

СТРАНА ИГР

В НОМЕРЕ:

В РАЗРАБОТКЕ: Alien Syndrome, Tomb Raider Anniversary, A Vampire Story, Tamagotchi Party On!, Ragnesis Online

ОБЗОРЫ: God of War II, Samurai Warriors 2, Samurai Champloo Sidetracked, Tales of the Abyss, Elite Beat Agents, Untold Legends: Dark Kingdom, Eragon, Стальные монстры: Союзники, Battlestations Midway, Механоиды: Тонки на выживание, The Sims: Житейские истории, Дилемма, Vanguard: Saga of Heroes, Supreme Commander, The Legend of Dragoon, Ecco the Dolphin: Defender of the Future

07#232
АПРЕЛЬ | 2007

(game)land
hi-fun media



ОБЗОР

Supreme Commander

И ЦЕЛОГО МОНИТОРА МАЛО...

СПЕЦ

Взрослый космос

СИМУЛЯТОРЫ С РЕАЛЬНОЙ ФИЗИКОЙ

РЕПОРТАЖ

GameX 2007

КРУПНЕЙШАЯ ИГРОВАЯ ВЫСТАВКА В ВОСТОЧНОЙ ЕВРОПЕ

GAMELAND AWARD 2007
РЕПОРТАЖ

TOMB RAIDER ANNIVERSARY
В РАЗРАБОТКЕ

ELITE BEAT AGENTS
ОБЗОР

BATTLESTATIONS MIDWAY
ОБЗОР

РЕПОРТАЖ

Wonder Festival 2007 Winter

ПЕРСОНАЖИ АНИМЕ И ВИДЕОИГР: ЖИВЬЕМ И В ПЛАСТИКЕ

ТЕМА НОМЕРА

God of War II

СПАРТАНСКИЙ ГЕРОЙ БРОСАЕТ ВЫЗОВ БОГАМ

2 ПОСТЕРА

НАКЛЕЙКА

УНИКАЛЬНЫЙ ДИСК

192 СТРАНИЦЫ

100+ ИГР В НОМЕРЕ

Акелла

TEST DRIVE *Unlimited*

ATARI



РЕКЛАМА

- Огромный тропический остров, по которому протянулось более 1500 километров дорог
- Более 100 лицензированных автомобилей от 25 крупнейших мировых концернов: Lamborghini, Aston Martin, Mercedes, Audi, Lotus, Dodge, Jaguar
- Каждая модель автомобиля абсолютно идентична своему реальному прототипу
- Возможность провести тюнинг авто, используя оригинальные запчасти из реальных каталогов компаний-производителей
- Все внешние элементы и детали салона – от магнитолы до стеклоочистителей – полностью функциональны
- Детально проработанный многопользовательский режим: игрок может вступать в автоклубы, торговать машинами, устраивать гонки с друзьями или конкурировать с клубами



ЖАНР ГОНКИ

СОЮЗ Игры ВУАСОНА

Test Drive! Unlimited © 2005-2006 Atari Inc.
 Designed and developed by Eden Games SAS, an Atari development studio. Marketed and distributed by Atari Europe SASU. All trademarks are the property of their respective owners.
 © 2007 ООО "Акелла" Все права защищены. Неправильное копирование преследуется.
 Тех. поддержка: (495) 363-4812 E-mail: support@akella.com Игры с доставкой: www.edgames.ru
 Основная продажа: Москва, (495) 363-46-14, natasy@ednavigators.ru Санкт-Петербург, (812) 252-45-65, akella@mgbox.ru
 Ростов-на-Дону, (863) 290-79-42, akellarostov@akellat.ru Новосибирск, (383) 227-50-06, akellansk@akella.com
 Предоставлено на Украине - "Мультитрейд" - www.multitrade.com.ua
 Филиал ООО "Тюнинг Навигатора" в Санкт-Петербурге (дистрибуторское подразделение компании "Акелла"), Санкт-Петербург, ул. Маршала Голубова, д. 37, телефакс (812) 252-45-65.



СТРАНА ИГР

Основан
в 1996 году

апрель
#07(232)
2007

Всем привет!

На носу – запуск PlayStation 3 в Европе и России. Говорят, что на сей раз все будет сделано правильно – миллион консолей в магазинах, много приличных игр, качественный сетевой сервис PlayStation Network с поддержкой русского языка и ценами в рублях. Это знаменательное событие «СИ» отметит в следующем номере, на обложке которого будет красоваться файтинг Virtua Fighter 5.

К сожалению, дела у новой приставки Sony обстоят не так уж хорошо. Вслед за громкими анонсами PlayStation Home и LittleBigPlanet на Game Developers Conference пришли дурные вести от независимых издательств. Capcom сообщила, что боевик Devil May Cry 4 выйдет одновременно на PlayStation 3 и Xbox 360, а позже будет портирован на PC. Namco Bandai и вовсе объявила Ace Combat 6: Kaiho Heno Senka эксклюзивом для консоли от Microsoft. Серил авиабоевиков Ace Combat ранее выходил только на приставках марки PlayStation, начиная еще с PS one. Это серьезная потеря для Sony. Ходят слухи о том, что Tekken 6, Final Fantasy XIII и Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots уйдут в стан противника. Тогда PlayStation 3 сможет рассчитывать только на проекты внутренних студий Sony, вроде Heavenly Sword.

Будущее консолей нового поколения выглядит довольно туманным, зато у PlayStation 2 дела обстоят отлично. На обложку этого номера вынесен великолепный боевик God of War II – прощальный подарок от студии SCEA Santa Monica, который легко может заткнуть за пояс любой экшн для Xbox 360 или PlayStation 3. Летом в Европе выйдут ролевая игра Rogue Galaxy, аркадный шутер The Red Star, экшн Shinsengumi Gunrou-den, файтинг Spectral vs. Generation. Можете не беспокоиться: в ближайшие год-два поток дисков для PlayStation 2 не иссякнет. Есть немало игр, которые вышли в Японии и США, но до нас по разным причинам так и не добрались. Теперь настал их час. И, несмотря на всю нашу любовь к PlayStation 3, Nintendo Wii и Xbox 360, «СИ» не забудет о приставках предыдущего поколения и будет неустанно рецензировать все выходящие для них игры.

Константин Говорун, главный редактор



«Страна Игр» предлагает сервис по курьерской доставке журнала в крупнейшие города России.

Подробности ищите на странице 168.

Журнал зарегистрирован в Министерстве по делам печати, телерадиовещанию 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 Трифонов	operf1@gameland.ru	зам. главного редактора
Наталья Одинцова	odintsova@gameland.ru	редактор
Артем Шорохов	cg@gameland.ru	редактор
Елена Бологова	bologova@gameland.ru	редактор
Георгий Бабаян	babayan.g@gameland.ru	выпускающий редактор
Игорь Сонин	zontique@gameland.ru	спежкорреспондент
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	alik@gameland.ru	арт-директор
Олеся Дмитриева	Dmitrieva.o@gameland.ru	дизайнер
Сергей Цилюрик	td@gameland.ru	билд-редактор

АДМИНИСТРАЦИЯ

Надежда Левовина	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
Марья Алексеева	alekseeva@gameland.ru	трафик-менеджер

ОТДЕЛ ДИСТРИБУЦИИ

Владимир Смирнов	vladimir@gameland.ru	руководитель отдела
Андрей Степанов	andrey@gameland.ru	оптовое распространение
Марина Гончарова	goncharova@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 Polyansky	polyanskiy@gameland.ru	publisher
Dmitri Agaronov	dmitri@gameland.ru	director

КАК СВЯЗАТЬСЯ С РЕДАКЦИЕЙ

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



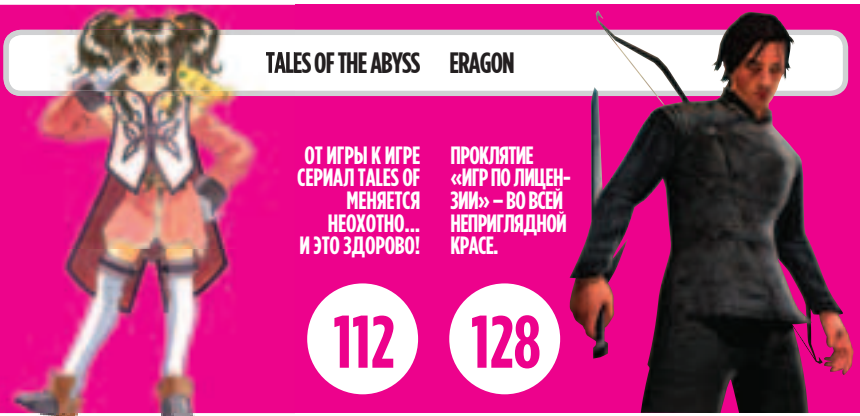
В НОМЕРЕ

Сперва кажется, что это все та же первая God of War: бритоголовый Кратос по-прежнему лихо управляется с парой клинков, одинаково жестоко расправляясь и с обычными людьми, и с легендарными героями, и с древними чудовищами. Но в пылу сражений, когда кругом — лязг мечей и вопли умирающих, внезапно замечаешь: управление героем во время акробатических упражнений стало отзывчивей, боссов прибавилось, да и пейзажи не устанут поражать. Древнегреческие миры оживают в God of War II!

30

God of War II

ЯРОСТЬ СМЕРТНОГО СИЛЬНЕЙ ГНЕВА БОГОВ.



TALES OF THE ABYSS **ERAGON**

ОТ ИГРЫ К ИГРЕ СЕРИАЛ TALES OF MEYENGA NEHOXOTHO... И ЭТО ЗДОРОВО!

ПРОКЛЯТИЕ «ИГР ПО ЛИЦЕНЗИИ» – ВО ВСЕЙ НЕПРИГЛЯДНОЙ КРАСЕ.

112 **128**

КОМПЛЕКТАЦИЯ

ПОСТЕРЫ: LINEAGE II: THE CHAOTIC THRONE – INTERLUDE И GOD OF WAR II
НАКЛЕЙКА: TALES OF THE ABYSS



GAMEX 2007

СПЕЦ

КРУПНЕЙШАЯ ИГРОВАЯ ВЫСТАВКА В ВОСТОЧНОЙ ЕВРОПЕ.



36

GAMELAND AWARD 2007

СПЕЦ

ЕЖЕГОДНАЯ «НАРОДНАЯ» ЦЕРЕМОНИЯ ВРУЧЕНИЯ НАГРАД В ОБЛАСТИ КОМПЬЮТЕРНЫХ И ВИДЕОИГР.



44

ВЗРОСЛЫЙ КОСМОС

СПЕЦ

КОСМИЧЕСКИЕ СИМУЛЯТОРЫ С НЬЮТОНОВСКОЙ ФИЗИКОЙ И КОРИОЛИСОВЫМИ СИЛАМИ.



66

НОВОСТИ

Эпизодическая Halo	08
Куда покатится LocoRoco?	09
Take-Two несет потери	12
Sixaxis завиррирует?	14
Shin Megami Tensei в Европе	16

НЕ ПРОПУСТИТЕ

Даты выхода новых игр	18
Хит-парады	20

ПРО ДИСК

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

ТЕМА НОМЕРА

God of War II	30
---------------	----

РЕПОРТАЖ

GameX 2007	36
Gameland Award 2007	44
Wonder Festival 2007 Winter	54
Wren goes to Воронеж	62

СПЕЦ

Герои игровой индустрии, часть вторая	48
Взрослый космос	66
Тактика по Final Fantasy XII, часть третья	138

В РАЗРАБОТКЕ

Tamagotchi: Party On!	74
Alien Syndrome	76
Tomb Raider Anniversary	78
A Vampire Story	80

ГАЛЕРЕЯ

Свежие скриншоты из интересных игр	82
------------------------------------	----

СЛОВО КОМАНДЫ

Хит-парад редакции	88
Слово команды	89
Кросс-обзор	101

АВТОРСКИЕ КОЛОНКИ

One Flew over the Wren's Nest	90
«Дом тысячи пикселей»	92
Гостевая колонка (Денис Кублицкий)	94

ХИТ!

Supreme Commander	96
Vanguard: Saga of Heroes	102
Elite Beat Agents	122

ОБЗОР

Стальные монстры: Союзники	108
Samurai Champloo Sidetracked	110
Tales of the Abyss	112
Untold Legends: Dark Kingdom	114
Samurai Warriors 2	116
Battlestations Midway	118
Дилемма	120
Eragon	128
Механоиды: Гонки на выживание	130
The Sims: Житейские истории	132

ДАЙДЖЕСТ

Обзор локализаций	134
Новинки от отечественных разработчиков	136

ОНЛАЙН

Новости MMORPG	142
EVE Online	144
Блондинка в Азероте	145
Ragnesis Online	146
Новости Сети	148
Сети Web 2.0	150
Уголок новичка	152

ЖЕЛЕЗО

Новости	154
Тестирование жойпагов	156
Тест материнских плат MSI P6N Platinum	160
Тест геймерского кресла Pyramat PM220	161

РЕТРО

Артефакт номера	162
Ретроконкурс	163
Ecco the Dolphin: Defender of the Future	164
Legend of Dragoon	166

КРОСС-КУЛЬТУРА

Widescreen	170
Парк Юрского периода	172

ТЕРРИТОРИЯ «СИ»

Конкурс «Остановите мгновенье!»	182
Итоги новогодних конкурсов, часть первая	184
Конкурс Lineage II	126
Банзай!	178
Обратная связь	186
Анонс следующего номера	190

СПИСОК РЕКЛАМОДАТЕЛЕЙ

«Акелла»	2 обл.	29	Gamepost	133,167,183	
«Технотрейд»	3 обл.	47,51,53,59,65,75,71,77	Журнал Game Developer	151	
«Мегаорон»	4 обл.	81,95	PM-телеком	187	
Wrigley	15	Sibiant	165	Ред. погуписка	168
SVEN	9	Soft Club	43,79, 141	Gameland.ru	192
ASUS	17	«Руссобит-М»	85,91,93	Mail.ru	137
«Акелла»	5,11,13,7,21	KPI	153	MTV	131,125
«Делю»	27	Netland	181	GoogGames	169



ИГРЫ В НОМЕРЕ

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

SUPREME COMMANDER

ХИТ!

СТРАТЕГИЯ ДЛЯ ИДЕАЛЬНЫХ КОМАНДУЮЩИХ



96

ГЕРОИ ИГРОВОЙ ИНДУСТРИИ

СПЕЦ

ДОСКА ПОЧЕТА, ВЫПУСК ВТОРОЙ



102

ELITE BEAT AGENTS

ХИТ!

ЧЕЧЕТКА ДЛЯ СТИЛУСА С АККОМПАНЕМЕНТОМ



122

54

PC

A Vampyre Story	80
Alone in the Dark 4: По ту сторону кошмара	134
Battlestations Midway	118
Eragon	128
Hitman. Кровавые Деньги	134
Micro Machines V4	135
Moto GP 07	6
Phantasy Star Universe: Illuminas no Yabou	16
Supreme Commander	96
The Go Iden Com pass	6
The Sims 2: Life Stories	132
Tom Clancy's Rainbow Six: Rogue Spear – Black Thorn	135
Tomb Raider Anniversary	78
Vanguard: Saga of Heroes	102
Битва за Тобрук	136
Дилемма	120
Избранная судьба	136
Механоиды: Гонки на выживание	130
Стальные монстры: Союзники	108
Стратегия победы 2: Молниеносная война	135
Хэнк в поисках сокровищ	136
Шерлок Холмс: Секрет Ктулху	134

PLAYSTATION 2

Battlestations Midway	118
Eragon	128
Kingdom Hearts II Final Mix	16
Phantasy Star Universe: Illuminas no Yabou	16
Samurai Champloo Sidetracked	110
Samurai Warriors 2	116
Shin Megami Tensei: Devil Summoner:	
Raidou Kuzunoha vs. the Soulless Arm	16
Tales of the Abyss	112
Tomb Raider Anniversary	78

GC

Eragon	128
--------	-----

XBOX

Battlestations Midway	118
Eragon	128

DS

Diddy Kong Racing DS	6
Elite Beat Agents	122
Eragon	128
Final Fantasy Fables: Chocobo Tales	16
The Legend of Zelda: Phantom Hourglass	16

PSP

Alien Syndrome	76
Crisis Core: Final Fantasy VII	16
LocoRoco	9
Tomb Raider Anniversary	78

XBOX 360

Battlestations Midway	118
Conan	6
Eragon	128
Fable 2	9
Lost Odyssey	16
Moto GP 07	6
Phantasy Star Universe: Illuminas no Yabou	16
Samurai Warriors 2	116
The Go Iden Com pass	6

PS3

Conan	6
LittleBigPlanet	7
Lost Odyssey	16
Untold Legends: Dark Kingdom	114

Wii

Alien Syndrome	76
Tamagotchi Party On!	74

WONDER FESTIVAL 2007 WINTER

СПЕЦ

ПРАЗДНИК ДЛЯ ЛЮБИТЕЛЕЙ ФИГУРОК ПО МОТИВАМ ИГР И АНИМЕ-СЕРИАЛОВ



ACTION/RPG

Акелла

Tortuga: Two Treasures

Тортуга II

- Проклятый Клад -



ИЗДАТЕЛЬ: Акелла



COPYRIGHT © ASCARON ENTERTAINMENT UK LTD 2006
 ASCARON ENTERTAINMENT UK LTD 2006

Весела и беззаботна жизнь пиратской вольницы! Терпкий ром, драки в тавернах, да знойные красавицы в каждом порту... Но кто среди сорвиголов не знает, сколько опасностей припасено для флибустьера на суше и на море? Что ж, Вы сподна хлебнете пиратской жизни. Бесшумные ночные рейды на вражеские корабли, отчаянные морские бои и перестрелки на суше - без такого риска в Тортуге не разбогатеть. А если корсару случилось полюбить жрицу Вуду и пуститься за сокровищами самого Моргана наперекор проклятьям, британскому Флоту и своему бывшему командиру Чёрной Бороде, то все морские черти игроку в помощь!



Иллюстрация: ХИТ ZONA

Российские продажи в магазинах формы "COIOS", "М.Видео" и "Кинобазар"

© 2007 ООО "Акелла"
 Все авторские интеллектуальные права на территории России, СНГ и стран Балтии. Непозволенные копирования преследуются.
 Тех. поддержка: 880 363-4612 E-mail: support@akella.com Игры с доставкой: www.akella.ru
 Оптовый продавец: Москва, 8495263-46-14, putalyn@putalyn.net; Санкт-Петербург, 812252-49-65, akella@mgbock.ru
 Ростов-на-Дону, 880290-79-42, akella@putalyn.net; Новосибирск, 383227-74-64, akella@akella.com; Екатеринбург, 343297-54-42, akella@putalyn.ru
 Представитель на Украине: "Мультитрейд" - www.multitrade.com.ua
 Феликс ООО "Плейт Навигатор" в Санкт-Петербурге (дистрибуторское подразделение компании "Акелла"),
 Санкт-Петербург, ул. Маршала Попова, д.37, телефон: 8121 252-49-65.



Акелла

РЕКЛАМА

Автор: Максим Поздеев (bw@gameland.ru)

КОРОТКИЕ НОВОСТИ

С МИРУ ПО СТРОЧКЕ

ЙО-ХО-ХО И БУТЫЛКА РОМУ!

«ПИРАТЫ КАРИБСКОГО МОРЯ: НА КРАЮ СВЕТА» ГОТОВЯТСЯ К ШТУРМУ ИГРОВЫХ КОНСОЛЕЙ.

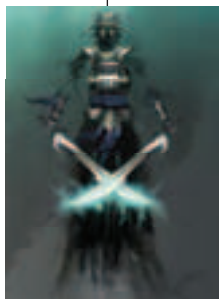
Пока поклонники капитана Джека Воробья с нетерпением ждут конца мая, чтобы увидеть, как именно неугомонный герой Джонни Деппа вырвется из пасти Кракена в третьей части «Пиратов Карибского моря», в студии Eidos под присмотром Disney Interactive готовят игру по мотивам его походов в версиях для PC, PS3, Xbox 360, Wii, PS2, PSP и DS, которые выйдут одновременно с премьерой фильма. Разработчики обещают не только воспроизвести в проекте самые яркие сцены киноленты, но и предложить новые приключения, соответствующие духу пиратской романтики. В России локализацией вариантов для PC, PSP и DS займется компания Snowball; она же будет распространять версии для PS2, Wii и PS3. По поводу воплощения третьих «Пиратов Карибского моря» для Xbox 360 пока ведутся переговоры.



КИММЕРИЕЦ ИДЕТ

THQ АНОНСИРОВАЛА КОНСОЛЬНЫЙ ПРОЕКТ CONAN.

Издательство THQ решило, что современному обществу мало одной Age of Conan от Funcom и анонсировало собственную игру про здорового и сластолюбивого киммерийца. Она носит лаконичное название Conan и разрабатывается студией Nihilistic для PlayStation 3 и Xbox 360. Учитывая жанровую принадлежность проекта – action/adventure – нетрудно догадаться, что в Conan Конан (простите за тавтологию) будет махать острыми предметами, крушить вражьи черепа чудовищными ударами, а еще, наверное, приставать со всякими глупостями к окрестным девицам. Выход игры намечен на первый квартал будущего года.



ПО СЛЕДАМ HIS DARK MATERIALS

SEGA НАЗВАЛА РАЗРАБОТЧИКА ИГРЫ THE GOLDEN COMPASS.

Компания Sega объявила, что игру по мотивам грядущего фильма The Golden Compass (который, в свою очередь, вдохновлен первой частью книжной трилогии His Dark Materials Филиппа Пуллмана) будет делать студия Shiny. Проект разрабатывается для Xbox 360, PlayStation 3, Wii, PlayStation 2, PlayStation Portable, Nintendo DS и PC, а выход его запланирован на осень. Что касается премьеры фильма The Golden Compass, она придется на 7 декабря.



Издательство THQ подтвердило существование MMO-проекта, действие которого происходит во вселенной Warhammer 40K. Сообщается, что игру разрабатывает принадлежащая THQ студия Vigil Games. Также представители издательства объявили, что подписали договор, позволяющий делать мультиплатформенные игры по 40K до 2013 года.



ОБЕЗЬЯНА ЗА РУЛЕМ!

В ЕВРОПУ ЕДЕТ DIDDY KONG RACING DS.

Любимая компания Nintendo сообщает нам, что 20 апреля в Европу придет новый гоночный симулятор Diddy Kong Racing DS для, само собой, Nintendo DS. Нас ждут в меру веселые однопользовательские заезды и, самая соль, возможность поиграть аж с семью друзьями одновременно через мультиплеер. И все это при участии обезьян! Нет, мы не про друзей, а про главного персонажа.

За разработку отвечает студия Rare – та самая, что создала в 1997 году оригинальную Diddy Kong Racing для Nintendo 64, а в 2002 году была куплена Microsoft. Diddy Kong Racing DS станет первым проектом Rare для двухэкранной консоли Nintendo с тех самых пор, как разработчики начали ходить с Биллом Гейтсом под ручку.

МОТОЦИКЛЕТНОЕ СТОЛПОТВОРЕНИЕ

ДЛЯ PC И XBOX 360 АНОНСИРОВАНА МОТО GP 07.

Любители мотоциклов могут начинать утробно рычать от радости: издательство THQ официально анонсировало игру Moto GP 07, которая выйдет для PC и Xbox 360 осенью. В очередной части прославленного сериала нас ждут мотоциклы с объемом двигателя 800 cc, новые трассы, обновленная графика и невиданные ранее возможности настройки стальных коней. Разумеется, в проект включена вся статистика за гоночный сезон 2007 года. Хотя сериал Moto GP пользуется заслуженной любовью публики и весьма неплохо продается, новой его части предстоит побороться за внимание геймеров. Не так давно была анонсирована SBK 07: Superbike World Championship, которая появится в версиях для PC и Xbox 360 в октябре. И да, она тоже посвящена мотоциклам. Кстати, SBK 07 выйдет не только для упомянутых выше платформ, но и для всех консолей Sony. Сыграть в нее на PS2 и PSP удастся уже в апреле, а дата появления варианта для PS3 пока не объявлена, хотя предполагается, что он выйдет осенью.





СОТВОРИ СЕБЕ ИГРУ

АНОНСИРОВАН LITTLEBIGPLANET – КОНСТРУКТОР ДЛЯ СОЗДАНИЯ ИГР.

Самым ярким и запоминающимся событием во время выступления компании Sony на Game Developers Conference стало представление публике LittleBigPlanet – нового проекта для PS3 от бывшего сотрудника Lionhead (и создателя Rag Doll Kung Fu) Марка Хили и его студии Media Molecule. Если отбросить в сторону возвышенные слова об инновациях и оригинальных идеях, LittleBigPlanet – это конструктор. И строить из подручных материалов в нем предлагается не домики и даже не статуи Дюка Ньюкема, а полноценные игровые уровни с оригинальными правилами. LittleBigPlanet позволит геймерам творить с помощью встроенного редактора то, что взбредет им в голову. А потом проходить получившийся шедевр (или, скорее, не шедевр) как в гордом одиночестве, так и в компании еще трех друзей. При этом проект Media Molecule не требует от нас познаний в программировании (существенный плюс) и прекрасно выглядит (еще более существенный плюс). А созданными уровнями можно делиться с окружающими, выкладывая их в Сеть. Нам обещают специальную систему рейтингов, с помощью которой игроки оценят чужие уровни и узнают, насколько популярны их собственные поделки. Выглядит идея Sony и Media Molecule удивительно здорово и многим уже наверняка не терпится попробовать конструктор в деле. Удастся это нам довольно скоро: по словам Фила Харрисона, в Сети игра появится в этом году, а на дисках будет выпущена в 2008-м.

ЧЕРТОВА ДЮЖИНА ОТ DATA DESIGN

БРИТАНСКАЯ КОМПАНИЯ ВЫПУСТИТ 13 ИГР ДЛЯ WII.

Слава консоли Wii привлекает к ней внимание самых разнообразных издателей. Вот и британская компания Data Design, специализирующаяся на выпуске игр бюджетной категории, торопится использовать успех детища Nintendo: готовит Wii-порты 13 проектов, ранее вышедших на других платформах. Во втором квартале нынешнего года в магазинах появятся Billy The Wizard: Rocket Broomstick Racing, Monster Trux Extreme:

Offroad Edition, Myth Makers Super Kart GP, Anubis II, Ninjabread Man и Elviz: Rock N Roll Adventures. А следом за ними в продажу поступят Hamster Heroes, Trixie in Toyland, Action Girlz Racing, Mini Desktop Racing, Myth Makers – Orbs Of Doom, London Taxi Rush Hour, Earache Extreme Metal Racing. В Data Design пока анонсировали эти игры только для Европы. О возможности их выпуска в Северной Америке, а также о стоимости пока ничего не сообщается.



Акелла

СТРАТЕГИЯ ПО МОТИВАМ ОДНОИМЕННОГО РОМАНА БРАТЬЕВ СТРУГАЦКИХ

ОБИТАЕМЫЙ ОСТРОВ

ПОСЛЕСЛОВИЕ

Страна Отцов, Хонги, Варвары, Островная Империя – четверка голодных хищников в политической клетке со стальными прутьями. Один из зверей дрогнул, трое других разом бросились прикончить слабого. Это естественный отбор – закон, справедливый для любого организма, будь то животное или государство. СРАБОТАЕТ ЛИ ОН В ЭТОМ МИРЕ?

www.akella.com

КОРОТКИЕ НОВОСТИ

ЭПИЗОДИЧЕСКАЯ HALO



ДЖЕКСОН И BUNGIE ГОТОВЯТ НОВЫЙ ПРОЕКТ.

На проходившей в Сан-Франциско Game Developers Conference представители Microsoft объявили, что находящийся сейчас в разработке Halo-проект от студии Bungie и режиссера Питера Джексона представляет собой эпизодический сериал. Вероятно, распространяться он будет по цифровым каналам.

Впервые новая игра, действие которой развернется во вселенной Halo, была представлена публике на выставке X06.

WI-FI-ПОКЕМОНЫ

ИГРА POKEMON BATTLE REVOLUTION БУДЕТ ПОДДЕРЖИВАТЬ WI-FI.

Представители компании Nintendo объявили, что первой игрой для Wii с поддержкой функции Wi-Fi Connection станет Pokemon Battle Revolution. Благодаря этому любители карманных монстров смогут подключить к Wii портативную систему Nintendo DS и использовать ее в качестве геймпада. Также поддержка Wi-Fi позволит им переносить в Battle Revolution персонажей из Pokemon Diamond и Pokemon Pearl для DS.

Выход игры в Северной Америке состоится 25 июня. О европейском релизе в Nintendo пока молчат.



ХОТИТЕ ДОБАВКИ?

ДОПОЛНЕНИЕ К ШУТЕРУ RESISTANCE ВЫЙДЕТ В АПРЕЛЕ.

В одном из интервью Фил Харрисон заявил, что уже в апреле выйдет комплект дополнений к игре Resistance: Fall of Man (PS3) от студии Insomniac. По словам Фила, в нем предусмотрено расширение сюжетной линии Resistance и новые достопримечательности, а также карты для мультиплеера. В случае, если добавки к игре будут встречены «на ура», в Insomniac подумают над полноценным продолжением Resistance.



С МИРУ ПО СТРОЧКЕ

2K Games (подрозделение издательства Take-Two) подтверждает слухи, что игра BioShock для PC и Xbox 360 появится в европейских магазинах летом. По словам представителей издательства, к нам один из самых многообещающих проектов этого года приедет 24 августа – спустя три дня после американского релиза.

На Game Developers Conference Сигзру Миямото из компании Nintendo официально заявил, что владельцы Wii увидят игру Mario Galaxy до конца нынешнего года. Новые приключения усатого водопроводчика разыгрываются в космосе и активно задействуют как обычный контроллер-пульт, так и «нунчак».



ЕЩЕ ОДНО ЛИЦО СО ШРАМОМ

VIVENDI ПРИСПОСОБИТ SCARFACE ДЛЯ WII.

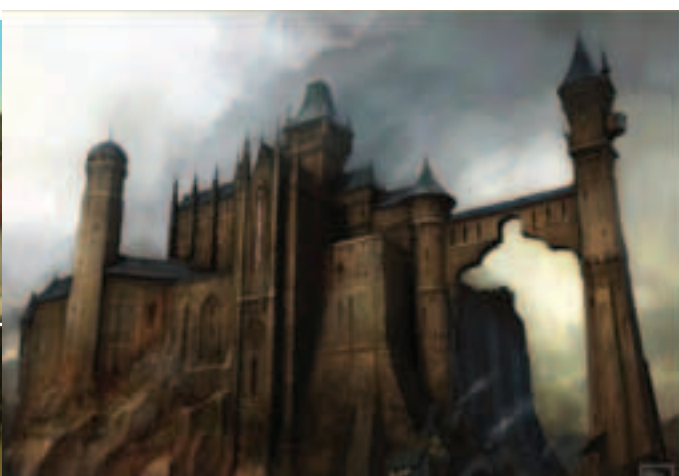
Издательство Vivendi намерено перенести на Wii экшн Scarface, ранее вышедший в версиях для PlayStation 2 и Xbox. Как это обычно и случается с Wii-портами, при переезде на консоль Nintendo игра обзаведется поддержкой Wii-mote, что (по крайней мере, в это верят поклонники приставки) должно вдохнуть в нее новую жизнь и сделать виртуальные приключения увлекательнее. Сюжет Wii-версии Scarface коренных изменений не претерпит: она все еще основана на одноименном фильме 1983 года выпуска с Аль Пачино в главной роли. По версии разработчиков, главный герой картины, Тони Монтана, вовсе не погиб в финале ленты, а благополучно уцелел и вознамерился возродить свою криминальную империю. Как раз ее-то реставрацией мы и должны заниматься в игре. Выход Scarface для Wii запланирован на лето.

ХОТИМ СДЕЛАТЬ СИКВЕЛ

ПРЕДСТАВИТЕЛИ RARE О ПРОДОЛЖЕНИИ VIVA PINATA.

Следом за корпорацией Microsoft и представители Rare заговорили о том, что Viva Pinata для Xbox 360 может обзавестись продолжением и будет поддерживаться разработчиками еще как минимум два-три года. Хотя проект тепло приняли критики, на вершины чартов продаж он так и не взобрался (в британском Top-40, например, его вообще и не видели), что не мешает Rare и Microsoft продолжать в него верить. Причины столь странной на первый взгляд веры в непреуспешную игру становятся очевидны, если вспомнить, какой образ сложился сейчас у Xbox 360. В попытках удерживать под своими знаменами геймеров, купивших в свое время первый Xbox, и в погоне за несговорчивыми японцами Microsoft насытила библиотеку консоли «взрослыми» проектами – гонками, шутерами, RPG. А младшей аудитории – лицам, не достигшим возраста, позволяющего водить пусть и виртуальный, но автомобиль, – на X360 играть особо не во что. Возможно, привлечь их внимание к детищу Rare (и дать разработчикам право сделать продолжение) поможет анимационный сериал Viva Pinata от 4 Kids. В Северной Америке он пользовался успехом, а в начале марта стартовал и в Европе.





МУЛИНЕ О FABLE 2

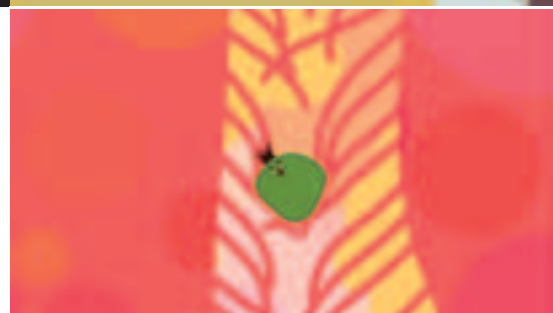
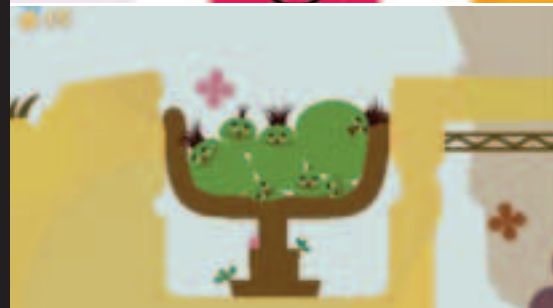
СОБАКИ, СВОБОДНЫЙ РЫНОК И ИМПЕРАТОРСКАЯ КОРОНА ОТ МЭТРА.

Великий и совсем не страшный Питер Мулине, как и обещал, прервал затяжное молчание и выступил перед публикой на Game Developers Conference. Говорил он, само собой, о ролевой игре Fable 2, которая разрабатывается исключительно для Xbox 360. Первое сенсационное заявление от Питера: в игре у нас будет собака. Самая натуральная гавкающая собака: четыре лапы, один хвост, писает под каждым кустом, ненавидит кошек, любит нас. Животное будет не только улаживать наш взор прыжками и ужимками, но и пригодится в странствиях: сможет брать след врага, ходить в разведку и работать поводырем. Система, отображающая нашу репутацию в игре (почти такая же, как в первой части Fable), будет влиять на собаку. Если вы режете крестьян и буяните в тавернах, животное вырастет свирепым доберманом, а если переводите старушек через улицу и ведете себя хорошо – пуделем с розовой шерстью или вроде того. Другие подробности о Fable 2 не менее любопытны. Например, в игре восторжествует равноправие: теперь можно играть как за мужчину, так и за женщину. И любой персонаж, вне зависимости от пола, сможет скупить в игре абсолютно все, потому что в Fable 2 на продажу выставляется вся земля, которую игрок увидит. Можно будет даже закончить игру на троне императора вся округа, если, конечно, хватит денег, которые в Fable 2 достанутся с большим трудом.

PS3 ИЛИ PSP

КУДА ПОКАТИТСЯ LOCOROCO?

То, что PSP-проект LocoRoco в обозримом будущем обзаведется продолжением, уже ни для кого не секрет. Главный вопрос, на который сейчас у публики нет ответа: для какой же платформы выйдет игра – PS3 или PSP? Увы, но эта тайна не была раскрыта и на Game Developers Conference, где продюсер LocoRoco Цутомо Коно делился с публикой видением того, какой должна стать новая игра. В LocoRoco 2, если таковая появится на свет (официально игра еще не анонсирована), господин Цутомо хотел бы видеть улучшенную графику и звуковое сопровождение, более «серьезный» искусственный интеллект и измененное управление. На провокационный вопрос «будет ли в LocoRoco 2, если таковая выйдет для PS3, использоваться tilt-функция ее геймпада?» он отвечать не стал, но пообещал не обмануть ожидания поклонников.



ОТКРОЙ НОВЫЙ SVEN!

На выставке HDI Show



Стенд № 9-115

50
АКУСТИКА
НОВИНОК

SVEN®

И НИЧЕГО ЛИШНЕГО!

www.sven.ru

Информация о товаре по телефону:

+7 (495) 22-33-44-5

Адрес технической поддержки:

info@sven.ru

На правах рекламы

КОРОТКИЕ НОВОСТИ

SONY ПОМОЖЕТ РАЗРАБОТЧИКАМ

ДЕЛАТЬ ИГРЫ ДЛЯ PS3 СТАНЕТ ПРОЩЕ.

Многие разработчики отмечают, что ресурсы PlayStation 3 позволяют творить чудеса. Но они же говорят, что на исследование всех возможностей процессора CELL и прочей дорогостоящей «начинки» консоли уйдет не один год. А значит, задействовать их на все сто удастся только в отдаленном будущем. В Sony собираются сократить этот срок с помощью новой инициативы PlayStation Edge: компания снабдит создателей игр специальными технологиями и инструментарием, которые помогут раскрыть потенциал системы.



MII-CHANNEL ДЛЯ WII

ЧЕЙ АВАТАР КРУЧЕ?

Хотя компания Nintendo не намерена копировать виртуальную среду обитания Home, которую Sony анонсировала для PlayStation 3, она продолжит развивать Mii-направление своей деятельности. Об этом публике сообщил Сигэру Миямото на Game Developers Conference. Подробностей пока нет, сообщается лишь, что в будущем «Большая N» запустит новый канал для Wii. На нем геймерам предложат сравнить свои Mii-аватары с персонажами, созданными другими игроками, и принять участие в различных конкурсах.



ПЛЮС СТО МЕГАБАЙТ

MICROSOFT УВЕЛИЧИВАЕТ ОБЪЕМ ИГР В XBLA.

Как и ожидалось, корпорация Microsoft увеличит максимальный объем игр для Xbox Live Arcade с 50 мегабайт до 150, чтобы разработчики не урезали содержание проектов в угоду техническим требованиям. Одновременно было объявлено, что в продажу поступят новые карты памяти для Xbox 360 объемом в 512 мегабайт. Эти устройства весьма пригодятся тем геймерам, которые купили Core-версию системы без жесткого диска.



С МИРУ ПО СТРОЧКЕ

Представляющий издательство Electronic Arts Ларри Пробст уверен, что Sony не угадает повторить успех PlayStation 2 со своей новой консолью. Хотя он и верит, что PS3 займет первое место среди платформ нового поколения, такого отрыва от конкурентов, который был у PS2, ей не выдать. А виной тому, полагает Ларри, завышенная стоимость, которая отпугнет многих потенциальных клиентов Sony.

Джек Треттон из компании Sony утверждает:

изобилие PlayStation 3 на прилавках американских магазинов вовсе не означает, что консоль не пользуется спросом у геймеров. По его словам, все дело в том, что Sony справилась с производственными трудностями и стабильно поставляет новые партии консолей, исключая таким образом дефицит.



ДОМ РОДНОЙ

SONY ГОТОВИТ СЕТЕВОЕ СООБЩЕСТВО, ПОХОЖЕЕ НА MMO SECOND LIFE.

