ДР.
- ▶ СУБТИТРЫ: РУС., АНГЛ. И ДР.

### ДОП. МАТЕРИАЛЫ:

- ▶ АУДИОКОММЕНТАРИИ СЦЕНАРИСТОВ/РЕЖИССЕРОВ
- ▶ АУДИОКОММЕНТАРИИ АКТЕРОВ
- ▶ АНТИАУДИОКОММЕНТАРИИ КРИТИКОВ
- ▶ ТРЕК СО ЗРИТЕЛЬСКИМ СМЕХОМ
- ▶ НА СВИДАНИИ (4.23)
- ▶ 12 ВЫРЕЗАННЫХ/РАСШИРЕННЫХ/АЛЬТЕРНАТИВНЫХ СЦЕН (17.36)
- ▶ 2 РОМАНТИЧЕСКИХ СКРИНСЕЙВЕРА (ВИДЕО-ФАЙЛЫ)
- ▶ ИГРА «ВИШНЕВЫЙ СПОРТИЗ ЭНДИ»
- ▶ СМЕШНЫЕ ДУБЛИ (2.34)
- ▶ ЗАПИСИ С КАСТИНГА (1.45)
- ▶ КИНОКАНАЛ FOX ПРЕДСТАВЛЯЕТ: СОЗДАНИЕ ПАРОДИИ (18.07) (БЕЗ ПЕРЕВОДА)

### ФИЛЬМ:

ОЦЕНКА: 😊😊😊😊😊😊

Романтичная Джулия Джонс мечтает найти своего принца и наконец выйти замуж. Но чтобы пройти все круги ада романтической комедии от первого свидания до «жили долго и счастливо», ей нужно пережить: тюнинг внешности («Тачку на прокачку!» MTV), первое свидание («Когда Гарри встретил Салли»), встречу родителей («Знакомство с Фокерами»), организацию свадьбы («Свадебный переполох» Джей Ло) и соперничество с австралийской поп-звездой («Свадьба моего лучшего друга»). И тут сразу же даёт о себе знать главная беда картины – многие фильмы, которые пародируют создатели, изначально не были серьезными, поэтому некоторые сцены просто передирают оригинал, а не переиначивают его. Например, Дженнифер Кулидж в роли сумасбродной мамочки пародирует Барбару Стрейзанд («Знакомство с Фокерами»), но добавить что-то кардинально новое в изначально стёбный образ она не в силах. Ещё один недостаток: все актёры играют «комедию», а одним из главных инструментов пародии является серьёзность подачи. При всех недостатках стоит признать: у авторов есть несколько довольно смешных шуток. В отличие от того же «ОСК 4», «Киносвидание» не отдаёт так сильно бородастым юмором, а иногда пытается быть даже оригинальным. Да – с пошлостью тут порой перебор, да – глупых и неудачных шуток тоже предостаточно, да – у фильма нелады со сценарием. Но свою задачу – рассмешить «тех, кто в курсе» «Киносвидание» так или иначе выполняет. А на большее эта скабрезная комедия и не намахивается.



### ИЗДАНИЕ:

ОЦЕНКА: 😊😊😊😊😊😊

Если не считать непереверенные дополнительные материалы, издание у «Киносвидания» получилось отменным. Анаморфная картинка и русский синхронный перевод, который на удивление свободен в выражениях. Если же вы хотите оценить все шуточки в оригинале, то к вашим услугам – английская дорожка с русскими и английскими титрами. На этом издании записана расширенная версия, с несколькими добавленными и изменёнными сценами по сравнению с театральной версией. Если вы воспринимаете на слух английский, то рекомендую отведать здешние комментарии, благо их тут целых 3 штуки. Режиссёры начинают за упокой, но под конец так расходятся, что на финальных титрах «посылают» прямым текстом всех подряд, кому не понравилась их работа. Фильм в сопровождении актёрского комментария местами становится даже смешнее. Комментарий двух критиков, которым этот фильм, мягко говоря, не понравился, – самый познавательный доп. материал на диске. «Киноканал Fox представляет: Создание пародии» – это не рассказ о фильме, а уморительная пародия на «Дневники со съёмки Кинг Конга Питера Джексона». Те самые, что он выкладывал в Сеть до выхода фильма.

### ФИЛЬМЫ В КИНОТЕАТРАХ

#### 16 НОЯБРЯ

##### КАЗИНО РОЯЛЬ (CASINO ROYAL, КАСКАД)

- ▶ ЖАНР: ШПИОНСКИЙ ПРИКЛЮЧЕНЧЕСКИЙ БОЕВИК
- ▶ РЕЖИССЕР: МАРТИН КЭМПБЕЛЛ
- ▶ В РОЛЯХ: ДЭНИЕЛ КРЕЙГ, ЕВА ГРИН, ДЖУДИ ДЕНЧ

Бонд, Джеймс Бонд вернулся! Теперь он моложе, проворнее и крутит любовь с соблазнительной Евой Грин («Мечтатели», «Царство небесное»). Занятно, что Мартин Кэмпбелл, режиссёр, вернувшийся «Золотым глазом» сериалу былой блеск и представивший Пирса Броснана в роли Бонда, спустя 11 лет возвращается к британскому секретному агенту и опять с новым актёром.

#### ПИЛА 3 (SAW 3, ФОКС/ГЕМИНИ)

- ▶ ЖАНР: УЖАСЫ/ТРИЛЛЕР
- ▶ РЕЖИССЕР: ДЭРРЕН ДИНН БАУЗМЕН
- ▶ В РОЛЯХ: ТОБИН БЕЛЛ, ДИНА МЕНЕР

Очередной Хэллоуин, очередная «Пила», и так, наверное, будет продолжаться до тех пор, пока сериал не прекратит приносить прибыль. Первая часть была интересным низкобюджетным ужасиком, вторая просто паразитировала на идее. Одно радует: режиссёр и сценарист оригинала Джеймс Ван участвовал в написании сюжета третьей части.

#### 23 НОЯБРЯ

##### РОГА И КОПЫТА (BARNYARD, UIP)

- ▶ ЖАНР: МУЛЬТФИЛЬМ (3D)
- ▶ РЕЖИССЕР: СТИВ ОУДЕКЕРК
- ▶ РОЛИ ОЗВУЧИВАЛИ (АНГЛ. ВЕРСИЯ): КЕВИН ДЖЕЙМС, КОРТИ КОКС, СЭМ ЭЛЛИОТ, ДЭНИС ГЛОВЕР, ЭНДИ МАКДАУЭЛЛ

«Побег из Курятника», «Не бей копытом», а теперь и «Рога и копыта» – сколько можно? В трёхмерной анимации уже стало дурной традицией выпускать идентичные по тематике мультфильмы, прямо война клонов. Главным отличием новой работы режиссёра «Эйс Вентуры» от конкурентов будет пошловатый юмор.

#### 30 НОЯБРЯ

##### ЛАБИРИНТ ФАВНА (EL LABERINTO DEL FAUNO, RUSCICO)

- ▶ ЖАНР: СКАЗКА / ФЭНТЕЗИ / ДРАМА
- ▶ РЕЖИССЕР: ГУИЛЛЕРМО ДЕЛЬ ТОРО
- ▶ В РОЛЯХ: ИВАНА БАКУЕРО, СЕРДЖИ ЛОПЕЗ, МАРИБЕЛЬ ВЕРДУ

Такого Голливуд себе позволить не может, именно поэтому Гуиллермо Дель Торо снял эту картину «на родине» впервые после своего прорывного «Хроноса». Эта взрослая сказка совмещает приключения маленькой девочки в сказочном мире с жестокой реальностью оккупированной нацистами Испании. Некоторым переварить такое будет сложно, но настоящие ценители изысканного кино по достоинству оценят бескомпромиссность и уникальность «Лабиринта Фавна».

##### ТЕХАССКАЯ РЕЗНЯ БЕНЗОПИЛОЙ: НАЧАЛО (TEXAS CHAINSAW MASSACRE: THE ORIGIN, КАРО ПРЕМЬЕР)

- ▶ ЖАНР: СЛЭШЕР / УЖАСЫ
- ▶ РЕЖИССЕР: ДЖОНАТАН ЛЬЕБЕСМАН
- ▶ В РОЛЯХ: ДЖОРДАНА БРОНСТЕР, ТЭЙЛОР ХЭНДЛИ

Удачная переделка фильма ужасов 74 года в этом году обзаведётся предысторией. Кровь, насилие и страх зрителю обеспечены, однако не думаю, что «Начало» переплюнет оригинал Маркуса Ниспела 2003 года.

##### ШКОЛА ДЛЯ НЕГОДЯЕВ (SCHOOL FOR SCOUNDRELS, WEST)

- ▶ ЖАНР: КОМЕДИЯ
- ▶ РЕЖИССЕР: ТОДД ФИЛЛИПС
- ▶ В РОЛЯХ: БИЛЛИ БОБ ТОРНТОН, ДЖОН ХЕДЕР, МАЙКЛ КЛАРК ДУНКАН

Обновленная британская комедия сорокалетней давности наверняка рассмешит взрослых зрителей. Чтобы завоевать сердце девушки, Роджер (Джон Хедер), дипломированный неудачник, поступает в школу для негодяев, где Доктор П (Билли Боб) делает из слонтяев «настоящих мужиков». Но позже Роджеру придётся бороться за сердце любимой с самим Доктором П.



# КОРОЛЕВСТВО ПЕСЧАНЫХ ЧЕРВЕЙ

ОДНИ НАЗЫВАЮТ РОМАН «ДЮНА» ВЕЛИЧАЙШИМ ЛИТЕРАТУРНЫМ ПАМЯТНИКОМ XX ВЕКА, ДРУГИЕ – НЕПРИСТУПНОЙ ВЕРШИНОЙ СОВРЕМЕННОЙ НАУЧНОЙ ФАНТАСТИКИ, ТРЕТЬИ – ПОСРЕДСТВЕННОЙ ПОДЕЛКОЙ, ПРОБИВШЕЙСЯ НА ОЛИМП НЕРЕАЛИСТИЧЕСКОЙ ЛИТЕРАТУРЫ ПО ВОЛЕ СЛУЧАЯ И НАБРАВШЕЙ ОЧКИ ПОПУЛЯРНОСТИ ТОЛЬКО ЛИШЬ БЛАГОДАРЯ НЕПРИЯЗНАТЕЛЬНЫМ ПОКЛОННИКАМ ВТОРОСОРТНОГО ЧТИВА. КАЖДАЯ ИЗ ТОЧЕК ЗРЕНИЯ ИМЕЕТ ПРАВО НА СУЩЕСТВОВАНИЕ. «ДЮНА» ФРЭНКА ГЕРБЕРТА – РОМАН КРАЙНЕ СТРАННЫЙ И НЕОДНОЗНАЧНЫЙ. В ЛЮБОМ СЛУЧАЕ, ЕСЛИ ОТБРОСИТЬ ШЕЛУХУ ЧИСТОГО ДЕЙСТВИЯ, РОМАНТИЧЕСКИЕ И БАТАЛЬНЫЕ СЦЕНЫ, МЫ БЕЗ ТРУДА ОБНАРУЖИМ ВУШИТЕЛЬНЫЙ ФИЛОСОФСКИЙ КАРКАС, К КОТОРОМУ СЛЕДУЕТ ОТНОСИТЬСЯ СЕРЬЕЗНО. ТАК ЧТО ПОПЫТКА НАВЕСИТЬ НА РОМАН «ДЮНА» ЯРЛЫЧОК “НАУЧНО-ФАНАСТИЧЕСКОГО ПРОИЗВЕДЕНИЯ” (ВНЕ ЗАВИСИМОСТИ ОТ ТОГО – В УВАЖИТЕЛЬНОМ ИЛИ УНИЧИЖИТЕЛЬНОМ КОНТЕКСТЕ) СРОДНИ СТРЕМЛЕНИЮ ЗАТОЛКАТЬ КЕНГУРУ В МЫШИНУЮ НОРКУ. НЕДАРОМ ЗА ЭКРАНИЗАЦИЮ «ДЮНЫ» БРАЛИСЬ РЕЖИССЕРЫ, КОТОРЫХ СЕЙЧАС ПРИНЯТО ОТНОСИТЬ К ЧИСЛУ ЛЕГЕНД МИРОВОГО КИНЕМАТОГРАФА. НЕ СЛУЧАЙНО ИГРА, ОСНОВАННАЯ НА СЮЖЕТЕ РОМАНА, ПОЛНОСТЬЮ ИЗМЕНИЛА ЛАНДШАФТ ИНДУСТРИИ ВИРТУАЛЬНЫХ РАЗВЛЕЧЕНИЙ И НА ДОЛГИЕ ГОДЫ СДЕЛАЛАСЯ ФЛАГМАНОМ ЦЕЛОГО ЖАНРА. ВОЛШЕБНЫЕ ПЛОДЫ РАСТУТ ЛИШЬ НА ВОЛШЕБНЫХ ДЕРЕВЬЯХ, С КУСТА ЧЕРТОПОЛОХА МОЛОДИЛЬНЫХ ЯБЛОК НЕ СОБРАТЬ. ТАК ЧТО РАЗБИРАТЬСЯ НАМ ПРИДЕТСЯ С САМОГО НАЧАЛА, С ИСТОКОВ.