На Game Developers Conference компания Sony представила публике новую сетевую службу под названием PlayStation Home. Подключившись к ней, геймеры создадут аватара с помощью довольно мощного редактора, позволяющего менять многие характеристики (телосложение, цвет кожи, возраст, одежда, аксессуары и так далее), и отправятся в трехмерный виртуальный мир: общаться с персонажами других игроков (в текстовом или голосовом режиме) и устраивать сетевые баталии. Но это, разумеется, далеко не самое главное. В Home каждый участник обзаведется собственным уголком – домом. Украшать его предлагается тем, что обычно хранится на жестком диске консоли: например, развесить фотогра-

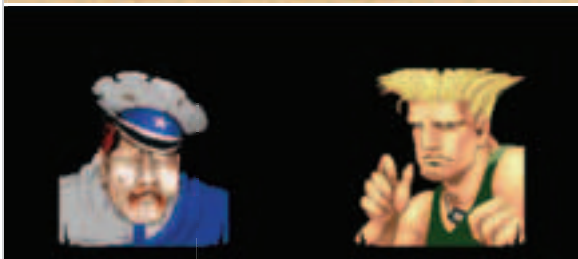
фии или показывать на виртуальном телевизоре видеоролики. Кроме того, предусмотрен персональный «зал славы», где будут выставлены трехмерные призы, добытые в играх (идея очень похожа на Achievements, что хорошо знакомы владельцам Xbox 360). В обустроенную комнату можно будет зазывать друзей и хвастаться перед ними трофеями. Но и это, опять-таки, не все. Пока проект Home еще находится в разработке (закрытый бета-тест начнется в апреле, а запуск службы запланирован на осень), но Sony уже сейчас обещает нам публичные места на виртуальной карте мира. Не исключается, что представительства в PS3 Home захотят открыть и различные компании (как игровые, так и не имеющие к индустрии отношения).

ЕСТЬ 6 МИЛЛИОНОВ!

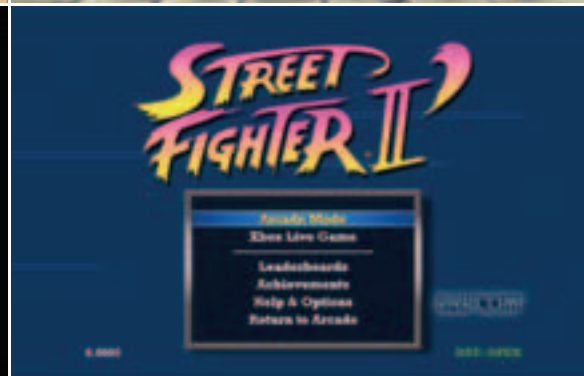
ОЧЕРЕДНОЕ ДОСТИЖЕНИЕ XBOX LIVE.

Корпорация Microsoft не хочет отказываться от хорошей (и, конечно же, очень приятной для нее) традиции и продолжает исправно снабжать нас новостями об успехах службы Xbox Live и ее многочисленных сервисов. В свежем отчете упоминается очередное свершение – количество подписчиков Xbox Live уже к марту достигло отметки в 6 миллионов человек, хотя в Microsoft надеялись добиться этого только к июню. Самой популярной игрой на сервисе остается Halo 2 – в нее владельцы Xbox и Xbox 360 наиграли в сумме 710 миллионов часов.

Заметны успехи и других сервисов, входящих в Xbox Live. Так, около 70% пользователей службы скачивают материалы с Marketplace, где выкладываются различные дополнения, демо-версии и прочие интересные геймеру вещи. Xbox Live Arcade, где продаются небольшие по объему, но весьма и весьма интересные проекты, тоже празднует успех: количество скачанных с этого сервиса игр достигло 25 миллионов. Наиболее востребованной оказалась Street Fighter II Hyper Fighting, от которой немного отстали Bankshot Billiards 2 и Marble Blast Ultra.



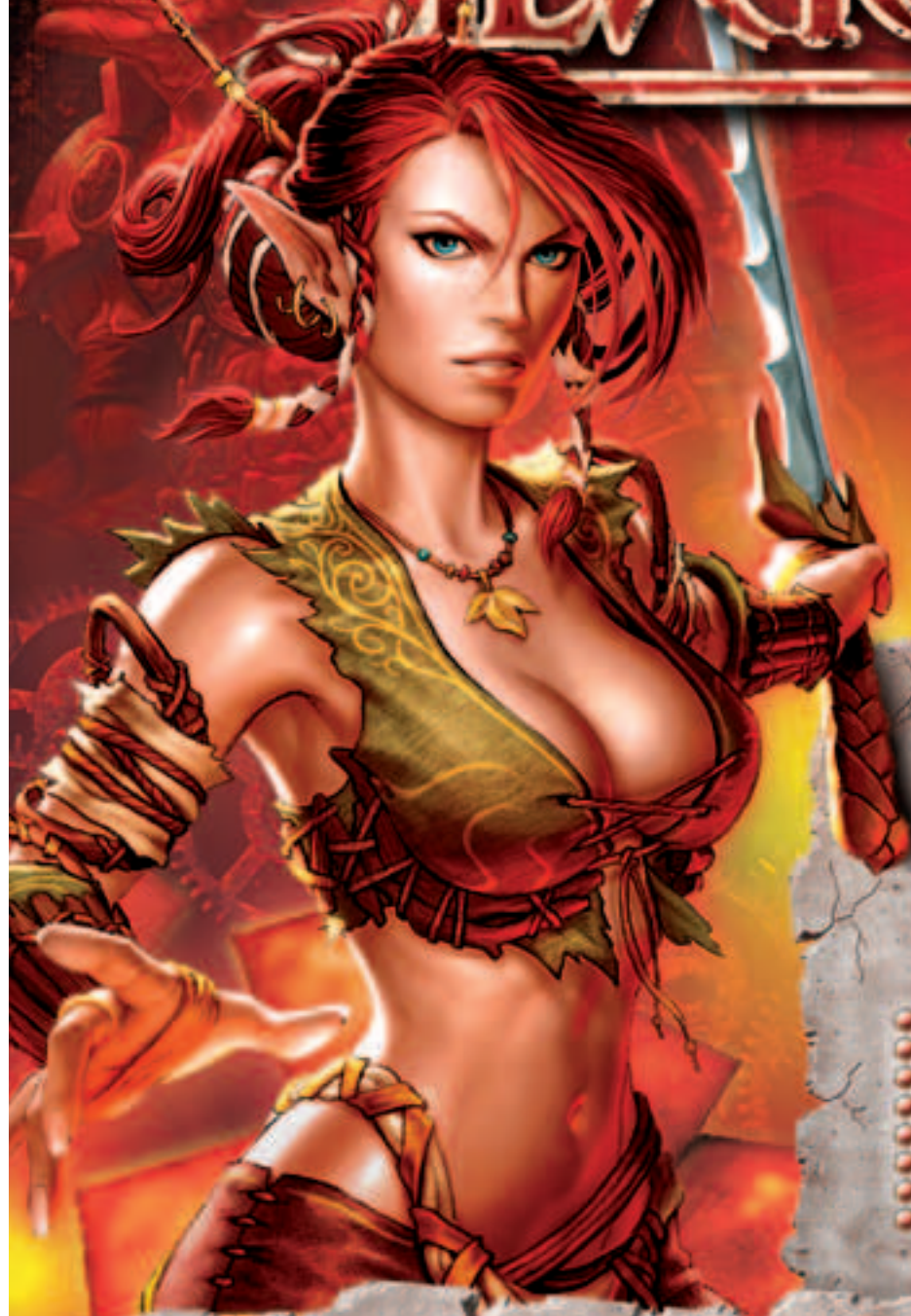
ARE YOU MAN ENOUGH TO FIGHT WITH ME?



RPG

Акелла

SILVERFALL



В

олшебный мир Нельвэ уже никогда не будет прежним. Достижения технологий не оставляют места колдовским чудесам. Согласие сменяется раздором. Защитники магии ополчились на строителей машин. Однако новая опасность поглотит и тех, и других. Грохот войны всех против всех пробудил Древнее Зло. Только настоящий герой видит то, чего не замечают остальные. Так почему же ты до сих пор читаешь этот отрывок летописи и бездействуешь? Ружьем, посохом или острым мечом спаси родной Нельвэ.

- 8 САМОУБИТЫХ РАС НА ВЫБОР
- НЕОБЫЧНЫЙ И УВЛЕКАТЕЛЬНЫЙ СЮЖЕТ
- У ГЕРОЯ МОЖЕТ БЫТЬ ДО 8 СПУТНИКОВ, КОТОРЫЕ МЕНЯЮТСЯ ПОД ВАШИМ ВЛИЯНИЕМ
- ПРОРВА ПОБОЧНЫХ КВЕСТОВ!
- ОТ ВЫБОРА СТОРОНЫ ЗАВИСЯТ ОБЛИК, ЭКИПИРОВКА И ТАЛАНТЫ
- МОЩНЫЙ ГРАФИЧЕСКИЙ ДВИЖОК С ПОДДЕРЖКОЙ PhysX и RAGDOLL
- БОЛЕЕ 160 РАЗНОЦВЕТНЫХ ИЛИ ВОЛСЕ ЧЕШУЧАТЫХ МОНСТРОВ
- СИСТЕМА НАСТРОЙКИ ГЕРОЯ ПОЗВОЛЯЕТ ЗАДАТЬ ПОЛ, ВОЗРАСТ, ВНЕШНОСТЬ...



PhysX
ageia

© 2006 Monte Cristo Multimedia. All rights reserved. Monte Cristo and its logo are registered trademarks of Monte Cristo Multimedia. All other trademarks and logos are property of their respective owners.



М. БУДУЩЕ

XIT ZONA

© 2006 ООО "Акелла"
 Все авторские интеллектуальные права на территории России, СНГ и стран Балтии. Непозволенное копирование преследуется.
 E-mail: akella@akella.com Игры с доставкой: www.cdgames.ru
 Отдел продаж: Москва, (495) 263-46-14, natasy@cdnavigator.ru Санкт-Петербург, (812) 252-49-45, akella@imgbox.ru
 Ростов-на-Дону, (863) 250-79-42, akella@ostov@yandex.ru Новосибирск, (383) 227-74-84, akellansk@akella.com
 Екатеринбург, (343) 287-34-42, akella@b@sky.ru
 Представитель на Украине - "Мультигем" - www.muTrade.com.ua
 Филиал ООО "Полет Новаторов" в Санкт-Петербурге (дистрибуторское подразделение компании "Акелла"), Санкт-Петербург, ул. Маршала Голосова, д.37, телефон: (812) 252-49-85



Акелла

КОРОТКИЕ НОВОСТИ

SCI ПРОДОЛЖАЕТ РАСТИ

БРИТАНСКАЯ КОМПАНИЯ КУПИЛА ROCKPOOL GAMES.

Британской компании SCI удалось благополучно переварить купленное ранее издательство Eidos, и она явно не намерена останавливаться на достигнутом. В конце февраля неугомонные англичане приобрели компанию Rockpool Games, к которой в нагрузку прилагались еще две фирмы – Ironstone Partners и SoGoPlay. Эта троица откроет перед SCI двери на рынок игр для мобильных телефонов и в сегмент казуальных проектов для PC.

Британцы считают, что вложили деньги крайне выгодно: по их прогнозам, рынок игр для телефонов за ближайшие три года вырастет более чем втрое (с 3 миллиардов долларов в 2006 до 10 миллиардов к 2009-му году), да и доходы от казуальных PC-проектов становятся все привлекательней для тех, кто хочет летать на собственном самолете.



САРСОМ ВМЕСТЕ СО ВСЕМИ

ЯПОНСКАЯ КОМПАНИЯ ЛИЦЕНЗИРОВАЛА UNREAL ENGINE 3.



И без того неприлично длинный список компаний, лицензировавших у Epic движок Unreal Engine 3 для своих проектов, пополнило японское издательство Carson. Пока они не раскрывают имя шедевра, ради которого пошли на сделку с создателями Gears of War, но отмечают, что разрабатываться новая игра будет в Северной Америке.

За последние месяцы сообщения из серии «компания Икс купила движок Unreal Engine 3» стали почти нормой. Сейчас дружбу с Epic водят Activision, Electronic Arts, Microsoft Game Studios, Atari, Vivendi, THQ, Square Enix и многие другие компании, находящиеся в игровой индустрии далеко не на последних ролях.

СТАРЫЙ НОВЫЙ БОСС

ДЖОН РИЧИТЕЛЛО ВЕРНУЛСЯ В EA.

В Electronic Arts перестановка: под крыло издательства вернулся бывший его президент, Джон Ричителло, в 2004 году отправившийся на вольные хлеба. Нагулявшись (а попутно поучаствовав в основании Elevation Partners, которая приложила руку к объединению Pandemic и BioWare в холдинг), Джон возвращается в крупнейшее независимое издательство во вселенной на пост исполнительного директора. Ранее занимавший эту должность Ларри Пробст останется в EA в качестве председателя совета директоров.



С МИРУ ПО СТРОЧКЕ

Голливудская студия Union Entertainment

заполучила права на экранизацию знаменитой пошаговой стратегии Jagged Alliance. Этот сериал, как уверяют представители Union, идеально подходит для кино благодаря наличию в нем черного юмора и ярких персонажей со сложными взаимоотношениями. Когда мы увидим фильм по Jagged Alliance, пока не сообщается.

Аналитики предрекают THQ устойчивый рост

в течение ближайших двух лет. По мнению знатоков рынка, произойдет это не только благодаря хорошей библиотеке игр издательства, но и благодаря от внутриигровой рекламе.



РАЗВЛЕКИ СЕБЯ САМ

SONY ГОТОВА К БИТВЕ ЗА ГЕЙМЕРОВ.

Фил Харрисон из Sony Worldwide Studios после Game Developers Conference заявил, что выступление Sony на этом мероприятии (когда публике были представлены сервис Home и конструктор игр LittleBigPlanet, о которых вы прочтете на соседних страницах) – ключевой момент в истории PlayStation 3. По словам Фила, новая консоль благополучно преодолела все преграды и полностью готова к покорению рынка. И Sony отныне сосредоточит свои усилия не на «железной» части бизнеса – компании больше не надо беспокоиться о датах запуска, неурядицах с производством и укреплении в народных умах мысли, что CELL – это очень круто. Теперь Sony займется самым важным – софтом. Как это будет выглядеть на практике, наглядно показывает выступление компании на GDC. В Sony свято верят, что будущее игровой индуст-

рии за схемой, при которой геймеры развлекают себя сами. В тех же Home и LittleBigPlanet ключевым является «геймерский фактор» (назовем его так) – пользователи вольны самостоятельно создавать виртуальный мир и делать то, что нравится им самим. А затем делиться находками с друзьями и оценивать творения других людей. Но это не значит, что Sony отдаст свое детище на растерзание доморощенным геймдизайнерам и будет молча наблюдать за происходящим. Все тот же Фил Харрисон говорит, что компания непременно займется выпуском оригинальных и инновационных проектов, вроде God of War, LocoRoco, Shadow of the Colossus, Eye Toy и Singstar. Нам же остается только подождать и посмотреть, как примет публика идею «развлекать себя сам» и какие же «инновационные проекты» появятся на PS3 в ближайшие годы.

ТАКЕ-ТВО НЕСЕТ ПОТЕРИ

ИЗДАТЕЛЬСТВО СЧИТАЕТ УБЫТКИ И ГОТОВИТ НОВУЮ CIVILIZATION.

Компания Take-Two, с трудом пережившая скандал, связанный с махинациями в ее руководстве, отчиталась за четвертый квартал и весь минувший финансовый год. Результаты для издателей GTA и Bully неутешительные: по итогам последних трех месяцев компания понесла убытков на 14 миллионов долларов, а по итогам года – на 185 миллионов. Виной тому и упомянутое выше разбирательство, и переход на консоли нового поколения и отсутствие в списке выпущенных игр чего-нибудь подобного GTA: San Andreas. Впрочем, знаменитая серия помогла Take-Two совсем не утонуть в долгах: среди самых популярных проектов ком-

пании за прошлый год значатся сразу три GTA: Liberty City Stories для PSP, Liberty City Stories для PS2, Vice City Stories для PSP. Кроме них на плаву компанию поддерживала и The Elder Scrolls IV: Oblivion для PC и X360. Все тот же финансовый отчет принес и радостные новости: в планах Take-Two на 2008 год (непонятно, календарный или финансовый) значится выпуск новой игры (или игр?) на основе лицензии Civilization. Подробностей пока нет: речь может идти как об очередной части знаменитой стратегии для PC, так и об одном или нескольких консольных вариантах, слухи о которых то и дело всплывают на протяжении последних месяцев.



КОРОТКИЕ НОВОСТИ

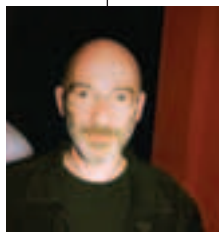
HARMONIX СДРУЖИЛАСЬ С EA



РАЗРАБОТЧИКИ GUITAR HERO ГОТОВЯТ НОВУЮ ИГРУ.

Представители Harmonix объявили о заключении сделки с Electronic Arts: издательство займется первым проектом компании со времен ее покупки MTV. MTV получила Harmonix в сентябре прошлого года, вслед за тем, как Activision приобрела RedOctane — компанию, распространявшую в числе прочих и созданный Harmonix музыкальный проект Guitar Hero. Какую именно игру разработчики готовят для выпуска под лейблом EA, не уточняется, хотя представители издательства характеризуют проект как весьма амбициозный.

УМЕР РИЧАРД ДЖОЗЕФ



РЕКВИЕМ ПО БРИТАНСКОМУ КОМПОЗИТОРУ.

В начале марта на 54-м году жизни умер Ричард Джоозеф — легенда британской игровой индустрии. Ричард писал музыку и на протяжении последних двадцати лет участвовал в создании саундтреков и звуковых эффектов ко множеству проектов. Среди наиболее популярных его шедевров — композиции War Has Never Been So Much Fun (Cannon Fodder) и Goal Scoring Superstar Hero (Sensible Soccer), а из последних работ нельзя не отметить саундтреки к играм Republic и Evil Genius.

ИГРЫ DISNEY ЧЕРЕЗ СЕТЬ

MACROVISION И THE WALT DISNEY INTERNET GROUP ЗАКЛЮЧИЛИ ДОГОВОР.

Цифровая дистрибуция, как известно, уверенно шагает по планете, привлекая внимание все новых и новых издателей игр. Вот и компания Disney решила попробовать, как это — распространять игры через Сеть, для чего и заключила договор с компанией Macrovision. С помощью новых партнеров студия Уолта Диснея пока намерена распространять только игры, созданные по мотивам Pirates of the Caribbean, The Little Mermaid, The Lion King и Aladdin. Вероятно, если дело пойдет на лад, в будущем ассортимент может быть расширен.



С МИРУ ПО СТРОЧКЕ

Entertainment Software Association (ESA) сообщает, что грядущая выставка E3 пройдет с 11 по 13 июля. Напомним, что в нынешнем году E3 будет представлена в новом формате: вместо шоу с девизами и спецэффектами нас ждет закрытое мероприятие для разработчиков и избранных представителей прессы.

Rockstar Games лицензировала у компании NaturalMotion движок под названием Euphoria для next-gen проектов. Названия игр, в которых будет использоваться «Эйфория», не сообщаются, но представители Rockstar заявили, что давно сотрудничают с NaturalMotion, так что в скором времени мы можем рассчитывать на анонсы.



SIXAXIS ЗАВИБРИРУЕТ?

SONY И IMMERSION ПОМИРИЛИСЬ.

Компаниям Sony и Immersion, видимо, надоело бодаться друг с другом во всех судах планеты ради прав на использование функции вибрации, и они решили договориться. Новоявленные партнеры выпили за мир во всем мире, а затем выступили с официальными заявлениями, в которых восхваляли друг друга и клялись в верности и нерушимой дружбе. Но если это порадует только кота Леопольда, то фанатов продукции Sony должна привести в восторг новость, что в новом договоре с Immersion отдельно оговорено право японской компании использовать функцию вибрации в продуктах семейства PlayStation. То есть, в перспективе нельзя исключать появления на прилавках геймпадов для PS3, которые будут трястись и вырываться из рук в подходящих для этого игровых случаях. Напомним, что геймпады Sixaxis были обделены функцией вибрации, которую в Sony называли «устаревшей» и конфликтующей со встроенными в контроллер датчиками наклона. Впрочем, никто не сомневается, что настоящей причиной (хоть о ней и не говорилось официально) стали именно затянувшиеся разногласия с Immersion, которая запатентовала технологию и не стеснялась требовать за нее деньги с создателей игровых систем. Sony, что характерно, платить не хотела ни в какую и в итоге навлекла на себя недовольство многих геймеров и даже разработчиков, которым очень хотелось, чтобы Sixaxis вибрировал.

GTA IV ДОЛЖНА УМЕРЕТЬ!

ДЖЕК ТОМПСОН ГРОЗИТ TAKE-TWO СУДЕБНЫМ ИСКОМ.



В суровых условиях игровой индустрии, где гигантские компании грызут друг друга глотки за геймерские кошельки, хорошая и своевременная шутка всегда к стати. И пока вся играющая общественность, затаив дыхание, наблюдала за проходившей в Сан-Франциско конференцией разработчиков, разрядить обстановку решил не кто иной, как скандалист и адвокат Джек Томпсон. На этот раз наш старый знакомый отправил руководству Take-Two открытое письмо, в котором заявил о намерении всеми силами помешать продажам игры Grand Theft Auto IV детям и вообще подать на издательство в суд. «Нет никаких шансов, что GTA IV получит рейтинг ниже Mature», — брызжет ядовитой слюной Джек. А да-

лее клянется, что не позволит Take-Two уговорить цензоров поставить игре более низкий рейтинг и продавать ее детям. Самое смешное в этой ситуации то, что о GTA IV сейчас неизвестно вообще ничего. Первый ролик игры Rockstar обещает показать только в конце марта (когда вы будете держать в руках этот номер «Страны Игр», он уже должен появиться в Сети), что ничуть не мешает Томпсону орать на всех углах о произволе разработчиков и издателей. А вдруг в GTA IV придется собирать грибочки (не галлюциногенные), сеять травку (обыкновенную) и переводить старушек через дорогу (без цели их похитить или бросить под проезжающий грузовик)?



Даёшь джуси-эфир!



**Стань участником “12 злобных зрителей”
на MTV и вышиби трэш с экрана!**

- Ответь на вопросы голосового теста по номеру 0703
- Или заполни анкету на сайте juicyfruit.ru
- Пройди кастинг
- Сделай эфир джуси!

Спонсор программы ООО “Ригли”. Эта реклама не призывает к насилию или противоправным действиям.

КОРОТКИЕ НОВОСТИ

ПРОДОЛЖЕНИЕ СЛЕДУЕТ

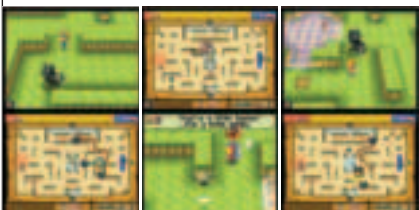


SEGA ВОЗРОЖДАЕТ PHANTASY STAR UNIVERSE.

Компания Sega анонсировала продолжение мультиплатформенной RPG Phantasy Star Universe. Проект под названием Phantasy Star Universe: Illumina no Yabou (Illumina's Ambition) выйдет в версиях для PS2, X360 и PC и будет во многом схож с предыдущей частью. Игроков вновь ждут оффлайновый и сетевой режимы, собственная комната в виртуальном мире и даже главный персонаж – Итан Вебер – вернется к нам. Разумеется, не обойдется и без различных нововведений вроде дополнительного оружия, предметов и новых достопримечательностей. В Японии игра появится в нынешнем году.

МУЛЬТИПЛЕЕР ДЛЯ «ЗЕЛДЫ»

ОСОБЕННОСТИ СЕТЕВОГО РЕЖИМА PHANTOM HOURGLASS. Готовящаяся к выпуску в этом году игра The Legend of Zelda: Phantom Hourglass для Nintendo DS обзаведется многопользовательским режимом. Чем-то он весьма напоминает всем знакомый проект Рас-Ман: Линку под руководством одного из участников сетевого побоища предстоит собирать различные предметы и при этом уворачиваться от злодеев, которых найдет на него второй игрок.



SHIN MEGAMI TENSEI В ЕВРОПЕ

АНОНСИРОВАНА PAL-ВЕРСИЯ RAIDOU KUZUNOHA VS. THE SOULLESS ARMY.

Фанаты сериала Shin Megami Tensei могут начинать подбрасывать шапки в воздух и плясать на столах: компания Koei совместно с издательством Atlus намерена издать на PAL-территориях игру с непомерно длинным названием Shin Megami Tensei: Devil Summoner – Raidou Kuzunoha vs. the Soulless Army. Отправиться в Японию начала века, где совершаются сверхъестественные преступления, и привлечь к детективной работе демонических помощников европейцам удастся с 27 апреля.



С МИРУ ПО СТРОЧКЕ

Представители компании Blizzard сообщают, что дополнение The Burning Crusade к MMORPG World of Warcraft разошлось по всему миру в количестве трех с половиной миллионов копий. Этой внушительной отметки игре удалось достигнуть всего месяц спустя после релиза, который состоялся в середине января во всех ключевых регионах одновременно.

В предыдущем выпуске «Страны Игр» мы сообщали, что игра Final Fantasy Fables: Chocobo Tales выйдет на территории Северной Америки в апреле. Теперь же спешим порадовать: объявлена дата запуска европейской версии этого DS-проекта. К нам чокобо приедут в конце мая.



НОВОСТИ ОТ SQUARE ENIX

KINGDOM HEARTS III И CRISIS CORE: FINAL FANTASY VII.

Готовящаяся к выпуску Kingdom Hearts II Final Mix + станет последней игрой Тэцуи Номуры для консоли PlayStation 2. Вряд ли это ожидаемое заявление всерьез разочарует поклонников знаменитого дизайнера, но их вполне может расстроить весть, что на грядущей Square Enix Party 2007 (это мероприятие пройдет в мае) не будет анонсов, связанных с Kingdom Hearts III. Хотя ранее и сообщалось, что третья часть знаменитого сериала предстанет публике в нынешнем году, пока Square Enix сказать нам на этот счет нечего.

Зато есть новая информация о Crisis Core: Final Fantasy VII. Проект, в существовании которого многие уже начали было сомневаться (из-за отсутствия свежих вестей от разработчиков), кажется, все-таки жив. Подтверждено, что в нем нам предстоит использовать Materia и Limit Breaks, а боевая система выведена путем скрещивания чистого экшна и Active Time Battle System (ATB). Выход Crisis Core, которая создается исключительно для PlayStation Portable, должен состояться до конца нынешнего года; пока игра завершена на 70%.

ДАТЫ ВЫХОДА ОТ MISTWALKER

BLUE DRAGON И LOST ODYSSEY ПРИЕДУТ В США В НЫНШЕМ ГОДУ.

Почтивший своим присутствием Game Developers Conference Хиرونобу Сакагути из компании Mistwalker проговорился о датах выпуска двух ролевых проектов для консоли Xbox 360. Первый из них – Blue Dragon – уже давно (с декабря прошлого года) доступен в Японии, а на территории Северной Америки появится в августе. Что касается второй RPG для новой консоли Microsoft, Lost Odyssey, предполагается, что она выйдет в Стране восходящего солнца и в США одновременно в декабре.

Также Сакагути-сан на GDC говорил и о PlayStation 3. К сожалению или к счастью, но анонсов сделано не было, да и о планах на будущее глава Mistwalker не распространялся. Единственное, что он сказал о консоли Sony, так это то, что работать на этой платформе «сложно». Вряд ли это означает окончательный отказ от разработки игр для PS3, но заявление для владельцев этой платформы и любителей японских RPG все равно неприятное.



ASUS рекомендует лицензионную Windows® Vista™ Ultimate



ASUS R1 Tablet PC

Поворачивающийся экран и поддержка режима ввода рукописного текста



на правах рекламы
товар сертифицирован

Обладатель наград iF 2006 и Taiwan Symbol of Excellence 2006

www.asus.ru

13.3" поворачивающийся экран и поддержка режима ввода рукописного текста.

R1F - первый в мире планшетный ноутбук размером с лист A4. Возможность ввода рукописного текста делает использование ноутбука еще более удобным и эффективным - делайте заметки, исправляйте ошибки. С помощью электромагнитного пера DigiPen пользователи могут вводить и редактировать документы и изображения так же легко, как на листе бумаги. Ноутбук ASUS R1F создан на базе Технологии Intel® Centrino® Duo для мобильных ПК.



Надежная защита информации

В ноутбуках ASUS используется система распознавания отпечатков пальцев, которая гарантирует безопасность Ваших данных - доступ к информации получит только владелец компьютера.



Гибкая конфигурация

Модульный отсек дает возможность подключения дополнительной батареи или дополнительного жесткого диска даже при включенном ноутбуке.



Поддержка режима ввода рукописного текста

С помощью электромагнитного пера DigiPen пользователи могут вводить и редактировать документы и изображения так же легко, как на листе бумаги.



Удобное управление

Удобно расположенные «горячие клавиши» обеспечивают мгновенный доступ к различным приложениям.



Блокировка клавиш

Не нужно опасаться, что Вы случайно нажмете одну из «горячих клавиш» при вводе рукописного текста - просто заблокируйте их.

- Intel® Centrino® Duo Mobile Technology
- Intel® Core™ 2 Duo Processor T7000/T5000
- Mobile Intel® 945GM Express Chipset
- Intel® PRO/Wireless 3945BG Network Connection

- Лицензионная Windows® Vista™ Home Premium
- DDR2 667 МГц up to 2 Гб
- 13.3" WXGA Touchscreen, ColorShine, ASUS Splendid Video Intelligence Technology
- SATA HDD 5400 RPM 80/100/120 Гб

- Hot Swappable Slot-in Optical Drive/Super Multi Dual
- 10/100/1000 Ethernet 802.11 b/g Bluetooth V2.0 + EDR
- 3 x USB 2.0, 1 x Express Card, 1 x 8-in-1 Card Reader, 1 x FingerPrint, 1 x TPM (опция)
- 31,7 x 23,2 x 3,5 см; 2,3 кг (с заглушкой модульного отсека и 6-ячейковой батареей)

Всемирная гарантия 2 года
Горячая линия ASUS: (495) 23-11-999



Москва: ASUS4YOU (495) 518-69-34, Артрон (495) 789-85-80, Аваком-М (495) 784-67-36, Архис (495) 980-54-07, Белый Ветер - ЦИФРОВОЙ (495) 730-30-30, ION (495) 5-444-333, NEXUS (495) 628-23-67, Tenfold Group (495) 545-32-71, OLDI (495) 105-07-00, ПИРИТ (495) 974-32-10, Polaris (495) 755-55-57, Респект (495) 177-40-77, Санрайз (495) 542-80-70, СтартМастер (495) 785-85-55, ТЭК (495) 642-47-29, Умные машины (495) 780-00-41, Ф-Центр (495) 105-64-47, USN (495) 775-82-02, Неоторг (495) 223-23-23, Санкт-Петербург: Alpha (812) 320-80-70, NBCom (812) 329-70-00, Кей (812) 331-24-77, Компьютерный мир (812) 333-00-33, Микробит (812) 320-80-80, СТР Компьютерс (812) 542-45-51, Барнаул: С-Trade (3852) 38-10-00, Владивосток: ДНС (4232) 300-454, Воронеж: РЕТ (4732) 77-93-39, Екатеринбург: Букава (343) 2222-025, Иркутск: Wizard (3952) 258-001, Казань: НоутбукФ (843) 264-26-01, Краснодар: Владос (8612) 62-33-73, Санрайз (8612) 640-066, Красноярск: Борлас СБ (3912) 58-09-52, Новосибирск: НЭТА (3832) 16-33-11, Техносити (3832) 125-333, Ростов-на-Дону: Computer-city (863) 290-45-90, Центр-Дон (8632) 698-668, Санрайз (863) 240-11-77, Иманго (863) 232-47-18, Самара: Прага (8462) 701-701, Санрайз (846) 241-67-53, Томск: Итант (3822) 41-55-32, Тюмень: Арсенал* (3452) 797-070, AD Systems (3452) 22-35-33, Челябинск: Comservis (351) 264-91-91, Японская электроника (3512) 247-47-47, Уфа: Кламас (3472) 912-112, Фортс ВД (3472) 600-000.

Celeron, Celeron Inside, Centrino, Centrino Logo, Core Inside, Intel, Intel Logo, Intel Core, Intel Inside, Intel Inside Logo, Intel Viviv, Intel vPro, Itanium, Itanium Inside, Pentium, Pentium Inside, Xeon, и Xeon Inside являются товарными знаками, либо зарегистрированными товарными знаками, права на которые принадлежат корпорации Intel или ее подразделениям на территории США и других стран.

Buzz! The Mega Quiz
ПЛАТФОРМА: PS2
КОГДА: 27 АПРЕЛЯ 2007 ГОДА

FROM EARLIEST TO LATEST
STAR WARS FILMS IN THE

- THE EMPIRE STRIKES BACK
- RETURN OF THE JEDI
- THE PHANTOM MENACE
- REVENGE OF THE SITH

AYER 1 PLAYER 2 PLAYER 3 PLAYER 4 PLAYER 5 PLAYER 6 PLAYER 7

Сериал Buzz! являет собой, по сути, викторину. Новые части – новые вопросы, новая тематика. Музыка и спорт устоялись отдельных частей, а проверке знаний всего на свете посвящена в Buzz! The Big Quiz. На сей раз, кажется, коллекция загадок у SCEE достигла рекордных размеров: в The Mega Quiz нас ждет пять тысяч вопросов, пять сотен картинок ва несколько десятков видеороликов. Buzz! поставляется в комплекте со специальными пультами, причем через один USB-порт на приставке подключается до четырех таких контроллеров. Таким образом, в The Mega Quiz можно играть дружной компанией из восьми игроков.

Elebits
ПЛАТФОРМА: WII
КОГДА: 27 АПРЕЛЯ 2007 ГОДА

Total Cost: 977 / 1000

Pokemon Ranger
ПЛАТФОРМА: DS
КОГДА: 13 АПРЕЛЯ 2007 ГОДА

График выхода лучших игр на ближайшие два месяца

В этом разделе мы публикуем официальные даты поступления в продажу игр для PC и приставок на ближайшие два месяца. 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.

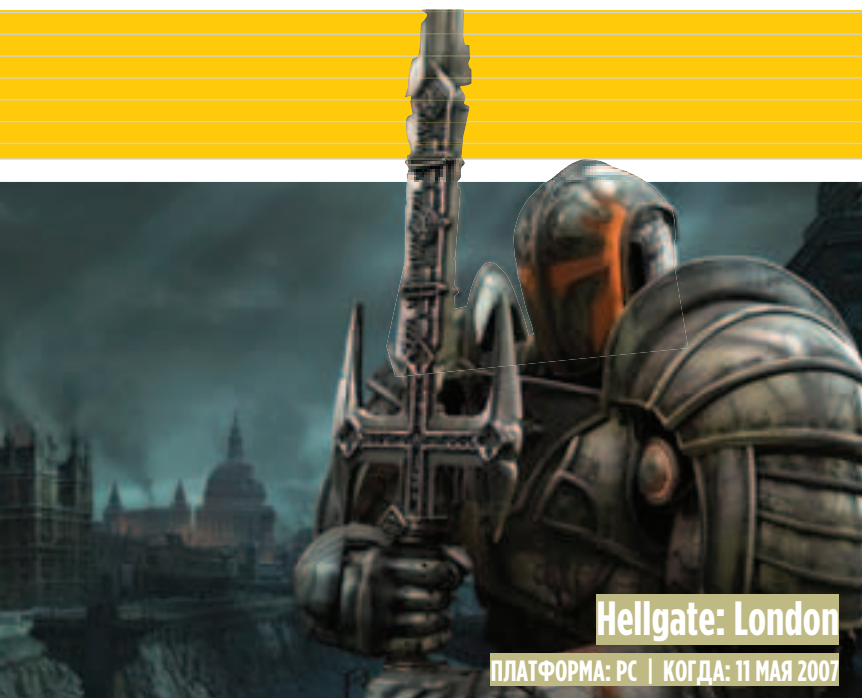


PC			
	03.04	The Sims 2: Celebration Stuff	Electronic Arts США
	17.04	UFO: Extraterrestrials	Tri Synergy США
	24.04	Sparta: Ancient Wars	Eidos США
✓	24.04	The Lord of the Rings Online: Shadows of Angmar	Codemasters США
	27.04	Aura 2: The Sacred Rings	Adventure Company США
	27.04	Genesis Rising: The Universal Crusade	DreamCatcher Европа
✓	27.04	TrackMania Sunrise eXtreme	Enlight Европа
	02.05	CSI: Crime Scene Investigation: Hard Evidence	Ubisoft США
✓	08.05	Halo 2	Microsoft США
✓	11.05	Hellgate: London	Namco Bandai Европа
✓	11.05	Two Worlds	SouthPeak Европа
	20.05	Transformers: The Game	Activision Европа
	22.05	Pirates of the Caribbean: At World's End	Disney США
✓	25.05	Enemy Territory: Quake Wars	Activision Европа
	25.05	Pacific Storm: Allies	Buka Европа
✓	25.05	Tomb Raider: 10th Anniversary Edition	Eidos Европа

PLAYSTATION 2			
	06.04	The Red Star	Take Two Европа
	13.04	Capcom Classics Collection Vol. 2	Capcom Европа
✓	13.04	God of War II	SCEE Европа
	16.04	Legend of the Dragon	Game Factory США
	27.04	Buzz! The Mega Quiz	SCEE Европа
✓	27.04	Shin Megami Tensei: Devil Summoner	Atlus Европа
	27.04	SingStar Pop	SCEE Европа
	27.04	The Quest for Alladdin's Treasure	Oxygen Европа
	04.05	Spider-Man 3	Activision Европа
	11.05	SOCOM: U.S. Navy SEALs Fireteam Bravo 2	SCEE Европа
	15.05	Shrek the Third	Activision США
✓	22.05	Dawn of Mana	Square Enix США
	25.05	Pirates of the Caribbean: At World's End	Disney Европа
	25.05	Shinsengumi Gunrou-den	Sega Европа
	25.05	Spectral vs. Generation	Ghostlight Европа
	25.05	WWII: Battle Over Europe	Midas Европа
✓	29.05	Tomb Raider: Anniversary	Eidos США

PLAYSTATION 3			
	13.04	F.E.A.R.	Vivendi Европа
✓	24.04	Tom Clancy's Rainbow Six Vegas	Ubisoft США
	04.05	Spider-Man 3	Activision Европа
✓	07.05	Lair	SCEA США
	25.05	Pirates of the Caribbean: At World's End	Disney Европа

Wii			
✓	03.04	Prince of Persia Rival Swords	Ubisoft США
✓	09.04	Super Paper Mario	Nintendo США
	13.04	Bust-A-Move Bash!	505 Game Street Европа
✓	23.04	Mortal Kombat: Armageddon	Midway США
	27.04	Disney's Chicken Little: Ace in Action	Disney Европа
✓	27.04	Elebits	Konami США
	04.05	Spider-Man 3	Activision Европа
	15.05	Escape from Bug Island	Nintendo США
	15.05	Shrek the Third	Activision США
	22.05	Pirates of the Caribbean: At World's End	Disney США



Hellgate: London

ПЛАТФОРМА: PC | КОГДА: 11 МАЯ 2007

✓	28.05	Mario Party 8	Nintendo	США
✓	29.05	Alien Syndrome	Sega	США

XBOX 360

	03.04	Rapala Trophies	Activision	США
✓	06.04	Guitar Hero II	Activision	Европа
	27.04	Monster Madness: Battle for Suburbia	SouthPeak	Европа
	27.04	Rayman Raving Rabbids	Ubisoft	Европа
✓	01.05	Dark Messiah of Might & Magic	Ubisoft	США
	04.05	Spider-Man 3	Activision	Европа
✓	08.05	Command & Conquer 3: Tiberium Wars	Electronic Arts	США
✓	09.05	Two Worlds	SouthPeak	Европа
✓	15.05	Forza Motorsport 2	Microsoft	США
	15.05	Shrek the Third	Activision	США
	25.05	Pirates of the Caribbean: At World's End	Disney	Европа

NINTENDO DS

	03.04	Final Fantasy Fables: Chocobo Tales	Square Enix	США
	06.04	March of the Penguins	DSI Games	Европа
	13.04	Harvest Moon DS	Rising Star	Европа
✓	13.04	Hotel Dusk: Room 215	Nintendo	Европа
	13.04	Pokemon Ranger	Nintendo	Европа
✓	20.04	Diddy Kong Racing	Nintendo	Европа
✓	22.04	Pokemon Diamond	Nintendo	США
✓	22.04	Pokemon Pearl	Nintendo	США
	01.05	Dragon Ball Z: Harukanaru Densetsu	Atari	США
✓	04.05	Final Fantasy III	Square Enix	Европа
	04.05	Spider-Man 3	Activision	Европа
	07.05	Death, Jr. and the Science Fair of Doom	Konami	США
	08.05	Shrek the Third	Activision	США
	15.05	Diner Dash	Eidos	США
	15.05	Touch the Dead	Eidos	США
	16.05	Happy Kitchen	Ubisoft	США
	22.05	Pony Friends	Eidos	США
	25.05	Pirates of the Caribbean: At World's End	Disney	Европа
	30.05	Etrian Odyssey	Atari	США

PSP

	01.04	Heatseeker	Codemasters	США
✓	13.04	Ratchet and Clank: Size Matters	SCEE	Европа
✓	16.04	The Elder Scrolls Travels: Oblivion	2K Games	США
	17.04	Valhalla Knights	Xseed	США
	20.04	Capcom Puzzle World	Capcom	Европа
	20.04	Free Running	Ubisoft	Европа
	25.04	Cube	D3	США
✓	27.04	Prince of Persia Rival Swords	Ubisoft	Европа
	27.04	Tom Clancy's Rainbow Six Vegas	Ubisoft	Европа
✓	27.04	Valkyrie Profile: Lenneth	D3	Европа
	04.05	Spider-Man 3	Activision	США
✓	08.05	Driver 76	Ubisoft	США
	11.05	SOCOM: U.S. Navy SEALs Fireteam Bravo 2	SCEE	Европа
	15.05	Shrek the Third	Activision	США
	22.05	Diner Dash	Eidos	США
	25.05	Pirates of the Caribbean: At World's End	Disney	Европа
✓	29.05	Alien Syndrome	Sega	США
	29.05	Dungeons & Dragons Tactics	Atari	США



Dungeons & Dragons Tactics

ПЛАТФОРМА: PSP | КОГДА: 29 МАЯ 2007 ГОДА



Шестеро искателей приключений путешествуют по фэнтезийному миру, исследуя подземелья, разыскивая сокровища и сражаясь с монстрами в пошаговом режиме по правилам D&D версии 3.5. Вам будут доступны все классические расы и классы, а созданными персонажами предлагается меняться через Wi-Fi. По беспроводной связи можно устраивать и матчи с друзьями – как соперничая, так и сражаясь плечом к плечу. Обещается несколько концовок, напрямую зависящих от того, какой у ваших героев Alignment.



Two Worlds

ПЛАТФОРМА: PC, XBOX 360 | КОГДА: 9 МАЯ 2007 ГОДА

Dawn of Mana

ПЛАТФОРМА: PS2
КОГДА: 22 МАЯ 2007 ГОДА



Хит-Парады

САМЫЕ ПОПУЛЯРНЫЕ ИГРЫ РОССИИ, ЕВРОПЫ И ЯПОНИИ

Virtua Fighter 5, лидер прошлого японского хит-парада, бесследно исчезла. На смену ей пришли «Гангамы» для PS3, расположившиеся на этой неделе лишь на седьмой строчке, но суммарно разошедшиеся тиражом в вести тысяч копий – посольнее, чем у расхваленного файтинга от Sega. В полтора раза больше проданных экземпляров у Yoshi's Island DS, вышедшей в Японии 8 марта. Неплохо идут дела и у красочных приключений профессора Лэйтона. Единственная представительница клана PS2 в чарте, Kenka Bancho 2: Full Throttle, никакого отношения к именитой игре Тима Шафера не имеет – это вообще beat'em up. В Великобритании Final Fantasy XII все же отлично раскупают, но GRAW2 – новинка, поэтому ей достаются лавры победителя и почести. «Соник» для Wii также стартовал весьма неплохо, равно как и порт GTA Vice City Stories с PSP на PS2. Из российских хит-парадов заметно обновился Jewel-чарт. И если появление Resident Evil 4 и Immortal Throne в нем можно назвать закономерностью, то успех «Русалочки 2» и Bratz Babys очень удивляет. Равно как и Dexter на вершухе «горячей десятки» «Горбушки». Неужто на главном рынке Москвы истощились запасы Vice City Stories?



Final Fantasy XII

ПЛАТФОРМА: PS2

Европейский хит-парад



- | | | |
|----|---|-----------------|
| 1 | Tom Clancy's Ghost Recon Advanced Warfighter 2 | Ubisoft |
| 2 | Final Fantasy XII | Square Enix |
| 3 | Grand Theft Auto: Vice City Stories | Take-Two |
| 4 | Sonic and the Secret Rings | Sega |
| 5 | Crackdown | Microsoft |
| 6 | The Sims 2: Seasons | Electronic Arts |
| 7 | FIFA 07 | Electronic Arts |
| 8 | Pro Evolution Soccer 6 | Konami |
| 9 | Dr Kawashima's Brain Training: How Old Is Your Brain? | Nintendo |
| 10 | The Sims 2 | Electronic Arts |

КОММЕНТАРИИ

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

Хит-парад Японии



- | | | | |
|----|--|--------------|-----|
| 1 | Yoshi's Island DS | Nintendo | DS |
| 2 | Monster Hunter Freedom 2 | Capcom | PSP |
| 3 | Professor Layton and the Mysterious Village | Level 5 | DS |
| 4 | Kenka Bancho 2: Full Throttle | Spike | PS2 |
| 5 | Super Robot Taisen W | Banpresto | DS |
| 6 | Wii Sports | Nintendo | Wii |
| 7 | Gundam Musou | Namco Bandai | PS3 |
| 8 | Dragon Quest Monsters: Joker | Square Enix | DS |
| 9 | Wii Play | Nintendo | Wii |
| 10 | Kahashima Ryuuta Kyoujuu Kanshuu: Motto Nou Wo Kitaeru Otona DS Training | Nintendo | DS |

КОММЕНТАРИИ

Данные о продажах игр в Японии предоставлены издательством Enterbrain.

Инструкция по применению

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

PS2 (GamePark)

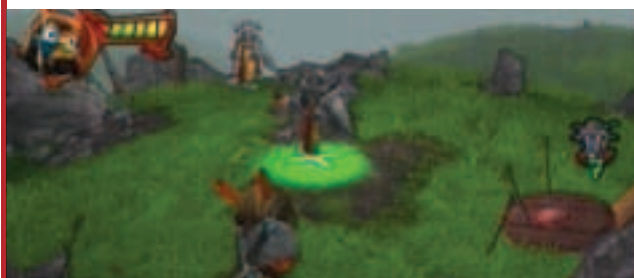


- | | |
|----|--|
| 1 | Gran Turismo 4 |
| 2 | Ледниковый период 2: Глобальное потепление |
| 3 | Black |
| 4 | Tekken 5 |
| 5 | God of War |
| 6 | Killzone (русская версия) |
| 7 | Grand Theft Auto: San Andreas |
| 8 | FIFA 07 (русская версия) |
| 9 | Need for Speed: Most Wanted |
| 10 | Crash Bandicoot: The Wrath of Cortex |

КОММЕНТАРИИ

Хит-парад предоставлен российской сетью магазинов GamePark.

PSP (GamePark)



- | | |
|----|-------------------------------------|
| 1 | Dexter |
| 2 | LocoRoco (русская версия) |
| 3 | Grand Theft Auto: Vice City Stories |
| 4 | Tekken: Dark Resurrection |
| 5 | Chili Con Carnage |
| 6 | Over the Hedge: Hammy Goes Nuts! |
| 7 | Need for Speed: Most Wanted 5-1-0 |
| 8 | Sonic Rivals |
| 9 | Burnout Legends |
| 10 | Killzone: Освобождение |

КОММЕНТАРИИ

Хит-парад предоставлен российской сетью магазинов GamePark.

Обозначения

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

Pro Диск | Видео часть

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

ЕСЛИ У ВАС НЕ УСТАНОВЛИВАЮТСЯ КАКИЕ-ТО ДЕМКИ С НАШЕГО ДИСКА, ТО, ВОЗМОЖНО, ВИНОВАТА АНОМАЛИИ. ПРОВЕРИТЬ НАШ ДИСК НА НАЛИЧИЕ АНОМАЛИЙ МОЖНО, БРОСИВ В НЕГО ЖЕЛЕЗНЫЙ БОЛТ. ЭТИМ ЖЕ БЕСКОМПРОМИССНЫМ СПОСОБОМ МЫ ИЗУЧИЛИ ПОЛНУЮ ВЕРСИЮ S.T.A.L.K.E.R., О ЧЕМ ГОТОВЫ ПРЕДОСТАВИТЬ ВАМ ЖИВОТРЕПЕЩУЩИЙ ДОКУМЕНТАЛЬНЫЙ ФИЛЬМ «ТЕНЬ СТАЛКЕРА». ТОТ ЖЕ ПРИЕМ, ВПРОЧЕМ, ВПОЛНЕ СГОДИЛСЯ И ДЛЯ SUPREME COMMANDER. НОВАЯ РАБОТА КРИСА ТЕЙЛОРА, БУДУЧИ ЗАКИДАНА ОТБОРНЫМИ НАРЕЗНЫМИ БОЛТАМИ, ПОВЕДАЛА НАМ ВСЮ ПРАВДУ О СЕБЕ! SUPREME COMMANDER – ЭТО... ВПРОЧЕМ, УЗНАЕТЕ ИЗ ВИДЕООБЗОРА. А ВОТ ТО, ЧЕГО ОТТУДА НИКАК НЕ УЗНАТЬ, НАХОДИТСЯ В РУБРИКЕ «БАНЗАЙ!». ЗАПРЕЩЕННЫЙ В НАШЕЙ СТРАНЕ ЯПОНСКИЙ ТРЕЙЛЕР «ТЕБУ...» ТС-С-С! БОЛЬШЕ НИ СЛОВА. СМОТРИТЕ И НЕ ГОВОРИТЕ, ЧТО НЕ ВИДЕЛИ! ...И О ТОМ ЧТО ВИДЕЛИ – ТОЖЕ НЕ ГОВОРИТЕ. И НА ВСЯКИЙ СЛУЧАЙ ЗАПАСИТЕСЬ БОЛТИКАМИ.

// SPACEMAN



НА ВИДЕОЧАСТИ



РОВНО

7
ВИДЕООБЗОРОВ

ЦЕЛЫХ

4
ВИДЕОПРЕВЬЮ

ЦЕЛЫХ

6
МИНУТ «СТАЛКЕРА»

ОБРАТИТЕ ВНИМАНИЕ!

SUPER PAPER MARIO
ВИДЕОПРЕВЬЮ



ИГРОФИЛЬМ

METAL GEAR SOLID 3: SNAKE EATER

Пожалуй, самая красивая и драматичная битва за всю историю Metal Gear Solid. Снейк против Босса. Кто победит – все и так знают, но давайте хотя бы на десять минут представим, что это не так. Что мы даже и не догадываемся...
Преставили? Ставьте диск в DVD-плеер и запустите преупоследнюю серию игрофильма.



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

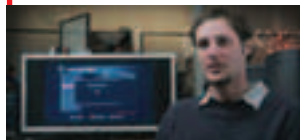
- ▶ **ВидеоФакты** – выпуск самых горячих видеонюх о наиболее громких проектах.
- ▶ **Видеопревью** – видео высокого разрешения из самых интересных, но еще не вышедших игр.
- ▶ **Видеообзоры** – лучше один раз увидеть, чем два раза прочесть! Информативно и наглядно о лучших играх текущего номера.
- ▶ **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!

ДНЕВНИКИ РАЗРАБОТЧИКОВ
**TOM CLANCY'S GHOST RECON
ADVANCED WARFIGHTER 2**
ЧАСТЬ 4



На сей раз вы узнаете о кооперативной кампании, возможности создания кланов, новой системе респауна и многом другом.

ПРЕЗЕНТАЦИЯ **MERCENARIES 2:
WORLD IN FLAMES**
ЧАСТЬ 1

На прошедшей GDC наконец-то показали рабочую версию игры. Из записи видеопрезентации вы узнаете о новом оружии и главной особенности второй части – полной разрушаемости игрового мира.



Полный список

ВИДЕОФАКТЫ:

- ▶ City of Heroes (Issue 9: Breakthrough) **PC**
- ▶ The Elder Scrolls IV: Shivering Isles **PC Xbox 360**
- ▶ Final Fantasy XII: Revenant Wings **DS**
- ▶ Xenus 2: Белое золото **PC**
- ▶ Gods & Heroes: Rome Rising **PC**
- ▶ Juiced 2: Hot Import Nights **PC Xbox 360 PS3**
- ▶ Lineage II: The Chaotic Throne **PC**
- ▶ MotoGP'07 **Xbox 360**
- ▶ No More Heroes **Wii**
- ▶ Spore **PC**
- ▶ The Legend of Zelda: Phantom Hourglass **DS**

ВИДЕОПРЕВЬЮ:

- ▶ Fable 2 **Xbox 360**
- ▶ LittleBigPlanet **PS3**
- ▶ Super Paper Mario **Wii**
- ▶ Stuntman: Ignition **Xbox 360 PS3**

ВИДЕООБЗОРЫ:

- ▶ Механоиды: Гонки на выживание **PC**
- ▶ Supreme Commander **PC**
- ▶ Стальные Монстры: Союзники **PC**
- ▶ Tales of the Abyss **PS2**
- ▶ Elite Beat Agents **DS**

ТРЕЙЛЕРЫ:

- ▶ The Darkness **PS3 Xbox 360**
- ▶ Dark Sector **PS3 Xbox 360**
- ▶ Army of Two **PS3 Xbox 360**

БАНЗАЙ:

- ▶ Cheburashka (японский трейлер)
- ▶ Princess Bride! (клип)
- ▶ Erexion (опенинг)
- ▶ Fujii Takashi – Oh my Juliet! (клип)

SPECIAL:

- ▶ Metal Gear Solid 3: Snake Eater
- ▶ Дневники разработчиков Tom Clancy's Ghost Recon Advanced Warfighter 2, ч. 4
- ▶ Презентация Mercenaries 2: World in Flames, ч. 1

Редакция оставляет за собой право без предупреждения изменить содержание диска

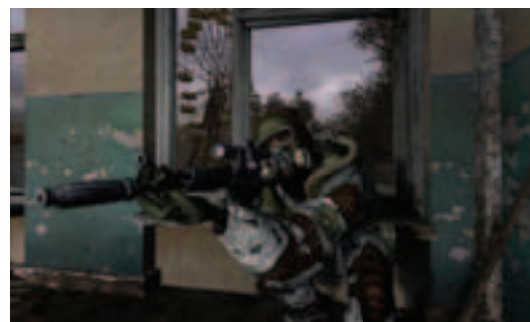
НЕ ПРОПУСТИТЕ!

S.T.A.L.K.E.R.: SHADOW OF CHERNOBYL

Видеобзор

Долгострой, который уже никто даже и не мечтал увидеть. Долгострой, в который уже никто и не верил. Наше мнение вы могли прочитать в прошлом номере. Ну а теперь настало время подтвердить наши слова. Встречайте, один из самых больших (если не самый большой) видеобзоров в истории видеочасти нашего диска – почти шесть минут погружения в Зону. Отложите противогаз и винтовку – вам ничто не грозит.

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

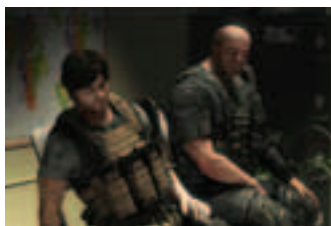


ЛУЧШИЕ ВИДЕОРОЛИКИ

ARMY OF TWO **PS3 XBOX 360**

трейлер

Прикладное руководство о настоящей взаимовыручке, а заодно сборник самых нестандартных методов использования товарищей, разбитых автомобилей и погрузчиков. Вот это трейлер!



THE DARKNESS **PS3 XBOX 360**

трейлер

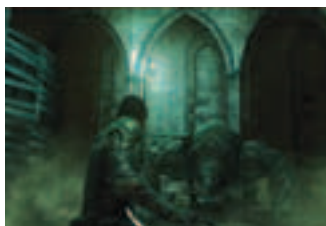
В черном-черном городе, на черной-черной улице творятся черные-пречерные дела. Именно так можно вкратце охарактеризовать грядущую «Тьму». Накормите ваши руки свежей кровушкой людской!



DARK SECTOR **PS3 XBOX 360**

геймплей

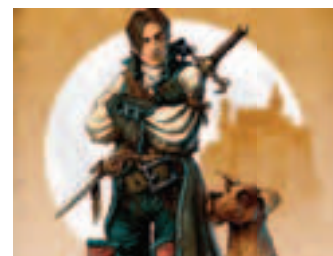
Полторы минуты абсолютно нового геймплея. Всякие негуманные действия над вражескими солдатами мы видели и раньше, а вот отвратительных монстров нам показали впервые.



ВИДЕОПРЕВЬЮ

FABLE 2 **XBOX 360**

Разведение домашних животных перекочевало из Black & White во вселенную Fable!



LITTLEBIGPLANET **PS3**

Безумный платформер, показанный на GDC, – будущий хит, помяните наше слово!



ВИДЕООБОЗОРЫ

МЫ НЕ ТОЛЬКО ИГРАЕМ И ПИШЕМ РЕЦЕНЗИИ, НО И ВЫКЛАДЫВАЕМ НА ДИСК СОБСТВЕННО-РУЧНО СНЯТОЕ ВИДЕО С ГОЛОСОВЫМИ КОММЕНТАРИЯМИ. А ИНОГДА – ДЕЛАЕМ КЛИПЫ.

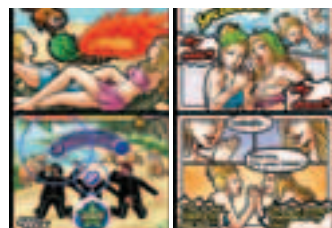
SUPREME COMMANDER **PC**

Аккуратнее с игрой – рискуете заработать косолазие со всеми этими функциями разделения экрана!



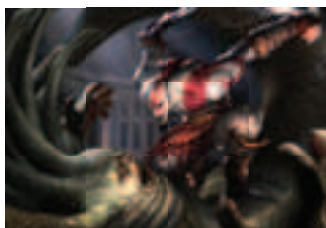
ELITE BEAT AGENTS **DS**

Помните Osu! Tatakae! Ouendan? Теперь это уже совсем другая та же самая игра!



GOD OF WAR II (клип) **PS2**

Когда Кратос зол, ему нужно срочно кого-нибудь зарезать. А сегодня он зол как никогда!



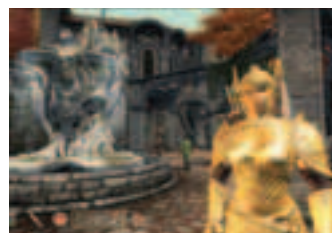
ВИДЕОФАКТЫ

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

NO MORE HEROES **WII**



THE ELDER SCROLLS IV: SHIVERING ISLES **PC XBOX 360** SPORE **PC**



• City of Heroes (Issue 9: Breakthrough) **PC** • The Elder Scrolls IV: Shivering Isles **PC XBOX 360** • Final Fantasy XII: Revenant Wings **DC** • Xenius 2: Боевое золото **PC** • Gods & Heroes: Rome Rising **PC** • Juiced 2: Hot Import Nights **PC XBOX 360 PS3** • Lineage II: The Chaotic Throne **PC** • MotoGP'07 **XBOX 360** • No More Heroes **WII** • Spore **PC** • The Legend of Zelda: Phantom Hourglass **DC**

БАНЗАЙ

СЕБУРАШКА японский трейлер

«Тебурасика» – под таким именем японцы знают одну популярную советскую зверушку. Догадываетесь, о ком идет речь?



FUJII TAKASHI – OH MY JULIET! **КЛИП**

Концентрация гайдзинов (иностранцев) в клипе на песню Oh my Juliet! от комика Фудзиси Такахаси превышает безопасные уровни. Смотрите на свой страх и риск.



Pro Диск | PC-Часть

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

ПОМНИТСЯ, В СВОЕ ВРЕМЯ БЫЛА ЗАМЕЧАТЕЛЬНАЯ ИГРУШКА – TRESPASSER. НЕСМОТЯ НА МНОЖЕСТВО НЕДОЧЕТОВ, ОНА ОПЕРЕДИЛА СВОЕ ВРЕМЯ: ВПЕРВЫЕ ВЗАИМОДЕЙСТВОВАТЬ С ПРЕДМЕТАМИ ПРИХОДИЛОСЬ НЕ БАНАЛЬНЫМ «НАЖМИ НА КНОПКУ – ДВЕРКА И ОТКРОЕТСЯ», А ДВИЖЕНИЯМИ МЫШКИ. ПОТЯНУЛ НА СЕБЯ – ВОТ И ОТВОРИЛАСЬ. С ТЕХ ПОР НА ПОДОБНОЕ ЗАМАХНУЛИСЬ ТОЛЬКО АВТОРЫ ИГРЫ RENUMBRA: OVERTURE, С ДЕМКОЙ КОТОРОЙ МЫ ОЧЕНЬ СОВЕТУЕМ ОЗНАКОМИТЬСЯ. ПРОНИКЛИСЬ? ОТЛИЧНО, МОЖНО ДВИГАТЬСЯ ДАЛЬШЕ! С ЗЕМЛИ МЫ ПЕРЕНЕСЕМСЯ В ОТКРЫТЫЙ КОСМОС – ВО ВСЕЛЕННУЮ WING COMMANDER. НЕТ, КРИС РОБЕРТС И НЕ ВСПОМИНАЛ О СЕРИАЛЕ, ЗАТО ФАНАТЫ ВСЕ НЕ ДАЮТ ЕМУ ПОКОЯ: ИЩИТЕ WING COMMANDER SAGA: PROLOGUE В РАЗДЕЛЕ «БОНУСЫ». А ИЗ ГЛУБИН КОСМИЧЕСКИХ МЫ НЫРНЕМ В ГЛУБИНЫ ПОДСОЗНАНИЯ – ВМЕСТЕ С НОВОЙ РАБОТОЙ САТОСИ КОНА ПОД НАЗВАНИЕМ PAPRIKA. СРАЗУ ОТВЕЧАЕМ: «НЕТ, WIDESCREEN НЕ ПРЕВРАТИЛСЯ В ФИЛИАЛ «БАНЗАЯ». ПРОСТО ТРЕЙЛЕР УЖ БОЛЬНО ЗАМЕЧАТЕЛЬНЫЙ».

//А.УСТИНОВ



НА PC-Части



ТРЕЙЛЕРЫ К



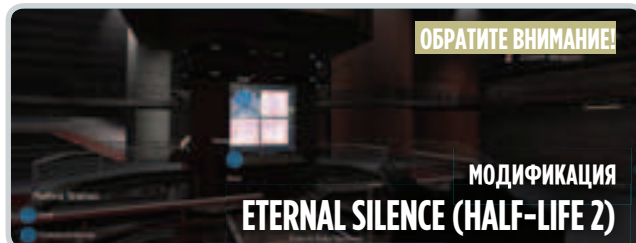
РОЛИКИ К



БОЛЕЕ



ОБРАТИТЕ ВНИМАНИЕ!



МОДИФИКАЦИЯ
ETERNAL SILENCE (HALF-LIFE 2)

ДЕМОВЕРСИЯ

RENUMBRA: OVERTURE

Русскоязычная демоверсия ужасика от первого лица. Все начинается с истории главного героя, который после смерти матери обнаружил письмо с документами от уже умершего отца и отправился на заснеженный остров, где и пройдет игра. Вооружившись фронarikом, придется спуститься в темную шахту. Немного порывав там в бочках и старых шапках, геймеры встретятся с первым монстром – бешеной собакой. Отлично проработана физика: чтоб открыть тумбочку, нужно взяться за ручку и мышкой потянуть в нужном направлении; таким образом, гверь можно как широко распахнуть, так и слегка приоткрыть.



ИНСТРУКЦИЯ

1. ЧТО ТАКОЕ PC-ЧАСТЬ?

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

2. РАЗДЕЛЫ

- ▶ Демоверсии – пробуйте игру еще до выхода.
- ▶ Патчи – заплатки, устраняющие ошибки в уже вышедших играх.
- ▶ Shareware – бесплатные (или условно бесплатные) игры.
- ▶ Софт – полезные и бесполезные программы.
- ▶ Моды – всевозможные дополнения, карты и 3D-модели для популярных компьютерных игр.
- ▶ Бонусы – шкурки для Winamp'a, старые номера «СИ» в формате PDF, скринсейверы и многое другое.
- ▶ Юмор – забавные видеоролики, смешная реклама, flash-мультифильмы и прочее.

- ▶ Галерея – обои для рабочего стола, скриншоты и иллюстрации из игр.
- ▶ Widescreen – трейлеры новейших кинофильмов.
- ▶ Видео – игровые видеоролики, не вошедшие в видео часть диска.
- ▶ Киберспорт – демозаписи, 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 видео части.

Q: Не читается диск! Что делать?!

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

Полный список

ДЕМОВЕРСИЯ:

- ▶ Penumbra: Overture

ДОПОЛНЕНИЯ ДЛЯ:

- ▶ Age of Empires III: The Warchiefs
- ▶ Battlefield 2
- ▶ Call of Duty 2
- ▶ Company of Heroes
- ▶ Counter-Strike: Source
- ▶ Crashday
- ▶ Doom 3
- ▶ F.E.A.R.
- ▶ Far Cry
- ▶ GTA: San Andreas
- ▶ Half-Life 2
- ▶ Quake 4
- ▶ Racer
- ▶ Red Orchestra: Ostfront 1941-45
- ▶ rFactor
- ▶ The Elder Scrolls IV: Oblivion
- ▶ The Lord of the Rings: The Battle for Middle-Earth II
- ▶ The Sims 2
- ▶ The Sims 2: Nightlife
- ▶ The Sims 2: University
- ▶ Unreal Tournament 2004
- ▶ Warcraft III: The Frozen Throne
- ▶ Warhammer 40,000: Dawn of War: Dark Crusade

ДРАЙВЕРЫ:

- ▶ DirectX 9.0c
- ▶ Creative Sound Blaster Audigy

- 2.12.0002
- ▶ ForceWare Vista 2.01.41
- ▶ SoundBlaster X-Fi 3264-bit Vista 2.13.0012

ПАТЧИ:

- ▶ Heroes of Might and Magic V: Владыки Севера v2.01 RU
- ▶ Космические рейнджеры 2: Доминаторы v1.8.1
- ▶ The Settlers II: The Next Generation v1.1757
- ▶ Titan Quest v1.30
- ▶ World of Warcraft 2.0.3 – 2.0.10

SHAREWARE:

- ▶ Лисенок Попрыгунчик
- ▶ Джем Болл
- ▶ Гиперболюид
- ▶ Волшебный шар III
- ▶ Волшебная история
- ▶ Тайна фараона
- ▶ Снежок. Рыбный дозор
- ▶ Сулер Бомбер
- ▶ Сокровища Монтекумы
- ▶ Остров Сокровищ

СОФТ:

- ▶ Trojan Remover 6.5.9
- ▶ Backup to DVD/CD 5.1.206
- ▶ Nero CD-DVD Speed 4.7.5.0
- ▶ ACDSee 9.0.108
- ▶ SWF Toolbox 3.1.12.153
- ▶ GetRight Pro 6.2a
- ▶ Shareaza 2.2.5.1 Alpha 03.09
- ▶ BIOS Agent 3.62
- ▶ PowerArchiver 2007 10.0

- ▶ SBMAV Disk Cleaner Lite 2.6
- ▶ System Information for Windows 1.67
- ▶ ArpseQ 2007 New Year Edition
- ▶ GOM Player 2.1.2.3406
- ▶ mpTrim 2.13
- ▶ DiskInternals Flash Recovery 2.51
- ▶ DiskInternals Uneraser 2.9
- ▶ NTFS Recovery 1.8
- ▶ O&O UnErase 4.1.1419
- ▶ CleverCache 6.1.2332
- ▶ EVEREST Ultimate Edition 3.80.945 Beta
- ▶ System Mechanic Pro 7.1.7
- ▶ True Launch Bar 4.1.5 RC
- ▶ WindowBlinds 5.5 build 93
- ▶ WinTools.net Professional 8.2.1
- ▶ XPize 4.6 RC

WIDESCREEN:

- ▶ Appleseed: Ex Machina
- ▶ Paprika
- ▶ Пататуи
- ▶ The Condemned
- ▶ Пекно

ВИДЕОРОЛИКИ:

- ▶ Penumbra: Overture [\[1\]](#)
- ▶ Final Fantasy XII: Revenant Wings [\[2\]](#)
- ▶ Field Ops [\[3\]](#)
- ▶ Lost in Blue 2 [\[4\]](#)
- ▶ Naruto Shippuuden: Gekitou Ninja Taisen EX [\[5\]](#)
- ▶ Rogue Galaxy Director's Cut [\[6\]](#)
- ▶ Spore [\[7\]](#)
- ▶ Warhawk [\[8\]](#)

Редакция оставляет за собой право без предупреждения изменить содержание диска

PSP ZONE

ДЖЕНТЛЬМЕНСКИЙ НАБОР ВЛАДЕЛЬЦА



Прошивка: 3.11
 Демoversия: TOCA Race Driver 3 Challenge
 Видеоролик: Crush, Full Auto 2: Battelines
 А также: полезные программы, обои, save-файлы и многое другое...

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

WIDESCREEN

APPLESEED: EX MACHINA

Первый же коротенький тизер второго «Яблочного зернышка» с головой выдает прогностера. Не будем томить: это сам Джон Ву. А значит – за экшн беспокоиться не следует, лишь бы сценарий не подкачал.



PAPRIKA

«Новая работа Сатоси Кона». На этом можно было бы описание и завершить, но мы продолжим: «это рассказ о девушке-психотерапевте, которой предстоит остановить начавшийся в мире хаос».



СОФТ

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

POWERARCHIVER 2007 10.0

Мощный архиватор, работающий не только с популярными форматами (ZIP, RAR, ARC, ACE и др.), но и даже с образцами дисков (ISO, IMG, BIN и NRG). Позволяет управлять файлами в архиве.

TRUE LAUNCH BAR 4.1.5 RC

Теперь можно расширить возможности панели задач: например, создать всплывающее меню со всеми необходимыми ярлыками приложений и каждому назначить «горячие клавиши»!

ПАТЧИ

СВЕЖИЕ «ЗАПЛАТКИ» ДЛЯ РС-ИГР

TITAN QUEST V1.30

Исправляет ошибки в мультиплеере и вносит правки в игровой баланс. Увеличился шанс выпадения редких вещей из боссов независимо от количества встреч, изменены параметры некоторых вещей.

HEROES OF MIGHT AND MAGIC V: ВЛАДЫКИ СЕВЕРА V2.01

Появилась возможность играть за расу гномов на всех картах. Переработаны способности «Некрмантия» и «Подготовка», улучшен игровой баланс.

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 в разделе «Журналы».

ВИДЕОСПЕЦ

ДНЕВНИК РАЗРАБОТЧИКОВ WARHAMMER ONLINE: AGE OF RECKONING

Пока первая MMORPG по брутальной вселенной «Боевого молота» только готовится к выходу, мы можем понаблюдать за ее созданием. Из данного дневника вы узнаете о все об анимации этой игры: увидите путь от абстрактных концепт-зарисовок до процесса «оживления» движений.



ГАЛЕРЕЯ

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



ОБОИ ДЛЯ РАБОЧЕГО СТОЛА



СКРИНШОТЫ



РУБРИКА «БАНЗАЙ!»



ИЛЛЮСТРАЦИИ

FREWARE/SHAREWARE

ВОЛШЕБНЫЙ ШАР III

В этом трехмерном «арканоиде» предстоит спасти обитателей странной и далекой параллельной вселенной. Каждая минута промедления грозит гибелью ее обитателям. Веселые пираты, молчаливые ковбои и заумчивые рыцари вот-вот канут в небытие, и только игроки могут спасти их, перенося кирпичики уровня в другое пространство.



СНЕЖОК. РЫБНЫЙ ДОЗОР

А тут необходимо помочь медвежонку и его друзьям защитить улов от прожорливых кошек. Если шлепнуть воршику слабо, он лишь остановится на пару секунд. Чуть сильнее – и котиче будет временно обезврежен. А если подкоптить силы и залепить от всей души, он и вовсе вылетит за пределы игрового поля.



БОНУСЫ

АРХИВ «СИ»

PDF-версии четырех номеров нашего журнала: годовалой, трех-, пяти- и семилетней давности.



WING COMMANDER SAGA: PROLOGUE

Фанатское продолжение легенды!



WINAMP

Пять новых скинов.



ДОПОЛНЕНИЯ

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

CALL OF DUTY 2

В нынешнюю поборку вошло восемь карт. Тем, кто любит снайперские гузлы, рекомендуем взглянуть на тр_ FR Sniper de Bataille: только винтовка с хорошей оптикой гарантированно может поразить врага на дальних дистанциях, а на ближних воевать и не получится – мост в центре карты разрушен, а «берега» обильно усыпаны минами. Отметим и тр_ The Moon 1.0 – кусок лунной поверхности, куда угрозило приземлиться немцев с американцами. Вокруг государственного флага вас ждут веселые пляски с применением огнестрельного оружия!



COMPANY OF HEROES

Нынешний месяц ознаменовался появлением в списке игр, для которых мы выкладываем дополнения, нового имени. Новинкой стала Company of Heroes, зуборубительная стратегия от Relic Entertainment. Пободно серии Dawn of War, наиболее популярной темой в коммюнити Company of Heroes стали карты. Сегодня на диск попали пять штук (и это только начало). Особо рекомендуем Pantano v1.3: местность там довольно извилистая, как раз стогится, что бы можно было устраивать многочисленные засады.



COUNTER-STRIKE SOURCE

Для любителей перестрелок мы приготовили две работы – fu_Houses final и fu_Poolparty advance. В первом случае участники обеих команд сажанут в одинаковые постройки, стоящие друг напротив друга. Битва здесь идет сразу на трех уровнях: непосредственно на земле, на крышах, а также в прорытом под землей тоннеле. Что касается второй карты, вся пальба происходит в зале, в центре которого находится большой бассейн. Остальные три карты относятся к популярному режиму Defuse.



CRASHDAY

Открывают поборку три машины – BMW 3 Series Race Car, Ford GT40 Mk1 и Gillet Vertigo Race Car. Особо стоит отметить последнюю: пусть выглядит необычно, зато ее скоростные данные позволяют гоняться на равных с любым соперником. В довесок получите асфальтированные трассы; особо среди них выделяются Risky Ride и German Autobahn. Есть в поборке и раллийные треки, которые вполне подойдут для гонок суперкаров. А тем, кто предпочитает кольцевым асфальтовым гонкам проселок, обязательно понравится работа Meteorite Forest.



HALF-LIFE 2

А вот и очередной подарок любителям нестандартных модов. Список жанров, которые удалось реализовать на движке Source, пополнился... космосом! Именно к этой категории можно отнести модификацию Eternal Silence. Название это хорошо знакомо любителям Battlefield (именно для Battlefield Vietnam изначально и создавался сей мод). В версии для Half-Life 2 у разработчиков получилась вполне вменяемая летная и физическая модель, но одними лишь полетами дело не ограничилось: на кораблях можно не только воевать, но и высаживать десант!



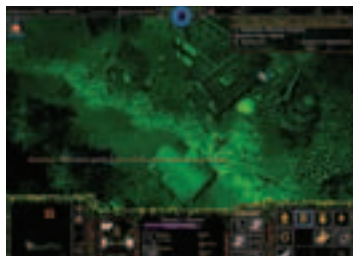
THE ELDER SCROLLS IV: OBLIVION

Множатся ряды поклонников Oblivion, которые пытаются реанимировать жизнь в городе Kvatch. Знания в очередном плагине восстановлены полностью, некоторые из них даже заселены. Тем, кто ищет что-нибудь необычное, стоит взглянуть на Snail Racing 1.3b – забавный плагин, позволяющий поучаствовать в гонках на улитках. Самолично оселать, увы не выйдет, но сделать генежнюю ставку – запросто. А Project Magus Sanctimonious Finished серьезно изменяет университет магов Imperial City: заборов отныне нет и бродят все кому не лень – включая некромантов!



WARCRAFT III: THE FROZEN THRONE

Тем, кому нагоели всевозможные эльфы с орками, советуем взглянуть на карту SWAT Aftermath v1.5.2w, где воевать придется за космодесантников. Чем-то это карта напоминает Crimsonland: на игрока лезут нескончаемые толпы зомби, и стрелять приходится без передышки. В том же ключе выполнена и NOTD Aftermath v1.4d: на ней предстоит не только сражаться с зомби, но и выполнять задания в самых разных уголках карты. Также от зомби придется бегать и на Zombie Survival v 2.4: запас жизненных сил тут минимален, а зомби лезут изо всех щелей.



WARHAMMER 40,000: DAWN OF WAR: DARK CRUSADE

В этот раз в поборку попало аж десять карт. Для начала стоит взглянуть на Warp Cell: войска тут разделены стеной, единственный путь для прорыва – разрушение ворот. Для тех, кто предпочитает битвы в чистом поле, советуем работу Picturesque Dunes – это безжизненная пустыня, одна из баз Некронов. А вот поверхность Solis v2, напротив, крайне затейлива; из-за больших расстояний добираться до базы противника придется долго, да и местность не способствует быстрому перемещению. Ну а для любителей гузлей предлагаем Low Tide 1.1.



МЫ ИХ СДЕЛАЛИ! ВМЕСТЕ!

Только настоящие фанаты своего дела могут делать
российские компьютеры мирового уровня!



Возможности, которым завидуют...



Теле-сертификация. Рунет

Компьютер DEPO Ego 385 DHR на базе
двухъядерного процессора Intel® Core™ 2 Duo
предоставляет в два раза больше много-
функциональных ресурсов для приложений
с высокими требованиями и мультимедиа.

(495) 969-22-00
www.depo.ru



Два ядра.
Делай больше.

ИНСТРУКЦИЯ

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.



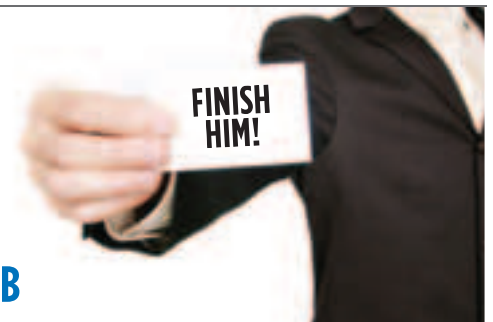
«СЕРЫЙ» ИМПОРТ

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 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.



ПО ПРИМЕНЕНИЮ

СИСТЕМА ОЦЕНОК

О проектах с оценкой ниже 5.5 баллов мы пишем только в исключительных случаях.

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

ЦВЕТОВОЕ КОДИРОВАНИЕ

Цветовое кодирование платформ



Цветовое кодирование рубрик



ОБОЗНАЧЕНИЕ ПЛАТФОРМ



1 - PC
2 - PS2
3 - PS3
4 - Xbox
5 - Xbox 360
6 - GBA
7 - Nintendo DS
8 - PSP
9 - GameCube
10 - Nintendo Wii

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.

**Полюс
Компьютеры**

**Высочайшая производительность.
Технология, на которую
МОЖНО ПОЛОЖИТЬСЯ.**

Позвольте сотрудникам реализовать свой потенциал.
Выберите компьютер "Передовик" на базе двухъядерного
процессора Intel® Core™2 Duo.

**intel®
Core™2
Duo
inside™**

Два ядра.
Делай больше.

(812) 703-10-50 | сетевая интеграция, ноутбуки,
(812) 325-25-05 | рабочие станции и периферия

Intel, название Intel, Intel Inside, название Intel Inside, Intel Core, название Intel Core, Pentium и Intel Core являются товарными знаками Intel, зарегистрированными товарными знаками корпорации Intel и ее подразделения в США и других странах.