ПОЕХАЛИ.



Автор:  
Катя Тонечкина  
chasey\_lain83@mail.ru

## Владыка Дюны

Брайан Герберт, сын Фрэнка Герберта, написал чудесную биографическую книгу *Dreamer of Dune*, в которой подробно рассказал о жизни и творческом пути своего знаменитого отца. Увы, на русском языке роман не издавался и, судя по всему, в ближайшее время издан не будет. Я постараюсь хотя бы в общих чертах познакомить вас с биографией создателя «Дюны». Тем же, кому этих сведений окажется мало, настоятельно рекомендую отыскать *Dreamer of Dune* и поупражняться в языке англо- и саксов. Фрэнк Патрик Герберт появился на свет 8 октября 1920 года в американском городе Такома, штат Вашингтон. С ранних лет Фрэнк Герберт пристрастился к чтению. Он, как эдакий книжный живо- глот, глотал все, что попадало ему в руки: низкопробные приключенческие истории, романы Уэллса и Жюль Верна, фантастические истории Эдгара Берроуза. На свой восьмой день рождения маленький Герберт вскарабкался на стул и объявил в присутствии всех членов семьи: «Я хочу стать писателем!» Биографы отмечают, что Фрэнк с детства выделялся среди своих сверстников феноменальной эрудицией и недюжинными познаниями, одноклассники нередко обращались к нему с вопросами, которые бы

и взрослых запросто поставили в тупик. Между тем вряд ли бы кто-то мог навесить на него обидный ярлычок «ботаник» – Герберт слыл крайне независимым, свободолюбивым и принципиальным юношей. Роман со свободой, впрочем, сложился для Фрэнка неудачно: не желая просиживать штаны на скучных занятиях, молодой Герберт решил, что называется, «забить» на неинтересные предметы и посещать только те, которые были ему по вкусу. Ректора подобный подход к делу возмутил, и Фрэнк Герберт вскоре обнаружил себя в списке отчисленных студентов. Пользу, однако, от обучения в Вашингтонском университете молодой человек получил: в застенках знаний он обрел любовь, а вместе с ней и свою будущую вторую жену (с первой, Флорой Паркинсон, он развелся в 45-ом году после 4-х лет совместной жизни). Беверли Энн Стюарт, вторая жена будущего Владыки Дюны, тоже была начинающей писательницей. К тому времени Герберт уже мог похвастаться парой публикаций (два его приключенческих рассказа попали на страницы известных развлекательных журналов). Не отставала и Стюарт – ее романтическую историю напечатал популярный в те годы журнал *Modern Romance*. В 1947 году у четы Гербертов родился сын Брайан, в 1951-ом –

второй сын Брюс. Фрэнк Герберт крутился как белка в колесе – писал статьи для многочисленных журналов, сотрудничал с газетами. Как впоследствии рассказывал сам писатель – именно в те годы ему и пришла в голову идея главного романа всей его жизни. Работая над статьей об орегонских песчаных дюнах, Герберт проникся темой и насобирал такое огромное количество материала, что его хватило бы на добрый десяток внушительных очерков. Судьба, как всегда, доказала, что по части иронии ей нет равных – статью Фрэнк так и не завершил. Но дюны успели заморозить молодого писателя, и мало-помалу в его голове начали формироваться отдаленные очертания, тени чего-то куда как более глобального, нежели заметка о деятельности министерства сельского хозяйства США... В 50-х Герберт принялся писать научную фантастику. Вначале – короткие рассказы для небольших профильных журналов, а к 55 году – полномесный роман *The Dragon in the Sea* («Дракон в море»). После выхода дебютного романа Герберт начал работу над «Дюной». Долгих шесть лет он кропотливо трудился над книгой. Наконец, в 1963 году в популярном журнале *Analog*, главным редактором которого в то время был патриарх американской научной фантастики, великий и

ужасный Джон Кэмпбелл, вышла книга *Dune World* («Мир Дюны»). В 1965-ом все в том же «Аналоге» был напечатан роман *The Prophet of Dune* («Пророк Дюны»). Журнальная публикация, конечно, Герберта обрадовала, но заметно пополнить семейный бюджет не смогла. Писатель решил издать оба романа в виде одной книги и отправил текст во все известные ему издательства. И... совершенно неожиданно начал получать один отказ за другим. Легенда гласит, что редактор одного из издательств сопроводил ответ припиской: «Вполне возможно, что я совершаю ошибку века, но, увы, я вынужден в публикации отказать...» Как в воду глядел. В конце концов, роман рискнуло напечатать небольшое филладельфийское издательство *Chilton*. Герберт получил аванс в размере семи с половиной тысяч долларов, а книга, состоящая из двух объединенных воедино романов, вышла в твердой обложке. Успех не заставил себя долго ждать: и критики, и поклонники научной фантастики с восторгом приняли книгу. В 1965-ом «Дюна» получила престижнейшую литературную премию «Небьюла», а в 1966-ом – делит с романом Роджера Желязны «*And Call Me Conrad*» («Этот бессмертный») премию «Хьюго». «Дюна» принесла Герберту известность и немалые барыши. Однако, покупавшись в





**1** Люди, читавшие книгу, нередко задаются вопросом — откуда в *Dune II* взялся Дом Ордосов и какое ему вообще дело до Дюны? На самом деле, придумали их вовсе не находчивые ребята из Westwood, Ордосы упоминались в «Энциклопедии Дюны» (*Dune Encyclopedia*), книге, выпущенной в 1984 году поклонниками творчества Герберта. Какое им, Ордосам, дело до Дюны? Они богатые и невероятно жадные. Жадность и вынуждает их участвовать в различных авантюрах. Богатство — уверены Ордосы — притягивается к богатству. Дюна, гигантская золотая жила, их и притянула.

**2** Лицемерный и гвулицный император из фильма Дэвида Линча.

**3** Самый колоритный персонаж «Дюны» Дэвида Линча — барон Харконнен, собственной безумной персоной.

волнах славы и сменив несколько престижных профессий (Фрэнк успел и лекции студентам в родном Вашингтонском университете почитать, и в Пакистане и Вьетнаме поработать в качестве консультанта по экологии, и выступить в роли режиссера телевизионного шоу), он возвращается в мир литературы. Почти все произведения, написанные Фрэнком Гербертом в 70-х годах, становятся успешными. Автор вспоминает о мире Дюны и создает несколько продолжений. В 1970 году выходит книга *Dune Messiah* («Мессия Дюны»), в 1976 — *Children of Dune* («Дети Дюны»), в 1981 — *God Emperor of Dune* («Бог-Император Дюны»), в 1984 — *Heretics of Dune* («Еретики Дюны») и, наконец, в 1985 — *Chapterhouse: Dune* («Капитул Дюны»). Все продолжения неплохи, но, конечно, уступают первой книге цикла. В 1984 году умерла Беверли, жена Герберта. Спустя некоторое время писатель женился в третий раз. Однако долгой и счастливой жизни не вышло — 11 февраля 1986 года Фрэнк Герберт, перенесший тяжелую операцию по удалению раковой опухоли, скончался в результате тромбоэмболии легочной артерии. Создав «Дюну», Фрэнк Герберт навечно вписал свое имя в анналы литературы. Однако, как ни странно, все та же «Дюна» сыграла с ним дурную шутку. Будучи

весьма неплохим сочинителем, оставив после себя немало ярких романов, в памяти поклонников научной фантастики Герберт навсегда останется как автор одного-единственного Цикла. Пусть даже и Цикла с Большой Буквы. Другие его произведения, *The White Plague* («Белая Чума») и *The Godmakers* («Творцы Бога»), тоже восхитительны и заслуживают самых лестных отзывов и высоких оценок, однако они, как и добрый десяток других книг, навсегда останутся в тени Колосса.

**Сиквелы, приквелы, экранизации и вариации на тему**

События «Дюны» происходят в далеком будущем. Много тысяч лет минуло после чудовищного Батлерианского Джихада, священной войны человечества против поработившего его Машинного Разума. Ныне Гигантская Империя, чья плоть — сонмы обитаемых галактик, подвластна могущественным силам — Императору, Великим правящим домам, Космической гильдии и ордену Бене Гёссерит. Между правителями существует своеобразная система сдержек и противовесов — ни одна из сторон не обладает абсолютной властью. Клубок противоречий — это планета Дюна, также известная как Арракис. Дюна — гигантская безводная пустыня, кишмящая гигантскими червями, способные

проглатывать в один присест огромные машины и сооружения; населенная безжалостными и жестокими фрименами. Эта гигантская песочница была бы совершенно бесполезной, если бы не одно обстоятельство: Арракис — единственная во Вселенной планета, на которой есть легендарное снадобье, Пряность, меланж. Пряность — сильный наркотик, используемый членами Космической Гильдии: с помощью меланжа они получают возможность осуществлять межзвездные перелеты. Не станет Пряности — прекратятся космические перевозки. А что такое межзвездное сообщение для мультигалактической Империи, думаю, понятно и без лишних слов. Два Великих Дома — жестокие и бесчестные Харконнены и благородные и справедливые Атрейдесы — воюют за власть над Дюной. Отлаженная за годы, минувшие со времен Батлерианского Джихада, система сдержек и противовесов внезапно рушится как карточный домик. Каждая из могущественных сил имеет свой интерес в нарастающем конфликте. В самом центре событий оказывается юный Поль Атрейде, единственный наследник герцога Лето... В «Дюне» есть все: любовь и ненависть, верность и предательство, война и мир, политические интриги и философские построения. Это совершенно особенное

**Трудности перевода**

«Дюну» Герберта на русский язык переводили просто безумное количество раз. И каждый переводчик, желая, видимо, как-то приобщиться к прекрасному, придумывал свои варианты имен и терминов. Отсюда и каша: все привыкли к тем названиям, с которыми в прочитанной книге столкнулись. Наиболее точным переводом на сей день является вариант Павла Александровича Вязникова. Если вы «Дюну» еще не читали, но собираетесь в ближайшее время за нее взяться, ищите в его переводе. А лучше всего, конечно, читать в оригинале. Для тех, кто желает поглубже разобраться в различных переводах, Вязников написал чудесную статью — «Его звали Пауль», в которой указал наиболее смешные и нелепые ляпы. Рекомендую.





**Дюна утраченная**

Cryo Interactive Entertainment собиралась к декабрю 2001 года порадовать поклонников первой онлайн-овой стратегией по вселенной Дюны. Игре пророчили титул королевы сетевых RTS, но в августе 2002-го Cryo обанкротилась, и Dune Generations свет так и не увидела.

Разработчики обещали гигантский мир, множество разнообразных юнитов, эффективную экономическую модель и Дипломатию с большой буквы. Нам угрожали сверхпродвинутому AI и огромной свободой выбора и действий и пугали возможностью заключения династических браков. Игроку предстояло управлять одной из ста тысяч планет и создать собственный Великий дом. Далее, само собой, требовалось сделать свой дом наиболее могущественным и влиятельным в Империи. Увы, ничего этого мы так и не дождались. До слез обидно.

произведение, каждая часть которого является неотъемлемым звеном гигантской сюжетной цепи. Фрэнк Герберт сотворил настоящее произведение искусства, с этим выводом поспорить невозможно. Но, кроме того, писатель создал и ходовой литературный товар, читательский спрос на который превосходил все разумные пределы. Спрос, как известно, порождает предложение. Герберт, пользуясь беспрецедентной популярностью романа, пишет пять продолжений. После смерти создателя «Дюны» разрабатывать золотую жилу продолжает его сын Брайан Герберт. В соавторстве с писателем-фантастом Кевином Андерсоном он создает трилогию Prelude to Dune («Прелюдия к Дюне»), в которой повествуется о событиях предшествовавших оригинальной «Дюне». Войдя во вкус, Брайан Герберт и Андерсон выпускают еще одну трилогию — Legends of Dune («Легенды Дюны»), представляющую собой предысторию предыстории. Наконец, фантасты прямо сейчас работают над еще одной трилогией. Первая книга The Road to Dune («Дорога к Дюне») представляет собой сборник рассказов, посвященных Вселенной Фрэнка Герберта, писем и записок автора, черновиков и набросков. Вторая книга трилогии — Hunters of Dune («Охотники Дюны»),

увидевшая свет в августе сего года, продолжает оригинальную сексталогию и основана на черновиках Герберта-старшего. Последняя книга трилогии — Sandworms of Dune («Песчаные Черви Дюны») — выйдет в 2007 году. Кроме того, неумоимые Брайан Герберт и Кевин Андерсон грозятся в 2008 году приступить, вы не поверите, к еще одной трилогии — Paul of Dune («Поль с Дюны»), в которой познакомят читателей с приключениями Поля Атрейдеса, имевшими место быть до событий оригинальной «Дюны». Было бы странно, если бы монументальный труд Фрэнка Герберта не вдохновил кинематограф. Феноменальная популярность романа позволяла надеяться, что кинокартину по мотивам книги, ждет успех, а ее создателей — солидный доход. Тем удивительнее, что одну из первых попыток экранизировать «Дюну» предпринял вовсе не популярный голливудский режиссер, а легендарный авангардист, гениальный чилийский постсюрреалист Алехандро Ходоровский. Вдохните побольше воздуха, расслабьтесь, возьмитесь за подлокотники кресел. Сейчас вы узнаете о такой «Дюне», о которой даже и помыслить не могли. Летописцы «Дюны», рассказывая о проекте Ходоровского, как правило, ограничиваются парой-

тройкой общих фраз. А ведь чилиец задумывал настолько глобальную и шокирующую экранизацию, что она могла бы полностью изменить ландшафт кинематографа. Поэтому, надеюсь, вы не огорчитесь, если я в противовес иным уважаемым исследователям подробно остановлюсь на «Дюне» Ходоровского, а буквенный бюджет историй остальных экранизаций несколько урежу. Известность к гениальному чилийцу пришла после удивительного фильма El Toro («Крот», 1970). Парадоксальный мистический спагетти-вестерн настолько восхитил «битла» Джона Леннона, что он убедил Алена Кляйна, менеджера The Beatles, купить права на фильм и заняться его дистрибуцией. Кроме того, Леннон выискал для Ходоровского миллион долларов, чтобы тот мог снять новую кинокартину — La Montana Sagrada («Священная Гора», 1973). Когда Ходоровский решил взяться за экранизацию «Дюны», он уже заслужил звание одного из самых талантливых и неординарных независимых режиссеров мира. Пикантности ситуации добавляло обстоятельство, что какого-то нечеловеческого восторга роман Герберта у чилийца не вызывал. Ему нравился феноменальный потенциал сюжетной линии, детали же и частности экстрара-

**1** Тяжело было ожидать от фильма первой половины 80-х годов каких-то сверхъестественных спецэффектов. Тем не менее, визуально фильм Линча выглядит довольно приятно. Два параллелепипеда, запечатленных на скриншоте, это закованные в специальные костюмы бойцы. Внушает.

**2** Милейшие отпрыски рода Харконненов.

**3** В телефильме «Дюна» Харрисона барон Харконнен куда как менее колоритен. Обычный гнусный толстячок.

**4** Так выглядят харвестер, машина для сбора пряностей, в фильме Линча.





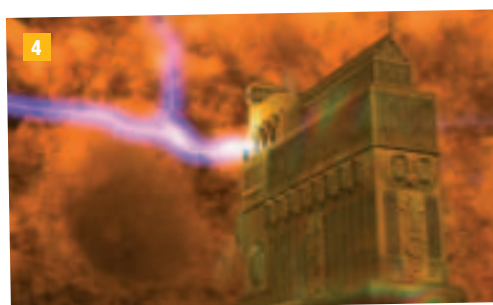
2



1



3



4

гантного режиссера не привлекли. Ходоровский решил, отталкиваясь от гербертовской сюжетной канвы, снять свою собственную сюрреалистическую «Дюну». Он задумал сделать с романом Герберта то, что сотворил в «Кротце» с вестерном, а в «Священной Горе» — с философской притчей. Прекрасно понимая, что Герберт подобного не потерпит, чилиец решил держать автора книги подальше от своего проекта. Для съемок Ходоровскому требовались как минимум десять миллионов долларов. Молодой продюсер Мишель Сейду пообещал чилийцу, что деньги будут. Художник Жан «Мёбиус» Жиро (известный ныне по работам над фильмами «Чужой», «Уиллоу», «Пятый элемент») разработал для режиссера визуальную концепцию картины. Спецэффектами для фильма по первоначальной задумке должен был заниматься Дуглас Трамбалл, работавший над «Космической Одиссеей» Кубрика, но он с Ходоровским не сошелся характерами, и его место занял никому тогда не известный Дэн О'Бэннон (спустя несколько лет он станет отличным сценаристом и режиссером). Чилиец, ознакомившись по рекомендации Сальвадора Дали с рисунками швейцарского художника Ханса Руди Гигера, немедленно привлек его к работе над своей «Дюной». Впоследствии Гигер прославится

как один из наиболее выдающихся художников своего времени, а его дизайн титульного монстра фильма «Чужой» станет бессмертной классикой. Музыка для фильма дали согласие написать парни из легендарной группы Pink Floyd. Исполнять различные роли в фильме Ходоровского должны были такие люди, как Дэвид Кэррадин, Орсон Уэллс, Глория Свенсон, Сальвадор Дали и другие звезды первой величины. Увы, миру не суждено было содрогнуться. Возникли серьезные финансовые и организационные неурядицы, появились непредвиденные трудности. В какой-то момент стало ясно, что у проекта нет коммерческого будущего. Четырнадцатичасовой фильм (именно столько должна была идти, по замыслу чилийца, его «Дюна») не вписывался в формат «доходного» кино. В конце концов права на фильм выкупил одиозный итальянский продюсер Дино де Лаурентис и пригласил занять режиссерское кресло другого великого режиссера — Ридли Скотта. Но и эта попытка экранизации потерпела фиаско. Фрэнк Герберт, которого Дино де Лаурентис назначил консультантом, беспощадно раскритиковал все три версии сценария, предложенного Рудолфом Вурлитцером. В итоге Ридли Скотт покинул проект и занялся фильмом Blade

Runner («Бегущий по Лезвию Бритвы», 1982). В 1981 году Дино де Лаурентис посмотрел драму Дэвида Линча Elephant Man («Человек-слон», 1980), фильм ему пришелся по вкусу. Де Лаурентис решил привлечь режиссера к работе над «Дюной». До того, как продюсер предложил Линчу начать работу над экранизацией романа, режиссер книгу Герберта не читал и даже не слышал о ней. Поэтому в процессе телефонного разговора решил, что итальянец приглашает его работать над неким фантастическим фильмом «Июнь» (слова June и June весьма созвучны). Несмотря, однако, на столь курьезное начало проекта, фильм все-таки увидел свет. Линч стал не только режиссером, но и автором сценария (разумеется, когда недоразумение с «Июнем» прояснилось, Дэвид в спешном порядке книгу прочитал). На большие экраны картина вышла в 1984 году и... с треском провалилась. Из затраченных на ее производство 45 миллионов долларов окупилась лишь 27. Между тем фильм у Линча получился неплохой. Линч внес несколько значительных изменений в сюжет Герберта, чем, разумеется, разозлил преданных поклонников книги. С другой стороны, casualный зритель заблудился в сюжетных хитросплетениях и тоже удовольствия от экраниза-

ции не получил. Уже тогда стало ясно, что Линч — не тот режиссер, который способен блестяще снять эпическое полотно, он камерный творец, талант его в полной мере способен проявиться при работе над арт-хаусными проектами. Первоначально Линч и де Лаурентис собирались снять продолжение фильма, но после коммерческого провала первой картины от идеи этой отказались. В 2000 году режиссер Джон Харрисон снял для канала Sci-Fi Channel трехсерийный телефильм «Дюна». Бюджет постановки составил всего 20 миллионов долларов. Картина пришла неприятие поклонникам книги по вкусу. Между тем в фильме не было никакой изюминки. Современные компьютерные спецэффекты по степени натуралистичности, как ни странно, уступали тем, что мы наблюдали в картине Линча. И если в фильме Дэвида Линча эпизоды, которые можно было смело называть гениальными (первое знакомство с бароном Харконеном, например), чередовались с откровенно неудачными сценами, то «Дюна» Харрисона целиком была выполнена на среднем уровне, без взлетов и падений. Наконец, в 2003 году на телеэкране вышел сериал Children of Dune («Дети Дюны»), бывший прямым продолжением картины Харрисона и, как и следовало ожидать,

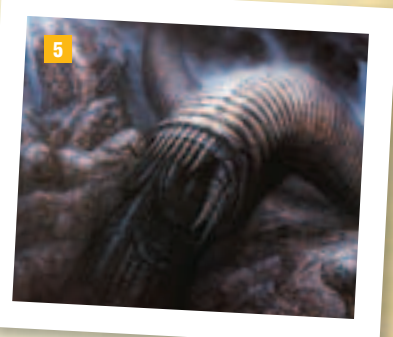
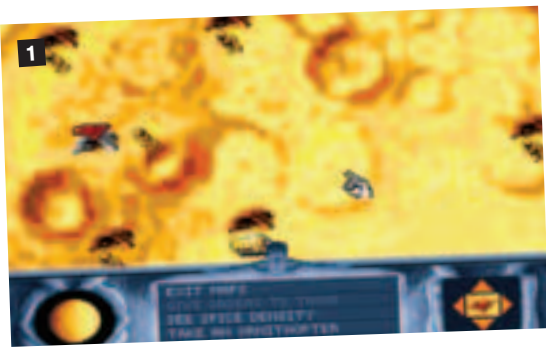
1 А это уже харвестер из фильма Харрисона.

2 «У каждого червя есть своя... территория. Те образцы песчаных червей, которые мы исследовали, указывают на возможность весьма сложных химических процессов, протекающих в их организме. Так, в некоторых капиллярах и протоках желез отмечены следы соляной кислоты, а в других частях их тела — и гораздо более сложные кислоты».

3 Кровь фрименов, свободных обитателей Дюны, перенасыщена меланжеей. Поэтому их глаза совершенно синие, без капли белезны.

4 Несмотря на то, что телефильм «Дюна» Харрисона увидел свет совсем недавно, спецэффекты, использованные в нем, ни малейшего трепета не вызывают. Более того, местами они навевают тоску.





сохранивший все ее достоинства и недостатки.

**Управляя Дюной**

Первая игра, основанная на сюжете романа «Дюна», вышла в 1992 году. Разработали ее в недрах компании Cryo Interactive Entertainment, а в роли издателя выступила Virgin Games. Называлась игра в точности так же, как и книга Герберта — Dune. С жанровой точки зрения это был неожиданный и смелый (для тех, понятное дело, лет) сплав приключенческой игры и стратегии. Пользователю предстояло управлять Полем Атрейдесом, привести планету Дюна к благополучию и процветанию. Dune существовала в двух вариантах — «маленькая» на флоппи-дисках и «большая» на CD. CD-версия в плане геймплея никаких новшеств не имела, однако содержала несколько дополнительных материалов (вроде сцен из фильма Линча) и высококачественные и отрендеренные в 3D уровни. Занятно, что Dune могла вообще не появиться на свет — в конце 1990 года компания Virgin Games отдала приказ свернуть разработку игры. Однако Cryo Interactive на свой страх и риск работу продолжила и некоторое время спустя убедила-таки представителей Virgin выпустить игру. Внезапное появление Dune поставило издателя в довольно сложное положение — Virgin уже полностью переключилась на проект компании Westwood. Выход, однако, был найден — проект от Cryo получил порядковый номер «один», а от Westwood — «два». Поскольку игры делались независимо друг от друга, никаких сюжетных пересечений в них нет. И Dune II

является продолжением первой «Дюны» лишь номинально. Игра Dune II: The Building of a Dynasty (она же Dune: The Battle for Arrakis) вышла в 1992-ом на PC, а в 1993-ем перекочевала на платформы Amiga и Sega Mega Drive. По сей день Dune II считается одной из лучших стратегий в реальном времени. В ней, по сути, впервые появились все те элементы, без которых невозможно представить себе ни одну современную RTS (например, дерево технологий и управление юнитами посредством мышки). Сюжет игры, как уже отмечалось ранее, не имел ни малейших пересечений с первой частью, более того, он и с книгой не так чтобы очень уж сильно связан. Итак, Император Фредерик IV устраивает среди трех Великих Домов — Харконненов, Атрейдесов и Ордосов — своеобразный конкурс. Та семья, которая особенно хорошо проявит себя в сборе Пряности с поверхности Дюны, и получит право вести дела на Арракисе. Делегации трех Великих Домов прибывают на планету, воздвигают базы и затевают грандиозную войну. Помимо стандартных танков и ракетных установок, у каждой из семей есть свой специальный юнит, построить который можно лишь на поздних этапах игры (ностальгирующие игроманты непременно вспомнят легендарный «Девастатор» Харконненов). Кроме того, в игре есть песчаные черви, способные глотать ваши и вражеские юниты, и фримены, свободные войска, изначально не принадлежащие ни к одному из союзов. Изданная в 90-х Virgin Games игра породила несколько сюжетно не связанных продол-