ИНФОРМАЦИЯ

- ▶ ПЛАТФОРМА:
PlayStation 2
- ▶ ЖАНР:
action-adventure
- ▶ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:
SCEE
- ▶ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:
«Софт Клуб»
- ▶ РАЗРАБОТЧИК:
SCEE
- ▶ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:
1
- ▶ ОНЛАЙН:
[www.us.playstation.com/
GodofWar2](http://www.us.playstation.com/GodofWar2)



▶ Автор:
Наталья Огинцова
odintsova@gameland.ru

КРОВАВЫЙ ГИМН ДРЕВНЕГРЕЧЕСКИМ МИФАМ - ЕЩЕ ГРАНДИОЗНЕЙ, ЧЕМ ПРЕЖДЕ.



ГЕНИАЛЬНО

Поставим перед героями экшнов цель – расправиться с врагом. Благородный Принц ловким кувырком докатится до злобного монстра и молниеносно лишит его жизни. Бойкий полудемон Данте не забудет отпустить какую-нибудь дерзость, прежде чем выхватит знаменитую пару пистолетов или пустит в дело фамильный меч. Секретный агент Снейк подкрадется из-за угла, нацепив хоть крокодилью голову, если того потребует миссия. У спар-

танца Кратоса – свой почерк. И кувыркаться он горазд, и одним махом семерых убьет, и противников парой слов разъярит. Но главное – картинное раздираение недругов. В него свирепый «Призрак Спарты» еще в первом God of War всю душу вкладывал, устилая путь размозженными головами, вырванными кишками и переломанными конечностями тех, кто осмелился бросить ему вызов. Суровый мир древнегреческих мифов не приемлет иных храбрецов. Когда боги и древние чудовища постоянно

выбирают ареной противоборств мир людей, когда человеческие жизни гаснут, как пламя свечи на ветру, а законы чести пасуют перед всепоглощающими первобытными страстями, кровь льется рекой и правда – только на стороне сильнейших. Пока Джек Томпсон громил Canis Canem Edit за рассказ о не слишком уж чудесных школьных годах и терзался из-за сериала Grand Theft Auto с его преувеличенно яркой демонстрацией гангстерского образа жизни, Sony завершала разработку God

God of War

Кратос сдерживает природную свирепость ровно до появления контекстных клавиш. На нажатие кнопок согласно появляющимся на экране подсказкам по-прежнему дается совсем немного времени.

ВЕРДИКТ
9.5

ПЛЮСЫ +

Отличное соотношение сюжетных вставок, боев и акробатических упрямлений, впечатляющая графика и спецэффекты, интересные боссы, обилие головоломок.

МИНУСЫ -

Открытый финал, слишком сильное сходство с первой частью.

РЕЗЮМЕ ✓

Один из лучших, а заодно и самых кровавых экшенов от третьего лица на PlayStation 2. Суровые нравы древнего мира – во всей красе.

of War II – игры под стать первой части, которая стремилась передать дух сказаний об обитателях Олимпа и готовых бросить им вызов смертных. Из интервью разработчиков следовало: крутых перемен ждать не стоит, хотя и надеяться, что Кратос обуздает гнев да гордыню после обретения бессмертия в финале God of War, – тоже рано. И все же невольно закрадывались сомнения: не норовят ли в Sony выдать римский облагороженный пересказ за истинные песни аэдов? Не спешат ли дважды

продать одну и ту же историю, слегка подновив список монстров и достопримечательностей?

Ярость побеждает смерть

Повержен кровожадный Арес, бог войны. Больше не учинит он зверств, не предаст огню целые государства, не запугает весь Олимп. На его место заступил бывший смертный – да такой, который спустит шкуру с самого Зевса, если дать ему волю. В маленькой Спарте празднуют победу, готовясь захватить всю Элладу с таким могуществен-

Фонтан вместо вазы

Если верить разработчикам, мини-игра о любовных похождениях Кратоса попала в первую God of War исключительно для того, чтобы мы увидели – хоть герой и жесток, ему не чужды человеческие слабости. В God of War II спартец так же рьяно убеждает нас в собственных зоровых инстинктах, вновь отыскивая двух игривых гречанок. Правда, не на корабле, а в Родосских банях.

War II



Вроде бы мы уже видели такую древнюю Грецию в God of War. Но все равно от ландшафтов и ураганных сцен боя дух захватывает.



Каким мы увидим бога войны?

В Европе God of War II появится 24 апреля, спустя 11 дней после начала продаж игры в Штатах. В комплект не войдет бонусный диск с дополнительными материалами об истории разработки и трудовых буднях команды Sony из Санта-Моники. Зато Кратос заговорит по-русски: компания «Софт Клуб» обеспечила полный перевод игры, включая мастерскую актерскую озвучку всех сюжетных сцен. Когда неистовый спартаец начнет раскидывать врагов направо и налево, прислушайтесь – «обрусели» даже выкрики солдат! С тщательным подходом «Софт Клуба» к локализации проектов геймеры уже ознакомились на примере Warcraft 3 и Ghosthunter; кроме того, компания первой обеспечила PSP-игры (LocoRoco, «Полиция Майами. Отдел нравов», «Killzone: Освобождение») русскими субтитрами.

ным покровителем, и настает время, когда терзаемые страхом небожители решаются противопоставить ярости хитрость. А уж в искусстве строить козни им нет равных: для каждого выскочки непременно найдется скала, кандалы и орел на диете из свежесвидренной печени. Зевсу удается обманом лишить Кратоса божественной силы и отправить прямоком в Аид. Там бы и скитаться его неприкаянной душе, если бы не нашлись влиятельные союзники:

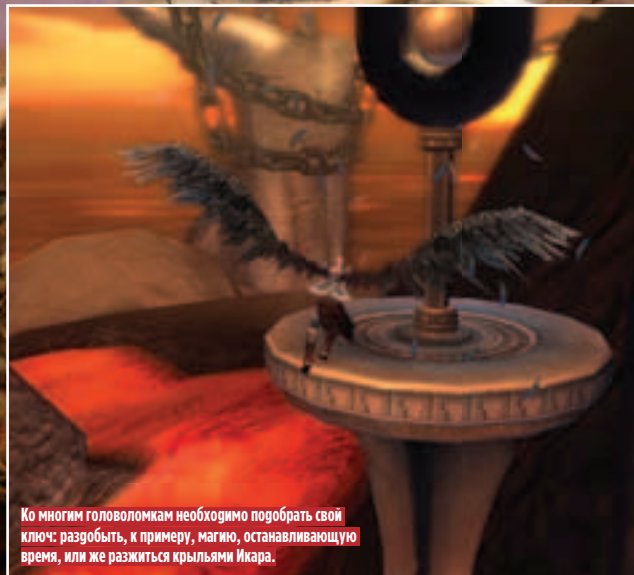
сама мать-Земля, Гея, спасает воина, чтобы вновь отправить на бой – отомстить за титанов, давних жертв громовержца. Хотя неистового спартамца посвятят в сложные взаимоотношения титана Кроноса и его жены Реи, отправят к трем сестрам-мойрам и вынудят позаимствовать крылья у гордеца Икара, многочисленные отсылки к древнегреческим мифам не превращаются ни в непрерывное цитирование преданий, ни в дежурное упоминание громких имен. Внимать

легендам приходится куда реже, чем самолично – мечом и магией – творить историю. И вместе с тем предания, как и сам Кратос, – неотъемлемая часть окружающего мира, жестокого, дикого и все же величественного. Грандиозные храмы с искрящейся на мозаичном полу водой, окутанные туманом горы, густые леса и мрачные пещеры показались бы театральными декорациями, если бы в них не блуждали минотавры и циклопы, на стражу очередной двери не вставал

Если бы не спартацкие войны, в Греции до сих пор водились бы грифоны.



Опасаться во время полетов стоит лишь тех врагов, которые так и норовят мощным ударом отправить Пегаса в «штопор».



Во многих головоломках необходимо подобрать свой ключ: раздобыть, к примеру, магию, останавливающую время, или же разжиться крыльями Икара.





Чтобы расправиться с огненным боссом, нередко приходится провести несколько сражений последовательно: то другая ипостась появится, то затравленный противник вспомнит новые уловки.

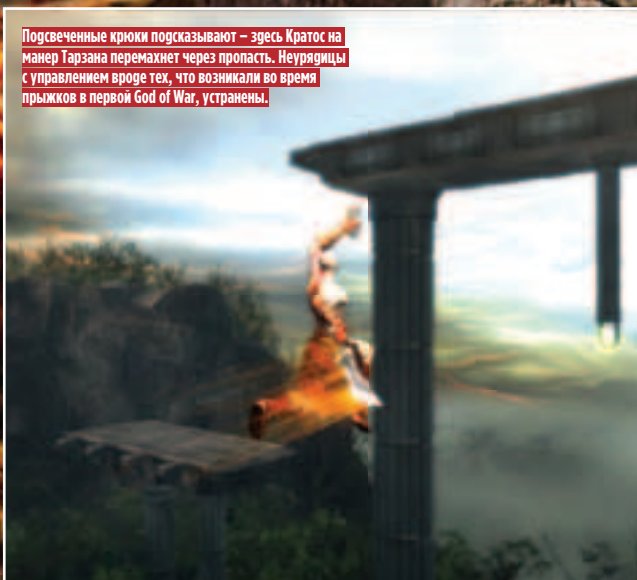
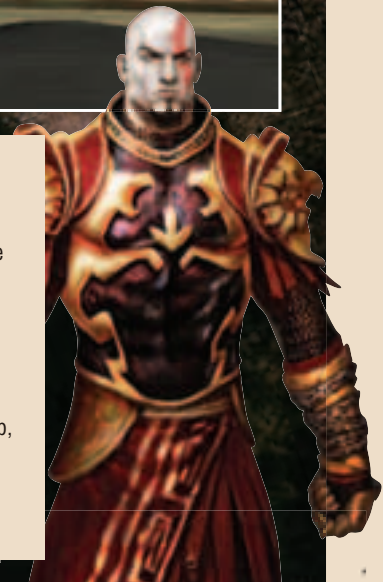


сам Тезей, а Афина не вещала бы устами мраморных статуй. Живостью повествования и пейзажными красотами отличалась и первая God of War, но вторая покоряет размахом и отлажена с небывалой тщательностью: каждая деталь на своем месте и в меру. И это на отживающий свой век PlayStation 2! Когда окрестности так и кишат чудовищами, да и обычные люди ведут себя хуже иных зверей, боевые навыки Кратоса оказываются как нельзя кстати. Все

сражения ведутся от третьего лица, а фиксированная камера на удивление ловко подстраивается под невообразимые акробатические кульбиты героя, не выпуская врагов из поля зрения. В начале игры спартаец – ужасный и всесильный – выстраивает бесконечные цепочки ударов с помощью клинков Афины, вовсю пользуется магией, подаренной Посейдоном, – одним словом, ничуть не уступает себе же из финала God of War. После чудесного спасения из Аида

восстанавливать утраченные способности предстоит так же, как когда-то получать: прокачка оружия за счет красных сфер, вырванных у поверженных недругов, освежает в памяти забытые трюки. Чем продолжительней комбо-удар и чем больше жертв на счету, тем обильней «сферический» урожай. Зрелищные выпады хороши не только анимацией. Выбирая между приемами ближнего и дальнего боя, чередуя их, Кратос обучается противостоять

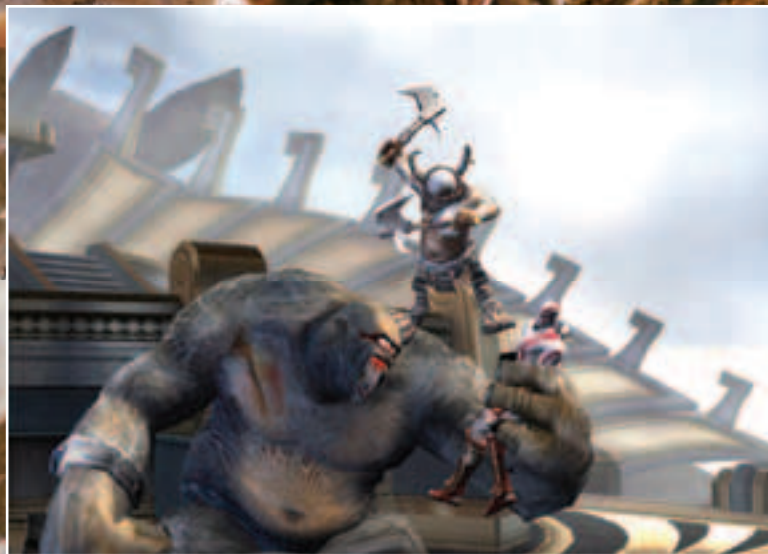
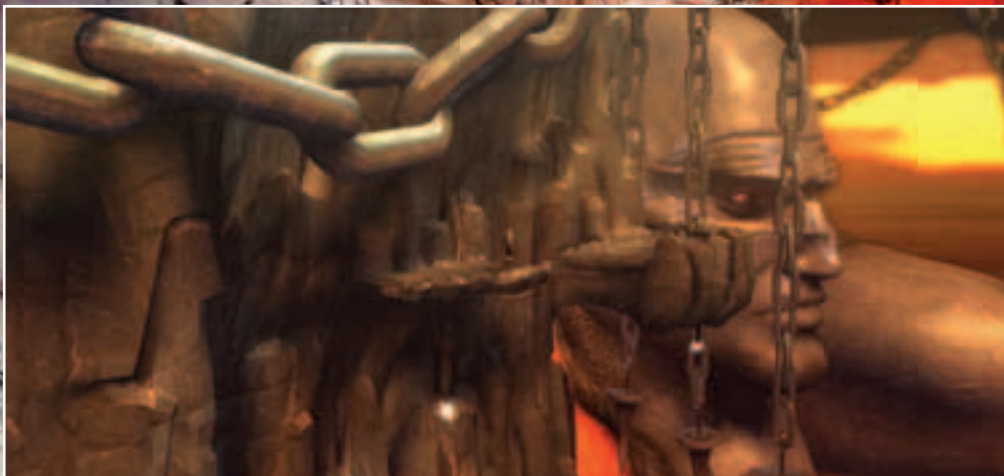
как нападением одиночек, так и целой толпы. Не все противники спешат уподобиться нерешительным скелетам: иные бести нороят парировать удар, отплатить собственной хитрой уловкой или же просто надоедливо отвлекают внимание, пока товарищи покрупнее собираются с силами. Трофейные магия с оружием (например, магия ветра, воплощенная в луке, или гигантский молот с копьём) хороши как подспорье в драках и незаменимы при



Посвященные крики подсказывают – здесь Кратос на манер Тарзана перемахнет через пропасть. Неурядицы с управлением вроде тех, что возникли во время прыжков в первой God of War, устранены.

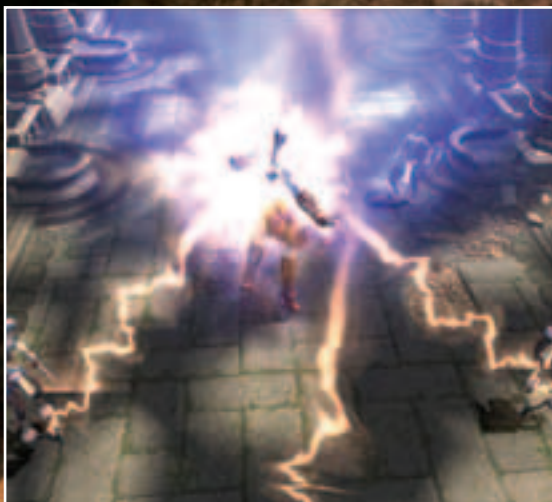


Хотя враги зачастую стараются дорого проглотить свою жизнь, попадают и те, кто покорно поставляются под все удары.



Гнев титанов

Продолжительные комбо-приемы и ошип грифонов – еще не высшее проявление всепоглощающей ярости Кратоса. Как и в первой части, он использует накопленную в боях злость, чтобы власть в священное безумие, при котором все удары становятся мощнее. Впрочем, окончательно терять рассудок он не спешит: из берсерк-режима всегда можно выйти и приберечь такую ценную ярость для, скажем, второго или третьего воплощения особо раздражающего босса.



решении головоломок, хотя в отличие от арсенала Данте не настолько универсальны, чтобы полностью заменить знаменитые клинки – слишком уж те хороши. Да и случаев решить одну и ту же задачу различными магическими средствами почти не выпадает.

Но характер Кратоса требует не элегантно шинковать врагов и даже не с размаху швырять их бездыханные тела об пол. Характер Кратоса требует погружать мечи по рукоятки в пасть минотаврам и начисто отрывать головы трехглавым псам. Дать выход ярости ему удастся куда чаще, чем в первой части: знакомая уже мини-игра со своевременным нажатием контекстных кнопок, позволяющая преувеличенно жестоко растерзать жертву, теперь встречается почти что в каждой мало-мальски значительной битве. А что же боссы? Боссы стали разнообразней, чаще встречаются и требуют от смельчака проявлять смекалку: уворачиваться, отбивать удары, выбирать вооружение и ловить шанс использовать контекстные кнопки. Безумству храбрых, в Греции, конечно, всегда рады

спеть песню, однако далеко не всегда оно приносит победу. Головоломки, и раньше преграждавшие путь главному герою, приумножились: от привычного удерживания рычагов подручными ящиками и статуями до задачек, учитывающих законы физики. Совсем уж зубодробительных вызовов Кратосу и игроку God of War II не бросает, но и заскучать не даст. Скалолазанье и кувырки на канатах ловко чередуются с боями: наиболее отчаянные соперники, как и раньше, не боятся схваток на отвесных стенах, а шаткие мосты так и сыплются под ногами, вынуждая резвее мчаться к спасительным уступам. Не возникает ощущения, что сперва нам дают проявить молодецкую удаль, а затем мучают прыжками: уровни сбалансированы куда лучше, чем в первой части. Управление на редкость отзывчиво: спартанец почти всегда безошибочно скачет, развивая завидную для такого здоровяка скорость. Среди приятных нововведений – возможность молниеносно скатиться по отвесной стене вниз и использовать особые крюки, чтобы перелететь на верных клинках Афины через пропасти.

Подобно тому, как в Prince of Persia: The Two Thrones были включены гонки на колесницах, чтобы разбавить непрерывные сражения, в God of War II добавили полеты на Пегасе. На деле это еще один повод подрасть, но в необычных условиях. Пегас помогает подлететь к противнику или таранит его, Кратос довершает расправу, а то и вовсе картинно рубит крылья подраненным грифонам. Мелкие изменения в сумме сделали отличный экшн еще более захватывающим – такой вердикт можно вынести второй God of War. Слегка смущает разве что концовка, явно рассчитанная на продолжение: разорвав на составные части добрую половину всего поголовья монстров Элады и восторжествовав над легендарными героями, ждешь чего-то более грандиозного в награду. Но истинный гигант – сама God of War II, в которой личная история пылающего гневом спартанского воина уступает место safe о мире – таком же неоднозначном, как и мифы, описывающие его. Если такими роскошными играми завершается век PlayStation 2, то что же ждет нас на закате Xbox 360 и PS3? **С**

**Читам - НЕТ!
Читерам - БОЙ!**





**Учи читера играть ЧЕСТНО!
Читерам среди нас НЕ МЕСТО!**





До выставочного центра «Крокус-Экспо» можно было добраться на бесплатных автобусах, ходящих от двух станций метро.

GAMEX



► Автор:
Александр Трифонов
oreff@gameland.ru



► Фото:
Наталья Огинцова,
Наталья Тазбаш,
Юрий Пашолок



«Мегполис» – сильнейшая российская женская команда по Counter-Strike.

GAMEX 2007. И СТАР И МЛАД

Стенд компании «Андроидные роботы» привлекал немало любопытных.

РЕПОРТАЖ



2007

И СТАР И МЛАД

Недavno коллеги с сайта Eurogamer в обзоре Final Fantasy VI Advance подняли интересный вопрос – насколько беспристрастен обозреватель, пишущий о переизданиях культовых игр? Не подменяются ли воспоминания о самой игре теми чувствами, которые владели автором во времена первого знакомства, ностальгией по более простым и счастливым временам?

«Ленинградский дом торговли», переименованный позже в «Дом ленинградской торговли», поскольку изначальная аббревиатура вызывала неуместные ассоциации с Львом Дмитриевичем Троцким, был для меня настоящей игровой Меккой. Именно этот универмаг был одним из первых, где появились «Денди» и Mega Drive, а потом и огромный телевизор, на котором день-денской крутились ролики для 3DO, но самое главное – в нем когда-то был целый зал с игровыми автоматами, на которые спускались все выдаваемые родителями карманные деньги.

К чему это все? Очень показательно, что в Интернете чуть ли не каждый второй отзыв о выставке GAMEX начинается с упоминания «Музея Советских игровых автоматов» и «Морского боя», а вовсе не с PlayStation 3. И если отбросить мысль о заговоре ЖЖ-сообщества 76_82, остается признать, что, несмотря на скепсис представителей игровой индустрии, мероприятие все же нашло аудиторию.

Журналисты, разработчики, опытные игроки недовольны: стендов отечественных компаний с новинками почти не было, мировых эксклюзивов, пресс-конференций или возможности взять интер-

Несколько широких проходов и налаженная работа охраны позволили избежать столпотворения.





Ба! Знакомые все, гм, стины.



Все желающим наносили следы борьбы с инопланетными монстрами.



За автографом Гоблина выстроилась такая очередь, что не уложились в отведенный для этого час.



Корейские киберспортсмены были шокированы количеством желающих взять у них автограф.

Открыло выставку выступление очаровательных девушек-барабанщиц.





В турнире по Warcraft III: The Frozen Throne победил кореец Moon. Россиянин Deadman занял третье место.



вью у зарубежной знаменитости – и подавно. Одни консоли да древняя сетевая демоверсия «Сталкера», казуальные и браузерные игры. А уж аркадные автоматы, аэрохоккей, рампа с велосипедистами-экстремалами и скейтбордистами, сцена с ди-джеем и выступлениями разных групп, разукрашенные машинки и грохочущая со всех сторон музыка и подавно вызвали шквал критики. Между тем за три дня GAMEX посетило почти вдвое больше народу, чем ноябрьский «ИгроМир» – 47 тысяч против 25. Причины? Что ж, репортаж в «Комсомольской правде» отражает их как нельзя лучше:

В дальнем зале сотни людей расселись амфитеатром вокруг сцены, на которой проходило действие, похожее на лекцию.

– Он ошибся: демон взял у кипера ауру вместо корней, – вещал ведущий.

Готов побиться об заклад: слова произносились русские. Зрители внимали докладчику, словно адепты любимому пастырю.

На самом деле, корреспондент попал на один из матчей GAMEX Tournament – турнира по Warcraft III: The Frozen Throne с призовым фондом в полтора миллиона рублей, на который приехали сильнейшие корейские прогеймеры. Сражение показывалось на большом экране и сопровождалось профессиональными комментариями, а отчеты о поединках в реальном времени транслировались на киберспортивных сайтах. Но для человека со стороны происходящее действительно выглядело как шаманское камлание с участием Кашпировского.

И как раз для таких людей все было здорово – консоли нового поколения, компьютеры со свежими играми (и не факт, что кто-то отличал первое от второго), Pump It Up, толпы девушек-стендисток и косплееров, конкурсы, бесплатные журналы, диски, футболки. Дети и родители, семьи и просто парочки, жители Митино и Строгино: словом, все те, кто на выходные выбирается в Крокус-Сити и прочие гипермаркеты, расположенные на МКАД. Кто-то приехал на проходившую в том же павильоне выставку старых автомобилей, кто-то увидел объявление в метро: в данном случае слово «казуалы» как никогда соответствует прямому смыслу – немалую часть пришедших составили именно случайные посетители. Для взрослой

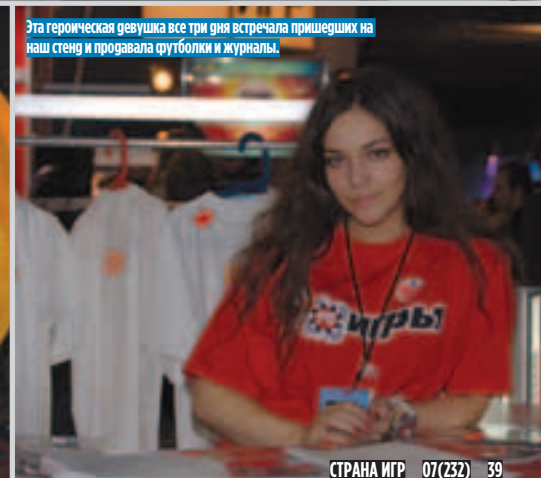
На стенде нашей компании разыгрывались 10 плееров Ritmix, предоставленных компанией Blade, а также кресла «Пирамат». Благодарим наших партнеров за призы.



Этот ряженый приседал на пол, прятал руки и ноги, и когда его переставали замечать, напрыгивал на ничего не подозревающих посетителей.



Эта героическая девушка все три дня встречала пришедших на наш стенд и продавала футболки и журналы.





Даже хосплееры увлекались древними игрушками в «Музее».



Из кафе на втором этаже павильона открывался вид на всю выставку.





части которых «Морской бой» и «Танкдром» намного интереснее и понятнее, чем какие-то непоказанные демоверсии.

Впрочем, «Музей игр» привлекал внимание всех без исключения: богатейшая коллекция артефактов, от Atari 2600 и «За рулем» до Virtual Boy и «Ну, погоди!», старенькие компьютеры с запущенными через эмулятор Contra, River Raid, Karateka, Lode Runner, длинная стенка с нарисованной хронологией появления игр в разных жанрах.

Прямая противоположность музею – огромный стенд Sony в высокотехнологичном стиле с прилепленными по периметру PSP, возле которых постоянно толпился народ, и с долгожданной PlayStation 3 внутри. В отличие от «ИгроМира», не муляжом, а несколькими работающими консолями и самыми последними играми (Genji 2, Ridge Racer 7, Resistance: Fall of Man, Motorstorm) с совершенно открытым доступом к ним – впервые в России.

Как раз между ними разместился стенд нашей компании, прямо напротив входа на выставку. Посетители могли сыграть на всех трех консолях нового поколения, сразиться в Quake III с Полосатым и Кулером, поучаствовать в кастинге на ведущего Gameland TV и многочисленных конкурсах, купить свежие номера «Страны Игр» и «РС ИГР» и футболки с символикой журналов, пообщаться и взять автограф у сотрудников редакции.

Microsoft была представлена несколькими Xbox 360, притулившимися у стенки за громадой стенда PlayStation. Впрочем, от желающих поиграть в Dead or Alive 4, Gears of War, Project Gotham Racing 3, Fight Night Round 3 и Ninety Nine Nights отбоя все равно не было. А вот Nintendo построила целый боксерский ринг, на котором все три дня проходили поединки. Другие проекты для Wii пользовались не меньшей популярностью: еще бы, ведь возле стенда собралась самая что ни есть целевая аудитория. Ведь Gears of War и Resistance, при всех технологических наворотах, отпугивают неподготовленного человека, а расстреливать кроликов вантузами, целясь в экран пультом, – просто и весело.

Из PC-проектов официально демонстрировались уже упомянутая сетевая демка «Сталкера» (чтобы сразиться в дефматч, нужно было выстоять



Alawar Entertainment продвигает русское название для Casual Games – «простые игры».



Внутри стенда Sony можно было сыграть в самые последние игры для PlayStation 3.



Боксерские поединки на стенде Nintendo шли без перерыва.



Конкурсы на нашем стенде собирали настоящие толпы игроков.

очередь), да «Танки Второй мировой: Т-34 против Тигра» от «ИДДК». Кроме того, по всему павильону во множестве были расставлены компьютеры с новинками от других отечественных издателей. Примерно по центру расположилась Alawar Entertainment: удобные диванчики, комната для переговоров, в которую с расспросами о выставке постоянно забредали журналисты, не нашедшие настоящую пресс-зону, и казуальные игры, на которые «подсаживались» все без исключения: от хардкорных игроков до booth-babes и охранников. Причем не только на стенде компании, но и у попадавшихся там и сям терминалов.

На обеих сценах происходило нечто, не имеющее никакого отношения к играм, но исправно собирающее толпу: выступления разных музыкальных групп, капоэйра и брейк-данс, костюмированные бои и розыгрыши призов. И хоть при желании всю выставку можно было обойти за полчаса, празднующимися молодым и не очень людям развлечений хватало на целый день, а кому и на все три: сфотографироваться с девушками, залезть на броневик, сразиться с Counter-Strike с сильнейшей женской командой России, взять автограф у Гоблина и Сергея Лукьяненко, сыграть на всех компьютерах и приставках...

Преимущества «Крокус-Экспо» как современной выставочной площадки только сыграли этому на руку: в несколько раз большее пространство и более широкие проходы между стендами позволили избежать давки, в кафетерии на втором этаже всегда можно было найти свободный столик и перекусить. А также спокойно поговорить по мобильному – к сожалению, с шумом в зале при таком скоплении народа ничего не поделаешь. Получился ли первый блин? Как альтернатива «ИгроМиру» или тем паче Games Convention – не совсем. Стечение обстоятельств и бойкотирование выставки почти всеми отечественными издателями породило довольно нетипичное мероприятие: яркое развлекательное шоу (ярмарка, луна-парк, подставьте по вкусу), рассчитанное в основном на непосвященную публику. Которая, тем не менее, любит играть – продажи за три дня в магазинах «Нового Диска» и сети «Настроение», построенных прямо в зале, были более чем хорошими. Да и владельцев Wii и PS3, пожалуй, в Москве теперь прибавится. Формат, вольно или невольно, оправдал себя, но организаторам все же стоит решить, в каком направлении двигаться дальше: к чисто потребительской выставке или все же более традиционной игровой. А вот в том, что следующей GAMEX быть, сомнений никаких. Следите за анонсами в нашем журнале. **СГ**

ИГРА ОКОНЧЕНА



COMMAND
&
CONQUER
TIBERIUM WARS



- ВСТУПАЙТЕ В НАШИ РЯДЫ -

ПРОТИВ ТЕРРОРА



ВМЕСТЕ МЫ ИЗБАВИМ НАШ МИР ОТ БЕЗУМНЫХ ФАНАТИКОВ БРАТСТВА NOD И ОСТАНОВИМ ГОНКУ ЗА ТИБЕРИЕМ! ПРИСОЕДИНЯЙТЕСЬ К НАМ НА GDI.EA.COM!

- XP
- PS3
- PS2
- XBOX 360
- XBOX
- PC



(C) 2007 Electronic Arts Inc. Electronic Arts, EA, the EA logo, EA Link, Command & Conquer and Command & Conquer 3 Tiberium Wars are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts Inc. in the U.S. and/or other countries. All Rights Reserved. GameSpy and the "Powered by GameSpy" design are trademarks of GameSpy Industries, Inc. All rights reserved. Microsoft, Xbox, Xbox 360 and the Xbox and Xbox 360 Logos are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries and are used under license from Microsoft. All other trademarks are the property of their respective owners.

РЕПОРТАЖ

В начале церемонии оркестр сопровождал происходящую на экране «настройку игры» смещением баланса и изменением громкости.

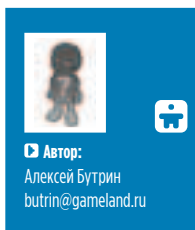
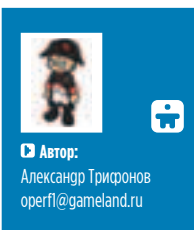


Тони Уоткинс: спасибо от лица EA Canada.

GAMELAND AWARD 2007



Мотоциклистам явно не хватало места, чтобы выполнить все трюки.



В шесть часов вечера 10 марта, после окончания второго дня GAMEX 2007, значительная часть посетителей выставки не отправилась на стоянку бесплатных автобусов у выставочного центра, а «окопалась» в просторном кафе на втором этаже павильона. Настоящей их целью были не сосиски, не картошка фри и даже не суши, а ежегодная церемония вручения наград в области компьютерных и видеоигр – Gameland Award 2007, учрежденная медиакомпанией Gameland. В течение месяца игроки голосовали за любимые игры на сайте www.gameland-award.ru, и настало время огласить мнение почти 11 тысяч человек. С пользой для желудка проведя час в кафе, посетители вновь спустились в холл первого этажа. К началу церемонии на входе в выставочный зал образовалась пробка из самых нетерпеливых зрителей, и у некоторых возникли опасения, что

Эта группа изобразила танец на DDR под падающие на экране стрелочки.



Представительница фирмы «Гербалайф»: «Сетевой маркетинг и сетевые игры очень похожи, потому что основаны они на одном принципе: если перестанут приходить новые люди, то все остановится».



Представитель компании «Сорт Клуб», получившей приз за лучшую зарубежную консольную игру, вручает награду «Акелле» за лучшую зарубежную игру для PC.



Каскадеры живую показали несколько поединков из Mortal Kombat.



Представитель фирмы «1С» получил приз за самую ожидаемую игру 2007 года, поскольку разработчики из GSC Game World не смогли приехать.



Гоблин, как известный переводчик, вручил приз за лучшую локализацию для PC компаниям «Фуссбит-М» и GFI.

мест может хватить не на всех. Но уже в 19:00 обе трибуны главной сцены GAMEX 2007 были заполнены: центр оккупировали геймеры, а в VIP-зоне справа расположились разработчики, издатели, представители прессы и специально приглашенные гости, включая Дмитрия «Гоблина» Пучкова.

Общий веселый и искрометный тон всей церемонии задал военный оркестр, вышедший на сцену под недоуменные взгляды зрителей. Но после первых нот недоумение сменилось всеобщим смехом: люди в форме «озвучили» Super Mario Bros., геймплейный ролик из которого показывался на большом экране. Исполнив центральную композицию из этой знаменитой игры, музыканты перешли к другим легендам индустрии: «Тетрис» и Mortal Kombat.

После бодрого музыкального вступления в кромешной темноте на сцене появилось несколько фигур в черных балахонах. Наличие у них зажженных факелов сразу навело на мысли, что сейчас начнется, что называется, «отжиг». Предчувствия нас не обманули – буквально через несколько секунд горели уже не только факелы, но и плащ главного «культиста», под которым оказался Павел «Снежок» Воля. На сцене появились огнетушители, и под аплодисменты зала ведущего потушили и вооружили микрофоном – очередная ежегодная церемония Gameland Award началась. В первой же номинации на сцене отметился еще один народный любимец – Владимир «Динамит» Турчинский, который объявил лучший экшн прошедшего года – Ex Machina: Meridian 113. В течение шоу на сцене также побывали: Олег Куваев («отец Масяни») и Дмитрий «Гоблин» Пучков, который поднимался на сцену три раза. Первый раз – для объявления лучшей локализации, и еще два – за наградами. На голосование были выдвинуты оба проекта, в которых принимал участие Дмитрий, – «Братва

Дмитрий Агарунов традиционно появился на сцене в финале церемонии, чтобы вручить главный приз – за «Лучшую отечественную игру 2006 года».



Дмитрий Агарунов, генеральный директор медиакомпания Gameland

Намного более плавно текущее мероприятие, более релевантное игровой аудитории. Очаровательные, сногшибательные ролики, превращающие номинации. Более brutalный и молодежный ведущий, в отличие от «слабкого» Кололова. Отсутствие признаков концерта – это никому не нужно. Обилие автобусов после церемонии – здорово!

Дмитрий Воронцов, руководитель отдела PR, GFI

Третья церемония вручения наград в области компьютерных и видеоигр Gameland Award еще раз наглядно подтвердила, что совершенный механизм контроля качества игровой продукции, запущенный три года назад редакционным составом журналов «Страна Игр» и «PC ИГРЫ», продолжает исправно работать. Пестрое многообразие изданий, поставляемых мировым игропромом, педантично рассортировано и систематизировано. Тонны игрового шлама отделены от шедевров. Лучшие из лучших удостоены заслуженной награды. Размах и профессионализм, с которыми организована и проведена Gameland Award 2007, полностью оправдывают ее «народный» статус!

Тони Уткинс, руководитель Electronic Arts Russia

Я очень впечатлен уровнем церемонии и насколько профессионально она организована. Это отличная возможность для всех членов индустрии «себя показать и людей посмотреть». Не считите критикой, но небольшой фрушет после не помешал бы.

Евгений Малеев, директор по продажам и маркетингу, Nival Interactive

Мы, разумеется, рассчитывали получить какую-нибудь награду на Gameland Award в этом году. Суя по активности героического комьюнити, количеству положительных отзывов в прессе и отличным продажам, уж, как минимум, «Лучшая стратегия» нам была практически обеспечена. Но того, что Heroes of Might & Magic V вместе с официальным дополнением «Владыки Севера» получат целых 6 из 16 наград, победив в трети из заявленных номинаций, мы никак не ожидали. Приятно, черт возьми! За что, понятное дело, спасибо всем нашим фанатам, участникам голосования и редакциям журналов «Страна Игр» и «PC ИГРЫ»!

Ольга Пак, PR-менеджер, «Акелла»

Приятно, что в этом году Gameland Award проходила в рамках новой выставки GameX. Очень удобно было после посещения стендов и участия в развлекательных программах сразу попасть на зрелищное шоу от Gameland. Учитывая модные тенденции нашего времени, организаторы выбрали подходящего ведущего для церемонии. Павел Воля в своей саркастичной манере сделал свою работу на пять с плюсом. Не все прошло идеально, но в целом мне очень понравилось. Особенно приятно было наблюдать, как коллеги по «цеху» выходили на сцену с V.I.P. балкона. Организаторы позаботились о разработчиках, и это радует!

Анна Федорова, руководитель игрового PR-отдела, «Новый Диск»

Третья по счету церемония Gameland Award в очередной раз показала нам, стоящим по другую сторону «издательских баррикад», что действительно любят игроки и какими должны быть игры, чтобы заслужить народное признание. Это яркое и зрелищное шоу заставило еще раз убедиться в том, что на просторах постсоветского пространства немало талантливых разработчиков, благодаря которым появляются самобытные и интересные игры. И мы от души поздравляем не только победителей, но и всех геймеров, которые приняли участие в этом народном голосовании.

Алексей Артеменко, руководитель группы продвижения игр в России и СНГ, фирма «1С» Очередная церемония награждения лучших российских игр Gameland Award произвела крайне положительное впечатление. Нам было приятно не только присутствовать, но и участвовать в этом действе. Большое спасибо организаторам и ведущему церемонии за несколько часов хорошего настроения, сопровождавшего нас во время Gameland Award 2007. Также мы хотим искренне поблагодарить всех игроков, отдавших свой голос за наши игры. С нетерпением ждем Gameland Award 2008!

Александр Лысковский, генеральный директор, Alawar Entertainment

Церемония прошла на очень высоком уровне – ведущий, визуальный ряд, перебивки между награждениями, приглашенные звезды и танцующие девушки – все было очень бодро и ярко. Меня, как представителя Casual Games индустрии, порадовало введение в этом году новой номинации «лучшая казуальная игра года», еще больше порадовало то, что победила в ней игра «Танчики», которую компания Alawar издает на территории России. Огромное спасибо организаторам Gameland Award – медиакомпания Gameland и выставке GAMEX, в рамках которой все происходило, за прекрасное событие. Думаю, Gameland Award теперь окончательно утвердился как главная ежегодная российская награда «от игроков».



Nival Interactive: «Так может, нам и не ухотить со сцены?»

и Кольцо» в категории «Лучший экшн» и «Санитары Подземелий» в номинациях «Лучшая игра» и «Лучшая ролевая игра». К сожалению, на упомянутых персонах список знаменитостей иссяк, и часть победителей объявлял либо сам Павел Воля, либо профессиональные актеры, принимавшие обличье то Сэма Фишера, то генерала Российской армии, то Филиппа Киркорова.

Перед началом награждения в каждой номинации на большом проекционном экране демонстрировались забавные видеоролики, большей частью скроенные из геймплейных нарезок разных игр. Некоторые из них были настолько удачны, что зал в буквальном смысле слова рыдал от смеха. Да что рассказывать, можете посмотреть эти видеосюжеты на нашем диске и тоже посмеяться от души. Еще одним гвоздем программы стала Heroes of Might and Magic V. Никто, разумеется, не сомневался в успехе продолжения знаменитой серии. Но такого всенародного обожания, похоже, не ожидали даже сами разработчики, к шестому выходу на сцену окончательно исчерпавшие запас благодарственных слов. Зато «нужные» слова нашлись у коллег по цеху. Принимая приз «Лучшая локализация для консолей» за игру FIFA 07, представитель Electronic Arts Russia Тони Уоткинс в шуточной форме поблагодарил участников голосования и зрителей: «Спасибо большое, что выбрали FIFA, а не опять – Heroes of Might and Magic».