жений (среди которых особо следует выделить игру Command and Conquer) и любительских переделок (Dune Legacy или, например, Dune 2: The Sleeper Has Awakened). Dune II — классика, давшая в свое время жизнь целому жанру компьютерных игр. В 1998-ом году компания Westwood издала разработанную Intelligent Games игру Dune 2000. Вышедшая на PC и PlayStation, она представляла собой не что иное, как профессиональную реставрацию легендарной Dune II. Улучшенная графика, качественные видеовставки и соответствующий стандартам конца 90-х интерфейс — в остальном же эта все та же старая и добрая «Дюна». Разумеется, прождавшие долгие шесть лет поклонники, игрой были разочарованы. Однако почитатели оригинальной Dune II были весьма довольны возможности взглянуть на любимый Арракис в 16-битной цветовой палитре. Впрочем, игра имела и объективные недостатки — например, предельно примитивный AI, не создававший каких бы то ни было сложностей для опытных геймеров. В 2001 году Cryo Interactive Entertainment, когда-то тайком от Virgin разработавшие самую первую Dune, выпустили игру Frank Herbert's Dune, приключенческий трехмерный боевик по мотивам фильма «Дюна» Харрисона. В этой игре нам пришлось вновь превратиться в Поля Атрейдеса и, вооружившись разнообразным подручным материалом, убивать ничем особенным среди сонма подобий не выделялась, получила посредственные отзывы от игрокритиков (например, коллега Blade в 106-ом номере «Страны

Игр» оценил ее на 3 с плюсом, а придирчивые эксперты PC Gamer UK вlepили 22 балла из 100) и заслуженно канула в пучинах истории. Нет, такой «Дюны» нам не нужно. Наконец, в том же 2001-ом Electronic Arts издала разработанную Westwood Studios игру Emperor: Battle for Dune. Трехмерная стратегия обрадовала всех поклонников оригинальной «вестудовской» Dune II и разочаровала тех геймеров, которые более всего в играх ценят инновации. Изумительная графика, великолепная музыка, канонический геймплей с минимумом новшеств, роль большинства из которых скорее сугубо косметическая, нежели практическая — что еще нужно для потрепанного бесконечными виртуальными боями ветерана? Сюжет? А что сюжет? Со времен Dune II он особых изменений не претерпел — нам опять предстоит сразиться за господство на Дюне с Великими домами. Впрочем, помимо самих семей в игре появились и другие альянсы, например, Космическая Гильдия. Играть непосредственно за них нельзя, однако помочь вам осуществить «фамильную» чистку Дюны они способны, равно, впрочем, как и помешать. Из недостатков следует отметить не особенно поумневший со времен Dune 2000 AI. В целом же — игра крайне пристойная. Стопроцентный must have для любого дюномана со стажем. Вот, пожалуй, и все. На этот раз классических моих заунывных распевов на тему: «будем ждать очередного шедевра» вы не услышите. Чего ждать-то? Игр — полно, книг — выше крыши, экранизаций — хватает. Вперед! **С**

- 1** Самая-самая первая игра о Дюне — Dune от Cryo Interactive Entertainment. И пусть не смущает вас визуальная убогость — игрушка чуго как хороша.
- 2** Таким представлял себе барона Харконнена Жан «Мебиус» Жиро, работавший над экранизацией фильма вместе с Александром Хогоровским.
- 3** Emperor: Battle for Dune — во всей красе.
- 4** Dune 2000: сколько лет прошло, а «Дюна» все та же.
- 5** Так, по мнению Ханса Руди Гигера, голжен был выглядеть песчаный червь.





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](http://www.total-football.ru).

Подробности на сайте [www.total-football.ru](http://www.total-football.ru)

**ГЛАВНЫЙ ПРИЗ –  
ПОЕЗДКА НА ФИНАЛ ЛИГИ  
ЧЕМПИОНОВ 2006/07**





Автор:  
Игорь Сонин  
zontique@gameland.ru



**Банзай!**

# «БЕСПОКОЙНЫЕ СЕРДЦА»

АНИМЕ: «Беспокойные сердца» (Kimi ga Nozomu Eien) РЕЖИССЕР, ГОД ПРОИЗВОДСТВА: Тецуя Ватанабе, 2003 ИЗДАТЕЛЬ: XL Media СТУДИЯ: Studio Fantasia КОЛИЧЕСТВО СЕРИЙ: 14 НАШ РЕЙТИНГ: 9.5

**К**ак вам выпуск «Банзай!» про хентай? Стоило нам выдвигать тезис о том, что «перчѣные» компьютерные новеллы лежат в основе многих весьма неплохих и совершенно невинных аниме, и вот, пожалуйста. Российская компания XL Media выпускает на трёх дисках сериал «Беспокойные сердца» (Kimi ga Nozomu Eien), созданный японцами по мотивам одноименной хентайной компьютерной игры. Кстати, на крупном заокеанском сайте AnimeNfo.com в списке 200 лучших аниме-сериалов в истории именно «Беспокойные сердца» долгое время занимали первую строчку, впоследствии уступив лишь четырёхсерийной OVA «Самурай Икс» (она же Rurouni Kenshin). Причины столь ошеломительной популярности вот в чём: «Беспокойные сердца» настолько серьёзны, жестоки и правдоподобны, что абсолютно не вписываются в формат аниме и либо раскрывают зрителю глаза на новый мир настоящих эмоций, либо вызывают у тех, кто привык к веселеньким школьным мелодрамам, острую реакцию отторжения. Послушаем же, что говорят о сериале случайные зрители. «Я думаю, нам нужен новый жанр. Анти-мелодрама, — пишет в своей

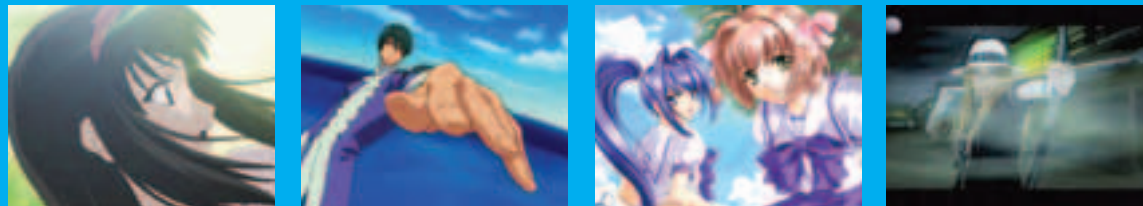
заметке пользователь Saigeen, — потому что по-другому назвать «Беспокойные сердца» я не могу. Это трагический, мрачный, утомительный сериал, набитый закомплексованными персонажами. Это самая неприятная романтическая драма, которую мне когда-либо приходилось смотреть. Она показывает обратную сторону любви, те чувства, которые мы все привыкли ненавидеть, самые сильные человеческие эмоции». Вот ещё одно мнение, в том же ключе: «Хорошо, я понимаю. Это должна быть серьёзная любовная драма, — пишет нам пользователь Fusiongt, — но у меня рука не поднимается причислить «Беспокойные сердца» к аниме. Этот сериал не дарит зрителю радость. Это очень серьёзная история, которая знакомит вас с правдоподобными персонажами и их правдоподобными проблемами, о которых я ничего знать не желаю. Кто захочет смотреть аниме, в котором люди ругаются и ненавидят друг друга, как в настоящей жизни? Конечно, никто не захочет». Эти негативные по своей сути, но очень показательные отзывы приведены здесь лишь для примера. На каждый из них приходится по десять-двадцать восторженных рецензий, благодаря





АНИМЕ-БОНУСЫ ДЛЯ ЧИТАТЕЛЕЙ «БАНЗАЙ!». СТАТЬИ В ЖУРНАЛЕ – ТОЛЬКО ЧАСТЬ НАШЕЙ РУБРИКИ!

На DVD к этому номеру журнала вы найдете клип, смонтированный из сцен аниме Shingetsutan Tsukihime на композицию The Butterfly Man группы Arena; клип Bury Your Head, смонтированный на одноименную песню группы Saosin из сцен аниме Scryed; российский трейлер аниме «Беспокойные сердца»; музыкальный клип на композицию Pray певицы Томоко Кавасае. Песня звучала в опенинге сериала Gintama.



которым «Беспокойные сердца» и занимают ту строчку, которую занимают. Это уникальный, очень нехарактерный для аниме сериал, аналогов которому до сих пор нет, даже среди самых свежих сериалов осеннего сезона. «Беспокойные сердца» начинаются как обыкновенная школьная мелодрама о первой влюбленности, но сюжет ломается уже на исходе второй серии. Абсолютно нехарактерный для японской анимации сюжетный кризис разворачивает сериал на 180 градусов и отправляет события на три года вперед. Теперь его герои – молодые, но уже взрослые люди, которым предстоит долго и натушно разбираться в спутанных судьбой чувствах. Мелодраматический сюжет отходит от принятых в аниме штампов и, вместо того чтобы развлекать зрителя, показывает ему жесткие, настоящие чувства: ответственность, зависть, ненависть и, несмотря ни на что, любовь. Временами он слишком тяжел, временами персонажи совершают немотивированные поступки, временами они ведут себя вопреки логике – это нормально, это как в жизни. Здесь нет ни положительных, ни отрицательных героев. Только люди. Люди, которых судьба водит за нос, но они всё равно пытаются найти «простое человеческое счастье».

У каждого здесь свои достоинства и недостатки, каждый время от времени совершает ошибки. Сериал будет сложно смотреть зрителю, который уже раз и навсегда разобрался в подноготной своих и чужих душевных метаний. Хочется стучать по экрану и кричать героям: «Дураки, что ж вы делаете! Так нельзя! Всё не так! Хочешь быть счастливым – будь им!» Не слушают. Зато тому, кто ещё не составил законченную картину мира – о, тому сериал предоставит такую пищу для размышлений, которой не найдёшь ни в одном другом аниме. Как и многие другие популярные интерактивные новеллы, «Беспокойные сердца» породили целый шлейф альтернативных версий, переработок и вариаций на тему. Оригинальная игра Kimi ga Nozomu Eien вышла аж пять лет назад, в 2001-ом, и была позже переиздана в версиях для Dreamcast и PlayStation 2 (как всегда бывает в таких случаях, из консольных версий вырезали все сомнительные сцены). Кстати, японцам название Kimi ga Nozomu Eien кажется слишком длинным, поэтому даже в официальных документах его часто сокращают до Kimi nozo (и, если бы мы последовали их примеру, у нас получился бы похабный «Беспосер»).



Студия Ghibli празднует! Фильм Gedo Senki (он же Tales of Earthsea), снятый под руководством Горо Миядзаки, сына Хаяо Миядзаки, по мотивам цикла о Земноморье Урсулы Ле Гуин, собрал в японском прокате 60 миллионов долларов, став самым кассовым фильмом лета. Реакция на картину, между тем, остается неоднозначной. Мнения японцев разделились – одни считают Горо достойным преемником Хаяо, другие, наоборот, говорят о полном провале, упадке и деградации. Сама Урсула Ле Гуин после просмотра фильма в разговоре с Горо Миядзаки высказалась так (цитируем): «Это не моя книга, это ваш фильм. Хороший фильм». Позже, однако, знаменитая писательница на своем сайте отметила, что хотя качество анимации в картине нельзя не похвалить, её расстраивает, как японская сторона обошлась с оригинальным сюжетом книги. Мы с нетерпением ждём, когда новая картина всемирно известной студии попадёт если не на российские, то хотя бы на мировые экраны, но, кажется, тщетно. Не секрет, что победные блокбастеры чаще всего выходят сначала в США, затем попадают в Европу, и только после этого – в отечественные кинотеатры. Сейчас процесс застопорился на американской стороне, где права на показ фильмов по мотивам «Земноморья» принадлежат телеканалу Sci Fi Channel, который несколько лет назад работал над игровым сериалом по мотивам книг. Сам Sci Fi Channel делает вид, что ничего не случилось, в ус не дуёт и не собирается вести переговоры со студией Ghibli, но и другим не даёт. Выхода из этой ситуации не видно до 2009 года, когда срок лицензии истечет и звёздно-полосатые прокатчики смогут получить права на новый срок. Остается только надеяться, что европейские или, чем чёрт не шутит, российские издатели будут проворнее. Ждём.



Свежие новости о грядущих фильмах из цикла Rebuild Of Evangelion. Прогносер Тосимити Оцуки сообщает, что планирование и пре-производство завершено, команда аниматоров собрана и готова броситься в бой. Главными героями первого фильма станут Каору Нагиса и Рей Аянами, а центральной темой – школьная жизнь героев до прибытия ангелов на землю.



# Внимание! Конкурс!

«Страна Игр» совместно с XL Media разыгрывает три диска с аниме «Беспокойные сердца». 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 декабря.

## ВОПРОС: У КОГО НЕТ СЕРДЦА:

1. У КАБАНА-БОРОДАВОЧНИКА.
2. У ДОЖДЕВОГО ЧЕРВЯ.
3. У ДЕЛЬФИНА.



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!

Два DVD с аниме «Гангрийв» получает Павел Грибанов из Уссурийска. Не существует сентай-сериала «Пожарный отряд Файррейнджер».



## НАШИ ГЕРОИ

### Такаоки Наруми

1 Ученик выпускного класса. Он такой как все, он плывет по течению и не очень-то интересуется происходящим вокруг. Даже поступление в местный институт кажется ему гарантированным. Чего беспокоиться? «Поживем – увидим», думает он, пока в его жизни не появляется Харука Сузумия.

### Харука Сузумия

2 Не путать с взбалмошной истеричкой Харуки Сузумией из совсем другой сказки. Наша Харука – добрая скромница, она просит подругу познакомиться ее с Такаоки, которого тайне обожает. Харука еще не знает, какие испытания ей приготовила судьба.

### Мицuki Хаясе

3 Волевая и сильная девушка, один из лучших спортсменов в сборной школы по плаванию. Мицuki всем желает добра и счастья, но, как оказывается, именно она устилает благими намерениями дорогу в ад.

### Акане Сузумия

4 Младшая сестра Харуки, она души не чаёт в старших товарищах. Пожражая Мицuki, серьезно занимается плаванием и мечтает поступить в ту же старшую школу, где сейчас учится ее сестра с друзьями.

### Аю Дайкузэ

5 Официантка в ресторане, где работает Такаоки. Аю – наглая дочка одного из владельцев заведения, и только поэтому ей прощаются даже крупные шалости, которые частенько бьют смешить зрителя.



В прошлом номере мы писали, что японцы снимают римейк аниме по другой популярной интерактивной новелле – Капоп; и Kiminozo тоже не отстает. Второй телесериал был официально анонсирован в октябре (а неофициально – ещё в августе) этого года. После успеха первой интерактивной новеллы было выпущено вольное продолжение Акапе Maniax, бестолковая и смешная комедия о жизни Акане, одной из второстепенных героинь Kiminozo (кстати, Акапе Maniax тоже была анимирована в формате трёхсерийной OVA). Наконец, сам чёрт ногу сломит в хронологии сериала интерактивных новелл Muv-Luv. Там действие начинается с Muv-Luv Extra, где не раз упоминаются события и реалии Kimi ga Nozomu Eien, а потом действие начинает скакать по двум (трём? четырём?) альтернативным вселенным, где герои садятся на боевых роботов, защищают Землю от инопланетных захватчиков и героически умирают. Персонажи из Kimi ga Nozomu Eien появляются здесь уже, скорее, шутки и

каламбур ради на незначительных ролях. Успех «Беспокойных сердец» был закономерен. Это один из тех сериалов, которые расширяют наше представление об аниме как о явлении. Даже если вам не по душе трагические мелодрамы, посмотреть первые несколько серий стоит хотя бы ради того, чтобы знать: в аниме и такое тоже бывает. Всегда есть вероятность, что после судьбоносной второй серии вы уже не захотите возвращаться к обычным, юморным и пустым романтическим комедиям.



К недавно анонсированному аниме-сериалу по Devil May Cry (на экранах в следующем году, если кто забыл) присоединяются прочие экранизации. Sega объявила сразу два аниме на основе аркадных автоматов. В кинотеатры отправятся карточные игры Mushiking («Король жуков») – для мальчиков и Oshare Majo: Love and Berry («Могные веймочки Лав и Берри») – для девочек. Обе игры пользуются популярностью в основном среди детей младшего школьного возраста.



Ессики Томино, прежде чем снял Mobile Suit Gundam, трусился над обыкновенным героическим меха-сериалом Yuusha Raideen. Легенда гласит, что Томино так ненавидел свою работу, что на середине производственного цикла всё бросил, хлопнул дверью и ушёл в закат. Студия Production I.G, авторы многочисленных и неизменно удачных аниме по манге Ghost in the Shell, берутся за воссоздание эпопеи, и следующей весной к японцам спустится новый галактический герой Raideen. Слегает также заметить, что в середине девяностых сериал один раз уже перегорел, но без особого успеха.





## БОЕВЫЕ РОБОТЫ ДЗИНКИ. ФАЗА 1

РЕЖИССЕР, ГОД ПРОИЗВОДСТВА: МАСАХИКО МУРАТА, 2005    РЕГИОН: РОССИЯ



Словечко «дзинки» в японском языке состоит из двух иероглифов: «человек» и «машина», а опенинг телесериала почти полностью повторяет заставку легендарной меха-эпопеи Mobile Suit Gundam. «Боевые роботы дзинки» – история Аобы Цудзаки, тринадцатилетней девочки, которой нравилось собирать модели роботов. Доигралась. Силам самообороны всегда нужны пилоты-подростки. Приходит день, когда Аобу похищают и привозят на секретную базу в Венесуэле. Как любой уважающий себя ребенок подросткового возраста, она с помощью обмана и случайности попадает в кабину гигантского человекообразного боевого робота, и пошло-по-

ехало. Одна половина оригинальной манги была посвящена венесуэльской части истории, вторая – токийской. В финале две сюжетные линии сходятся воедино и кульминируют в апокалипсической финальной битве идеологий и гигантских роботов. Ну, как-то так.



ОЦЕНКА:

## MOON PHASE. PHASE 1

РЕЖИССЕР, ГОД ПРОИЗВОДСТВА: АКИЮКИ СИМБО, 2004    РЕГИОН: США



«Кошачьи уши Mode» – так называется инструментальная композиция во вступительной заставке Moon Phase. Заманчиво. В первом эпизоде японский фотограф Кохей по работе приезжает в германский замок с приведениями. Кохей мало того что здорово фотографирует, так еще и полностью невосприимчив к магии, ворожбе, волшебству и психотропному воздействию. И когда его спутники счастливо сходят с ума, он спасает из замка симпатичную вампиришу в кошачьих ушках. Девочка идеям Карлсона верна: жуткая, но симпатичная. Теперь вся компания летит в Японию, чтобы жить дома у Кохей, учить девочку покупать трусы, прилично себя вести и не кусать прохожих на улице. Казалось бы, ничего но-

вого, но сериалу очень повезло с режиссёром. Акиюки Симбо, автор The SoulTaker и Pani Poni Dash!, превратил простенькую комедию в адекватное и увлекательное, пусть и довольно бессюжетное зрелище.



ОЦЕНКА:

## CHOKOTTO SISTER. VOLUME 1

РЕЖИССЕР, ГОД ПРОИЗВОДСТВА: ЯСУХИРО КУРОДА, 2006    РЕГИОН: ЯПОНИЯ



Харума в детстве всегда хотел, чтобы у него была младшая сестра. Прошли годы, мальчик вырос, и вот однажды у его окна останавливается летающий мотоцикл с байкершей в костюме Санта Клауса. «Тебе младшую сестру? Расписывайся и забирай». Оказывается, желание мальчика исполнилось, но с задержкой: производство младших сестёр на Северном полюсе силами эльфов и оленей занимает уж очень много времени. В комплекте с маленькой девочкой идёт инструкция по применению и теперь наш безответственный школьник должен учить её говорить «ня!» и покупать трусы (господи, опя-я-ять...). Спрос на сериалы

про глухих, но очаровательных девочек остается постоянным. Прочие достоинства данного аниме: не обнаружены. Кстати, ни один заокеанский издатель ещё не подумал приобрести права на Chokotto Sister, и это о чём-то да говорит.



ОЦЕНКА:

net land

интернет-центр  
NetLand

Самая правильная атмосфера в городе!

- Более 100 PIII и PIV
- Выделенный оптический канал Интернет 10 Мбит/сек
- Огромная коллекция самых популярных игр всех стилей и направлений
- Игровые приставки, подключенные к гигантским проекционным телевизорам
- Лучшие в России компьютерные турниры и чемпионаты
- Штаб SMS-игры BOTFIGHTERS
- Дискотеки, вечеринки, шоу-программы
- Бильярд, футбол
- Кафе

и многое другое...

круглосуточно  
понедельник  
до 22.00

г.Москва, Театральный проезд, дом 5  
м.Лубянка, Кузнецкий мост,  
Центральный Детский мир, 4 этаж  
вход со стороны гост. "Савой"  
тел. 105-00-21, 781-09-23  
www.net-land.ru



## Обратная связь

VOX POPULI VOX DEI VOX POPULI VOX DEI VOX POPULI VOX DEI



## Получите, распишитесь

Призовую погпыску получает Артем за самое ностальгическое и самое теплое письмо номера.

## Хотите попасть на желтую плашку?

Чтобы ваше письмо выбрали письмом номера, не нужно спрашивать нас о российской версии PS3. Это изначально бесполезная затея. PlayStation 3 будет запущена в России не раньше чем через два-три года (а то и много позже). Пожалуйста, не бегите впереди паровоза. Ничего интересного на рельсах все равно нет.

## ПИСЬМО НОМЕРА

Тема,  
sxpvt@inbox.ru

Поток мыслеформ на тему «Как я впервые попал в новую реальность?». А начался этот серьезный путь у многих с журнала «ВидеоАсс: Денди», позже переименовавшегося в «Великого Дракона» и программы «Денди – Новая Реальность» на Первом канале, которую вел покойный ныне Сергей Супонев. Вообще, забавный путь был в России у видеоигр. Удивительно, но ДО СИХ ПОР мало кто из моих уже немаленьких, да и информационно необделенных знакомых знает, что приставки «Dendy» как таковой не существовало, а была японская Nintendo Entertainment System (Famicom). Мало кто знает, что это вообще не «самая первая приставка», что первая компьютерная игра в истории называлась Spacewar и была выпущена в недрах Массачусетского Технологического для гигантского мэйнфрейма серии PDP-1 в начале 60-ых (на самом деле, есть и более древние примеры, — Прим. ред.), что знаменитые на весь Союз игры «Электроника» типа «Ну, Погоди!» или «Танцующий Шива» (то есть, это из другой оперы) на самом деле были переделкой японских, нинтендовских так называемых Game & Watch, с производства которых

и началось развитие компании на рынке электронных развлечений. У нас «Мегадрайв» до сих пор остаётся «народной приставкой», диски на нормальном английском языке для первой Playstation найти так же сложно, как пиратские для второй; люди не подозревают (или просто не задумываются), что основной вклад в видеоигры осуществляет Япония (тогда как Запад чешется изредка и, как правило, для денег), что аниме это не «китайские компьютерные порномультки», что нормальный ребёнок не будет выбрасываться из окна после прохождения восьмой части Final Fantasy. А сколько всего не помнят... Например, ещё до выхода программы «Денди» по другому каналу выходило Sega'овское телешоу, которое продвигало только появившуюся консоль на наш рынок. Вторыми ведущими были Соник и Тэйлз (которого основной ведущий величал «Сэр Майлз»), в программе активно рублились в сеговские бестселлеры, дарили детям приставки, а в промежутках крутили классный рекламный ролик, где «скорая» привозит домой плачущему ребёнку новенький «Мегадрайв». А? Сколько всего ещё было? Очень много было легенд и баек. Вот одна из них. На станции метро «Домодедовская» находился маленький геймерский рай. Он существовал в



ПИШИТЕ ПИСЬМА:  
STRANA@GAMELAND.RU  
ИЛИ 101000 МОСКВА,  
ГЛАВПОЧТАМТ, А/Я  
652, «СТРАНА ИГР»,  
«ОБРАТНАЯ СВЯЗЬ»

WII И «КОЗЛИНЫЕ ИГРЫ»  
(CASUAL GAMES)

Многие ждут Wii. Я в том числе, и собираюсь брать. Факторов много — начиная от «хочется чего-то нового за последние двадцать лет» и заканчивая «не охота тратить тысячу долларов на монитор и акустику». Но сегодня посмотрел на диске «СИ» видеоролик-выжимку основных игр для Wii. И что я вижу? Что игр-то мало совсем! Есть «Соник», Red Steel, Metroid, Zelda, Super Mario Galaxy, Super Smash Bros. и ещё пара-тройка тайтлов от EA и Ubisoft. Остальное — игрушки для пенсионеров. «Травмацентр»,

симулятор повара / дирижера и так далее. Иначе говоря, «DDR, вид сбоку» (э-ге-гей, полегче! Это Dance Dance Revolution — игра для пенсионеров? — Прим. ред.) А именно революций в жанрах совсем мало (я уверен, что Red Steel будет революцией из-за управления). И аносов будущих игр довольно мало... пока Sony собирается брать реванш за слабую линейку на запуске PS3 и анонсирует FF XIII, MGS4 и прочие многообещающие и всепокрушающие проекты, пока Microsoft ударными темпами добывает Lost Planet и Gears of War (игры как минимум неплохие, а первая — более чем великолепная), на Wii анонсируют очередной «юмористический пова-

росимулятор». И что в итоге будет с «революционной консолью»? Я всегда говорил (и Nintendo тоже так считает!), что не железо определяет платформу, а библиотека игр. На DS она это подтвердила. А в случае с Wii получается всё наоборот. Выпустили железо с гироскопами, а дальше хоть трава не расти. Как-то задумался я об этом, и снова попал на распутье с тремя дорогами... Видимо, придётся пересидеть в тылу «войну консолей» — на моей PS2 ещё уйма непродённых шедевров. А через годик и прояснится ситуация...