Из развлекательных мероприятий стоит упомянуть слегка затянутое выступление трюкачей-мотоциклистов и «адского» автомобиля непонятного экстерьерера. Эта «чудо-машинка» при съезде со сцены намотала на переднюю ось кусок ковролина, с диким треском оторвала его от пола, после чего, рыча и воняя отработанным бензином, уволокла «добычу» за кулисы, чем изрядно повеселила собравшуюся публику. Упомянутые в начале заметки «темные личности» в балахонах также отметились в боях Mortal Kombat, вживую разыгранных на сцене бойцами, разодетыми под персонажей этого известного файтинга. Особенно забавно с их участием выглядела сцена полета Рейдена, которого они тащили через всю сцену на руках.

Закончилось мероприятие вручением самой главной награды – за лучшую отечественную игру. Этот приз заслуженно получили «Санитары Подземелий». За призом на сцену (уже второй раз за вечер) поднялись представители разработчиков и лично Гоблин. По традиции, награждал победителей Дмитрий Агарунов, генеральный директор медиакомпании Gameland. В своем выступлении глава Gameland не только подвел итоги церемонии награждения, но и затронул тему выставки GAMEX, еще раз подчеркнув, что это мероприятие в первую очередь рассчитано на геймеров, а не на игровую прессу или представителей индустрии. Поэтому дальнейший курс развития этого выставочного мероприятия очевиден: еще больше игр, еще больше развлечений. **СМ**



Победитель показывался после нажатия большой красной кнопки.



Олег Куваев: «Добрый вечер, дамы и господа, добрый вечер, Альянс и Орга».

Победители

Полный список победителей во всех номинациях (включая игры, занявшие по числу голосов вторые и третьи места):

Лучшая игра

- «Санитары подземелий»
- Heroes of Might and Magic V
- «В тылу врага 2»

Лучшая ролевая игра

- «Санитары подземелий»
- «Звездные Волки 2»
- «Дневной Дозор»

Лучшая стратегия

- Heroes of Might and Magic V
- «В тылу врага 2»
- «Вторая мировая»

Лучший экшн

- Ex Machina: Meridian 113
- «Братва и Кольцо»
- «Механоиды 2: Войны кланов»

Лучший симулятор

- «Полный привоз: УАЗ 4х4»
- «Завтра Война»
- «Хроники Тарра: Призраки звезд»

Лучшая казуальная игра

- «Танчики»
- «Маджонг Артефакт»
- «Секрет да Винчи»

Лучшее продолжение

- «Heroes of Might and Magic V: Влагьки Севера»
- «В тылу врага 2»
- «Магия Крови: Время теней»

Лучшая графика

- Heroes of Might and Magic V
- «В тылу врага 2»
- «Войны урвенности: Спарта»

Лучшая сетевая игра

- Heroes of Might and Magic V
- «В тылу врага 2»
- Ex Machina: Meridian 113

Лучшая локализация для консолей

- FIFA 07
- «Ледниковый период 2: Глобальное потепление»
- «Killzone: Освобождение»

Лучшая локализация для PC

- Gothic 3
- Dark Messiah of Might and Magic
- Prey

Лучшая зарубежная игра для консолей

- Tekken: Dark Resurrection
- Kingdom Hearts II
- Black

Лучшая зарубежная игра для PC

- Neverwinter Nights 2
- The Elder Scrolls IV: Oblivion
- Company of Heroes

Лучшая игра по мнению «Страны Игр»

- Heroes of Might and Magic V

Лучшая игра по мнению «PC ИГР»

- Heroes of Might and Magic V

Самая ожидаемая игра 2007 года

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

АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ
1С МУЛЬТИМЕДИА

По вопросам рекламы и
услуги работы
в сети «1С МультиМедиа»
обращайтесь в офис «1С»
123026, Москва, ул. 54,
д. Сокольническая, 21,
Тел.: +7(495) 331-00-07,
Факс: +7(495) 331-04-07
+7(495) 74 789 / линия 1С.00

АДРЕНАЛИН 2

ЧАС ПИК

*Нелегальные гонки по Москве!
Сумасшедшие трюки!
Массовые аварии на дорогах, сотни автомобилей в пробках!*

WWW.ADRENALIN2.RU



Реклама

© 2007 ЗАО «1С». Все права защищены.
© 2007 Gaijin Entertainment. Все права защищены.



ГЕРОИ ИГРОВОЙ ИНДУСТРИИ

ЧАСТЬ ВТОРАЯ

В предыдущем номере мы рассказали вам о четырех легендарных личностях – Хироши Ямаути, Хиронобу Сакагути, Сиге Мейере и Хидео Кодзиме. На очереди – композитор Final Fantasy, президент Nintendo, создатель Mortal Kombat и отец The Sims. А через две недели вас ждет третья и заключительная часть саги о героях игровой индустрии.

САТОРУ ИВАТА

Сатору Ивата появился на свет в 1959 году в городе Саппоро – столице зимней Олимпиады 1972 года. Он еще в детстве увлекся программированием и даже создал несколько простеньких игр для калькуляторов. Закончив школу, Сатору поступил в престижный Токийский Технологический Институт, где занялся изучением компьютерных технологий уже всерьез. На последних курсах он подрабатывал в компании HAL Laboratory, а после окончания вуза был принят туда на полную ставку. Любопытно, что семья Иваты не поддерживала увлечение юного программиста. Будущий президент Nintendo как-то признался: «Мой отец не разговаривал со мной шесть месяцев после того, как я начал работать в HAL. Наверное, они думали, что я записался в страшную религиозную секту». Для справки, HAL – дочерняя компания Nintendo, более всего известная геймерам по сериалу Kirby.

В отличие от Юдзи Наки и Эда Буна, Ивата-программист так и не превратился в дизайнера игр. Хотя он и работал над Kirby, создатель этого сериала – все же Масахиро Сакурай, придумавший персонажа и концепцию геймплея. Впрочем, Ивата все равно оказывал определенное влияние на игры HAL (а это также ролевой сериал Earthbound/Mother) не только в рамках профессиональных обязанностей. Кроме того, он зарекомендовал себя как отличный менеджер и прекрасный знаток индустрии видеоигр. В 1993 году Сатору Ивата был назначен президентом HAL и продержался на этом посту вплоть до 2000 года. Хотя к тому времени бывший программист перестал сам писать код, время для личного участия в разработке игр он все равно находил и находит до сих пор. Считается, что Сатору Ивата приложил руку к играм сериала Pokemon, а также Super Mario Sunshine, Star Fox Adventures, Metroid Prime, Eternal Darkness: Sanity's Requiem,

Animal Crossing и The Legend of Zelda: The Wind Waker. Да что там говорить – у музыкального симулятора Elite Beat Agents, рецензию на который вы можете найти в этом номере, Сатору Ивата числится исполнительным продюсером! Впрочем, прямые обязанности руководителя компании исполнял умело – HAL выбралась из финансовой ямы и с каждым годом приносила все большую прибыль. На подающего надежды менеджера обратил внимание Хироши Ямаути, президент всей Nintendo, и пригласил работать в головную корпорацию. В 2000 году Сатору Ивата занял пост руководителя подразделения, которое отвечало за долгосрочное экономическое планирование. Напомним, что как раз в это время Nintendo запускала GameCube в условиях жесточайшей конкуренции с PlayStation 2. И, хотя добиться победы не удалось, платформа выжила и принесла компании весомую прибыль (в отличие от, например, Xbox у Microsoft). Сатору Ивата быстро понял, что производство игр постоянно дорожает и, как следствие, падают доходы издательства. Кроме того, геймеров довольно сложно удивить одной лишь совершенной трехмерной графикой, как это было во времена 32-битных платформ, и нужно искать иные пути к их сердцу и кошельку. Ивата задумал следующее: сократить сроки разработки игры и затраты на неё, и сделать акцент на оригинальности проектов и уникальном геймплее. Но для этого необходима была иная платформа – не GameCube.

В мае 2002 года Сатору Ивата получил приглашение на встречу с президентом Nintendo Хироши Ямаути. В течение двух часов патриарх игровой индустрии рассказывал Ивате о всех трудностях, с которыми столкнулась Nintendo за последние пятьдесят лет. Ямаути подробно поведал, как преодолевал препятствия и мало-помалу превратил никому не

известную компанию по производству игровых карт в лидера новой индустрии. Сатору Ивата слушал босса со смешанными чувствами – ему казалось, что он в чем-то провинился и после двух часов поучений будет уволен. Однако вместо этого его торжественно назначили преемником президента Nintendo. Почему именно он? Бывший президент Nintendo всегда славился интуицией и проницательностью и вел компанию сквозь невзгоды, руководствуясь одним лишь чутьем. Думаю, что последние годы президентства он провел в поисках человека, который сумел бы действовать так же и стать «вторым Ямаути». Смена власти не заставила себя долго ждать. Ямаути оставил за собой должность советника и члена совета директоров, а когда убедился в успешности работы преемника, то и вовсе ушел на пенсию. Между прочим, именно Сатору Ивата стал человеком, которому предстояло запустить Nintendo DS и Nintendo Wii. Нетрудно заметить, что обе приставки как раз и соответствуют его идеалу правильной игровой системы, и идеал этот на деле доказал жизнеспособность. Nintendo DS по сути уже одержала победу над конкурентами, а Nintendo Wii, видимо, повторит ее успех. Сатору Ивата быстро стал публичной персоной – одним из немногих деятелей индустрии, которых простые геймеры знают в лицо. Он выступает на ключевых мероприятиях, вроде пресс-конференции на E3 или GDC, и его речи всегда пользуются большим успехом как среди профессионалов. Пусть Сатору Ивата и не делает игры сам, именно от него зависит, какими они получатся. И не только у Nintendo. Как однажды заметил Ямаути, конкуренты, вроде Sony, приходят и уходят, а Nintendo все равно остается лидером рынка. Человека, которого за это следует благодарить сейчас, зовут Сатору Ивата.



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



НОБУО УЕМАЦУ

Нобуо Уемацу родился в 1959 году в префектуре Коти, что на южном берегу острова Сикоку. В двенадцать лет он начал играть на пианино, его кумиром был Элтон Джон. Нобуо учился музыке самостоятельно и обошелся без профессионального образования. Вернее, он закончил университет Канагавы, но по специальности работать не захотел. В возрасте 22 лет Нобуо начал кочевать из одной любительской группы в другую в качестве клавишника, но вскоре обнаружил в себе талант композитора. Поначалу Нобуо зарабатывал на жизнь музыкой для рекламных роликов, а в 1985 знакомый из Square предложил попробовать силы в игровой индустрии. Дебютом на этом поприще стал саундтрек к игре Genesis, а в 1986 году Нобуо Уемацу окончательно обосновался в Square. На его счету – множество проектов, о которых вы никогда не слышали: King's Knight, Alpha, Rad Racer, 3D World Runner и Cleopatra по Mahou. Собственно, это те самые игры, что, по легенде, загнали Square в могилу, откуда ее чудом подняла Final Fantasy. В 1987 году Нобуо Уемацу написал музыку к Final Fantasy. С тех пор ни одну приличную японскую ролевою игру невозможно представить без отличного саундтрека, погружающего геймера с головой в выдуманный мир. Мелодии Final Fantasy не отпускают с первых кадров заставки и до последних секунд жизни финального босса. Работы композитора и его коллег из Square опровергли мнение, будто музыка в видеоиграх вторична по отношению к графике, служит лишь ненавязчивым фоном и в лучшем случае должна просто не раздражать геймера. Final Fantasy, а позже и другие JRPG, стали

играми, которые покупают, в том числе, и ради музыки. С тех пор Нобуо Уемацу сочинил композиции для более чем тридцати проектов, по большей части – RPG из сериала Final Fantasy, но не только. Хотя Нобуо Уемацу более всего известен мелодиями для видеоигр, ими дело не ограничивается. Например, он сочинил музыку для заставки к полнометражному аниме Ah! My Goddess The Movie. Кроме того, несколько лет Нобуо Уемацу вел авторскую колонку «Nobuo Uematsu no Minna Sounanpo?» в популярном японском журнале «Фамицу». Одна из главных заслуг Уемацу – популяризация игровой музыки среди простых смертных, а не одних лишь геймеров. Лучший тому пример – песня Eyes on Me, исполненная певицей Фэй Вонг. Диск с ней разошелся тиражом в 400 тыс. копий; кроме того, композиция выиграла в номинации Song of the Year (Western Music) на 14-й церемонии Japan Gold Disc Awards, обойдя все обычные (не геймерские) песни. В 2002 году два работника Square Enix – Кеньитиро Фукуи и Цуёси Секито – аранжировали несколько мелодий Нобуо Уемацу в рок-стиле. Композитору результат понравился настолько, что он решил донести эти работы до простых смертных. С этой целью им был основан ансамбль The Black Mages. В 2003 году Фукуи и Секито подготовили аранжировки 10 боевых тем из различных игр сериала Final Fantasy. Нобуо Уемацу взял на себя продюсирование проекта и выпустил первый альбом The Black Mages. Второй вышел годом позже, акцент в нем был сделан на небоевых мелодиях, и он содержал несколько песен, которых

в оригинальных играх не было. За успешными гастрольями The Black Mages по Японии последовали выступления в США, Канаде, Швеции и других странах. Помимо музыки из Final Fantasy, исполнялись мелодии из Chrono Trigger и Blue Dragon. А на Олимпиаде 2004 года американские спортсмены выиграли бронзовую медаль по синхронному плаванию, исполняя обязательную программу под мелодии из Final Fantasy VIII. The Black Mages выпустили также два альбома. В 2004 году Уемацу покинул Square и основал компанию Smile Please, после чего продолжил сотрудничать и с прежними работодателями, и с другими игровыми компаниями. Причина очевидна: он не хотел ограничивать себя играми от одной лишь Square Enix. Композитору приятнее работать в свое удовольствие и сочинять ту музыку, которая ему интересна. Например, последняя работа Уемацу – главная тема файтинга Super Smash Bros. Brawl для Nintendo Wii. Что же касается последних Final Fantasy, то к ним он имеет мало отношения – в Final Fantasy XII ему принадлежит лишь основная тема игры, а остальную музыку сочинял Хитоси Сакимото. Наверное, не будет большим преувеличением назвать Нобуо Уемацу самым известным игровым композитором в мире. Впрочем, «известных» и так немного – Ясунори Мицуда (Chrono Trigger, Xenogears, Chrono Cross) – к слову, близкий друг Уемацу – да еще Акира Ямаока (Silent Hill) и Дэн Форден (Mortal Kombat). Геймеры редко запоминают авторов саундтрека – особенно, если он «просто не раздражает и ладно». А вот Уемацу – помнят и будут помнить всегда.



УИЛЛ РАЙТ

Уилл Райт родился в Атланте, штат Джорджия, в 1960 году. Родители будущего геймдизайнера не бедствовали – отец успешно занимался бизнесом. Уилла же отправили в местную школу, где преподавание велось по системе Монтессори. Это означает, что к ученикам относились трепетно и не мучили их формальными оценками знаний (дескать, плохие результаты тестов пагубно скажутся на развитии ребенка). К каждому подопечному в школах «по Монтессори» подбирают особый ключик, а достижения на поприще получения знаний, его сильные и слабые места, склонности и таланты заносятся в личное дело.

Позже Уилл Райт признавался, что школьный опыт сильно помог ему в создании игр, в частности – SimCity. «Меня научили получать удовольствие, открывая для себя что-то новое. Показали, как можно заинтересовать обычной игрой в кубики. В школе нас учили, разговаривая на нашем языке». Так же работает и SimCity – геймер получает простое приспособление, с помощью которого постигает сложную науку градостроительства. Кроме того, в молодости Уилл Райт увлекался моделированием – собирал корабли, автомобили, самолеты – вплоть до космического корабля Enterprise из сериала Star Trek. В одном из интервью геймдизайнер сказал: «Мне всегда нравилось творить вещи. Неважно, из чего. Что касается игр, то здесь я вышел на следующую ступень – дал людям инструмент, с помощью которого творить вещи могут уже они».

С миром видеоигр Уилла Райта познакомил шутер Raid on Bungeling Bay (1984) для Commodore 64. К игре прилагался редактор, с помощью которого можно было самостоятельно создавать пейзаж – размещать на карте острова, дороги, здания и затем бомбить. Вскоре Уилл Райт обнаружил, что создавать новые уровни ему гораздо интереснее, чем собственно проходить их. Тогда он

заявлялся игростроением сам и подготовил свой первый проект, который позже превратился в хорошо известный нам градостроительный симулятор SimCity. Как вспоминает Райт, на него сильно повлияли работы архитектора Кристофера Александера – его книгу «A Pattern Language» геймдизайнер изучил от корки до корки. Издавать SimCity, впрочем, никто не решался, пока в 1986 году Райт не встретил Джеффа Брауна – инвестора, желающего вкладывать деньги в игровую индустрию. Будущий партнер вспоминает, как однажды его пригласили на вечеринку разработчиков игр с пиццей и морем хлявального пива. Пропустив пару кружек, Джефф заметил скромного парня, который сидел в сторонке и ни с кем не разговаривал. Тогда он подсел к нему (это и был Райт), заговорил о его работе и вскоре узнал о существовании проекта SimCity. Вместе они в 1987 году основали компанию Maxis, и в 1989 году SimCity появился на свет. Это была бомба.

За SimCity, разумеется, последовали продолжения всех мастей. Это SimEarth (1990), SimAnt (1991), SimCity 2000 (1993), SimCopter (1996). Вернее, Maxis выпустила куда больше Sim-игр, но лично Райт принимал участие в разработке лишь этих. Нетрудно догадаться, что ни одна из них не добилась и толики популярности оригинала. Но зато Maxis и лично Уилл Райт застолбили место под солнцем, с которого их долго никто не мог потеснить – вплоть до бума на тайкуны в начале XXI века. А в июне 1997 года Maxis была куплена издательством Electronic Arts. Еще в начале девяностых Райт подумывал о симуляторе кукольного домика, наподобие SimCity. Поняв, что акцент планировалось сделать на дизайне квартиры и назвать игру Home Tactics, однако кто-то предложил мерилом успеха считать качество жизни людей. Дескать, если нужды виртуального человечка удовлетворены, то все хорошо. А если нет, то все плохо. The Sims

поступила в продажу в феврале 2000 года и стала самым успешным детищем Райта, Electronic Arts и всей индустрии компьютерных игр. На сегодня это самый продаваемый проект для PC за всю историю – 6.3 млн. копий. В сумме же тираж игр сериала The Sims – более 70 млн. копий. Уилл Райт в одночасье стал знаменитостью, чья слава вышла за границы индустрии. Когда с утра у тебя берут интервью для общенациональной газеты, а вечером заезжает съемочная группа MTV, поневоле начинаешь чувствовать себя звездой. Неплохая судьба для скромного парня Уилла.

Опять же, вслед за невероятно успешным проектом последовал слабый – MMO-игра The Sims Online, прохладно принятая геймерами. В работе над The Sims 2 Райт не участвовал.

Сейчас Уилл Райт трудится над третьей игрой, призванной перевернуть все представления о геймдизайне. Это Spore. Можно сказать, что это The Sims и SimCity в квадрате – нет, даже в десятой степени! Настоящий симулятор эволюции жизни на планете. Что из этого выйдет, пока не до конца ясно, но у Райта, как вы видите, творческие способности проявляются всплесками. Первый пришелся на 1989 год, второй – на 2000. Весьма вероятно, что третий произойдет в самом ближайшем будущем. И, если уж я занялся предсказаниями, следующей игрой именитого геймдизайнера просто обязан стать симулятор... геймдизайнеров! И не уровня SegaGaga, а настоящий.

И напоследок любопытная подробность: в свободное время Уилл Райт увлекается коллекционированием предметов, имеющих отношение к советской космической программе. В его собрание входят, в частности, крышка люка от «Бурана», кресло пилота из «Союза», части панелей управления со станции «Мир». Впрочем, все это он купил на аукционе eBay, и вовсе не обязательно, что они и вправду когда-то побывали на Байконуре.





СТАЛКЕР

23 МАРТА 2007

WWW.STALKER-GAME.COM



Разработчик GSC Game World. S.T.A.L.K.E.R., Transvision © 2007.
 Исключительные права на издание и распространение на территории СНГ принадлежат GSC World Publishing.
 Эксклюзивные права на издание на территории всего мира принадлежат THQ Inc.



ЭД БУН

Эдвард Дж. Бун родился в 1964 году в Чикаго. Оба родителя были врачами и, наверное, хотели бы, чтобы сын пошел по их стопам. Увы, об этом не могло быть и речи. Дело в том, что будущий создатель Mortal Kombat... боялся вида крови и дрожал при одной только мысли об уколе шприцем. Так что Эд Бун подался в программисты и получил техническое образование в Университете Иллинойса. Еще в возрасте 16 лет он пытался писать игры для ПК от Atari, но до наших дней они не сохранились. В 1986 году Эд Бун получил работу в Williams Electronics – программировал пинболльные автоматы. У коллег он потихоньку учился искусству создания игр. К счастью, в те благословенные времена неопытный программист вполне мог в одиночку создать настоящий шедевр – не требовались ни армия помощников, ни огромный бюджет. Первыми настоящими играми Буна стали футбольные симуляторы High Impact Football и Super High Impact – на них он набивал руку. И когда Бун впервые увидел Street Fighter II, он уже был готов к созданию ответа на файтинг от Capcom. Четвером (!) работники Williams подготовили Mortal Kombat за каких-то десять месяцев. Как известно, одним из коллег Буна был дизайнер Джон Тобайес, считающийся вторым отцом-основателем сериала. Сейчас работники Midway не любят упоминать его в интервью о Mortal Kombat; впрочем, об этом чуть позже. В любом случае, именно Эд Бун был единственным программистом и основным геймдизайнером проекта, а Тобайес отвечал за художественную часть. За первой МК последовали вторая и третья, сделавшие сериал всемирно известным. Немалая слава выпала и на долю Эда Буна. В России середины 90-х геймеры могли с ходу назвать имена лишь нескольких разработчиков игр, среди них – и создателя Mortal Kombat. Разумеется, файтинг Mortal Kombat не основал новый жанр и формально может считаться всего лишь удачным подражанием Street Fighter II. Главные фишки

игры – замена рисованных спрайтов на оцифрованные изображения бойцов и нарочито жестокие поединки (с кровью и отрыванием конечностей). К счастью, система боя сильно изменилась во второй и третьей частях сериала, после чего любые прямые сравнения Mortal Kombat с конкурентами стали неуместными. Однако и жестокость тоже никуда не делась. Возможно, именно за счет скандальности сериал Mortal Kombat стал хорошо известен за пределами геймерской тусовки – не меньше, чем Final Fantasy или Warcraft. Для противников видеоигр Mortal Kombat олицетворяет все то плохое, что только существует в электронных развлечениях. Зато для геймеров Mortal Kombat – игра, которая ввела моду на секретных персонажей, голосовую озвучку и много других вещей, без которых сложно представить себе современные файтинги. Кроме того, Эд Бун известен тем, что чутко прислушивается к мнению фанатов сериала и выполняет их просьбы – даже довольно дурацкие. Например, добивание Animality в Mortal Kombat 3, режим Test Your Might в Mortal Kombat: Deadly Alliance и самоубийство Hara-Kiri в Mortal Kombat: Desception появились именно «по заявкам зрителей». Так что если хотите увидеть в Mortal Kombat 10 развешанные на стенах трупы героев мексиканских сериалов – шлите петицию Эду Буну! К концу 1990 годов, однако, сериал Mortal Kombat пришел в упадок. Игры после Mortal Kombat Trilogy выходили сплошь неудачные, а Mortal Kombat: Annihilation, второй фильм по мотивам этого файтинг-сериала, не повторил успех первого. Кроме того, балом уже правили трехмерные симуляторы драк от японских разработчиков – Tekken, Virtua Fighter, Soul Edge и Dead or Alive. Не отставала и Capcom со своим вечно живым Street Fighter. В разгар разработки боевика Mortal Kombat: Special Forces команду покинул Джон Тобайес и прихватил с собой нескольких коллег. Вместе они основали Studio Gigante, которая отметилась файтин-

гом Tao Feng: Fist of the Lotus и реллинг-симулятором WWE WrestleMania 21. Студия позже загнулась, Тобайес ушел на вольные хлеба и перебивается случайной работой. Можете считать его предателем и антигероем, если хотите.

Впрочем, вернемся к Эду Буну. Он взялся за, казалось бы, невыполнимую задачу – попытаться оживить культовый сериал, лучшие игры которого относятся к эпохе двухмерной графики. Первым шагом к успеху стал файтинг Mortal Kombat: Deadly Alliance, вышедший в 2002 году, вторым – Mortal Kombat: Desception парой лет позже. Mortal Kombat нового времени не пытается соперничать с Tekken по качеству графики и продуманности системы боя, зато предлагает зрелищные поединки, с реками крови и другими фирменными фишками – совсем как много лет назад. Mortal Kombat – не стремится в киберспорт, зато сложно найти лучшее развлечение для компании геймеров. Окончательно «Смертельная битва» была реабилитирована с помощью beat'em up под названием Mortal Kombat: Shaolin Monks, к которому, впрочем, игра имеет лишь косвенное отношение. Последнюю работу геймдизайнера – Mortal Kombat: Armageddon – стоит считать прощальным подарком владельцам консолей уходящего поколения. Настоящий же прорыв ожидается от игры под условным названием Mortal Kombat 8, которая выйдет уже на новых приставках. Что в ней будет – известно пока лишь одному Эду, но мы в него верим.

И напоследок – небольшой совет от Буна: «Если вы хотите убедить маму, что карьера в игровой индустрии – ровно то, что нужно ее любимому чаду, вооружитесь цифрами. Объясните, что электронные развлечения уже сейчас приносят больше прибыли, чем кинофильмы. Многие родители до сих пор считают их детскими шалостями, а карьеру в игровой индустрии – гиблым делом. Покажите им, сколько денег принесла GTA».



ПРЕСС-КОНФЕРЕНЦИЯ ЭДА БУНА



LEK, 2007

1C АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ

МУЛЬТИМЕДИА

Поиск информации и заказ билетов
в режиме онлайн
в сети 1С Мультимедиа
обладать в фирме 1С
125050, Москва, 4/10/54, пр.
Солдатская, 21.
Тел.: (495) 727-90-27
Факс: (495) 691-66-27
www.1c.ru

7.62mm

**"7.62" - тактический боевик
в духе классических представителей жанра:
Jagged Alliance™, X-Com™, Silent Storm™, Бригада Е5.**

Наемник-профессионал идет по следу известного российского «предпринимателя», скрывающегося от возмездия в небольшой латиноамериканской стране. Сложная политическая ситуация, противостояние войск диктатора и отрядов повстанцев, необходимость правильно выбирать друзей и врагов, превращают рутинную прогулку по стране в крайне напряженное приключение.

Ключевые особенности игры:

- Продолжение лучшей тактической игры 2005-го года «Бригада Е5: Новый Альянс» по версии Gameland Award, журналов «Лучшие Компьютерные Игры», «Страна Игр», «Навигатор Игрового Мира».
- Обновленная графика.
- Боевая система SPM® (Smart Pause Mode), сочетающая динамику RTS с богатством тактических возможностей Turn-Based.
- Более 150 образцов оружия с реалистичными характеристиками и возможностью модификации.
- Богатый выбор реальной амуниции и предметов экипировки.
- Три десятка наемников.
- Нелинейный сюжет, свобода принятия решений, несколько вариантов финала.

1C
ФИРМА "1С"

СЛУЖБА БЕЗОПАСНОСТИ АЛЬГЕЙРЫ

Разыскивается за бандитизм, терроризм и покушение на убийство главаря незаконного вооруженного бандаформирования

РАЗЫСКИВАЕТСЯ



ТАНЯ ТОРМЕНС

17, среднего телосложения, рост около 170 см, волосы черные, лоб высокий, глаза карие, широкие скулы, нос прямой, губы средней пухлости.

ЗОМА ГИКО СВЕДИТЕЛИ О МЕСТОНАХОЖДЕНИИ РАЗЫСКИВАЕМОЙ ИЛИ ЗАМЕДЛИТЕЛЬНО СООБЩИТЬ ПРЕДСТАВИТЕЛЯМ ЗАКОННОЙ ВЛАСТИ.

«СТУПНИЦА ВООРУЖЕНА И ОЧЕНЬ ОПАСНА!»

7.62mm



APEIRON



APEIRON

Реклама

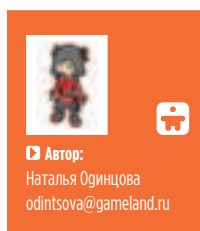
© 2007 ЗАО «1С». Все права защищены.

© 2007 «Апейрон». Все права защищены.



Сориентироваться в море столиков поможет билет, он же – каталог выставки.

Когда все эти люди прорвутся в здание, им придется отстоять еще одну длинную очередь, но уже в тепле, а не на пронизывающем февральском ветру.



WONDER FESTIVAL 2007: ЗИМНИЕ СЮРПРИЗЫ



Дважды в год – в феврале и августе – выставочный центр Токио Big Sight, что находится неподалеку от токийского Диснейленда в районе Одайба, становится Меккой для собирателей и ваятелей всевозможных фигурок: от миниатюрных самолетов и Гандамов до героинь разнообразных игр и аниме-сериалов. Именно здесь проводится Wonder Festival, выставка-продажа, в которой скульпторы-любители и независимые профессионалы участвуют наравне с крупными студиями, вроде Alter, Max Factory, Yujin или Kotobukiya. Так называемая «лицензия на один день» позволяет им торговать, к примеру, статуэтками принцессы Пич или динозавра Йоши без специального разрешения от Nintendo. Первый Wonder Festival устроила в 1984 году компания General Products. Ее основатели участвовали в организации популярного японского научно-фантастического конвента Daicon; сама General Products сделала имя на продаже «гаражных наборов» в те времена, когда изготовлением сборных фигурок в гаражах почти никто не занимался. В тот же год возникла анимационная студия Gainax, знакомая



Любительские резин-киты: увековечиваются те персонажи, которых не сыскать на стендах крупных компаний. Например, Леги из Devil May Cry 3.



Кто сказал, что Кос-Мос обязательно должна выглядеть так, как будто ей через минуту в бой?



Фигурками участники не ограничиваются: столы ломятся от бутарфорского оружия. Как насчет копии пистолетов неугомонного Данте?



Специально для тех, кто не в силах дотащить все добытое на Wonder festival домой, организована стойка почтовой службы.



Годзилла в очках против девушек в купальниках! У какого столика соберется больше зрителей, предсказать невозможно!



Оригинальные фигурки выставляются наравне с произведениями по мотивам других авторов.

К некоторым фигуркам выстраиваются настоящие очереди из фотографов: всем не терпится запечатлеть новейшие творения известных скульпторов.



Новая экшн-фигурка Сейбер придется по вкусу и любителям оригинальных дизайнов Fate/Stay Night, и тем, кому больше глаза не слишком по душе. Секрет прост – сменные головы!



Фантазия любителей создавать собственные фигурки на основе кукол. Пинки просто не знает пределов!

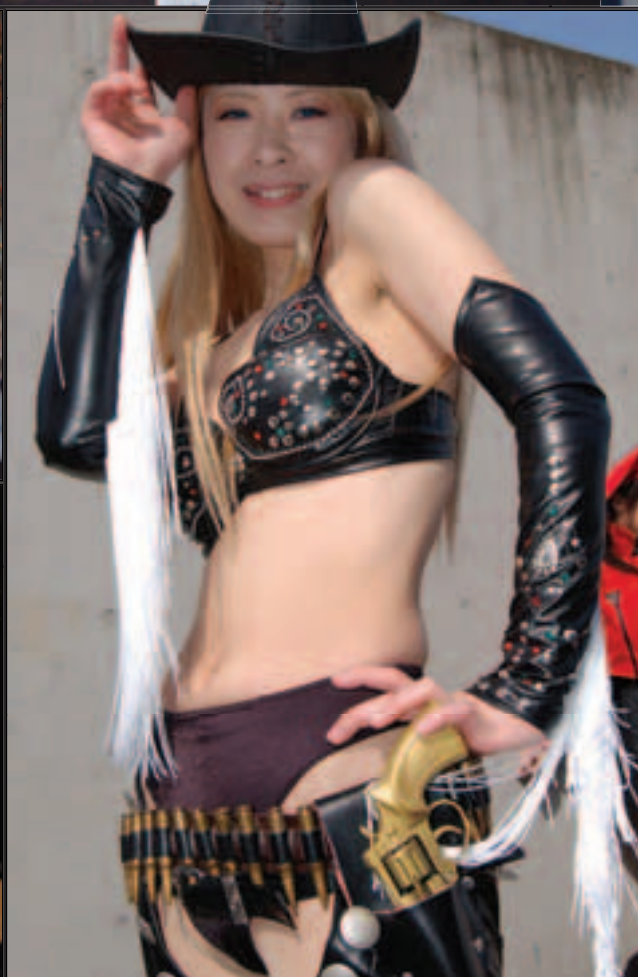


многим поклонникам японской поп-культуры по сериалу Neon Genesis Evangelion. А в 1990 году Gainax и General Products объединились, и фестивальные хлопоты взяла на себя сторонняя компания Kaiyodo, сейчас являющаяся одним из крупнейших производителей готовых фигурок и «гаражных наборов».

Хотя зимний Wonder Festival в этом году проходил всего день вместо привычных двух, залы Токио Big Sight успели принять 39 тысяч посетителей. Самые самоотверженные энтузиасты запаслись спальными мешками и караулили вход уже накануне вечером. Не самые самоотверженные энтузиасты, приехав к половине девятого, оказывались в хвосте внушительной очереди, но в половине одиннадцатого (официальное начало действия – 10 часов утра) присоединялись к счастливицам, уже исследующим ассортимент. Попасть на открытие одним из первых – не просто дело чести. Специально к выставке многие компании выпускают ограниченные тиражи фигурок, которые никогда не поступят в обычные магазины. Например, Alter порадовала поклонников интерактивной новеллы Fate/Stay Night, сделав «улучшенную» версию своей же статуэтки рыцарши Сейбер. Взамен меча Сейбер держит в одной руке пакет из Макдоналдса, а в другой – гамбургер. Всего было изготовлено 1500 копий жующей воительницы, и уже спустя час после начала фестиваля на стенде компании не осталось ни одной.

Безымянный главный герой из Persona 3.





Другая причина – скромные запасы «гаражных наборов» у вольных скульпторов. К кому стоит нестись сломя голову, японцы разведывают загодя: внушительный каталог, он же входной билет, можно приобрести во всех причастных к торговле фигурками магазинах (например, на Акихабаре). В нем – удивительное дело – почти нет фотографий самих статуэток (у половины студий нет даже сайтов!), зато приведен список участников, произведения, по мотивам которых сделаны работы, и схема расположения столиков в залах. Все стоящее расхватывают буквально за считанные минуты: даже заблаговременно составив маршрут и поставив жирный крестик на столиках, обещавших нечто по Persona 3 и Devil May Cry, я несколько раз успевала лишь сфотографировать образцы, оставшиеся после набега более удачливых собратьев по хобби.

КОСМИЧЕСКИЕ РЕЙНДЖЕРЫ

ДОМИНАТОРЫ

ПЕРЕЗАГРУЗКА

НОВОВВЕДЕНИЯ:

- 20 НОВЫХ ТЕКСТОВЫХ КВЕСТОВ!
- 27 НОВЫХ КАРТ ДЛЯ ПЛАНЕТАРНЫХ СРАЖЕНИЙ!
- НОВЫЕ ПРАВИТЕЛЬСТВЕННЫЕ ЗАДАНИЯ.
- НОВОЕ ОБОРУДОВАНИЕ И УНИКАЛЬНЫЕ КОРПУСА, ВКЛЮЧАЯ ТРИ СУПЕР КОРАБЛЯ.
- НОВЫЕ РЕЖИМЫ ИГРЫ. ПОСЛЕДОВАТЕЛЬНОЕ ПРОХОЖДЕНИЕ ВСЕХ ТЕКСТОВЫХ КВЕСТОВ И ПЛАНЕТАРНЫХ БИТВ.
- РАСШИРЕННЫЙ ИНТЕРФЕЙС ТРИОМА И ИНФОРМАЦИОННОГО ЦЕНТРА.

БОНУСЫ:

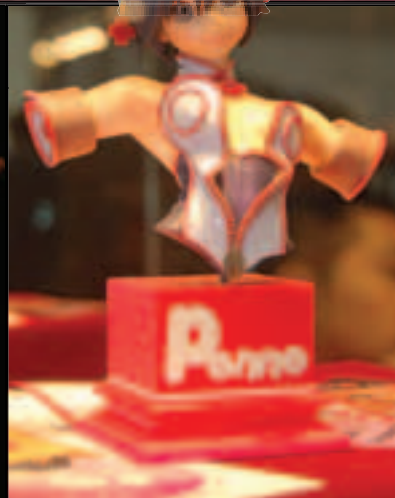
- ЭКСКЛЮЗИВНЫЕ МАТЕРИАЛЫ ПО РАЗРАБОТКЕ ИГРЫ, ВКЛЮЧАЯ ПОТРЯСАЮЩИЕ ПЕРВЫЕ ДЕМО-ВЕРСИИ РЕЙНДЖЕРОВ И ПЛАНЕТАРНЫХ БИТВ!
- ОГРОМНАЯ КОЛЛЕКЦИЯ АРТА, ОБОЕВ И МИНИ-ИГР ОТ ФАНАТОВ СЕРИИ "КОСМИЧЕСКИХ РЕЙНДЖЕРОВ".
- СПРАВОЧНИК С ОПИСАНИЕМ ВСЕХ ВОЗМОЖНОСТЕЙ ИГРЫ, СОСТАВЛЕННЫЙ ПОКЛОННИКАМИ СЕРИИ.
- НА ДИСКЕ ТАКЖЕ НАХОДЯТСЯ: "КР1", "КР2: ДОМИНАТОРЫ", И ВСЕ РАНЕЕ ВЫШЕДШИЕ ПАТЧИ.

ЗНАК ОТЛИЧИЯ РЕЙНДЖЕРА!

- ПОДАРОЧНЫЙ DVD БОКС СОДЕРЖИТ СПЕЦИАЛЬНЫЙ НАГРУДНЫЙ ЗНАК РЕЙНДЖЕРА. НА ЛИЦЕВОЙ СТОРОНЕ ЗНАЧОК ИМЕЕТ УНИКАЛЬНЫЙ НОМЕР, ИЗГОТОВЛЕННЫЙ ПУТЕМ НАНЕСЕНИЯ ЛАЗЕРНОЙ ГРАВИРОВКИ.







«Парад фигуристых и обнаженных» – такое впечатление складывается после просмотра многих фотоотчетов с Wonder Festival. На самом деле, многие скульпторы вовсе не спешат увековечивать красоту женского тела. На выставке отыщутся и копии оружия, и модели самолетов, и Годзиллы наравне с прочими монстрами; предостаточно авторских работ, вообще не связанных с популярными сериалами и известными персонажами. Оборудован и рынок, где можно отыскать давно исчезнувшие из продажи гасяпы, одежду для шарнирных кукол (а заодно запчасти для них), фигурки – одним словом, все, чем только можно привлечь любителя игрушек. А для косплееров на Wonder Festival – настоящее раздолье: здесь им позволено появляться с бутафорским вооружением, в отличие от той же TGS. **СИ**



Руководитель проекта «Обитаемый Остров: Чужой Среди Чужих» и арт-директор студии «Орион» Евгений Лашцев.

WREN GOES TO ВОРОНЕЖ



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

Решения о том, какие компьютерные игры делать, принимаются в Москве, а разрабатываются они в самых разных городах страны. Едва ли не в каждом областном центре есть студия, а то и не одна. Воронеж уже подарил нам сериал «Златогорье», «Магию крови» и «Войны древности: Спарту», впереди – еще несколько примечательных проектов. К тому же, это столица российского аниме-движения, поэтому корреспонденты «СИ» прекрасно знают, где в городе можно переночевать и вкусно поесть. До фестиваля, конечно, еще далеко, зато нам предложили посмотреть на новые игры издательства «Акелла», задать вопросы разработчикам и полюбоваться на их офисы, увешанные нашими плакатами.