Емельянов Роман,  
fearman2000@mail.ru

**ЗОНТ//** Совершенно согласен. Именно об этом я и писал пару номеров тому назад. Как бы банально это не звучало, но «увидим» мы лишь после того, как «поживём».

**сг//** Вы так рассуждаете, будто нет на DS ни «симулятора повара», ни «Травмацентра», ни «мозготренажера» ни прочих, как вы изволили выразиться, «игрушек для пенсионеров». Надо полагать, там выходят сплошь одни стратегии и шутеры от первого лица? Так и на Wii они есть — продолжение во всех отношениях замечательной Battalion Wars, новый «Метроид», всё та же Red Steel. И, заметьте, ещё целая куча «просто игр», вроде вездесущей Call of Duty

## FAQ

ВОПРОСЫ, КОТОРЫЕ НАС ДОСТАЛИ.  
ОТВЕЧАЕМ В ПОСЛЕДНИЙ РАЗ!

## Сколько серий в Naruto?

Naruto, как и многие другие «бесконечные» аниме, не имеет определенной, заранее известной продолжительности. Серил идёт на японском телевидении каждую неделю: 9 ноября был показан 209-ый эпизод. Как правило, невозможно заранее предположить, когда и чем закончится история.

## Можно ли в раздел «видеочасть» на DVD выкладывать гемо-версии игр для PS2?

К сожалению, нет, и мы не раз об этом рассказывали. Дело в том, что только демо-версии компьютерных игр можно свободно копировать с одного носителя на другой. Все диски для PS2 печатаются на заводе Sony, и без специальной договоренности с компанией мы не можем опубликовать ничего. Кстати, то же относится и к демо-версиям для Xbox 360.

## На одном из сайтов о Final Fantasy VII имя Айрис было написано Aerith, то есть «Айрит». Простите, но как правильно?

Дело в том, что сочетание букв «th» в английском языке дает звук, средний между русскими «с» и «т», как, например, в словах «with» или «thunder». Поэтому найти грамотный вариант русского написания нам поможет только японский вариант записи, «Э-а-ри-су», с чётким «с» на конце. Значит, правильно произносить и записывать это имя как «Айрис».



**ТАК. ДАВАЙТЕ ЗАКРОЕМ ТЕМУ ПРО PSP. МЫ УЖЕ ИЗВИНИЛИСЬ, И НЕ ОДИН РАЗ. МЫ ЛЮБИМ PSP. ЭТО ХОРОШАЯ КОНСОЛЬ, КОТОРАЯ ДЕНЬ ОТО ДНЯ СТАНОВИТСЯ ВСЕ ЛУЧШЕ. КСТАТИ, ЕСТЬ МНЕНИЕ, ЧТО СИТУАЦИЯ ПОВТОРИТСЯ С PS3: СНАЧАЛА ОНА БУДЕТ КАЗАТЬСЯ НЕОПРАВДАННО ДОРОГОЙ, ПОТОМ БУДУТ ВЫХОДИТЬ ИГР И АКСЕССУАРЫ, В СЕТИ ПОЯВЛЯТСЯ НОВЫЕ ВЕРСИИ ПРОШИВКИ, А ПОТОМ ОГЛЯНУТЬСЯ НЕ УСПЕЕШЬ, КАК PS3 ПОБЕДИТ В ВОЙНЕ КОНСОЛЕЙ, А НА Wii ТАК И БУДУТ ОДНИ «ЮМОРИСТИЧЕСКИЕ ПОВАРОСИМУЛЯТОРЫ».**

параллельной реальности, и туда можно было проникнуть, похоже, только избранному. Атмосфера напоминала фильм «Лев, Колдунья и Плятаной Шкаф». Надо было выйти из метро, подняться по лестнице, повернуть направо, подняться по левой лестнице. Перед вами открывался вид на обычный, довольно большой бомжовский рынок (он через дорогу от «Галереи Водолея» – мистика!). По рынку надо было пройти по второму ряду до самого конца, до последнего ряда палаток. Там пройти ещё немного в сторону абсолютного его конца, где за 5-6 палаток до него стоял лоток, на котором продавали одежду – дублёнки, ботинки, куртки. Если перешагнуть (!) через ботинки и отодвинуть (!!!) в сторону куртки, то было видно, что за ними на стене было написано «SEGA», и была дверь. Вот это квест, я вам скажу! Лично мне для того, чтобы это узнать (это не было целью, конечно, но таковым был маршрут), пришлось написать в журнал объявление о переписке (классный вид общения, особенно в то время и в тех условиях), познакомиться с человеком, узнать миллион легенд и историй, полгода общаться с ним на тему приставочных раритетов полгода, услышать по телефону в четыре часа утра просто так, невзначай, о доселе неизвестной игре. Мол, она была замечена там, потом благополучно выброшена обратно. А потом я решил туда поехать. Там

продавались все приставки, которые существовали на тот момент, даже Master System и Mega CD, пиратские картриджи для SNES в родных японских упаковках, происходил ремонт консолей, продавалась вся игровая литература (а-ля книжки с кодами), существовало тесное пространство (могло поместиться шесть человек), перенасыщенное всем этим добром, и два продавца, детально проанализированных с точки зрения психологии (один флегма, другой вредный), живой обмен картриджами для «Сеги» (там попадалось ВСЕ, даже то, о чём можно было не мечтать!) и полный каталог со всеми 1500+ играми. Это была Мекка, до которой так туго и мучительно долго добирались каждые выходные на метро в отвратительную сыкотную-рыночную погоду с шестью картриджами на желанный обмен и слабой надеждой. Деньг тогда не было, но была мечта! Там нашлись Space Harrier 2, аркадный раритет Burning Force (шесть лет его искал и нашёл за чертовы тридцать рублей). Там видели даже родной японский Phantasy Star III с книжкой... И это наполняло нашу жизнь смыслом, а сердца – радостью. Это не приставки на куличках, это – наше всё (с). Не уверен, что это письмо имеет какое-то стратегическое или иное значение, эстетическое разве что. Не уверен, так же, что оно может породить какой-то ответ. Но я всего-навсего слышал, что по этому адресу можно отправить свои

мысли для журнала «Страна Игр», и может быть они будут там напечатаны, будучи кому-то интересны... Что я и не преминул сделать.

**ВРЕН //** А сейчас я расскажу вам о своем любимом овощном магазине около моего дома (сейчас там живут родители). В этом заведении отчего-то был еще мясной отдел, с которого все и началось. Тамшний продавец в середине девяностых решил вдруг заделаться бизнесменом, арендовал у своего же магазина площадь под ларек, реквизировал у сына его коллекцию картриджей для «Денди» и «Сеги» и посадил ребенка торговать ими. Причем не только продавать, но и менять с доплатой. Именно благодаря такому бартеру (гораздо удобнее, чем покупать «с нуля») ассортимент ларька быстро вырос, и за тамошними раритетами приезжали геймеры со всего Санкт-Петербурга. Не знаю, как шел бизнес у овощного магазина (мясной отдел, во всяком случае, захирел и закрылся), но бывший продавец заработал кучу денег и открыл целую сеть ларьков. Причем этот – самый первый – существует до сих пор. На днях туда заходил за джойпадом для PS2. Кстати, родной японский Phantasy Star III у меня тоже есть, и тоже с книжкой. А еще – Shadowrun с неработающим сейвом.

3. Ссылаясь на классную библиотеку DS-игр, вы почему-то забываете, что стартовала эта консоль с Mario 64 DS и парочкой проходных игр за душой. Вы не хотите вспомнить, что Xbox 360 появился на прилавках, предлагая лишь Ridge Racer 6, тройку спортивных игр и два порта с PC. А что же предложит PlayStation 3? В этом номере мы публикуем списки launch-линеек – взгляните на них без розовых очков!

### НЕКРОРОМАНТИКА

Приветствую всех тружеников «Страны»! Хочу поделиться мыслями по поводу одной небезызвестной игры, в которую играю уже 5 месяцев. Несмотря на то, что я с завидным

постоянством читаю ваш журнал, до того момента пока Oblivion не появился на полках магазинов с надписью «Лидеры продаж», я о нем слыхом не слыхивала. Но однажды, взяв в руки коробочку, поняла, что без него не уйду. С трудом верилось в подлинность картинок и громких обещаний об игровом процессе. Игра была успешно установлена и запущена. Первое впечатление – вос-торг! Я еще не успела выйти из тюрьмы (в игре, конечно), а уже поняла, что Oblivion это надолго. Поразила даже не столько графика (какие уж тут красоты в подземелье), сколько геймплей. Первое, что пришло на ум – «Готика», но куда уж ей! Вдоволь набегавшись

по кривым лабиринтам тюремных застенков с криками «Ух ты, скелет можно собрать по косточкам!» и «Ах, как красиво труп прислонился к стене!» (романтика! – Прим. ред.), я, наконец, вышла на свет божий. Здесь челюсть как упала, так и не закрывалась еще минут тридцать, пока я, наконец, не обегала всю округу. Шок вызывали безумные красоты: деревья с сочной листвой, мягкая трава и холодная вода – все казалось реальным, возможным для восприятия всеми органами чувств. Первый закат в Oblivion я встречала на холме. Так и стояла, пока не скрылось солнце и не зажглись звезды. Потом были города, NPC, невероятно похожие (внешне) на людей, куча квестов

Скажите, Xbox 360 и PS3 это 256-битные консоли или это уже не используют в next-gen?

Давным-давно, когда консоли были не сложные табулеток, их мощность можно было поверхностно оценить количеством бит. Сегодняшние приставки – сложные устройства, которые уже невозможно сравнить по какому-то одному параметру, поэтому «битовая» классификация сейчас не используется.

Что слышно об игре «Дальнобойщики 3»?

На только что обновленном официальном сайте игры разработчики сообщают, что «бета-версия запланирована на декабрь 2006. Выход игры – по успешному завершению тестирования». Это значит, что раньше следующего года «Покорения Америки» нам не увидеть.

Когда выйдут «Космические Рейнджеры 3»?

А где вы о них услышали? Сами разработчики «Рейнджеров», команда Elemental Games, никогда не объявляли о создании третьей части игры. И прежде чем гадать да распускать слухи, давайте дождемся официальных известий, если они, конечно, когда-либо последуют.