«Обитаемый Остров: Чужой Среди Чужих»

Мой визит в Воронеж начался с кофейни «Дубль Два» в кинотеатре «Спартак» (хорошо известном читателям «Банзая»), откуда я переместился в офис студии «Орион» – посмотреть на шутер «Обитаемый остров: Чужой среди чужих». Игра формально создается по мотивам романа братьев Стругацких, а на деле – по мотивам небольшого эпизода о лагере воспитуемых, куда угодил Максим Каммерер. Конечно, писатели не уделяли много внимания экшну, но все же упоминали, чем герой занимался – обезвреживал мины и автономные турели с танками, а попутно еще и искал легендарную Крепость. На этом материале и построена игра. «Обитаемый остров: Чужой среди чужих» неверно было бы называть

шутером. Игра скорее похожа на Commandos. Есть уровень, на котором расставлены автономные турели и ездят автономные же танки. Теоретически их можно уничтожить «в лоб», но на всех не хватит ни здоровья, ни боеприпасов. Зато у каждой турели есть жестко заданный сектор обстрела. Нужно лишь понять, как зайти в тыл к боевой машине, подобраться к ней поближе и нажать на кнопку обезвреживания. Точно так же уничтожаются танки – с той разницей, что они еще и ездят, и умеют крутиться из стороны в сторону. Чтобы игра не превращалась в занудную головоломку, в ней есть еще и обычные враги – выродки из книги. Они, как правило, легко вооружены, поодиночке опасности не представляют, зато не дают расслабиться. На некоторых уровнях их тьма-тьмущая, на других – кот

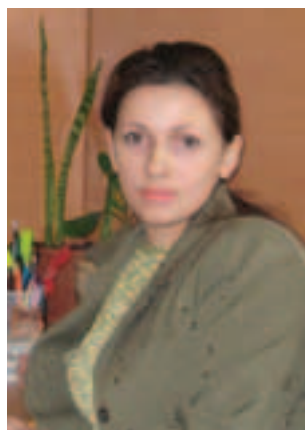
наплакал. Еще есть радиоактивные пятна, от которых надо держаться подальше, и турели без AI, из которых может стрелять вручную любой желающий. Главное на каждом уровне – понять, где что находится и как это следует использовать. Вот и все. В игре есть Крепость, но нет голованов. Есть подводная лодка Островной империи, но в нее нельзя забраться. Есть Зеф из книги, но по утрам он не пытается петь гимн Страны Отцов. Не стоит ждать, что игра как-то разовьет идеи Стругацких или даст возможность окунуться в мир любимой книги. Зато она красива и предлагает незатасканный геймплей.

«Трудно быть богом»

Наигравшись вдоволь в «ОО», мы с представителями «Акеллы» победили в «Мясном ударе»



(с 28 апреля по 1 мая там легко можно будет встретить А. Купера, студию LAMP в полном составе, руководство клуба «Ранма» и нескольких журналистов из «СИ») и отправились смотреть на «Трудно быть богом». Об этой ролевой игре по мотивам другого романа Стругацких до сих пор мы имели смутное представление. Насколько именно смутное, мы поняли, когда руководитель проекта первым делом сказал: «Ну, вообще-то, это не RPG, а экшн». К счастью, он имел в виду лишь то, что уклон сделан в сторону зрелищных поединков в реальном времени. А то иначе все вопросы, заготовленные для интервью, оказались бы бесполезными. В отличие от «ОО», «Трудно быть богом» не пересказывает события книги, а продолжает ее сюжет. Действие происходит спустя несколько лет после побоища, учиненного доном Руматой, и восстановления Серых. Главный герой — шпион Империи, отправленный в Арканар. Естественно, рано или поздно он узнает о существовании земных прогрессоров... Пересказывать сюжет игры не буду, однако уверяю, что он вполне укладывается в русло романа Стругацких и находится на уровне современной отечественной фантастической литературы. Выглядит игра прекрасно, не в последнюю очередь потому, что в ней есть лошадки. С этими животными вообще вышла любопытная история. Поначалу в игре планировалась партия персонажей и не слишком торопливые бои — как и полагается в RPG. Но в игре появилась лошадка, и она всем понравилась. Очень понравилась. Поэтому все, что мешало лошадке,



Алена Васнецова PR-Менеджер

Жанр: shooter.first-person
Разработчик: «Орион»
Издатель: «Акелла»
Дата выхода: I квартал 2007 г.

? «Обитаемый Остров: Чужой Среди Чужих» заявлена, как «экшн с элементами adventure и stealth». Как часто придется таиться и красться? Не боитесь ли вы, что игрок плюнет на осторожность и попробует пойти напролом?

Мы постарались быть выше многих бездумных шутеров, этого, как говорят наши программисты, «мочилова», да и отечественный игрок уже наелся бессмысленных рублищ, теперь народ требует сюжета, необходимости думать, рассуждать, действовать разумно, а не тупо строчить из пушки... Мы предоставляем возможность каждому игроку почувствовать себя настоящим тактиком, научиться выходить из сложных положений: хитростью или, наоборот, наглостью, применяя дипломатичность, или громя все на своем пути.

? Какие технологические новинки вы готовы предложить на сугу взыскательного игрока?

В проекте используется физический движок Ageya, поэтому присутствует довольно реалистичная физическая модель, которая является неотъемлемой частью геймплея. При помощи интерактивных объектов можно отвлекать агрессивную технику, разминировать местность, прикрываться от пуль. Каждый игрок понимает: применение законов физики реального мира отражается на геймплее, делает игру захватывающей, увлекательной.

? Сколько планируется видов вооружения и насколько они будут отличны друг от друга?

У главного героя с удачным прохождением уровней оружие апгрейдится, если на уровне «Базы» — это немудреная винтовка, то уже на втором уровне — автомат, затем — гранатомет и так далее, вплоть до тепловой пушки. В рукопашном бою заменой холодного оружия выступает... приклад. Касательно врагов — игрок ждет мины различных характеристик, пулеметные, огнемётные башни, танки. Собственно, с такой техникой и будет бороться игрок по большей части, она составляет около 70% от общего количества враждебных игровых единиц. Остальные тридцать приходится на «биологических» противников.

? А что с мультиплеером?

Мультиплеер есть. Представлены два режима — классический Deathmatch и Team Deathmatch. Мультиплеер рассчитан на 16 персон, работает только в LAN. Впрочем, это всего лишь приятный бонус, игра в первую очередь — одиночная.

? Вы хотели значительно расширить и углубить вселенную книги Стругацких или же просто сделать качественный игровой шутер по теме?

Нам, как разработчикам, не приходится особо уповать «лишь на известную торговую марку оригинала». Да, безусловно, это хорошее подспорье, но, с другой стороны, превратить литературное произведение в отличный шутер весьма непросто. Приходится выкладываться на все сто. Взвесив все «за» и «против», мы взяли за основу один из крупных эпизодов романа и уже отталкивались от этого. Фантазия сценариста и гейм-дизайнера позволила сделать сюжет оригинальным, интригующим, основанным на вымышленном мире писателей-фантастов. И нам будет очень приятно, если, поиграв в «Обитаемый остров», человек посчитает своим долгом прочитать Стругацких и тем самым не только приобщиться к прекрасному, но и отчетливо представить картину происходящего, глубже проникнуться идеей.



Владимир Ковнер Руководитель проекта

«Трудно быть богом»

Жанр:	role-playing.action-RPG
Разработчик:	Burut ST
Издатель:	«Акелла»
Дата выхода:	Май 2007

? «Трудно быть богом» ваш третий ролевой проект после «Златогорья» и «Златогорья 2». Насколько отличалась разработка игры по известной книжной лицензии от собственной игровой вселенной?

За основу игры мы решили взять лишь мир книги, а не её сюжет. Поэтому не испытывали особых ограничений из-за использования лицензии. При этом мы старались не отходить от вселенной книги ни на шаг, ведь она как нельзя лучше подходит для RPG. Только задумайтесь, существует планета, очень похожая на Землю, но её развитие застопорилось на средневековье. На эту планету прилетают представители высокоразвитой человеческой цивилизации, люди, которые с их уровнем развития технологии, являются богами на этой планете.

? Насколько сильна связь с книгой? Другими словами, нужно ли перестать читать книгу, чтобы понять, о чем речь в игре? События игры – отдельная история, продолжающая книгу. По ходу сюжета игрок будет неизбежно исследовать мир ТББ, поэтому прочтение книги необязательно. В то же время мы попытались объяснить причину затянувшегося средневековья, так что тем, кто читал книгу, думаю, будет не менее интересно. И конечно, в игре мы встретим знакомые места и людей.

? Согласовывался ли сюжет игры с Борисом Стругацким?

Все диалоги были написаны нашим сценаристом. Господин Стругацкий, по его собственным заявлениям, не настолько разбирается в геймдеве, чтобы как-либо вмешиваться в этот процесс. Он полностью доверил нам сценарную часть.

? Коснется геймплея. Каким он будет? Неспешное приключение в команде друзей в духе Icewind Dale и Baldur's Gate или нечто стремительное, рассчитанное более на управление одним игроком в стиле Diablo или Sacred?

Наверное, ни то и ни другое. Наша игра – action/RPG с видом от третьего лица. RPG – это прокачка персонажей, разветвленные диалоги, обширная система квестов, нелинейность и прочее. Action – боевка. Опирались на Gothic, KOTOR, Blade of Darkness и подобные проекты.



из игры исчезло, а концепция геймплея сильно сместилась в сторону слэшера. Так что теперь бои больше напоминают о Lord of the Rings: The Return of the King и (лошадка, лошадка!) Dynasty Warriors, нежели о классических компьютерных action/RPG. Есть два удара (правая и левая кнопка мыши) и добивание упавших на землю противников (средняя). В зависимости от вида оружия клики могут складываться в разные красивые комбо; кроме того, все движения реалистично анимированы. В остальном «ТББ» достаточно типичная CRPG: квесты, прокачка, NPC, ветвящиеся диалоги и так далее.

И «Обитаемый остров: Чужой среди чужих», и «Трудно быть богом» почти готовы. По словам продюсера обоих проектов, они должны отправиться в печать в ближайшее время – как только закончится бета-тестирование. Пока же предлагаю вам ознакомиться с мини-интервью представителей разработчиков. А на закуску – перечитать классику отечественной фантастики. Что-то мне подсказывает, что и другие романы Стругацких рано или поздно обзаведутся игровыми версиями. **СД**



1C АССОЦИАЦИЯ МАГАЗИНОВ

МУЛЬТИМЕДИА

По вопросам оптовых закупок
и условий работы
в сети «1С МультиМедиа»
обращайтесь в Федерацию:
120088, Москва, д/ч 84,
ул. Давыдовская, 21,
Тел.: (495) 737-93-57
Факс: (495) 661-44-87
1c@1c.ru, http://1cmedia.1c.ru

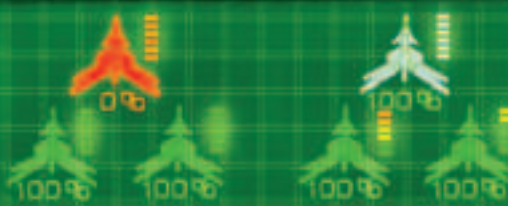
ЗАВТРА ВОЙНА

ФАКТОР К



© ЗАО "1С". Все права защищены.
Игра разработана компанией CryLand.
Сценарий игры Александр Зорин.
Реклама.

скорость 125 м/с 4204 м высота
орбитальные 0 % 64 % планетарные



ВЗРОСЛЫЙ

КОСМИЧЕСКИЕ СИМУЛЯТОРЫ С РЕАЛЬНОЙ ФИЗИКОЙ



Автор:
Алексей Дубинский
otboi@mail.ru

Яркие облака кислотных расцветок, раскаты взрывы и с воем заходящие в хвост врагу космические истребители... Или все же неподвижные точки звезд, чуть слышный шелест в вентиляционной системе и бесконечные кубические километры абсолютно ничто вокруг? Большинство игровых «симуляторов» космических полетов настолько же далеки от реальности, как Doom и Unreal – от суровых армейских будней.

Причина, думается, не в злонамеренности разработчиков, держащих игроков за двоичников, не знакомых с физикой даже на уровне шестого класса общеобразовательной школы. Корень зла гораздо глубже. Никто не знает, будут ли когда-то вестись боевые действия в космосе и если будут, то как именно. Поэтому большинство фильмов-космоопер и есть по сути своей оперы, то есть костюмированные представления, когда что-то знакомое рядится в экзотические одежды. В случае с межзвездными боями

в играх мы имеем дело со слегка замаскированными авиасимуляторами без силы тяжести и военноморскими батальями на просторах очень-очень черного моря, густо усыпанного белыми точками. Чем же плохи знакомые и родные X-Wing, TIE Fighter, Wing Commander, Freespace и иже с ними? Прежде всего, невероятной густотой и вязкостью вакуума, в котором летают истребители (оставим пока на совести разработчиков само наличие космических истребителей как класса). В желании облегчить



«Истинная правда», «Путь к Земле», «Техника-Молодежи», 1985

Районная библиотека, <http://www.emulator3000.emuita.it/rus-c3.htm>

Миллионная доля вычислительной мощности PS3 – достаточно ли этого для космосимулятора?

Двадцать лет назад деревья и калькуляторы в СССР были большими, а единственной игровой приставкой была «Электроника Видеоспорт». Но разве это могло остановить продвинутую молодежь, жаждущую покорить космические просторы? Самая популярная электронная игра в журнале тогда не обозревалась, а печаталась. В 1985-86 годах «Техника-Молодежи» опубликовала блестящий пример синтетического искусства – фантастические повести Михаила Пухова «Истинная правда» и «Путь к Земле», причем наряду с текстом о приключениях экипажа космического кораблика «Кон-Тики» читатели ежемесячно получали текст программы для программируемых калькуляторов «Электроника БЗ-34» или МК-54, с помощью которой могли самостоятельно повторить описанные маневры на маршруте Луна-Земля. Поскольку точных значений для командных импульсов журнал не давал, игроки долж-

КОСМОС



управление и сделать его знакомым и похожим на управление привычными самолетами разработчики вводят постоянно действующую силу трения, компенсирующую постоянную же работу двигателя. В результате происходит подмена физического смысла происходящего, и пилоту предлагается оперировать привычным понятием скорости, а не столь важным для полетов в невесомости ускорением. Не приходится думать игроку и о торможении – достаточно просто убрать газ, и аппарат остановится

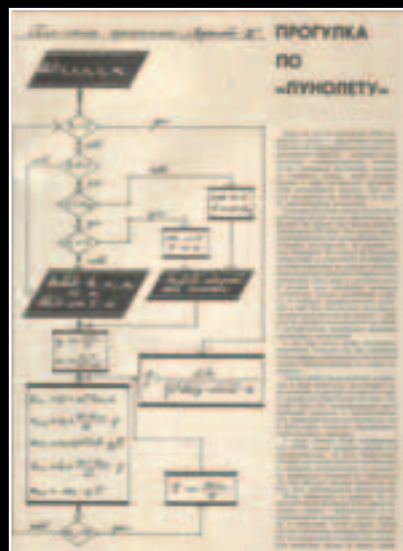
сам. В реальности, чтобы затормозить до полной остановки, двигатель должен отработать идентичный разгонному импульс в обратном направлении в режиме реверса, создавая отрицательное ускорение. Так есть ли космические «леталки», в которых имитируется физическая картина происходящего в невесомости? Да, есть. Их немного, графика в них далека от сегодняшних стандартов, а «ураганным» геймплей может назвать разве что призёр физико-математических олимпиад. И все-таки в них есть главное –

настоящий «честный» космос. Сотни лет человечество мечтало о нем, и вот уже полвека самые умные и умелые помогают самым храбрым разорвать путы земного тяготения. Люди сделали первые шаги из колыбели, обжили орбиту, ступили на Луну, отправили автоматических помощников через невообразимые дали к другим планетам Солнечной системы и даже за ее пределы. Попробовать силы в том, что делается выше атмосферы, помогут истинные космические симуляторы. Вот некоторые из них.

ны были самостоятельно принимать решения по массе используемого топлива, длительности импульса двигателей, вектору тяги и прочим действующим в уравнениях переменным. Сейчас это может показаться диким, но тогда «компьютерная» игра, абсолютно лишённая графики, смогла захватить умы и покорила сердца сотен тысяч поклонников. Эпопея «Кон-Тики» продолжалась почти год и до сих пор вспоминается суровыми профессионалами аэрокосмической отрасли с ностальгическим умилением. При всей ограниченности платформы, «Путь к Земле» был максимально точен физически, игру консультировал Герой Советского Союза летчик-космонавт СССР Ю.Н. Глазков. Учитывались, например, центробежные, кориолисовы и приливные силы, форма и масса космической станции, к которой

пристыковывался кораблик, траектория полета рассчитывалась исходя из гравитационного взаимодействия планеты и ее естественного спутника. Стартовать со станции и по прямой газовать до космодрома назначения было чревато неотвратимым превращением игрока в виртуального покойника, болтающегося в лишенной воздуха и топлива обледенелой жестянке, либо стать развеванным в стратосфере пеплом. Для желающих освоить технику «прилунения», а потом совершить полёт с Луны на Землю на корабле местных лунных линий «Кон-Тики», на диск выложен эмулятор программируемого калькулятора для РС и повести Михаила Пухова «Истинная правда» и «Путь к Земле».

Игра вообще без графики, но с отличной физикой и занимательным сюжетом.



ПЛАНЕТАРИИ

Особняком стоят «виртуальные планетарии», моделирующие окружающее нас космическое пространство со всей его небесной механикой и неброской красотой. Самые простые «виртуальные глобусы» просто крутят шарик с натянутой текстурой земной, лунной или марсианской поверхности, более сложные позволяют увеличивать масштаб вплоть до отдельных домов в Москве или камней в Море Спокойствия, некоторые добавляют трехмерный рельеф.

Другие программы не детализируют планеты, но зато представляют в динамике всю Солнечную систему в реальном масштабе на фоне неподвижного звездного неба.

Планеты вращаются вокруг Солнца, спутники – вокруг планет, между ними изредка шныряют кометы и астероиды. Модели небесных тел упрощены до обычных сфер, но общее представление об устройстве нашего большого дома «планетарий» дает. Уже несколько лет программы этого типа служат основой для популярных трехмерных скринсейверов.

Совсем другое дело настоящий компьютерный планетарий. Прежде всего, он отличается тем, что тщательно отображает взаиморасположение и движение многочисленных звезд – счет идет на десятки и сотни тысяч. Астрономическая база данных постоянно пополняется и обновляется, и взору пытливого астронома доступна любая точка галактики в любое время. Хотите посмотреть, что тысячи лет назад видели на небе друиды-строители Стоунхенджа? Пожалуйста. Виг на Землю с лун Юпитера в 2326 году? Легко!

Можно и полетать. «Планетарии» принципиально отказываются от каких-либо технических симуляций, игрок носится по вселенной в виде бесплотного духа, но программа позволяет следовать траекториям реальных космических аппаратов, посетить места их посадок на планеты, установить виртуальную камеру на межпланетных зондах, покидающих Солнечную систему, а то и вовсе «прыгнуть» к Альфе Центавра, повторив поуги экипажа аннигиляционного релятивистского ядерного звездолета «ЗАРЯ».

Примерами таких программ служат Celestia, Stellarium и RedShift. Слегает отметить, что своим развитием виртуальные планетарии во многом обязаны бескорыстному труду энтузиастов, работающих над дополнениями и расширениями основной программы. Достаточно сказать, что к базовому клиенту Celestia объемом 200 мегабайт создано уже более 8 гигабайт дополнительных материалов самого разного типа.



Space Shuttle: A Journey into Space, Activision Publishing, 1983 Shuttle: The space flight simulator, Virgin Games, 1992

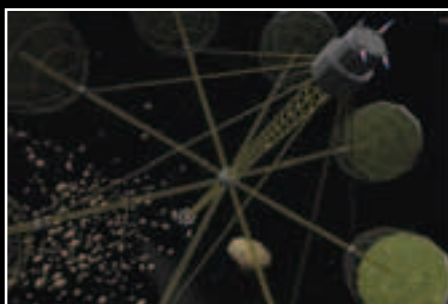
<http://www.abandonia.com/games/547/download/Shuttle>

Rocket science

Развитие игровых платформ позволило перейти от симулятора астронавигатора, которым был «Путь к Земле», к непосредственному пилотированию космических аппаратов. Мультиплатформенный «Space Shuttle: A Journey into Space» стал первым симулятором космического челнока. Виртуальному астронавту нужно было взлететь, забрать спутник с орбиты и сесть. К игре прилагалась специальная картонка, которая накладывалась на джойстик «Atari 2600», и толстое руководство. С точки зрения графики, физики и реализма «A Journey into Space» считается одной из лучших игр на Atari 2600.

Через десять лет Virgin Games выпустила свой симулятор, незастойливо назвав его Shuttle. Потратившему пятьдесят долларов энтузиасту многоразовых орбитальных полетов предстояло изучить сотни тумблеров бесконечной приборной доски «Челленджера» и научиться использовать их по назначению. Игра явно продемонстрировала, насколько сложен реальный космический аппарат; наверное, это ее и погубило. За исключением редких фанатов, игроки в массе своей предпочли обычные летные симуляторы, action и RTS. На них компания и переключилась, никогда более не возвращаясь к глубокому космосу.

Шаттл стал таким же символом Америки, как Coca-Cola и M-16.



Space Combat, Austin Meyer, 2004

<http://www.x-plane.com/SpaceCombat.html>

«Когда я смотрю Звездные войны, Стар Трек и Вавилон 5, то частенько думаю – а как бы все это летало на самом деле?»

Главным конкурентом MSFS издавна был бесплатный проект X-Plane, поэтому неудивительно, что его отец-основатель Остин Мейер (Austin Meyer) тоже решил попробовать свои силы в космосе. Сначала он дал игрокам возможность посадить шаттл в режиме планера, потом загрузил в флайт-модель X-plane данные по силе тяжести на Марсе, давлению, плотности и температуре атмосферных потоков, карты рельефа и текстуру поверхности, создав первый в истории симулятор атмосферного полета на Марсе. Но его влекли вакуум и невесомость. Появившийся в результате проект Space Combat по сути своей не только не игра, но

даже не симулятор; скорее, способ удовлетворить любопытство. Программа предлагает взять космический истребитель типа Fury или X-Wing и посмотреть, как бы он вел себя в нашей вселенной, подчиняющейся трём законам Ньютона. Игрок сам задает размер и массу корабля, тягу двигателей и расставляет их сопла на корпусе аппарата, определяя тем самым плечо результирующих сил относительно центра масс. Вот и все. Оказывается, летать на такой машине легко, а вот прилетать куда надо – уже гораздо сложнее. На помощь пилоту приходит система визуальной индикации текущего вектора тяги и прогнозируемого вектора для планируемого торможения. В особо сложных случаях можно включить систему автостабилизации, но ее постоянное действие, естественно, скажется на прозорливости двигателей.

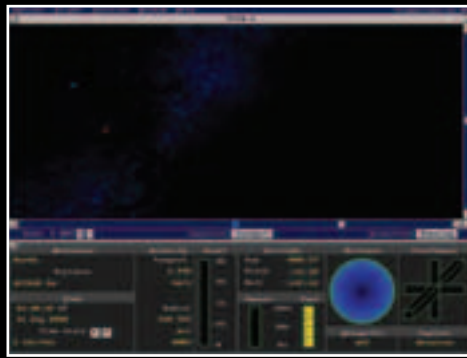
Microsoft Space Simulator, Microsoft, 1994

http://free-game-downloads.mosw.com/abandonware/pc/simulations/games_i_o/microsoft_space_simulator.html

«Космическая гордость империи»

Попыталась застолбить место на орбите и вездесущая Microsoft. В компании рассудили, что раз серия Microsoft Flight Simulator пользуется хоть и ограниченным, но устойчивым спросом, почему бы не предложить сложившемуся сообществу полетать и за пределами атмосферы? Так в 1994 году появилась Microsoft Space Simulator, разработанная BAO Ltd. – той же командой, которая делала MSFS. Не желая наступать на опробованные Virgin грабли, MS Space Simulator сделали требовательным к знаниям и умениям игрока, но вместе с тем и не

запредельно сложным для освоения. Как и в MSFS, игроку предлагалось на выбор несколько самых разных аппаратов, от реальных до фантастических, оснащенных, однако, стандартной приборной панелью. Место аэропортов заняли космодромы, орбитальные станции, планеты, кометы и даже звездные системы. Сюжет отсутствовал, хотя игроку предлагались различные задания, вроде взлетов, посадок и стыковок. Продвинутый автопилот позволял не только выполнять определенные маневры, но и рассчитать заранее весь перелет от взлета до стыковки, расстыковки и последующей посадки и провести его в полностью автоматическом режиме.



Buzz Aldrin's Race into Space, Interplay, 1993

<http://www.abandonia.com/games/183/download/BuzzAldrinsRaceintoSpace.htm>

Партия сказала: «Наго!» – Комсомол ответил: «Есть!»

Уникальный управленческий симулятор Генерального Конструктора С.К. Королева либо его американского коллеги и соперника Дж. Вебба. Задача – развить космическую программу СССР либо США от первого спутника до посадки пилотируемого корабля на Луну. В руках игрока находится принятие решений по приоритетности развития технологий и подбору экипажей, по взаимодействию с политическим руководством и по определению допустимости рисков. Надежна ли ракета? Опасный полет может закончиться как торжественным приемом в Политбюро, так и похоронами у Кремлёвской стены. Пожалуй, одна из немногих игр, которая давала возможность осознать всю меру ответственности руководителя проекта и за подчиненных, и за порученное страной дело.



Космическая гонка определила развитие науки и техники во второй половине XX века.

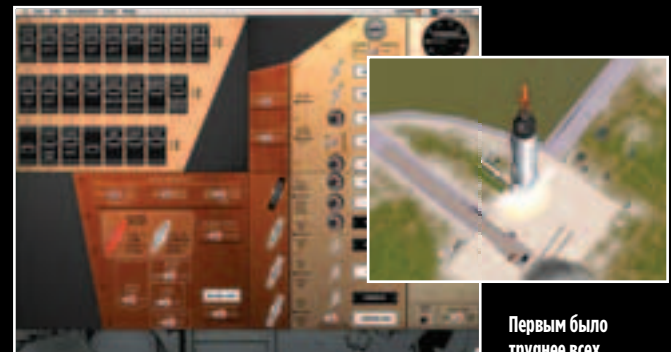
A-OK! The wings of Mercury, 1994-2006

<http://www.aokwom.com>

«Безумству храбрых...»

5 мая 1961 года, через три недели после полета Юрия Гагарина, американцы сумели поднять человека на орбиту. И хотя Алан Шепард не облетел Землю, а лишь на 15 минут «подпрыгнул» по баллистической траектории за атмосферу, для США успех проекта Mercury стал важной вехой в космической гонке с СССР.

Ощутить себя первым американцем в космосе предлагает симулятор A-OK! The Wings of Mercury. Воспроизведен каждый из 120 тумблеров крохотной капсулы, ненадежная техника склонна к отказам, природа буйствует, насылая штормы и грозы, а сердце астронавта заходится в бешеном стуке при стрессах. Конечно, было бы приятно увидеть подобную игру с «Востоком» и Гагариным, но и по американскому варианту ясно, почему первые космонавты были героями.



Первым было труднее всех.

ALL BIG GUNS

Никто не знает, какой будет (и будет ли вообще) космическая война, но очевидно, что она коренным образом должна отличаться от войны морской и воздушной. Прежде всего, хотя физические законы, действующие на корабли, остаются теми же, что и в море или воздухе, относительная значимость сил существенно меняется. Исчезают сила трения и ортонаправленная сила тяжести, в результате работа двигателя обеспечивает не равномерное, а равноускоренное движение. Само понятие максимальной скорости корабля становится по сути бессмысленным, потому что с постоянно работающим двигателем он будет ускоряться вплоть до скорости света. Соответственно меняются и возможности маневрирования – с одной стороны, отсутствие сопротивляющейся среды позволяет легко вращать корабль вокруг центра масс, с другой – высокая скорость и большая масса гарантируют невозможность резких маневров по курсу: никаких полицейских разворотов в космосе. Только это уже полностью должно сменить рисунок боя по сравнению с атмосферным. Космос, как весьма разреженная среда, дает возможность обнаружения противника на дальностях, о которых земные адмиралы и мечтать не могут, а средства поражения вполне способны на этих дальностях нести смерть и разрушения. Собственно, ограничения по дальности накладываются лишь тем временем, за которое информация от цели со скоростью света достигает наблюдателя. Скорее всего, уже нет особого смысла стрелять туда, где противник точно был полчаса назад. Битвы звездных флотов, ставшие визитной карточкой космических опер еще при зарождении жанра в середине прошлого века, сегодня представлены во всем своем великолепии и в литературе, и в кино, и в играх. К сожалению, лишь крохотная доля звездных войн переживает непревзойденную оценку с точки зрения здравого смысла. Как правило, авторов гораздо больше интересуют герои за штурвалами, нежели то, как и почему они эти штурвалы крутят. В результате космические корабли обмениваются бортовыми залпами с расстояния пистолетного выстрела, между ними шныряют пилотируемые истребители, лишь внешне отличающиеся от «Яков» и «Мессершмиттов» Второй мировой, а лазерные заряды вылетают из оружейных стволов со скоростью хорошего автомобиля и бесследно растворяются через пару километров полета в вакууме. Безусловно, все это выглядит завораживающе прекрасно, и для развлечения, которым, несомненно, являются игры и кино, подходит идеально.

Впрочем, не всегда.

Геймерские сообщества частично пересекаются, поэтому неудивительно, что космические войны вскоре заинтересовали и харкорных варгеймеров. После сложных, отработанных годами, правил морских сражений простенькие космические бои Star Fleet Battles, BattleFleet Mars или MoonDragon предстали перед нами в достаточно неприглядном свете. Обнаружился спрос на серьезный симулятор войны в космосе, и вскоре поспело соответствующее предложение. Ответом на чаяния виртуальных адмиралов стал Attack Vector/Starfire. Эта настольная игра ввела в дело ньютоновскую физику, переживание в трехмерном пространстве, несколько уровней локального масштабирования для адекватного изображения дистанций боевого маневрирования и огневого контакта. В создании сюжета непосредственно участвовали Дэвид Вебер и Стив Уайт, что в итоге вылилось в выпуск успешной серии НФ-романов и гало старт карьеры Вебера как популярного писателя. Пожалуй, на сегодняшний день Attack Vector – лучший из доступных космических варгеймов.

Тем временем на компьютерах у виртуальных моряков давным-давно появился вполне адекватный Naproop, а вот космическим адмиралам до сих пор приходится довольствоваться боями в лучшем случае в стиле «Корсаров» – на анекдотически коротких дистанциях, с устаревшим оружием и ископаемой тактикой. Есть ли надежда? Путь на выпуск компьютерной игры на основе Attack Vector/Starfire были приобретены некой неназванной компанией, но об игре пока ничего не слышно. Станет ли компьютерное воплощение «Attack Vector» реальностью? Хотелось бы.

Eagle Lander 3D, Ron Monsen, ...-2006 <http://www.eaglelander3d.com>

«Apollo 18», AIM Software, 1999 <http://www.answers.com/topic/apollo-18-the-moon-missions>

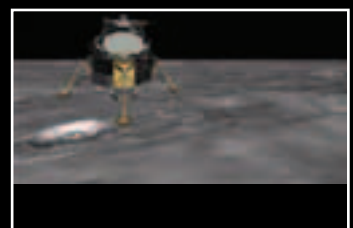
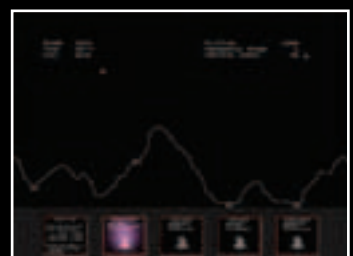
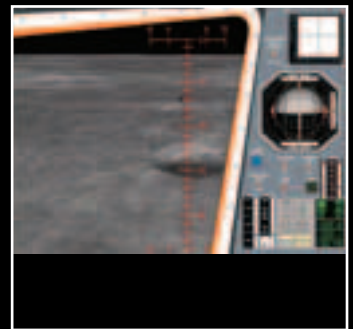
«Apollo», Space Dream Studios, 2006 <http://www.apollosimulator.com/>

«Крохотный шаг для человека, громадный шаг для всего человечества».

Хотя первая компьютерная космическая игра, Spacewars! 1968 года, была простой аркадой, первый игровой космический симулятор не заставил долго себя ждать. В 1973 году на свет явился Lunar Lander, программа посадки лунного модуля для графических терминалов больших ЭВМ. Интересно, что в качестве управляющей периферии использовалось световое перо. Игрок управлял тягой двигателя и углом наклона вертикальной оси аппарата. Впоследствии игра породила множество повторений и продолжений на разных платформах. Самой свежей и продвинутой версией стала Eagle Lander 3D, похвальный пример целеустремленности и сосредоточения усилий на одной задаче. Автор проекта Рон Монсен с детства интересовался лунной эпопеей «Аполлонов», и с ростом собственных навыков программирования писал все новые и новые программы, моделирующие посадку американских «Орлов» в Море Спокойствия. Текущий вариант использует трехмерные модели посадочных модулей кораблей Аполлон-11, -12, -15, -17 и «лунного трактора» EVA, на котором астронавты катались по серебристой пыли. Тщательно воспроизведен рельеф лунной поверхности в местах посадок и все физические силы, действующие на корабль на этапе полета вокруг Луны, расстыковки лунного модуля и его прилунения. Управление производится в ручном режиме, благо кабина модуля снабжена вполне аутентичной панелью приборов. Хорошей иллюстрацией упорства Рона стало то, что ему удалось затаскать за компьютер с Eagle Lander 3D Юджина Сернана, настоящего астронавта, собственными ногами месившего лунный грунт в декабре 1972 года. По сообщениям пресс-релизов, Юджин от симулятора был в восторге, что подтверждается его довольным видом на фотографиях.

Если Eagle Lander пришелся вам по душе, то немедленно расстаньтесь с 20 евро и приобретите немецкий коммерческий симулятор Apollo под одноименным названием. Здесь, помимо посадки на Луну, вы сможете управлять кораблем на всех этапах полета, от старта до успешного возвращения на родную планету. Пожалуй, это единственная игра, в которой спускаемый аппарат после приводнения рядом с авианосцем может всплыть вверх тормашками, и экипажу придется переворачивать его штатными методами, заполняя сжатым воздухом специальные баллоны-поплавки. Загрузиться в «Аполлон» на мысе Канаверал и прогуляться по лунной тверди игрок может в режиме от первого лица, что придает всему происходящему живости и увлекательности.

Жизнь полна радости, и слово «разочарование» вам не знакомо? Что ж, тогда Apollo 18 как раз для вас. Попробуйте-ка быстренько слетать на Луну в жестяной скорлупке «made in U.S.A.». Что, не получилось? И не получится. Сначала придется долго и мучительно изучать бесконечные простыни контрольных карт бортового оборудования, сдавать зачеты по теории и тесты на симуляторе, и лишь потом тем, у кого хватило воли, терпения и соображения, чтобы успешно завершить обучение, откроется дорога в космос. Графически игра безнадежна даже для своего 1999 года выпуска, её и игрой-то можно назвать лишь с натяжкой. Это способ получить представление о теоретической подготовке астронавта американской лунной программы. Не больше, но и не меньше.



Project Space Station, HESware, 1985
E.O.S.: Earth Orbit Stations, Electronic Arts, 1987
SpaceStationSim, Vision Videogames, 2005

<http://www.spacestationsim.com>

**«Что с вашей космической станцией?
 – Она утонула».**

Космические станции не отличаются особой прыткостью, предпочитая висеть на орбите, поэтому в соответствующих симуляторах основное внимание переключается с пилотирования на менеджмент станции: добавление научных модулей, проведение экспериментов, выходы в открытый космос, ориентацию в пространстве, стыковки с грузовыми кораблями, поддержание в рабочем состоянии многочисленных внутренних систем и, разумеется, борьбу со множеством ЧП и нештатных ситуаций.

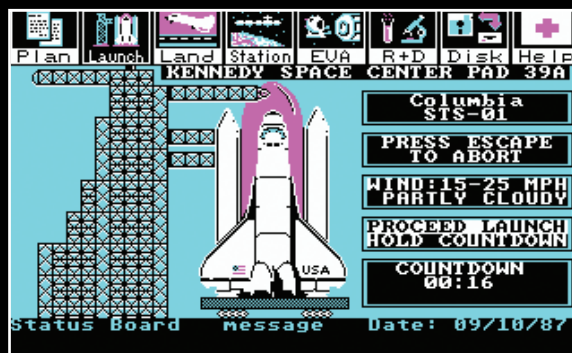
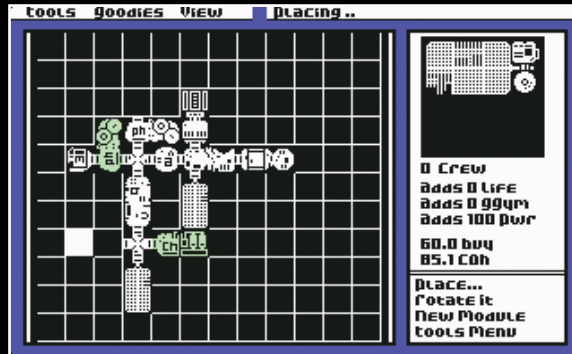
Выпущенная на Apple II и Commodore 64 E.O.S.: Earth Orbit Stations была экономическим симулятором, в котором игроку требовалось создать на орбите производственные мощности для своего бизнеса.

Project Space Station больше была посвящена техническим аспектам: запускам шаттлов, стыковкам, работе на орбите. Стала учитываться психологическая совместимость членов экипажа. Интересно, что PSS стала одной из первых работ Лоуренса Холланда, впоследствии подарившего миру игры серии X-Wing и TIE Fighter.

Как и ее духовные предшественники, относительно новая игра от Vision Videogames прошла почти незамеченной. Этот симулятор Международной Космической станции, пожалуй, дальше всего отошел от традиционных симуляторов летательных аппаратов. Можно сказать, симсов поселили в космосе. Например, самый бестолковый член экипажа – Космический Турист – вполне может наломать дров, если за ним не приглядывать. Его последними словами вполне могут стать: «А для чего здесь эта кнопка?» Иногда микроменеджмент становится даже чересчур «микро» – так, если не отдать приказ посетить туалет бравому космонавту, он будет терпеть до тех пор, пока с ним не произойдет Несчастье.

Игра разработана в тесном взаимодействии с Национальным Аэрокосмическим Агентством США (NASA), сотрудники которого не только предоставили всю необходимую информацию, но и стали бета-тестерами игры. SpaceStationSim так им понравился, что по заказу NASA на его основе был создан уже неигровой инструмент виртуального моделирования обитаемых космических аппаратов SimCEV.

Кроме NASA, информацию предоставляли японское и европейское космические агентства и наш родной Роскосмос.



**ДНЕВНИКИ
 СТАЛКЕРА**



**НОВАЯ СЕРИЯ РОМАНОВ
 ПО ИГРЕ S.T.A.L.K.E.R. ОТ
 ИЗДАТЕЛЬСТВА "ЭКСМО"**

**ЧИТАЙТЕ УЖЕ
 В МАРТЕ!**



WWW.STALKER-GAME.COM

Orbiter, Martin Schweiger, 2000–2006

<http://www.orbiter.org>

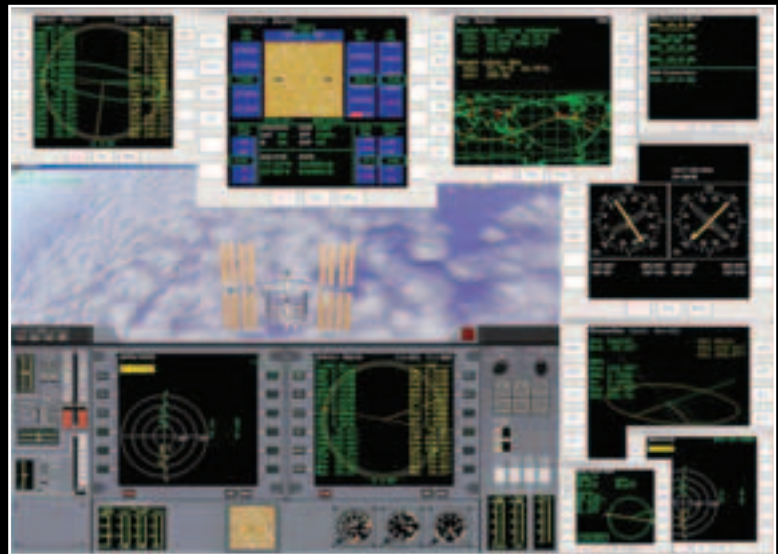
«Он сказал – ПОЕХАЛИ! – и махнул рукой...»

На сегодняшний день – беспорный лидер и фаворит любителей за-атмосферного полета. Сложность в освоении отсеивает случайных людей, допуская до орбитальных высот лишь упорных, знающих и желающих учиться, а тщательная физическая модель вкупе с мощным редактором открывает бесконечный простор для творчества и технических экспериментов.

Подобрать мощность двигателя и необходимое количество топлива для марсианского корабля, вывести на земную орбиту его части, собрать их в единое целое, рассчитать траекторию полета на Марс и обратно с использованием ускорения за счет гравитационного поля планет, отправиться в полет, вовремя разогнавшись и вовремя начав торможение, выйти на марсианскую орбиту, отстыковать исследовательский модуль, посадить его на поверхность Марса под носом у Сфинкса, по прошествии пары месяцев поднять модуль на орбиту, пристыковать его к кораблю и отправиться в обратное путешествие домой, посадив героев в казахской степи в заранее заданной точке. В принципе, нечто подобное делали еще сорок лет назад на ламповых суперкомпьютерах размерами с многоэтажный дом, отправляя в неведомые дали железные капсулы с механическим автопилотом и выпелом «СССР»; пилотируемый полет пока остается лишь прожектом, хотя его и обещают к 2035 году. Задача непростая, но вполне решаемая. Попробуйте пока «слетать» на Марс сами; поверьте, после удачного приземления вам будет чем гордиться и что рассказать друзьям.

В отличие от MSSS, летать можно только в пределах Солнечной системы. Моделируются старт, вывод на орбиту, орбитальный и межпланетный полеты, стыковки в космосе, запуск и возвращение на борт спутников, посадка на поверхность. Формально есть и обычные полеты в атмосфере, но сделаны они достаточно схематично.

Впрочем, поскольку физика в Orbiter только ньютоновская и релятивистские эффекты не моделируются, теоретически доступны полеты со сверхсветовыми скоростями, но лететь особо некуда – 100.000 каталогизированных звезд могут быть использованы лишь для навигации. Впрочем, программа милостиво избавляет пытливого астронавта от соблазна выйти за принятые рамки – на сверхсветовых скоростях она частенько просто зависает.



Terminus, Vicarious Visions, 2000

<http://vvisions.logical.net/terminus>

Evochron Alliance, StarWraith 3D Games, 2006

<http://www.evochron.com>

«Летать и стрелять»

Эти игры выбиваются из миллиона подобий Elite «с межзвездной торговлей и стрельбой» тем, что ваш корабль летает не в густом киселе неизвестного происхождения, а в обычном вакууме. Здесь можно коротким импульсом придать ускорение, выключить двигатели и уйти пить чай – когда вернетесь, корабль все еще будет лететь по прямой с постоянной скоростью. Собственно, на этом ньютоновская физика и кончается, поскольку остальные силы, во множестве действующие на материальный объект в космическом пространстве, в играх проигнорированы. Впрочем, по сравнению с серией «X» или «DarkStar One» и это уже серьезный прогресс.



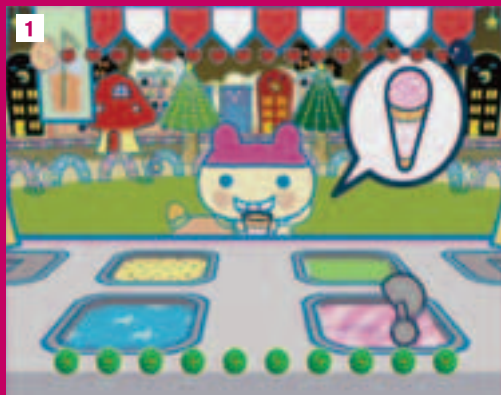
Homeplanet, Revolt Games, 2001<http://www.russobit-m.ru/?page=tovar&itemID=32>**Starshatter, Destroyer Studios, 2004**<http://www.starshatter.com>**«Завтра война», 1С, 2006**<http://www.zavtravoyna.ru>**«Сферический конь в вакууме»**

Классические космические «симуляторы», в которых опционально есть «реальная физика» полета. Она воплощена по-разному: в Starshatter и «Завтра война» режим выбирается заранее и определяет уровень сложности, в Homeplanet пилот в любой момент может отключить реактивные компенсаторы, чтобы крутить свою машину, не меняя при этом направления и скорости полета. Сразу вспоминаются космические бои из «Вавилона-5», и эта похожесть овеялась в специальном полноразмерном моде «Babylon-5: I've found her», включенном в «золотое» переиздание игры. К сожалению, реальность физики достаточно ограничена: например, у планет и космических станций нет притяжения.

Впрочем, главная беда таких игр в том, что сама их суть вступает в противоречие с реальностью — и тем хуже для реальности. «Собачьи схватки» самолетного типа требуют именно самолетов, а не космических кораблей. Исчезновение сопротивления среды и добавление инерции лишь затрудняет управление и выполнение боевой задачи.



Даже этот неполный обзор «настоящего космоса» в компьютерных играх показывает, насколько высока доля качественных бесплатных проектов. Наверное, дело в том, что, хотя с коммерческой точки зрения подобным играм до лидеров чартов как до Луны, сообщество поклонников космосимов хоть и небольшое, но очень упорное, а самое главное — убежденное в необходимости заниматься просветительством в лучшем духе «твердой НФ» Жюль Верна, Александра Беляева и Айзека Азимова. Радует, что космические симуляторы не остались в прошлом, выходят и анонсируются новые проекты (информация о готовящихся к выходу космосимах постоянно обновляется на <http://www.hobbyspace.com/Simulators/index.html>), развиваются вышедшие. Вселенная бесконечна, бесконечен и путь её познания. От мегалитических построек друидов к арабским астролябиям, от пера Кеплера к пулковским телескопам, от «Спутника-1» к «Клиперу»... Теперь в состав научно-популярного инструментария вошли и компьютерные игры. Скачайте, попробуйте — возможно, вы убедитесь, что настоящий космос интереснее игрушечного.



ИНФОРМАЦИЯ

- ▶ ПЛАТФОРМА: Nintendo Wii
- ▶ ЖАНР: special_party_game
- ▶ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Namco Bandai
- ▶ РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР: не объявлен
- ▶ РАЗРАБОТЧИК: Namco Bandai
- ▶ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 4
- ▶ ДАТА ВЫХОДА: весна 2007 года
- ▶ ОНЛАЙН: www.namcobandai.com/games/tamagotchipartyon



▶ Автор:
Марина Петрашко
bagheera@gameland.ru

1 Что? Раздавать избирателям мороженое? Это же самый настоящий подкуп! Чему только не учат начинающих кандидатов в президенты...

2 Некоторые мини-игры представляют собой вариант игры «камень-ножницы-бумага», где нужно с выгодой для себя нажать одну из трех кнопок.

3 Технически графика игры весьма примитивна. Это воплощается удивительным визайном персонажей. Сложно даже представить себе, от какого устройства «отпочковался» этот вот тамагочи.

TAMAGOTCHI: PARTY ON!

КРАТКОЕ РУКОВОДСТВО ДЛЯ НАЧИНАЮЩИХ ПРЕЗИДЕНТОВ.

Сколько людей по всему миру увлеченно «играют в политику» – не сосчитать. И случайный зевака на митинге, и «серьезный политический обозреватель» в телевизоре, и даже депутат-популист на трибуне – все они герои грандиозного шоу, основной недостаток которого, пожалуй, состоит в слишком серьезном отношении к предмету игры. Мало кто может позволить себе рассуждения о грядущих выборах главы государства в том же ключе, в каком обычно описывают возню с домашним питомцем. Может быть, Tamagotchi: Party On! научит нас не принимать всерьез борьбу в политпесочнице? Тряхнем контроллером! Виртуальные звери выросли из пеленок. Впереди – тяжелые будни предвыборной агитации. На кону должность президента целой планеты.

Тамагочи, в отличие от нас с вами, ожидают от потенциальных президентов вещей куда более полезных или хотя бы приятных, чем скучные человеческие «PR-акции». Их кандидаты не гнушаются лично отыскивать потерявшихся гочи-детей, поливать избирателям клумбы, чинить часы и публично упражняться в пожимании рук. Незаменимый навык при международных переговорах, кстати. Правда, непонятно, с кем вести переговоры президенту целой планеты? По правилам избирательной кампании, в кандидаты записывают от одного до четырех тамагочи. Единственный проблеск закулисной интриги – то, что вместо милого гочи-героя, трудиться в поте лица (а точнее, рук) предстоит игроку. Первый этап предвыборной борьбы – жеребьевка в духе Mario Party. Каждый участник кидает кубик с помощью конт-

роллера и передвигается по игровому полю, определяя, что будет делать его герой. Вариантов четыре – мини-игра, случайное событие, участок, где можно получить гочи-денег, и магазин, чтобы их потратить. Стильно одетый тамагочи больше нравится соплеменникам. Крутой прикид враз приумножает получаемые в мини-играх очки популярности. А уж неожиданности, выпадающие на голову кандидатов, могут быть самыми разными – от подарков до заключения в тюрьму. О том, что же такого необычного придется делать будущим президентам вместо словесной агитации, уже было сказано. Остается добавить, что таких занятий обещано 15 разновидностей. Теперь о самом главном для игроков. Ключевых моментов два. С одной стороны, создатели напирают на разнообразие способов управления: Wii-

remote придется и крутить, и трясти, махать им тоже, вероятно, надо будет. С другой, похоже, игрокам предстоит вести «предвыборную агитацию» строго по одному за раз. Остальные трое будут только наблюдать. Согласитесь, утомительно сидеть и ждать своей очереди, особенно если мини-игры коротки и игроки быстро меняются. Сел-встал, сел-встал. Стоять перед экраном и мешать? Попахивает нечестной конкуренцией. А играющему каково скакать в одиночку на глазах у друзей? Впрочем, настоящие политики не должны бояться публичности. Какой бы оценки в дальнейшем ни заслужила игра, ее не стоит пропустить хотя бы ради злободневной темы. Вести агитацию, болтая контроллером Wii, – совсем не то, что с постными лицами обсуждать «кандидатуру Преемника» и «вероятности третьего срока»! **СИ**

Uaz 4x4
ПОЛНЫЙ ПРИВОД

УРАЛЬСКИЙ ПРИЗЫВ

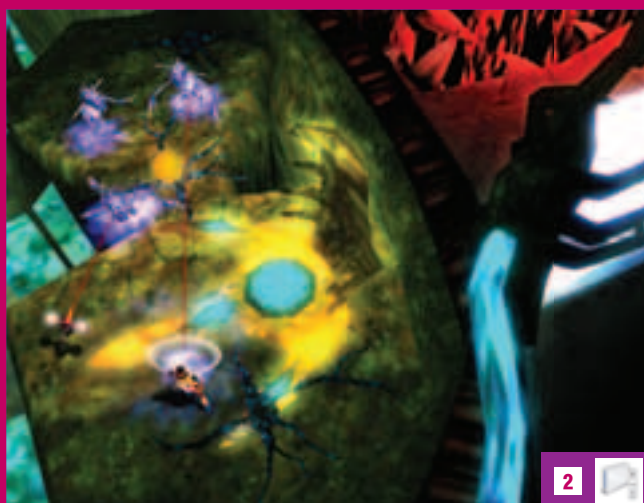
- Полностью новый труднопроходимый регион - "УРАЛЬСКИЕ ГОРЫ"
- Новые автомобили: УАЗ-3303 "Головастик", УАЗ-31514 "Командирский" и УАЗ-469 "Козел"
- Лебедка - ультимативное оружие в борьбе с бездорожьем!



www.4x4game.ru



1



2



3

ИНФОРМАЦИЯ

- ▶ ПЛАТФОРМА: PlayStation Portable, Wii
- ▶ ЖАНР: shooter.third-person.sci-fi
- ▶ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Sega
- ▶ РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР: «Сорт Клуб»
- ▶ РАЗРАБОТЧИК: Totally Games
- ▶ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 4
- ▶ ДАТА ВЫХОДА: III квартал 2007 года
- ▶ ОНЛАЙН: www.sega.com/games/game_temp.php?game=aliensyndrome



▶ Автор:
Илья Ченцов
chen@gameland.ru

- 1 Броня и оружие будут немедленно отображаться на модели героини, так что к концу игры Эйлин и не узнаешь.
- 2 То ли Эйлин забрела на инопланетную дискотеку, то ли пришельцы все поголовно гальтоники.
- 3 Как видите, гриотг горазд не только переплавкой металлолома заниматься, но и огневую погвержку при случае окажет.

ALIEN SYNDROME

ЭЙЛИН И РЕБЯТА

Хотя компании Sega и удалось заполнить в свои руки все еще вкусную лицензию на производство игр по мотивам фильмов о Чужих, Alien Syndrome – ксеноморф родом из другого яйца, точнее – из дремучего болота римейков. Оригинальная игра вышла в 1987 году (задолго до Crimsonland и Loaded) на аркадных автоматах, и в дальнейшем была перенесена на все восьмибитные платформы. Отстреливаясь от мутантов (в совершенно ненужном сюжете шла речь об инопланетном вирусе), наши герои Рикки и Мэри, пренебрегая даже марлевыми повязками, спасали заложников с зараженных территорий – не иначе как для того, чтобы ценный вирусно-генетический материал не пропал для науки. Выход с каждого уровня караулили страшные боссы, изображенные вполне в духе художника Гигера.

Новая Alien Syndrome продолжает сюжет старой (было бы что продолжать). Отныне нам доступен только один персонаж – Эйлин Хардинг, обладательница непереводаемого звания Earth Command Trooper. Затянув потуже застёжки бронелета, наша героиня отправляется исследовать таинственный корабль пришельцев, где ее ждут... э-э, таинственные пришельцы? В общем, будет много стрельбы, спасение заложников, гигантские вражеские – молчать! – боссы, головоломки и задания на время. Авторы обещают, что среди всей этой катавасии найдется место и развитию сюжета, живопишущего внутреннюю борьбу Эйлин (что-то подсказывает, что бороться ей придется с собственными инопланетными генами). В начале игры для героини можно выбрать одну из пяти специализаций: подрыльник, «танк», огнеметчик, «морской

котик» или снайпер. По ходу игры наша суперледи поднатреет в боевых умениях, а также освоит новые – например, научится обращаться с доселе недоступными видами оружия или восстанавливать здоровье. Оружия обещаны тонны – от унаследованных из оригинальной Alien Syndrome огнемета и лазера до «наноботомета», стреляющего облаком грызущих врага крошечных роботов. Как в Castlevania, разные предметы будут случайным образом выпадать из врагов, а ручной дроид поможет смастерить из этого хлама пристойное снаряжение. В версии для Wii ремесленным работам будет посвящена отдельная мини-игра, использующая нашу любимую лазерную указку. Так и представляю себе, как игрок пытается осторожно натянуть на обычный пистолет вместо глушителя кислотную железу

и стреляющую прожигашими плоть пулями. Одно неверное движение, и кислота брызжет в стороны, уродя бедную Эйлин на всю оставшуюся жизнь... Надеемся, что творческих потуг Totally Games хватит на что-нибудь этакое. Пока среди «этакого» обещан мультиплеер для четырех человек – вместе на одной консоли для Wii, либо по беспроводной связи для PSP. К сожалению, сюжета на четверых авторы не измыслили, поэтому при совместном прохождении кампании для каждого из игроков только его персонаж будет выглядеть как Эйлин Хардинг, а трое других – обычными космическими спецназовцами. Может, хоть Рикки и Мэри объявятся среди секретных героев? Да, обоим уже должно было стукнуть по полтиннику, но ведь в игровой индустрии стрелки часов то и дело открываются назад. **СИ**

Корекс вои́нbl



Реклама



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

© 2006 ЗАО «1С». Все права защищены.

© 2006 Игра разрабатывается компанией Ino-Cit. Все права защищены



ИНФОРМАЦИЯ

▶ ПЛАТФОРМА:

PC, PS2, PSP

▶ ЖАНР:

action-adventure.modern

▶ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:

Eidos Interactive

▶ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:

«Новый диск»

▶ РАЗРАБОТЧИК:

Crystal Dynamics

▶ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:

1

▶ ДАТА ВЫХОДА:

2007

▶ ОНЛАЙН:

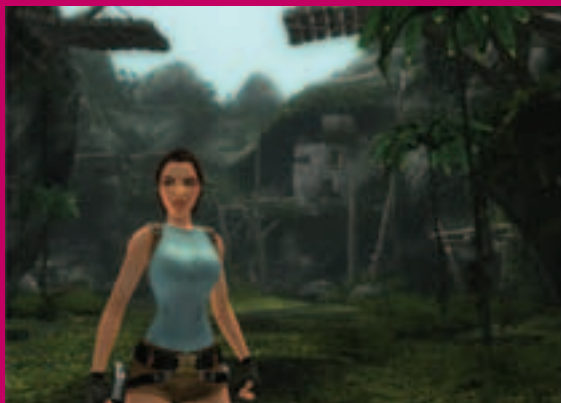
<http://www.tombraider.com/anniversary/>



▶ Автор:

V.P.

vp@gameland.ru



1 Помните этих злобных персонажей? Если нападут толпой, могут изрядно вас потрепать.

2 Обычно все головоломки в Tomb Raider сводятся к поиску негостящих компонентов. В первой части это были шестеренки.

3 Заставки игры, по всей видимости, как и в Tomb Raider Legend, будут на движке.

TOMB RAIDER ANNIVERSARY

ВОЗВРАЩЕНИЕ К ИСТОКАМ

Мы знаем о вас больше, чем вы думаете. Например, мы в курсе, что вы делали в декабре 1996 года. Посвящали свободное время прогулкам по пещерам и «расхищали гробницы», играя в Tomb Raider? Нет?.. Значит, игры для вас не существовали, ведь первые приключения Лары Крофт захватили весь мир: игра была выпущена на всех мыслимых в то время платформах (PC, Mac, PS One, Saturn) и тут же оказалась на вершинах хит-парадов, стала одной из самых значимых игр. В первую очередь, секрет успеха заключался в главной героине – Ларе Крофт. До этого все «главные роли» исполняли исключительно мужчины. Компания Eidos Interactive доказала, что и женщины не лыком шиты. Однако не только стройной фигурой завоевала сердца и умы расхитительница гробниц. Начнем с того, что вид от тре-

Авторы не стали переносить из оригинальной игры все с точностью до миллиметра, оставили нетронутой лишь сюжетную линию.

тьего лица в те далекие годы был в новинку. Достаточно вспомнить Fade to Black (довольно неудачное продолжение Flashback) или Virtuoso, ныне ставшие «музейными экспонатами», на которые и смотреть страшно. К тому же, в играх камера «следовала за персонажем», а в Tomb Raider была разработана целая система наблюдения: в зависимости от ситуации камера могла приблизиться, отдалиться или замереть в одной точке. Звучит смехотворно, но тогда это был настоящий прорыв. Безусловно, второй раз совершить революцию Eidos уже вряд ли удастся, но можно попробовать преподнести подарок многочисленной армии поклонни-

ков (пополнившейся после выхода Tomb Raider Legend). Вести работу и проводить строжайшую проверку качества будет сам Тоби Гард – главный идеолог, дизайнер и аниматор оригинальной игры. Движок Anniversary унаследовала от Legend, что и хорошо – картинка Legend все еще впечатляет. Уровни переделают: авторы не стали переносить из оригинальной игры все с точностью до миллиметра, оставили нетронутой лишь сюжетную линию. Не забыта и модная нынче нелнейность – на этом разработчики делают особый акцент. А вот список противников останется прежним: волки, динозавры и прочие «зверушки» с нетерпением ждут встречи с вами.

Иначе говоря, это отличный повод для игроков со стажем вспомнить былые заслуги Лары Крофт, а новичкам познакомиться с первой частью Tomb Raider без риска оказаться в больнице с сердечным приступом, испугавшись устаревшей графики. Не исключено, что вас смущает список платформ. Поверьте, мы испытываем те же чувства – хотелось бы увидеть если не PlayStation 3, которая пока что почти недоступна, то хотя бы Xbox 360 и Wii. Но компания Eidos заявляет только о поддержке PC, PS2 и PSP. Немного жаль, но кто знает – возможно, для других платформ выйдут эксклюзивные версии. Осталось подождать совсем немного. **М**

PERLAMA

ПЕРВЫЕ В ВОЗДУХЕ
ПЕРВЫЕ НА ЗЕМЛЕ
ПЕРВЫЕ В БОЮ



MEDAL OF HONOR VANGUARD™



You don't play you volunteer™

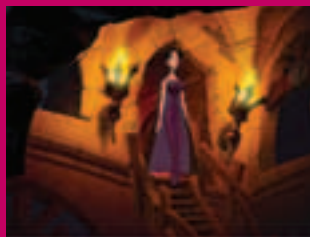
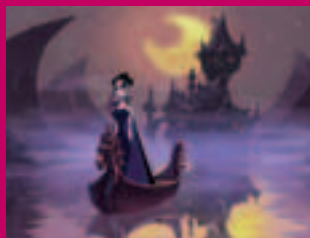
www.mohvanguard.ea.com

16+
www.pegi.info

PlayStation 2

Wii

© 2007 Electronic Arts Inc. All rights reserved. Electronic Arts, EA, the EA logo, and Medal of Honor Vanguard are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts Inc. in the U.S. and/or other countries. Medal of Honor is a trademark or registered trademark of Electronic Arts Inc. in the U.S. and/or other countries for computer and video game products. WII AND THE WII LOGO ARE TRADEMARKS OF NINTENDO. "PlayStation" and the "PS" Family logos are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All other trademarks are the property of their respective owners. EA™ is an Electronic Arts™ brand.



ИНФОРМАЦИЯ

- ▶ ПЛАТФОРМА:
PC
- ▶ ЖАНР:
adventure, third-person
- ▶ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:
Focus Home Interactive
- ▶ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:
«Акелла»
- ▶ РАЗРАБОТЧИК:
Autumn Moon Entertainment
- ▶ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:
1
- ▶ ДАТА ВЫХОДА:
2007
- ▶ ОНЛАЙН:
www.amegames.com/vs



▶ Автор:
V.P.
vp@gameland.ru

1 Вот так незамысловато будет выглядеть содержимое карманов главной героини.

2 Мона Де Лаффит, нарисованная от руки...

3 ...и Мона, созданная по новой технологии. Что называется – почувствуйте разницу.

A VAMPYRE STORY

БЫВШИЕ СОТРУДНИКИ LUCAS ARTS ГОТОВЫ ОТПРАЗДНОВАТЬ ПЕРВУЮ ПОБЕДУ.

Autumn Moon Entertainment не выпустила ни одной игры, но в 2002 (год основания компании) сумела привлечь внимание критиков. Причина лишь одна, зато какая: в составе компании бывшие сотрудники Lucas Arts, прославившиеся в 90-х играми в жанре «квест». Первая игрушка компании – A Vampyre Story, проект с долгой историей. Журнал The Inventory* однажды поместил изображение главной героини на обложку и вознес игру на первое место в списке самых ожидаемых проектов среди приключенческих игр. Автором первой разработки (равно как и основателем студии) был Билл Тиллер (Bill Tiller) – художник Curse of the Monkey Island и The Dig. Несмотря на многообещающее начало, выход проекта был под боль-

шим вопросом. Autumn Moon Entertainment лишь недавно удалось найти издателя. И не одного, а сразу двух – для европейского релиза и для российского. И так, главной героиней этого юмористического «point-and-click» приключения станет певица Мона Де Лаффит (Mona De Laffitte), которая мечтает о карьере звезды Парижской Оперы. Достичь заветной цели помешал барон Шроуди фон Кифер (Shrowdy von Kiefer), который похитил девушку и превратил ее в вампира. То ли от скуки, то ли от безысходности Мона познакомилась в замке барона с летучей мышью по имени Фродерик (Froderick). Именно этот «зубастый Фродо» и станет другом, а также одним из немногих помощников Моны в ее нелегких испытаниях. Колкими замечаниями

маленькое крылатое существо не ограничится – при желании можно попросить у Фродерика совета, как действовать дальше. Совершенно не возбраняется использовать способности вампира: гипнотизировать людей, превращаться в облако, а также кусаться при необходимости. Постепенно развивающиеся способности Моны нередко помогут подобрать ключик к решению головоломок. Выглядит A Vampyre Story более чем достойно. Если на первых скриншотах отчетливо видны нарисованные от руки персонажи и фоновые рисунки, то теперь разработчики хвастаются новыми находками. Все герои будут созданы в 3D, а затем «раскрашены» вручную. Разработка ведется на движке Virtools, известном фанатам жанра по таким замечательным

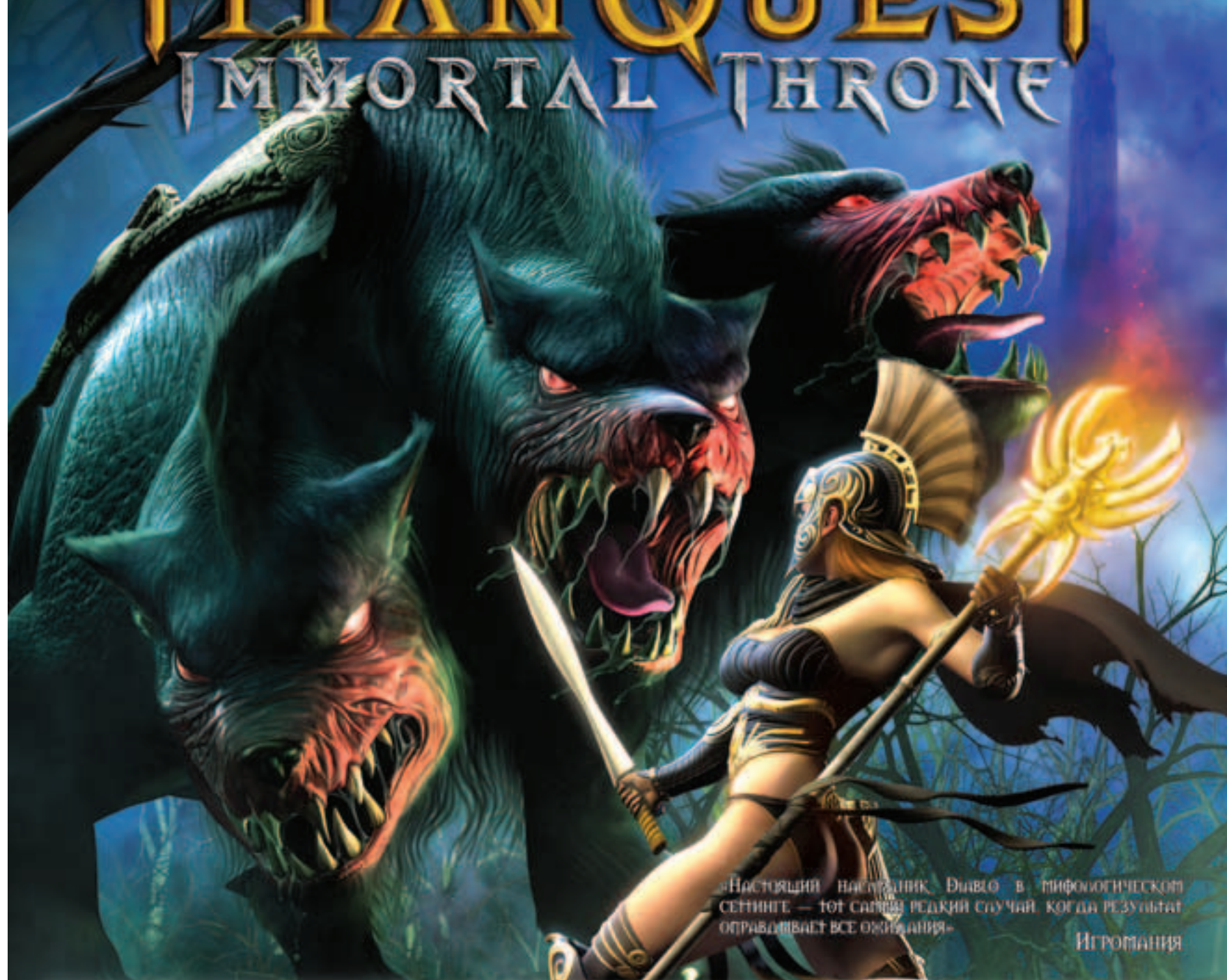
проектам, как Syberia, Still Life и Post Mortem (этот движок любит компания Streko Graphics, которая порадует нас в этом году играми Aura 2: The Sacred Rings и Dead Reefs). Сам Билл Тернер полон надежд и уверенно заявляет: «Ключ к успеху любой разработки – команда, которая верит в проект с первого дня работы. Только в этом случае великолепная идея станет прекрасной игрой!». Остается скрестить пальцы и ждать выхода – точной даты пока никто не оговаривал. Ясно одно – она не за горами. **CM**

* В прошлом независимый журнал был излюбленной прессой фанатов приключенческих игр. Однако в 2005 году The Inventory постигла печальная участь – создатель журнала объявил о закрытии проекта. Триумфальное возрождение пока что никто не планирует.



TITAN QUEST

IMMORTAL THRONE



«Настоящий наследник Diablo в эпифаногическом сеттинге — тот самый редкий случай, когда результат оправдывает все ожидания»
Игромания



отправляйся вниз по реке
стикс в поезде ледное
царство айда



сражайся плечом к плечу
с ахиллом, одиссеем
и агамемноном



10 потрясающе-красивых
уровней развития и 9 новых
классов персонажей



на правах рекламы

© 2007 THQ Inc. Developed by Iron Lore Entertainment. IRON LORE ENTERTAINMENT and the IRON LORE LOGO are either registered trademarks or trademarks of Iron Lore Entertainment, Ltd. in the United States and/or other countries, used under license. Gamers' Choice and the "Powered by Gamers' Choice" design are trademarks of Gamers' Choice Industries, Inc. All rights reserved. The NVIDIA logo and "The way it's meant to be played" logo are registered trademarks or trademarks of NVIDIA Corporation. THQ and the THQ logo are trademarks and/or registered trademarks © 2007 Бука. Все права защищены. На территории РФ издается компанией "Бука". Издатель дистрибутор и продавец "Бука" на территории России осуществляет ассоциация "Русский Шер" (rsherd@yandex.ru). По вопросам оптовых закупок обращаться по тел. (495) 780-90-91, e-mail buka@buka.ru. Компания "Бука", 115230, Москва, Каширское шоссе, 1 корпус, 21.



**ЧТО ЗНАЕМ?**

Доселе невиданные пять однопользовательских и два мультиплеерных режима, дюжина машин на трассе, заметно улучшенная графика.

ЧЕГО ЖДЕМ?

Все того же автобезумия, каким славна FlatOut 2, только больше, красивее и разнообразнее.



FlatOut Ultimate Carnage

ПЛАТФОРМА: XBOX 360 | КОГДА В США: ИЮНЬ 2007 ГОДА





ЧТО ЗНАЕМ?

Последний сон Шопена, по мнению разработчиков из tri-Crescendo, был о волшебном мире – и мир этот они претворяют в жизнь. Музыку великого композитора для этой очаровательной игры адаптируют Мотои Сакураба и русский пианист Станислав Бунин.

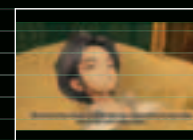
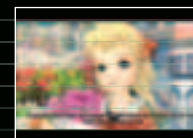
ЧЕГО ЖДЕМ?

Красивой JRPG-сказки в стиле Grandia Tales of Eternia – увлекательно музыкальной и, конечно же, очень-очень волшебной.



Eternal Sonata

ПЛАТФОРМА: XBOX 360 | КОГДА В ЯПОНИИ: 14 ИЮНЯ 2007 ГОДА





ЧТО ЗНАЕМ?

Нефтяные запасы наконец настолько истощились, что стали причиной новой мировой войны: Западная коалиция (США и Европейское сообщество) схлестнулась с альянсом Красной Звезды (Россия и Китай). Полку многопользовательских тактических шутеров (см. Battlefield и пр.) все прибывает и прибывает. Теперь с линиями фронта, тактическими ядерными ударами и просторами России и Казахстана.

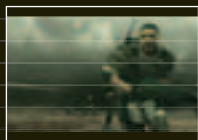
ЧЕГО ЖДЕМ?

Хорошего баланса, внушительных пушек, отличной графики и... ну, каких-нибудь нововведений.



Frontlines: Fuel of War

ПЛАТФОРМА: РС | КОГДА В ЕВРОПЕ: 1 СЕНТЯБРЯ 2007 ГОДА



ВОСТОЧНЫЙ ФРОНТ

КРАХ АННЕНЕРБЕ

Оккультизм на службе
Третьего Рейха.
Война продолжается.



© 2007 «РуссОбит-Публикинг». Все права защищены. © 2007 «Vort». Все права защищены. Отдел продаж: sale@russobit-m.ru; (495) 611-18-11, 967-15-81. Техническая поддержка: support@russobit-m.ru; (495) 611-82-85, e-mail: support@russobit-vesti.ru, а также на форуме сайта «РуссОбит-М»: www.russobit-m.ru/forums/. Розничная продажа в магазинах фирмы.

**ЧТО ЗНАЕМ?**

Кооперативный платформер с готической физической моделью и впечатляющим редактором уровней.

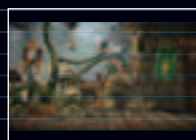
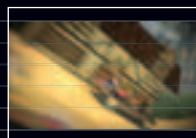
ЧЕГО ЖДЕМ?

Причины купить PS3. Инновации для жанра. Пробелов в названии.



LittleBigPlanet

ПЛАТФОРМА: PS3 | КОГДА В США: В НАЧАЛЕ 2008 ГОДА



РУКИ МОЙ

перед ИГРОЙ!



**Грязных следов
не оставляй за собой!**

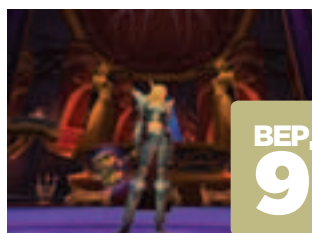
Гид покупателя

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.

PC

World of Warcraft: The Burning Crusade

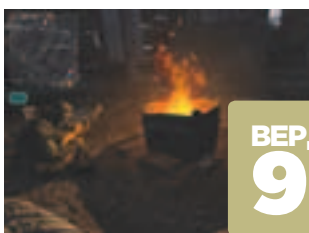


ВЕРДИКТ
9.5

Думаете, S.T.A.L.K.E.R. – самая ожидаемая PC-игра 2007 года? Как бы не так! Она уже с нами. Почти два с половиной миллиона проданных копий за первые сутки – новый рекорд для платформы, и очередной – для Blizzard. Первое же дополнение – и такой успех.

ПЛАТФОРМА: PC
ЖАНР: role-playing, MMO, fantasy
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Vivendi Games
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: «Софт Клуб»
РАЗРАБОТЧИК: Blizzard Entertainment

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



ВЕРДИКТ
9.0

История творится здесь и сейчас, на наших глазах. В это сложно поверить, но Долгожданная все-таки вышла. Еще сложнее поверить, что игра оказалась почти такой, какой мы ее представляли эти долгие годы – захватывающей, красивой и с полной свободой действий.

ПЛАТФОРМА: PC
ЖАНР: shooter, first-person, freestyle
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: THQ
РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР: «IC»
РАЗРАБОТЧИК: GSC Game World

Medieval 2: Total War



ВЕРДИКТ
9.5

Полноценная экономическая модель, десятки городов, 20 наций, возможность светлеть из России всемирную империю. Лучшая стратегия 2006 года и еще на пару лет вперед, до выхода новой части Total War. Пока выходят побойные проекты, PC никогда не умрет как игровая платформа.

ПЛАТФОРМА: PC
ЖАНР: strategy, historic
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Sega
РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ: «Софт Клуб»
РАЗРАБОТЧИК: The Creative Assembly

Место	Название	Платформа	Жанр	Кто рекомендует	Номер с обзором
1	S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl	PC	shooter, first-person, freestyle	Александр Трифонов	№06(231)
2	World of Warcraft: Burning Crusade	PC	role-playing, MMO, fantasy	Владимир Иванов	№04(229)
3	Medieval 2: Total War	PC	strategy, historic	Александр Трифонов	№02(227)
4	Supreme Commander	PC	strategy, real-time, sci-fi	Олег Хажинский	№07(232)
5	Neverwinter Nights 2	PC	role-playing, PC-style	Владимир Иванов	№21(222)
6	Gothic 3	PC	role-playing, PC-style	Александр Каньгин	№23(224)
7	UFO: Afterlight	PC	strategy, real-time, sci-fi	Олег Хажинский	№06(231)
8	Test Drive Unlimited	PC, Xbox 360	racing, street	Ашот Ахвердян	№06(231)
9	Rainbow Six: Vegas	PC, Xbox 360	shooter, first-person, modern	Ашот Ахвердян	№02(227)
10	Company of Heroes	PC	strategy, real-time, historic	Олег Хажинский	№19(220)

ПРИСТАВКИ

God of War II

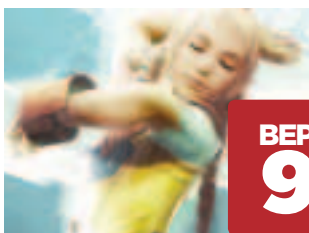


ВЕРДИКТ
9.5

Кратос теперь – бог, ему все можно... И крылышки грифонам обрывать, и на Зевса смотреть неогоро, и даже в Цербера его же собственными головами кидаться! Немурено, что Афина Паллада сменила милость гневом – разжаловала стервеца. И пошло-поехало!

ПЛАТФОРМА: PlayStation 2
ЖАНР: action-adventure
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: SCE
РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР: «Софт Клуб»
РАЗРАБОТЧИК: SCEA

Final Fantasy XII



ВЕРДИКТ
9.5

Годы разработки не прошли даром. Последняя Final Fantasy на PlayStation 2 оказалась, наверное, самой лучшей классической консольной RPG в поколении. Великолепный сюжет и идеальная система боя не оставят никого равнодушным.

ПЛАТФОРМА: PlayStation 2
ЖАНР: role-playing, console-style
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Square Enix
РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР: «IC»
РАЗРАБОТЧИК: Square Enix

Gears of War



ВЕРДИКТ
9.0

Лучший боевик от третьего лица. Лучшая на сегодня графика. Обалденный звук. Вегра крови. Возможность совместного прохождения и популярный сетевой мультиплеер. Все вместе – главный блокбастер от Microsoft и наглядная демонстрация возможностей Unreal Engine 3.0.

ПЛАТФОРМА: Xbox 360
ЖАНР: shooter, third-person, sci-fi
ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Microsoft
РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР: не объявлен
РАЗРАБОТЧИК: Epic Games

Место	Название	Платформа	Жанр	Кто рекомендует	Номер с обзором
1	God of War II	PS2	action-adventure	Наталья Одинцова, Артем Шорохов, Red Cat	№07(232)
2	Final Fantasy XII	PS2	role-playing, console-style	Наталья Одинцова, Сергей Цилюрик	№05(230)
3	Gears of War	Xbox 360	shooter, third-person, sci-fi	Артем Шорохов	№01(226)
4	The Legend of Zelda: Twilight Princess	Wii	role-playing, action-RPG	Сергей Овчинников, Red Cat	№02(227)
5	Tekken: Dark Resurrection	PSP, PS3	fighting, 3D	Артем Шорохов, SpaceMan	ожидается
6	Viva Pinata	Xbox 360	strategy/special, virtual, life	Артем Шорохов, Red Cat	№02(227)
7	Canis Canem Edit	PS2	action-adventure, freestyle, modern	Илья Ченцов, Марина Петрашко	№03(228)
8	Dead Rising	Xbox 360	action-adventure, zombie	Игорь Сонин, Евгений Закиров, Артем Шорохов	№22(223)
9	Lost Planet: Extreme Condition	Xbox 360	shooter, third-person, sci-fi	Игорь Сонин	№03(226)
10	Rayman Raving Rabbids	Wii	special, mini-games	Артем Шорохов, Константин Говорун	№01(226)

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 ПЕРЕНОСИТЕСЬ 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.