# TotalFootball

СУПЕРЖУРНАЛ  
О ФУТБОЛЕ И  
ДЛЯ ТЕХ, КТО  
ОДЕРЖИМ ЭТОЙ  
СТРАСТЬЮ

поясняет ее. Все дефицита времени и про- на. Это логично исходит из с- что футбол стал быстрее, агрессивнее, алле-

## ФУТБОЛ КАК СТРАСТЬ!

Для тех, кто на трибунах кричит от счастья и плачет от горя. Кто ради любимой команды готов ехать на край света и поддерживает ее не только в радости, но и в печали

**ТЕМА НОМЕРА**  
Евро-2008.  
Македония – Россия

**ОДИН НА ОДИН**  
Юрий Семин

**ЭКСКЛЮЗИВ**  
Защитник  
«Локомотива» и  
сборной России  
Вадим Евсеев

**ТРЕНЕРЫ**  
Гус Хиддинк  
Игорь Корнеев

**TOTAL FOOTBALL – ФУТБОЛ КАК СТРАСТЬ!**

**ЗВЕЗДЫ**  
Швайнштайгер  
Текке Росицки  
Глеб

**ТРАГЕДИЯ**  
Дмитрий Аленичев

**ДЕРБИ**  
«Црвена Звезда» –  
«Партизан».  
Сербский кошмар

**НА DVD**  
ЧМ-1958. Суперматч.  
СССР – Англия – 1:0



и всего того, что неизменно радует геймера. Честно говоря, меня не смущали охранники, готовые убить за украденную газету. На ум пришло другое. Например, разве могут люди жить в Имперском городе? Не NPC, которые праздно шастают туда-сюда и разговаривают с соплеменниками каждый раз, когда натываются на них носом. А люди? Лично я лучше бы удавилась, чем стала селиться в городе, где все улицы идут четко по кругу, да еще каменные стены создают впечатление коридора в коммуналке. Все здесь ужасно неживое. Как бы красив не был закат, я, как Станиславский, НЕ ВЕРЮ, что солнце ушло за горизонт. НЕ ВЕРЮ в звезды. Когда на улице идет невероятно реалистичный дождь, мне не становится уютно. Я НЕ ВЕРЮ в него. Отдельное слово о внешности людей. Да, люди одеты в разную одежду, говорят разными голосами и по-разному реагируют на Вас. Но они не живые. Они не живут. Как-то моя маленькая племянница увидела Tomb Raider (извините за сравнение) и говорит: «А что это у тетеньки, ванна? Она в ней как будто моется?» Вот это «как будто» преследует меня уже 5 месяцев, пока я играю в Oblivion. Вспоминается Готика (ну, скажем, первая). Там красоты особенной не было, герой ковылял на рахитных ногах, то и дело наталкивался на невидимую стену, угловатые враги не радовали разнообразием, а NPC были скудны на мимику, а жестами и вовсе пренебрегали. Зато, помню, когда наступали сумерки и по небу начинали ползти полосы, имитирующие плавный переход дня и ночи, возникало острое желание найти ночлег. Люди не просто изображали свой быт, а действительно работали, спали и ели. Готика жила, а Oblivion умер на операционном столе разработчиков. Ведь дело не только в графике. Где острые моменты? Где, черт возьми, накал страстей? Или, может быть, дело в «Долине жути»? Все настолько реально, что я придираюсь? Лично мне кажется, что создание игры – это своего рода искусство. Каков талант авторов, такова в итоге и игра. Разработчики из Bethesda мне представляются некими школьниками-отличниками, которые все делают без помарок (а именно так я вижу Oblivion) и получают пятерки, но с ними никто не дружит, потому что скучные. Тут же

возникает вопрос: и этим людям доверят Fallout? Самую нехлесткую игру прошлого века?! Остается верить в лучшее. Спасибо, что уделите время

tata,  
tatasqual@yandex.ru

**ВРЕН //** Одни и те же люди могут сделать игру хорошую, а могут – и плохую. Вспомните, разработчики гениальных Earthworm Jim и MDK выпустили скучную и глючную Enter the Matrix. Да и мир Fallout довольно сложно испортить.

**РУКИ ПРОЧЬ ОТ PSP!**

Здравствуй, уважаемая «Страна Игр»! Являюсь вашим читателем уже два года, но решил написать только сейчас. Почему вы решили, что Nintendo DS лучше PSP? Чем? Престарелой графикой? А может дурацкими игрушками про Марио и Пикачу? Когда вы, наконец, начнете уважать консоль от Sony!? По моему мнению, не DS, а PSP совершила революцию! На ней можно поиграть в настоящий GTA, где угоднo!!! А портативный Tekken уровня PlayStation 2!? Разве это не революция? А что нам даёт DS? Графику, которая недалеко ушла от GBA! Управление стилусом, которое удобно лишь в паре-тройке игр. И игрушки по цене в \$50 для детей до 10 лет. Когда смотришь в список релизов DS, слёзы на глаза наворачиваются от жалости к владельцам этой платформы. Им опять придется довольствоваться только очередными «Марио» и «Покемонами»! В России Nintendo DS непопулярна потому, что российские геймеры лучше возьмут систему подороже, но качественней, какой и является PSP! Ну, вроде всё. Спасибо, что прочитали это письмо и, надеюсь, сделали какие-то выводы. И напоследок ответьте, пожалуйста, на парочку вопросов:  
1. Когда на PSP появится MMORPG?  
2. И слышно ли что-нибудь о Resident Evil для PSP?

Bochariki,  
boch@avtograd.ru

**ЗОНТ //** Простите! «Марио» и «Покемоны» – хорошие! Давайте впредь вместо того, чтобы кидаться фразами о «дурацких игрушках про Марио и Пикачу», впредь будем

# ОШИБКА!

«СТРАНА ИГР», 20(221), СТРАНИЦА 205

Помните, в прошлый раз мы шутили, как у нас в редакции «дымит разлом»? Шутки шутками, а без колдовства и чёрной магии тут явно не обошлось. Ворожея Жанна Фриске недорого погадает, наслёт порчу, сглаз или приворот, выведет из запоя, заговорит, избавит от венца безбрачия, вызовет полтергейст, настроит на удачу в делах и личной жизни, а также изменит содержание 205 страницы 221 номера «Страны Игр».



**Кто виноват**

Константин «Темный Иной» Говорун



Мы внимательно относимся ко всем замечаниям. Думаете, что нашли ошибку в «Стране Игр»? Сообщите об этом на почтовый адрес [errors@gameland.ru](mailto:errors@gameland.ru). Не забудьте указать номер предательской страницы и номер журнала.

называть конкретные игры и указывать на их конкретные недостатки. Это пошлый и глупый стереотип: «если игра детская и про Марио, значит она плохая». Это не так. Отвечая на вопросы,  
1. А нужно ли? Ведь чтобы играть по Wi-Fi, придется неотлучно находиться рядом с точкой доступа, что лишает приставку главного достоинства – портативности. Поэтому разработчики и не спешат.  
2. Нет, ничего. Слышно толь-

ко, что Resident Evil с первой PlayStation может быть одной из скачиваемых игр для PS3. Узнаем наверняка – расскажем.  
сг // И ещё разок: мы судим не консоли, а игры. Найдём хорошую – кричим на весь свет: «Смотрите, хорошая!» Попадётся гадость с приличной графикой – тоже не лукавим. А спорить про слона и кита скучно. Пустая трата времени и кислорода.

# SMS

**ОТВЕТ** НАПИШИ СВОЙ ВОПРОС НА НОМЕР:  
+7 (495) 514-7321

Опубликуйте, пожалуйста, фотографию Ясунори Мицугу, написавшего музыку для Xelovears. Хочется посмотреть на этого талантливого человека!  
Вот.



Погоскажите, пожалуйста. Можно ли вместо Radeon X700 поставить Radeon X1900 без смены материнской платы?? Теоретически, да, можно. Обе карты устанавливаются в разъем PCI Express, и заменить одну на другую не составит труда. Тем не менее, перед приобретением новой карты обязательно перечитайте инструкцию на материнскую плату и убедитесь, что установка возможна. Как говорится, «лучше перебдеть, чем недобдеть».

Насчет размера save-файлов на PSP. В руководстве к LocoRoco это сказано прямым текстом. Карты на 32 Мб–128 Мб – сейв-файл на 80 Кб, 256 Мб–2 Гб – 160 Кб. А вы говорите, не может быть... Хм. Ситуация, действительно, интересная. У нас есть два варианта объяснения. Первый: на картах большой ёмкости LocoRoco начинает записы-

вать в файл больше информации. Это маловероятно, ибо лишние 80 Кб не станут проблемой даже для владельца самой маленькой карты памяти. Второй вариант связан с особенностями устройства файловых систем. Знаете ли вы, что даже на персональных компьютерах один и тот же файл может занимать разный объем на диске? Дело в том, что файловая система разбивает устройство памяти на блоки некоторой ёмкости, поэтому объем очень маленьких файлов равен объёму целого блока. Другими словами, файл размером в 0,5 килобайт в зависимости от файловой системы может занимать от 2 Кб до 2 Мб. Чем больше общий объем носителя, тем больше и минимальный размер блока. Всё это заставляет предположить, что сейв-файл LocoRoco на самом деле «весит» килобайт этак 50, но в зависимости от файловой системы фак-

УСЛУГА БЕСПЛАТНАЯ, ВЫ ОПЛАЧИВАЕТЕ ТОЛЬКО РАБОТУ ВАШЕГО ОПЕРАТОРА.



# SMS-БИТВА

ПРИСЫЛАЙТЕ СВОЙ ВЫБОР НА ТЕЛЕФОН:  
+7 (495) 514-7321

Вы уже наверняка прочитали наши рецензии на два новых шпионских боевика: Tom Clancy's Splinter Cell и Metal Gear Solid 3: Subsistence. По нашему мнению, победил MGS со своим Солидом Снейком. А как думаете вы?

**Выскажите свое мнение!  
В сообщении должны быть слова  
«SMS-битва» и ваш выбор:**

## Змейка или Лысый



ПОДВЕДЕНИЕ ИТОГОВ – В НОМЕРЕ 24(225).

Как выяснилось, читатели предпочитают скорее быть «в тылу врага», чем в «компании героев». Триумфальная победа отечественной разработки! Ура, товарищи!



### ДА ЗДРАВСТВУЮТ УСЛОВНОСТИ!

Прочитал последний номер журнала, и решил снова вам написать. «Господин» Врен, перестаньте, пожалуйста, жаловаться на тяжелую жизнь игрового журналиста (замечено за вами не в первый раз), это никому не интересно. Яночка Сугак, вы пишете, что мощности приставок нового поколения брошены не в ту сторону, и что в современных играх много условностей, на которые геймеры не обращают внимания. Но что тут плохого? Гонимы мы покупаем ради драйва, файтинги ради драк, колоритных бойцов и спец-приемов, аркады ради экшна и т.д. и т.п. А кто хочет выходить из машины и голосовать, перепрыгивать через забор и пить из чашки, тот пусть играет во что-то типа Shenmue. Слоны в Dead or Alive 4 – бесполезная декорация? Тогда давайте их уберем, и персонажи будут сражаться на сером фоне. Кто тогда будет кричать о бессмысленном использовании мощности приставки и что даже в МК3 фоны были проработаны гораздо лучше? Знаете, что я понял из ролика о резиновых утках? Я понял, что это демонстрация возможностей PS3, и ничего более. А функция резиновых уток не состоит в том, чтобы взлетать в небо. И со своей задачей они вполне справляются.

Вопрос 1: верите ли вы, что Wii будет покупать та аудитория, на которую нацелилась Nintendo (в девчонку я еще поверю, но чтобы бабушки и дедушки...)? Да и на сайте Reborn.ru я прочитал вот что: вы все знаете, что в скором времени в продаже появится такая замечательная вещь, как приставка Wii. Но это не означает, что остальная часть мирового сообщества в курсе дела. Обыватель никогда про нее не слышал. В настоящее время на Западе проводится активная рекламная поддержка начала продаж PS3. Стоят огромные щиты. Крутятся ролики на ТВ и в Интернете. Ничего подобного компания Nintendo не проводит, и, похоже, не планирует. Вопрос 2: есть ли связь между тем, что Intel производит для Nintendo процессоры WiiV, и переименованием Revolution в Wii?

Вопрос 3: как может Final Fantasy XII, заявленная на 31.10.06 в США быть в продаже у нас (английская версия) уже за две недели до? Ну, я, конеч-

но, понимаю, что пираты работают оперативно, но чтобы так...  
Вопрос 4: есть ли шанс на jewel-версии консольных игр?

**Андрей Тамило,**  
holtrain@tut.by

**ВРЕН** // Юмор в том, что это в России нет рекламных роликов Nintendo. В Японии, США и Европе их не меньше, а даже, скорее, больше, чем рекламных роликов Sony. К тому же, на Западе, в отличие от России, игровые приставки не являются каким-то элитарным видом развлечений. Они для всех.

**ЗОНТ** // 1. Не совсем понятно. Кто сказал, что Nintendo не проводит рекламных акций? Насколько я знаю, проводит, и как раз именно затем, чтобы обыватель услышал про Wii. Думаю, бабушки и дедушки покупать приставку-то не будут, но посмотреть, что там делает внучок, будут рады. 2. Во-первых, не Intel, а IBM. Во-вторых, название Wii было выбрано как простое, интернациональное и легко запоминающееся. Никаких других тайных мотивов нет. 3. Очень просто. Приходит американский пират на завод, где печатают диски. Печать дисков, само собой, начинается до того, как игра должна поступить в продажу. Наш пират кладет один себе в карман. Приходит домой, и через два часа FF XII уже гуляет по Сети. Оттуда ее скачивает русский пират, печатает на болванки и продаёт. Благородное занятие, правда? 4. Нет, увы, шанса нет. Разница вот в чём: издатели компьютерных игр сами печатают свои диски, а Sony печатает диски для PS2 сразу на всю Европу. И не собирается готовить для России специальные версии.

**СГ** // Не понимаю: откуда этот миф про то, что бабушки и дедушки – целевая аудитория Wii? Как шутка, тонкий стёб и дружеская подковырка – да, запросто. Но всерьёз? Помилуйте! Nintendo никогда не делала подобных заявлений. Бабушки и дедушки, столь запомнившиеся всем по (та-дам!) рекламным роликам Nintendo, всего лишь «интересовались новой платформой» – наравне с остальными персонажами. И посыл вполне однозначен и понятен: «Наши игры – для всех».

**НЕ ПРОХОДИТЕ МИМО!**

**ДИСКУССИЯ  
ПРОДОЛЖАЕТСЯ НА  
ОНЛАЙНОВОМ ФОРУМЕ  
«СИ». ЖДЕМ ВАС  
НА HTTP://FORUM.  
GAMELAND.RU**

тически занимает один сектор размером или в 80, или в 160 Кб.

**Есть слух, что выйдет портативная версия Xbox! Это правда?**

Нет, это не правда. Такой слух, в самом деле, одно время существовал. Но, как оказалось, за таинственным Origami Project скрывается не портативный Xbox, а это всего лишь линейка микрокомпьютеров от Microsoft. Вот и вся мистификация.

**Fullmetal Alchemist это сериал и один полнометражный фильм, да?**

В общем, да. Есть еще четыре небольшие и довольно бестолковые «дополнительные серии», изданные на DVD под общим названием Fullmetal Alchemist: Premium Collection. Нельзя забывать и о манге, на основе которой был создан сериал. Тамашняя история довольно серьезно расходится с тем, что происходит на экране.

**Почему в кослее присутствуют только персонажи японских игр? В западных играх тоже есть оригинальные персонажи! Почему они остались обгеленными?**

Потому что, анимешники и вообще энтузиасты японской поп-культуры – люди увлекающиеся. Им ничего не стоит откопиплеить любимого персонажа. Любители западной культуры, как правило, более консервативны и не опускаются до таких детских забав. И помните: всё в ваших руках. Будете кослепить – будет и кослепей.

**Выйдет ли когда-нибудь вторая часть игры F.E.A.R.?**

В начале этого года Monolith Productions распространило пресс-релиз, где было объявлено о работе над созданием сиквелов F.E.A.R. для PC и консолей нового поколения. Один из них мы знаем, это только что вышедшее дополнение F.E.A.R. Extraction Point. Другое, согласно общему, но непод-

твержденному мнению, станет полнокровной второй частью. Официальный анонс F.E.A.R. 2 ещё не существует.

**Можете в ближайшем номере «СИ» написать средние цены на консоли. Спасибо.**

Можем. Сейчас мы укажем цены, действующие в США. Они, конечно, будут как-то отличаться от тех, что мы видим в нашей глубинке, но, тем не менее, помогут ориентироваться в происходящем на рынке. Итак, Xbox - \$149, Xbox 360 - \$299-399, Nintendo DS - \$129, GameCube - \$99, Wii - \$249, PSP - \$199, PS2 - \$129, PS3 - \$499-\$599.

**Грядет скоро PS3, и, соответственно, нужно брать HDTV-телевизор. Так вот, телевизоры эти, мягко говоря, дорогие. А можно ли обойтись компьютерным монитором и ТВ-тюнером, чтоб спокойно в игры играть? Если да, то какие входы и выходы должны быть в мониторе и тюнере?**

Можно обойтись даже и без ТВ-тюнера, одним

монитором. Например, Xbox 360 можно подключить напрямую к VGA-разъему, который есть на 99% всех бытовых компьютерных мониторов. Есть все основания полагать, что PS3 будет подключаться так же (наверняка мы узнаем лишь после запуска приставки). Следует также заметить, что если подключать консоль к ТВ-тюнеру, то нужно будет искать тюнер с поддержкой HDTV, а это устройство само по себе стоит несколько сотен долларов.

**Здравствуй, редакция «СИ»! Мое «письмо» как бы больше вписывается в рубрику «Обратная связь». Я не понимаю, что все сводят с ума по GTA: San Andreas? Неужели никто не замечает, что это чистой воды микс GTA Vice City и Sims? Мне кажется, надо отгавать должное старушке Vice City!**

Мысль глубокая, требующая развернутого пояснения и доказательств. Наш почтовый ящик и рубрика «Обратная связь» ждут вас.



# УСЛОВИЯ КОНКУРСА

Отборочный тур конкурса состоит из **трех этапов**. На этой странице ты найдешь вопросы первого этапа. Задания второго и третьего этапов будут опубликованы в **№24'2006** и **№2'2007**. Десять победителей отборочного конкурса отправятся в Москву для участия в **грандиозном геймерском шоу**, в рамках которого пройдет **суперфинал**. Победитель получит уникальный приз – **бесплатную экскурсию по ведущим студиям компании Electronic Arts**.



СТРАНА  
ИГР

**ПЕРВЫЙ  
ЭТАП**

Другим участникам финальной игры  
**достанутся ценные призы:**

- мощные персональные компьютеры
- игровые приставки последнего поколения
- эксклюзивные геймерские сувениры
- лучшие игры Electronic Arts с автографами звезд игровой индустрии!

## ГДЕ ИСКАТЬ ОТВЕТЫ

Участвовать в конкурсе может **каждый читатель!** Для этого совсем не обязательно быть матерым геймером – **достаточно базовых знаний, смекалки и немного везения**. Все вопросы конкурса посвящены компании **Electronic Arts** и ее играм. Если ты не знаешь ответов на некоторые вопросы, **не отчаивайся!** Нужную информацию всегда можно найти в старых номерах **нашего журнала** или в Интернете (например, на сайте [www.gameland.ru](http://www.gameland.ru)).

**НЕ УПУСТИ  
СВОЙ ШАНС!**



\* Точный маршрут поездки будет объявлен дополнительно.

ЭКСПЕРТИЗА  
СТУДИЯМ

EA Redwood Shores,  
Redwood City,  
California, USA

EA Montreal,  
downtown Montreal,  
Quebec, Canada

EA Canada,  
Vancouver,  
British Columbia,  
Canada

EA LA, Los Angeles,  
California, USA

## КАК ПИСАТЬ

Обязательно укажи в теме письма или на конверте название конкурса – **«Конкурс EA»**.

В самом письме должны быть **следующие данные:**

- фамилия и имя
- возраст
- полный почтовый адрес и электронная почта (если есть)
- ответы на вопросы

## КУДА ПИСАТЬ

Письма присылай на электронный ящик [eacontest01@gameland.ru](mailto:eacontest01@gameland.ru) или обычной почтой по адресу: 101000, Москва, Главпочтамт, а/я 652, «Страна Игр».

Ответы принимаются до  
**13 ДЕКАБРЯ!**



# ПО ЛЕГЕНДАРНЫМ РАЗРАБОТЧИКОВ

EA UK, Chertsey,  
England

Criterion, Guildford,  
England



Если ты случайно пропустишь один из следующих этапов конкурса, то всегда сможешь продолжить участие через наш сайт:

[www.gameland.ru/EA](http://www.gameland.ru/EA)

## ВОПРОСЫ

Вопросы первого этапа конкурса сгруппированы по сложности. Первая группа – **самые простые вопросы**. За ответ на каждый из них ты получишь по **одному баллу**. Вторая группа – **более сложные вопросы**. Цена правильного ответа – **три балла**. Третья, самая малочисленная группа, – **вопросы повышенной сложности**. Ответить на них с ходу у тебя вряд ли получится. Зато, найдя нужную информацию, ты заработаешь по **пять баллов** за каждый верный ответ!

1  
балл

### 1-Й УРОВЕНЬ СЛОЖНОСТИ

1) Под каким брендом EA выпускает все спортивные симуляторы?

- а) EA Games
- б) EA Sports
- в) EA Sport Games

2) Какой из этих шутеров про Вторую мировую войну является проектом EA?

- а) Call of Duty
- б) Medal of Honor
- в) Brothers in Arms

3) В русской версии какой игры EA мы можем услышать голоса знаменитых спортивных комментаторов – Василия Уткина и Василия Соловьева?

- а) NHL 07
- б) NBA 07
- в) FIFA 07

4) В названии какой игры EA есть цифры 2142?

- а) Crysis
- б) Battlefield
- в) Need for Speed

5) Какой из этих игровых сериалов не является проектом EA?

- а) NBA
- б) Madden NFL
- в) Pro Evolution Soccer

3  
балла

### 2-Й УРОВЕНЬ СЛОЖНОСТИ

6) Какой геймдизайнер является автором SimCity и The Sims?

- а) Питер Мулине (Peter Molyneux)
- б) Билл Ропер (Bill Roper)
- в) Уилл Райт (Will Wright)

7) В каком году вышла первая часть сериала Need for Speed?

- а) 1994
- б) 1996
- в) 1998

8) Где находится европейская штаб-квартира EA?

- а) в Лондоне
- б) в Женеве
- в) в Москве

5  
баллов

### 3-Й УРОВЕНЬ СЛОЖНОСТИ

9) Кто основал компанию EA?

- а) Тим Шеффер (Tim Schafer)
- б) Ричард Гэрриот (Richard Garriott)
- в) Трип Хоукинс (Trip Hawkins)

10) В каком году была основана EA?

- а) в 1982 г.
- б) в 1989 г.
- в) в 1999 г.



Для тех, кто не в курсе...

Electronic Arts – крупнейший в мире издатель и разработчик компьютерных и видеоигр, благодаря которому увидели свет такие знаменитые игровые серии, как **Need For Speed, Battlefield, The Sims, FIFA, NHL, NBA, Black & White, SimCity** и другие. Студии EA расположены по всему миру: от Азии до Канады.





В СЛЕДУЮЩЕМ

# НОМЕРЕ

В прогаже с 29 ноября

12 лет, 10 игр, миллионы фанатов. Need for Speed – нечто вне времени, один из тех немногих вечных сюжетов, на которых держится наша любимая индустрия. Людям всегда нравится смотреть на то, чего у них нет и, может, никогда и не будет. Красивые машины в блеске неоновых огней привлекают всех лиц мужского пола вне зависимости от возраста и раз за разом уносят на ночные просторы. Туга, где правит жажда скорости.



## Need for Speed: Carbon



**ОБЗОР**

**DARK MESSIAH OF MIGHT AND MAGIC (PC)**

Настало время вынести окончательный вердикт – куда завели знаменитую серию создатели Arx Fatalis?



**ОБЗОР**

**SAM & MAX: CULTURE SHOCK (PC)**

Легендарная парочка, несмотря на все сложности и отмененные проекты, наконец-то вернулась к игрокам.



**ОБЗОР**

**GOTHIC 3 (PC)**

Роловой волгострой вышел довольно-таки сырым, но тем не менее увлечет игроков не на один десяток часов.



**ОБЗОР**

**AGE OF EMPIRES 3: THE WARCHIEFS (PC)**

Вожди краснокожих выходят на Тропу Войны.



**ОБЗОР**

**SID MEIER'S RAILROADS! (PC)**

Основоположник жанра вспоминает былое.



**ОБЗОР**

**ЗАВТРА ВОЙНА (PC)**

Патриотический космосимулятор по известной книге.



**В РАЗРАБОТКЕ**

**DEF JAM: ICON (XBOX 360, PS3)**

Рэп, пот, кровь и уважение нового поколения.



**В РАЗРАБОТКЕ**

**EYEDENTIFY (PS3)**

Новый EyeToy и «Ангелы Чарли».



**СПЕЦ**

**TRAVELLER'S TALES**

Чем еще знамениты разработчики LEGO Star Wars?



**ОБЗОР**

**OKAMI (PS2)**

Добрая и светлая игра от Clover Studio про божественную волчицу.



**ОБЗОР**

**GOD HAND (PS2)**

Злая и урайовая игра от Clover Studio про божественную руку.



**ИНТЕРВЬЮ**

**FINAL FANTASY XII**

Создатели самой ожидаемой RPG отвечают на вопросы «СИ».





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







Если при нажатии  
на кнопку двигатель  
не завелся - срочно  
купите журнал **MAXI**  
tuning

В продаже  
с 1 ноября





# 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](http://www.nt.ru)

Компьютеры марки <NT> можно приобрести в  
Федеральной сети компьютерных центров POLARIS  
и у наших региональных дилеров: [www.nt.ru](http://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 измерена с помощью эталонного теста производительности SPECint\*\_rate\_base2000 (2 экземпляра), а энергопотребление – по значению тепловыделения (Thermal Design Power, TDP). Сравнивались процессоры Intel® Core™ 2 Duo E6700 и Intel® Pentium® D 960. Производительность реальной системы может отличаться. Дополнительную информацию можно получить на странице [www.intel.ru/performance](http://www.intel.ru/performance)





# СТРАНА ИГР

# VALKYRIE PROFILE 2

SILMERIA









**ЖУРНАЛ О ЛУЧШИХ КОМПЬЮТЕРНЫХ И ВИДЕОИГРАХ**

**WARHAMMER: MARK OF CHAOS | FINAL FANTASY III | THE DARKNESS | ELEBITS | SPINTER CELL: DOUBLE AGENT | DEAD RISING | VALKIRIE PROFILE: SILMERIA**

**22# 223 | НОЯБРЬ | 2006**