Александр Птенцов
chen@gameland.ru



СТАТУС:
Синефил

СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:
Medieval 2: Total War

На днях вернулся к любимой стратегии Galaxy Plus. Потому что консоли нового поколения – это зло, апгрейд ПК – тоже зло. Игры должны быть двухмерными и с палитрой в 256 цветов в лучшем случае. А идеал – это когда текстовые команды и карта мира, отрисованная на бумажке. На GameX с удовольствием играл в Contra и Zork, а на некстген и не смотрел. Может быть, я просто уже слишком старый для всего этого?

Артем Фикусов
operfi@gameland.ru



СТАТУС:
спецкорреспондент

СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:
Metal Gear Solid: Portable Ops

За написанием тактики по Final Fantasy XII в трех частях все больше убеждался, что стоит перепротить игру, следуя собственным же советам – которые смог дать, лишь приблизившись к финалу. Выполнять все охоты, собирать всех эсперов и участвовать во всех квестах сразу же, как они станут доступными, должно быть весьма интересно. Пока же проложу брошенное на полпути прохождения FFT с пятью оракулами.

Илья «кг» Шолохов
cg@gameland.ru

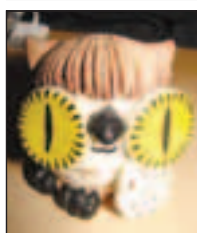


СТАТУС:
Главный кондуктор

СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:
Galaxy Plus

С поглетающего самолета открывается вид на ночные огни Нью-Йорка. Вот из брюха лайнера выдвигаются шасси, и на одном из них стоит Леонардо. Взгляд его суров. Прыжок, минута свободного падения, раскрывшийся за спиной планер. Спикировал до самого низа, нинзя зачерпывает рукой горсть воды из родного Гудзона. Он возвращается домой, к братьям. Part of my soul just died at that moment.

Сергей Сонькин
zontique@gameland.ru

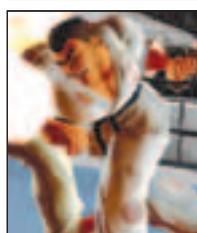


СТАТУС:
Помощник адвоката

СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:
Phoenix Wright: Justice for All
Penumbra: Overture

Признаюсь, я из тех, кто разглядывает инструкции для пассажиров, решившихся предпочесть воздушный транспорт прочим средствам передвижения. Пока что самый приятный сюрприз припала компания Japax Airlines. Стандартные указания вроде «отключайте мобильные телефоны», «пристегнитесь перед взлетом и посадкой» снабжены забавными карикатурами. настолько забавными, что не сорогографировать было невозможно.

Игорь Петрушка
bagheera@gameland.ru



СТАТУС:
Демонический пилот

СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:
Rogue Galaxy

Заставлять адвоката зануно доказывать, что предсмертная записка была сделана пострадавшим, а убийцей... При том, что в отчете о вскрытии названа причина гибели – свернутая шея (мгновенная смерть)? Суу отчет не принимает, зато принимает свидетельство, что напись была сделана правой рукой, хотя пострадавший – левша. Да ни левша, ни правша после такого секунды не проживет! Авторы, садитесь, двойка!

Константин Вогянцева
odintsova@gameland.ru



СТАТУС:
Challenge Maker

СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:
Final Fantasy Tactics
Burnout Dominator

Вот чего всегда не хватало в фрайтингах, так это правдоподобия. Сломал противнику ногу? – А он ею резво машет... Скрестил на груди руки – вот тебе и блок. Пробил шею – нащупать лоукиков – «убил», выиграл. Ну куда это годится? Конечно, есть всякие реслинги, где соперника нужно измотать и провести удержание, но и это совсем не то. Спасение, как всегда, пришло с Островов: хочешь – в ногу «на слом» колоти, хочешь инициативой бори, а то и по старинке – попольку жизни укорачивай.

Марина Горевун
wren@gameland.com



СТАТУС:
Ацкий каратист 2

СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:
Garouden Break Blow: Fist or Twist
Worms

Устроил тест привоу HD-DVD, который добрая Microsoft предлагает приобрести владельцам Xbox 360. Очень уж любопытно, сколь велика разница между пресловутой картинкой высокого разрешения и обычным DVD. Два часа угрохал на любительский тест: изувался над телевизором и плеерами, менял режимы картинки, просматривал оины и те же сцены раз по пять... В итоге пришел к неутешительному, но вполне привычному выводу – всюду ОБМАН!

Наталья Цирульник
td@gameland.ru



СТАТУС:
Юный мутант

СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:
Crimsonland

«Субботы» (кошачьи субботы) на Дваче (<http://2ch.ru>) познакомили с глинокотом и его братьями: широкотом, короткотом и антиглинокотом (также известен как токонниг). Их друзья: антигравитационные коты (на фото); зомбикот, который съест ваши мозги; Sniper Cat; котенок, который любил мегагерцы; серьезный кот-модератор; весенний кот-шутун и, конечно, кот-который-приходил-без-приглашения.

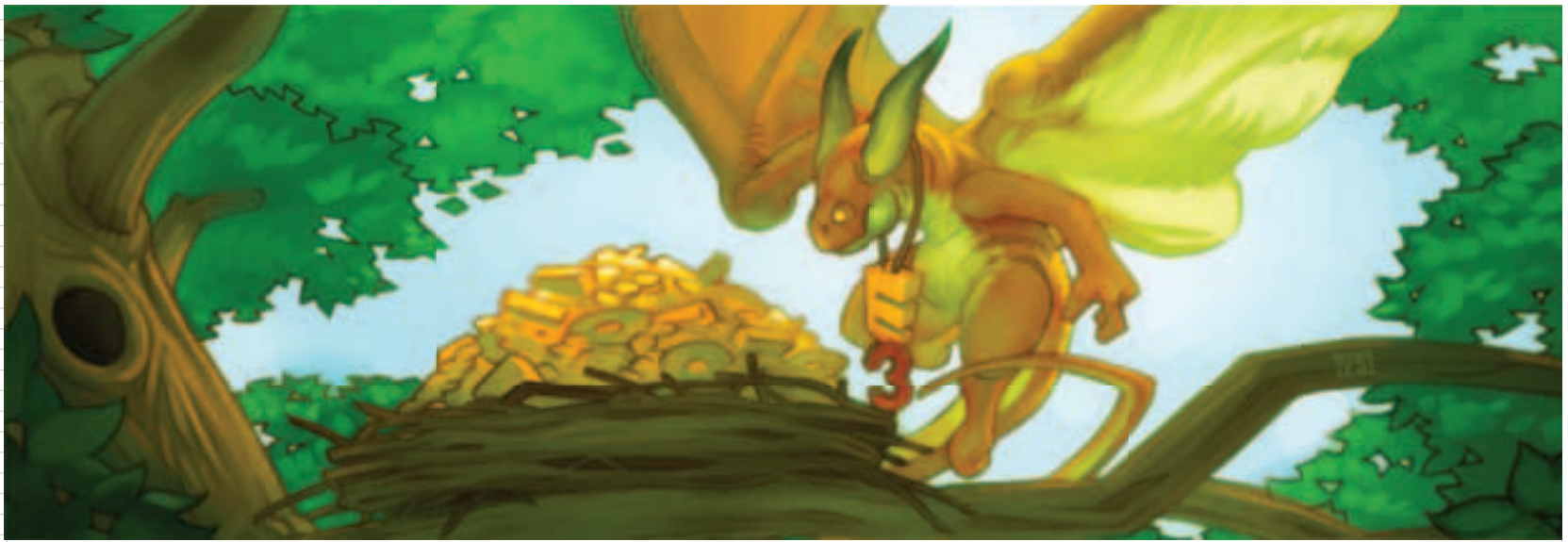
Rat Pet
chaosman@yandex.ru



СТАТУС:
человек-яйцо

СЕЙЧАС ИГРАЕТ В:
Yoshi's Island DS
Contact

Похоже, Зорич был прав насчет ретроэволюции. Зачем нам отдельная рубрика «Ретро», если и так приходится писать про Dracula X Chronicles, Alien Syndrome, Yoshi's Island DS? Наверное, лет через пятьдесят на встроенной в чью-то голову флэшке тоже будет какая-нибудь Castlevania Memories: Vortex of Cortex и неперемный Ultimate Super Mario Bros.: Brain Washing... Только не в мой мозг!



Константин «Wren» Говорун
wren@gameland.ru

ИНИЦИАТИВА СНИЗУ

В ПОСЛЕДНЕЕ ВРЕМЯ БЫТЬ ФАНАТОМ ИГР, А ТЕМ ПАЧЕ – ПРИСТАВКОМ, СТАЛО КАК-ТО НЕМОДНО. ПРИЧИНА В ТОМ, ЧТО НАИБОЛЕЕ ЯРЫЕ ПОКЛОННИКИ ПОЧЕМУ-ТО ВЫРАЖАЮТ ЧУВСТВА МАКСИМАЛЬНО ДЕСТРУКТИВНЫМ ОБРАЗОМ. МАШИНЫ В ПРИГОРОДАХ ПАРИЖА ПОКА НЕ ЖГУТ, К СЧАСТЬЮ, НО ВОТ НА ФОРУМАХ ФЛЕЙМЯТ ТОЛЬКО ТАК. НО ЭТО НЕПРАВИЛЬНЫЕ ФАНАТЫ.

Мнение редакции не обязательно совпадает с мнением колумниста.



Все началось с того, что на нашем форуме (forum.gameland.ru) в обсуждении пятого номера мне дали ссылку на сайт поклонников Соника (<http://www.sonic-world.ru>). Дескать, там собираются писать открытое письмо в «СИ». Тема – наше предвзятое отношение к синему ежу, его друзьям и посвященным ему играм. Поначалу я думал, что на форуме творится полный ахтунг, но почитал посты и понял, что на самом деле люди прекрасно осознают недостатки трехмерных «Соников». И все, чего они просят, это уважения к их любимым героям и играм. В итоге я попросил доделать и выслать письмо, а на днях мы его получили. В этот номер «СИ» поставить не получится – читайте в следующем. Эта история живо напомнила мне о временах Dreamcast, когда мы с друзьями с готовностью подписывались под онлайн-петициями, призывающими Sega выпустить ту или иную игру на любимой приставке или сделать еще что-нибудь полезное. Насколько я помню, ни одна из них не возымела действия, но зато я получил весомое моральное удовлетворение. Расчувствовавшись, я заглянул на <http://www.dreamcast-scene.com> и увидел... открытое письмо в адрес Каза Хираи из Sony Computer Entertainment. Этот деятель дал интервью, в котором пояснил, что же имелось в виду под словами «новое поколение приставок придет тогда, когда мы сочтем нужным». Оказывается, по мнению Хираи, PlayStation 2 – первая по счету приставка шестого поколения. Dreamcast он прямым текстом отказывает в праве стоять в одном ряду с PlayStation 2, GameCube и Xbox. Соответственно, он намекает на то, что и Xbox 360 – весьма сомнительный представитель седьмого поколения. Бравату по поводу PlayStation 3 фанаты Sega пропустили мимо ушей, а вот за Dreamcast обиделись. Хорошо, приставка проиграла войну консолей, но зачем же оскорблять ее память? Благо, все эксперты по индустрии почему-то считают Dreamcast приставкой шестого поколения. И только один лишь Хираи считает иначе.

Письмо Хираи, конечно, принесет фанатам только моральное удовлетворение. Зато другая петиция – в адрес Sega – может принести практическую пользу. Появилась информация, что компания собирается прекратить производство дисков в формате GD-ROM. Да-да, том самом, что использовался в Dreamcast и аркадных системах на базе Naomi, Chihiro и Triforce. А не будет дисков – небольшие независимые издательства не смогут более издавать игры для Dreamcast. Напомню, что они до сих пор выходят и даже иногда попадают в чарты продаж. Чаще всего это аркадные шутеры. Например, в феврале в продажу поступил Trigger Heart Exelica, в марте – Karous. Издательства Watashi и Milestone готовы продолжать работу над проектами для Naomi/Dreamcast, но без дисков мало что смогут сделать. Петиция как раз и призывает Sega одуматься. Конечно, скептики скажут, что все это бесполезно. Руководство крупных компаний не обращает внимания на такие мелочи. Но из петиции Dreamcast Scene две возымели действие (хотя это может быть и простым совпадением). Просьбы выпустить на Dreamcast шутеры Shikigami No Shiro II и Border Sown выполнены. Сейчас фанаты уговаривают издателей по поводу Jingi Storm,

Dynamite DeKa EX, Melty Blood, Metal Slug 5 и некоторых других игр, которые технически очень просто перенести на приставку от Sega. В теории у них может что-то получиться. В любом случае, именно так и должен действовать поклонник игр! Не ругаться на форумах, а что-то делать. И, разумеется, покупать потом выпрошенные у издателей игры, а не скачивать образы дисков в торрентах. Увы, без упоминания войны консолей нового поколения все равно в колонке не обойтись. Буквально под занавес работы над номером пришла новость о том, что Devil May Cry 4 выйдет не только на PlayStation 3, но и на Xbox 360, причем одновременно. А позже еще и будет перенесен на PC. Честно говоря, даже и не знаю, что можно посоветовать фанатам Sony. В своем ЖЖ (darkwren.livejournal.com) я грустно пошутил: «Четыре эксклюзива гуляли у реки. Один упал в воду и утонул, и их осталось три». Писать петицию в Sony о том, чтобы не прозевали Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots, Final Fantasy XIII и Tekken 6? Но это немного неэтично по отношению к поклонникам других приставок. В конце концов, версия DMC4 для PS3 ведь не отменена, а что там будет на других платформах – не так важно. Попросить Sony ускорить работу над

God of War III? Так, наверное, там это прекрасно понимают. Если же речь идет конкретно о российских фанатах Sony, то им как раз правильное занятие найти можно. Наши читатели не раз спрашивали, почему для России никто не пытается сделать специальные цены на консольные игры, соответствующие нашим зарплатам. Мы неустанно отвечали, что этого не может быть потому, что этого не может быть никогда. Читатели же парировали аргументами в духе «вот я бы купил игру за 10 баксов, и друзья мои тоже, и нас много». Дескать, издатели так упускают огромную аудиторию. Так вот, дамы и господа, все очень просто. Если вас много – докажите! Письмо от фанатов Соника, о котором я говорил вначале, подписала пара десятков человек. И это действительно придает ему вес куда больший, чем если бы это было мнение одного-единственного человека. И если, например, петиция о спецценах соберет хотя бы несколько сотен подписей, ее, по крайней мере, прочитают. Никто не гарантирует, что к мнению российских геймеров кто-то действительно прислушается и изменит ценовую политику, но ведь попытка – не пытка, правда? Гораздо приятнее и правильнее пытаться что-то делать, чем сотрясать воздух в ненужных спорах.



TMNT™

THE VIDEO GAME

ЧЕРЕПАШКИ НИНДЗЯ™



ОНИ ВЕРНУЛИСЬ!

УБОЙНЫЙ ЭКШЕН ПО МОТИВАМ ОРИГИНАЛЬНОГО ФИЛЬМА



РЕКЛАМА

ЗАЙДИ НА САЙТ WWW.TMNTGAME.RU
И ВЫИГРАЙ ПРИЗЫ ОТ ЧЕРЕПАШЕК-НИНДЗЯ!



©2007 Mirage Studios, Inc. Teenage Mutant Ninja Turtles™ and TMNT are trademarks of Mirage Studios, Inc. All rights reserved.
Software ©2007 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Ubisoft, Ubi.com, and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment
in the U.S. and/or other countries. © 2007 GFI. All rights reserved. Орган продаж: office@russobit.ru; (495) 611-15-11, 967-15-81.
Техническая поддержка: support@russobit.ru; (495) 611-42-85, e-mail: support@russobit.ru, а также на форуме сайта «Руссобит-М»: www.russobit.ru/forum/. Розничная продажа в магазинах фирмы 



Илья Ченцов
chen@gameland.ru

Мнение редакции не обязательно совпадает с мнением колумниста.

НА СМЕРТЬ ПЛАТФОРМЕРОВ

КИДАЯ ГОД ЗА ГОДОМ ВСЕ НОВЫЕ ГОРСТИ ЗЕМЛИ НА КРЫШКУ ГРОБА АДВЕНЧУРНОГО ЖАНРА, РАЗРАБОТЧИКИ И ЖУРНАЛИСТЫ ТОЛЬКО-ТОЛЬКО НАЧИНАЮТ ЗАМЕЧАТЬ, ЧТО СОВСЕМ РЯДОМ КОРЧАТСЯ В ПРЕДСМЕРТНЫХ МУКАХ СОНИК, МАРИО И ИХ ДРУЗЬЯ. ПОДОБНО КВЕСТАМ, УМИРАТЬ ОНИ МОГУТ ЕЩЕ ДОЛГО, ОДНАКО УЖЕ СЕЙЧАС СТАНОВИТСЯ ЯСНО, ЧТО ДВУМЕРНЫЕ ПЛАТФОРМЕРЫ КАК КОММЕРЧЕСКИЙ ЖАНР УХОДЯТ В НЕБЫТИЕ НЕТВЕРДОЙ ПОХОДКОЙ ЗОМБИ. ВСПОМНИТЕ, МНОГО ЛИ ИХ БЫЛО ХОТЯ БЫ В ПРОШЛОМ ГОДУ? А ТЕПЕРЬ ОТБРОСЬТЕ РИМЕЙКИ (ДА-ДА, «НОВЫХ СУПЕРБРАТЬЕВ» ТОЖЕ ПОСТАВЬТЕ ОБРАТНО НА ПОЛОЧКУ). ЧТО ОСТАЛОСЬ? РЕВУЩАЯ СУПЕРПРИНЦЕССА? МАЛОВАТО БУДЕТ!



В чём же причина кризиса? Отчасти – в том, что разработчики не могут сообразить, как изменились поклонники жанра за последние два десятилетия. Тогда в платформеры играли дети школьного возраста, ещё не растратившие своё зрение и рефлекссы, для которых Super Mario Bros. после Pitfall была просто суперкрута. Детям нового поколения это скучно – они с младых ногтей хватаются за шутеры и Grand Theft Auto & Co. А те, кто раньше прыгал на макушку гумбам, уже раздавили миллион этих гумб, и давить ещё одного им совершенно неинтересно.

Ветераны, конечно, и сейчас могут из ностальгических побуждений взяться, например, за первую Castlevania – только чтобы обнаружить, что падения в бездонную пропасть теперь кажутся примером плохого гейм-дизайна, а четырёхцветная палитра сверх меры напрягает измученные двумя декадами геймерства глаза. Но пусть даже этот самый олддовый геймер возьмёт не оригинальную игру, а модный квазитрёхмерный римейк для PSP. Можно ли в этом случае говорить о развитии жанра, если нововведения в геймплее отсутствуют?

А бесконечно добавлять в игру что-то новое, не выходя за рамки жанра, тоже невозможно. Сама суть платформера накладывает ограничения на то, что может происходить в игре. Можно двигаться влево и вправо, прыгать и, возможно, стрелять – вот и всё. Возьмём хоть Yoshi's Island DS и его мегареволюционную возможность замены сидящих на спине динозавра детишек. Марио бьёт головой кирпичи – привет из Super Mario Bros. Принцесса «парашютирует» на зонтике – прямо как Рей-мен на пропеллере из собственных волос. Данки Конг качается на лианах, подобно пенсионеру Питфолу. Что тут нового?

Что всё это происходит в одной и той же игре? Не смешно.

Плоские платформеры уходят ещё и потому, что из них давно уже выросли более интересные жанры – та же «Метроид-вания» дала хорошего пинка линейной структуре уровней, а ненавязчивый ролевой элемент уронил здоровый кирпич на голову персонажей, не меняющих свои свойства от начала до конца игры. С другой стороны, переход в третье измерение, хоть и породил трудности с камерой и поначалу пугал недостаточной полигоном, дал игрокам большую свободу, а в конечном итоге привёл к появлению action-adventure в его современном виде. У платформеров остались чисто технические преимущества – возможность их выпуска на менее мощных платформах, в частности портативных, а также быстрота и простота разработки.

Однако именно это последнее качество снижает коммерческую ценность жанра. Доступные и, что немаловажно, бесплатные инструменты для создания двумерных игр легко найти в Интернете. Игр, сделанных энтузиастами, тысячи, и некоторые из них по качес-

тву не хуже коммерческих собратьев, однако предлагаются совершенно безвозмездно. Здесь, кстати, повторяется положение с адвенчурами, которые отчасти угасли как «продаваемый» жанр именно с развитием таких «дармовых» движков, как Adventure Game System и Wintermute Engine.

Издателям остаётся только ловить самородков в сети XNA и подобных «фирменных» сообществ. Однако сами крупные компании уже не в состоянии развивать жанр, а если и пытаются, выходит что-нибудь вроде LittleBigPlanet – красивый платформер без врагов (или их нам просто пока не показывают?), зато с физикой и редактором уровней, который выставляется чуть ли не как главное достоинство игры.

А тем временем в замке у Шефа... в обстановке строжайшей секретности Джонатан Блоу работает над платформером Braid, в котором к двум материальным измерениям добавляется третье – время. Синдром тысячекратного падения в пропасть предлагается преодолеть, перематывая игру назад непосредственно к моменту прыжка. «Так это ж Принц!?!» Похоже, только воз-

можность крутить часы назад не лимитирована запасом волшебного песка. Кроме того, перемотка – это только начало тех выкрутасов, которые мистер Блоу вытворяет с «третьей координатой». Как вам, например, течение времени, привязанное к положению героя в пространстве? Пойдёт человечек направо – и время бежит вперёд, пойдёт налево – время бежит вспять. А дальше всё становится ещё интереснее... Но не будем пока раскрывать секреты, тем более что статья не об этом.

Никакая игра в одиночку не спасет жанр, а Braid слишком необычна, чтобы обзавестись десятками клонов. С другой стороны, стоит ли так дрожать над милым прахом? На смену забегам вприпрыжку слева-направо пришли новые способы взаимодействия с игровым миром, и этому можно только радоваться. Но и фанатам сайд-скроллинга нечего бояться – «виртуальные консоли» и Xbox Live Arcade дадут им достаточно поводов потряхнуть стариной. В конце концов, если ваша игра мечты – плоский платформер, теперь вы легко можете сделать его сами. Как закончите – не забудьте сказать нам.



ГЛЮК'ОЗА®

АСТІОН



КУМИР ПРОТИВ АНАРХИИ

УДАРНЫЕ БОЕВЫЕ ДЕЙСТВИЯ



РЕКЛАМА РЕКЛАМА РЕКЛАМА РЕКЛАМА РЕКЛАМА РЕКЛАМА РЕКЛАМА



Денис Кублицкий
PR-менеджер, Vogster Entertainment

Мнение редакции не обязательно
совпадает с мнением колумниста.

ФАНАТАМИ ДЛЯ ФАНАТОВ

В СВОИХ ИНТЕРВЬЮ МНОГИЕ РАЗРАБОТЧИКИ ВИДЕОИГР НЕ СКРЫВАЮТ, ЧТО В ПЕРВУЮ ОЧЕРЕДЬ СОЗДАЮТ ТОВАР, РАССЧИТЫВАЯ НА ХОРОШИЕ ПРОДАЖИ И БОЛЬШИЕ ТИРАЖИ. А УЖ ПОТОМ ДУМАЮТ О ТОМ, КАКИМИ НОВОВВЕДЕНИЯМИ ВЫДЕЛИТЬ СВОЕ ДЕТИЩЕ ИЗ СОНМА НАВОДНИВШИХ РЫНОК ДОПОЛНЕНИЙ К ПРОДОЛЖЕНИЯМ. ОДНАКО СОЗДАТЕЛЯМ МОДИФИКАЦИЙ ПОДОБНЫЕ ПРОБЛЕМЫ ЧУЖДЫ, ВЕДЬ ФАНАТЫ ТРУДЯТСЯ НА ЧИСТОМ ЭНТУЗИАЗМЕ, ПОДКРЕПЛЯЕМОМ ТЕМ, ЧТО СОЗДАТЕЛИ ОРИГИНАЛЬНОГО ПРОДУКТА НЕРЕДКО ПРЕДОСТАВЛЯЮТ ИНСТРУМЕНТАРИЙ, ПОЗВОЛЯЮЩИЙ ВНЕСТИ В ИГРУ ЗНАЧИТЕЛЬНЫЕ ИЗМЕНЕНИЯ.



Пожалуй, самыми простыми и очевидными примерами любительских дополнений являются модели автомобилей в Grand Theft Auto, а также оружие и доспехи в The Elder Scrolls. Впрочем, некоторые студии и сами выкладывают для свободного скачивания новую начинку для своих игр, либо же включают её в состав обновлений (особенно это касается MMOG). Выпуск же Bethesda платной модификации для Oblivion, добавляющей в игру новую сбрую для лошадей, лишний раз доказывает то, что прибыли для некоторых компаний важнее доброго имени. Однако в рамках данного материала нас подобные «добавки» не интересуют: в подавляющем большинстве случаев они вносят лишь косметические изменения, совершенно не влияя на игровой процесс. С не менее завидным постоянством поклонники создают отдельные уровни как для однопользовательской, так и для многопользовательской игры. Наиболее распространены карты для стратегий и шутеров от первого лица. Понятно, что их больше для представителей популярных серий: Heroes of Might & Magic, Warcraft, Doom, Half-Life, Far Cry. Однако благодаря огромному сообществу появляются замечательные миссии и для других проектов. В немалой степени этому способствуют и регулярно проводимые конкурсы на лучшую модификацию. Умело используя скрипты и особенности движка, добавляя в игру новые модели и возможности, соавтор-любитель способен изменить игровой процесс, внося в него элементы, разработчиками либо не планируемые, либо не реализованные. Например, миссия Ranstall Кеер для Thief II сделана в черно-белой гамме, в Thiefery? игроку помогают управляемые ИИ напарники, а некоторые работы предлагают невиданное ранее оружие и противников. Впрочем, изменение арсенала (равно как и моделей врагов) — явление довольно распространённое, а вот механика игры и интерфейс подвергаются изменениям куда реже. И происходит это

обычно в том случае, когда фанаты берутся за полноценное дополнение. Далеко не первым, но весьма прозрачным примером таких модификаций является Point of View: возможность взглянуть на мир Half-Life глазами жителя Xen. При игре за вортигонга по имени Хопхт вас ждут новые задачи, интерфейс, оружие и способ пополнения жизни. События PoV тесно связаны с Azure Ship, главным героем которой является охранник Барни. Кстати, сейчас создатели PoV и AS корпят над новым дополнением для HL2: Azure Stand. Так что с мистером Калхуном мы еще встретимся. Говоря о Half-Life, нельзя не отметить работу Black Widow Games. They Hunger рассказывает о писателе, который отправился провести отпуск в американской глубинке и стал свидетелем нашествия зомби. Близится к концу разработка They Hunger: Lost Souls, использующей движок Source. При выпуске кампаний поклонники не ограничиваются новым оружием, противниками, сюжетом и дизайном уровней. Созданные фанатами видеоролики и озвучивание бывают выше всяких похвал. Не верите, поиграйте в T2X: Shadows of the Metal Age — в начале года вышла финальная версия 1.1.

Некоторые коллективы не останавливаются на создании кампаний к играм, заматываясь на большее. Ultima IV Reborn для Neverwinter Nights предлагает заново испытать все прелести классической RPG. Автор модуля старался сделать отличия от игрового процесса оригинала минимальными. Уже второй год идет разработка Black Mesa Source — полноценной переделки Half-Life на движке второй части. В пике HL Source, отличия которой от оригинала ничтожны, нас ждет полный редизайн уровней, моделей персонажей и оружия. По заверениям авторов, игра готова более чем на половину. А вот Sapphire Scar от поклонников творчества Looking Glass и Irrational не повезло: этот римейк System Shock 2 на основе Doom 3 никогда не увидит свет. А что если на готовом движке создать собственную игру? Новыми моделями и сюжетом тут уже не обойтись, от автора требуется концепция мира и геймплея. Но и тут далеко ходить не надо. Возникнув как Gunman MOD для Quake (а затем и для Half-Life), Gunman Chronicles выросла в самостоятельную игру. А уж о Counter Strike и говорить нечего. Многопользовательская модификация сумела завоевать мировую популярность, выдержать кучу обновле-

ний и выйти в версии для Source. Из похожих примеров стоит отметить Infiltration для Unreal Tournament и Day of Defeat для того же HL, однако большого распространения они не получили. Раз уж речь зашла о многопользовательских модах, вспомним о Portal. Хотя он не является бесплатным, а будет включен в состав Half-Life 2: The Black Box, над его созданием трудится Nuclear Monkey Software. Именно эта команда разработала Narbacular Drop, использующую схожую технологию порталов. Наконец, было бы кошунством не упомянуть отечественные «Возвращение Морской Легенды» от Seaward.ru и «Легенды Аллодов» за авторством N-Game Studios. Первая команда совсем недавно закончила работу над коммерческим проектом на движке «Корсаров 3», а вторая клепаёт дополнения к «Блицкригу II». Фанатские модификации сильно отличаются друг от друга, да и судьбы их различные: одни проекты ждёт коммерческий релиз и мировая известность, другие не доживают даже до демоверсии. И кто знает, какой была бы сейчас гейм-индустрия, если бы не тысячи людей, вносящих в игры изменения, о которых их создатели и не думали. Плохо лишь, что пока все это верно только для PC.



GUILD WARS

РУССКИЕ
ИДУТ!

Присоединяйся!

Русская версия
Guild Wars
для игры
на международном
сервере!

- русские кварталы во всех городах
- возможность русскоязычного общения с игроками
- описание всех игровых предметов и навыков на русском



на правах рекламы

© 2005 - 2007 NCsoft Entertainment. All rights reserved. NCsoft, the interlocking NC logo, ArenaNet, Guild Wars, Guild Wars Factories, Guild Wars Nightfall and all associated logos and designs are trademarks or registered trademarks of NCsoft Corporation. All other trademarks or registered trademarks are property of their respective owners. Права на распространение продукта на территории РФ принадлежат компании "Бука". Все права защищены. На территории РФ издается компанией "Бука". По вопросам оптовых закупок обращаться по тел. (495) 780-90-91, e-mail: buka@buca.ru. Компания "Бука", 115230, Москва, Каширское шоссе, 1 (корп. 2). Защиту авторских прав компании "Бука" на территории России осуществляет ассоциация "Русский Лайв" (rshield@qlna.ru).



ХИТ!

SUPREME COMMANDER



ИНФОРМАЦИЯ

- ПЛАТФОРМА:
PC
- ЖАНР:
strategy, real-time, sci-fi
- ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:
THQ
- РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:
«Бука»
- РАЗРАБОТЧИК:
Gas Powered Games
- КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:
до 8
- СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ:
P4 3 ГГц, 1024 RAM, 256 VRAM
- ОНЛАЙН:
www.supremecommander.com



Автор:
Олег Хажинский
omx@gameland.ru

SUPREME C

СОЗДАТЕЛЬ TOTAL ANNIHILATION В БЕСКОНЕЧНОЙ ГОРДЫНЕ СВОЕЙ РЕШИЛ ПРИДУМАТЬ RTS ЗАНОВО.
И ЗНАЕТЕ ЧТО? У НЕГО ПОЛУЧИЛОСЬ.

ГЕНИАЛЬНО



COMMANDER



Гордить великие китайские стены в два ряда вокруг базы – немножко «ретро», да? Но укрепления стоят копейки и строятся так быстро, что я не смог удержаться от соблазна и был вполне вознагражден. Заваню, что стены непроходимы и для своей техники, поэтому не забывайте оставлять калитки.



Что вы сейчас видите? Грязное пятно и рой разноцветных точек? Неверно! Мы с вами стали свидетелями эпического морского сражения, которое войдет в учебники под именем...ээ... «Бойня на западном побережье». В чертовой игре нет ни одного населенного пункта с названием!



При нажатой правой кнопке мыши прикосновение и левой кнопке (вы следите за мыслью?) позволяет перебирать различные варианты боевого строя. Впрочем, строятся местные юниты очень плохо – вяло, вразнобой и с ошибками. Ни один приказ в этой игре не исполняется мгновенно и четко – привыкайте.



В эту игру невозможно влюбиться. Ее холодные, мертвые ландшафты непригодны для жизни. В кронах деревьев не зашумит ветер. Местные леса – просто сырье для немедленной переработки в массу силами командера или инженеров. Холмы и скалистые вершины – не более чем детали рельефа, которые необходимо использовать для достижения тактического превосходства. Здесь нет и быть не может ничего живого. Прозрачные волны океана без всякого смысла омывают песок пляжа – одна за другой, десять миллионов лет. Никто не выйдет на этот берег. Скоро здесь появится гигантский двуногий робот, похожий на детскую пластиковую игрушку, а еще через десять минут – три

фабрики, кварталы генераторов энергии и фабрикаторов массы, системы ПВО, радары, генераторы защитного поля и сотни, тысячи единиц боевой техники. Еще через пять минут от них останутся только черные обгоревшие остовы – вторсырье, будущая масса. Что происходит? Не пытайтесь задавать этот вопрос сценаристам, они тут ни при чем, их попросили. Supreme Commander не нужен сюжет. Попытки объяснить причины грандиозного столкновения сотен тысяч бронированных монстров выглядят надуманно и даже нелепо. «Бесконечная война» – пожалуй, самый удачный термин, которого вполне достаточно. Даже самый мощный процессор вязнет, не в силах представить двухъядерной силиконовой башкой картину боя целиком. Колесо мыши в счи-

танные секунды позволяет переключать фокус внимания, обходясь без привычной миникарты: вероятно, через пару лет миникарты исчезнут как класс, а вместо привычных манипуляторов мы получим что-нибудь в стиле «Особого мнения» Спилберга: едва заметными движениями пальцев я хотел бы играть с масштабом изображения и мгновенно перемещаться между фронтами, меняя континенты, как перчатки. Supreme Commander мало одного экрана, независимо от графического разрешения. Вы можете увеличить картинку до предела и увидеть все вплоть до рисунка на композитной броне танков – но при этом полностью потеряете представление об общей картине. Какое-то время еще можно баловаться с кнопкой «пробел», пы-

таясь найти удачный ракурс для фотоснимка с командером на память, но даже в режиме максимальной детализации местные пейзажи выглядят настолько искусственно, а горизонт заканчивается так внезапно, что хочется скорее вернуться в командную рубку, к любимым штабным картам. Со временем любой игрок в Supreme Commander становится наркоманом тотального контроля: дымь пожаров и светомузыкальное представление на передовой его больше не прельщает, он хочет видеть все и сразу, а это невозможно. В результате мы обнаруживаем себя склонившимися над весьма условной картой мира, испещренной синими и зелеными точками условных обозначений. Вот эти

ВЕРДИКТ
9.5

ПЛЮСЫ +
Эпический размах действий, сказочно удобный интерфейс, потрясающие батальные сцены.

МИНУСЫ -
Необходимость по-менять в компьютере все, кроме мыши.

РЕЗЮМЕ ✓
Тейлор сказал – Тейлор сгелал. Intel и AMD со временем потянутся.



Атаки с воздуха практически бессмысленны, пока вы не уничтожите зенитные батареи и флот истребителей противника. Другой вариант — их внимание можно попытаться отвлечь.



загогулины обозначают подводные лодки. Эти — катера противовоздушной обороны. Жирные буквы «Т» — фрегаты, опора нашего военно-морского флота. Забавно, мы словно возвращаемся к началам начал — во времена «шестиугольных» варгеймов. Зеленые точки, роясь, начинают движение к соседнему континенту и тают под огнем оборонительной линии противника. Великолепная звуковая картина дает полное представление о происходящем разгроме. Если вам интересны детали — заведите себе видеокарту с двумя выходами и второй монитор: это не шутка, Крис Тейлор обещал поддержку четырех экранов, но позже чуть снизил планку. Игра вообще несколько обогнала время. Ей нужен монитор во всю стену, не меньше — я видел такие в ситуационном центре МЧС, всего-то около сотни тысяч долларов. Если бюджет не готов переварить подобные траты, нажмите кнопку Home, и экран разделится пополам: особенно эффектно этот режим работает на широкоформатных мониторах. Supreme Commander встречается нас с высокомерием наследника Total Annihilation. Этой игре не к лицу лебезить перед новичками. Не хочешь? Не надо. Иди играй в С&СЗ. Здания и техника с определенной высоты выглядят совершенно одинаково. Первое время очень сложно отличить какой-нибудь фабрику массы от генератора энергии или инженера Т1 от такого же, но Т2, а бодрое начало строительства мгновенно утыкается в жесточайшую нехватку ресурсов. Нароботанные годами тактические ходы в местных условиях

отказываются работать. Мы тратим столетия на производство исполнинской армады бомбардировщиков, которая сгорает под огнем зенитных батарей противника за считанные секунды. Не раз и не два мои армии с ужасающей стремительностью «стирались» о безобидные с виду оборонительные рубежи врага. О, это коварное ускорение времени! Нельзя ли ставить игру на паузу, если потери составляют более одной танковой дивизии в секунду? Проходит день, и ты начинаешь сомневаться — стоит ли тратить время на игру, посвященную эпическому сражению синих и зеленых точек, с устаревшей на два года графикой, которая отказывается показывать более 20 кадров в секунду на любой, даже самой мощной системе; игру без сюжета, с безликими расами и неясными перспективами увидеть гигантскую механическую сколопендру размером с дом? Стоит. Supreme Commander — великолепная игра, каких еще не было. Мы с вами — участники увлекательного путешествия в будущее стратегического жанра. Путешествие, впрочем, небезопасно: без жертв не обошлось. Одиночный режим, по шесть миссий за три стороны, оказался не слишком вдохновляющим. Первые несколько уровней разработчики искусственно сдерживают развитие технологий, из-за чего нам начинает казаться, что юниты всех трех рас — одинаковы, а их возможности — весьма примитивны. Это не так. Попробуйте «скирмиш» и откройте для себя здания и юниты «третьего» уровня и монстрообразную «экс-

**НАРАБОТАННЫЕ ГОДАМИ
ТАКТИЧЕСКИЕ ХОДЫ
В МЕСТНЫХ УСЛОВИЯХ
ОТКАЗЫВАЮТСЯ
РАБОТАТЬ.**





Меуведница, то ли Большая, то ли Малая? Нет, я просто вежливо попросил своего «командира» похлопотать по хозяйству – построить пяток пунктов по добыче массы, шесть генераторов, а затем пробраться по окрестным лесам в поисках свежей массы. Все это – при нажатой кнопке shift. Здорово, правда?



Как вам оборонительная линия ПВО в пять эшелонов? В Supreme Commander – обычное дело. Если масса и энергия текут рекой, обычный инженер T2 может за десять минут возвести неприступную крепость без особенного вашего участия.



Отпустить «командира» одного за грибами, то есть, простите, за массой, не то чтобы опасно – парень крепче любого коня в игре, но все же может привести к катастрофе. Заметьте, с какой яростью на нем фокусируют огонь пролетающие мимо транспортные корабли противника.



Любители строительства хорошо продуманных фортификаций в этой игре почувствуют себя на седьмом небе от счастья. Рельеф, укрепления, батареи защитных орудий, стационарные и мобильные силовые щиты – через полчаса вход в долину будет завален обгоревшими остатками техники противника.

периментальную» технику. Вы поймете, что игра только-только начинается...

Любопытно, но на любые, даже самые современные «аргументы» у противника найдутся свои «контрдоводы». Supreme Commander немислима без огромного количества техники в кадре – сотен и сотен самолетов, кораблей, танков. Однако просто «количество» в этой игре ничего не значит – вы потеряете армию в один момент, если не будете четко понимать, что вы делаете и какие силы вам противостоят. Навероятно наивно надеяться, что вы сможете поскорее «изучить» все технологии, построить «самый мощный» танк в количестве ста экземпляров и «раздавить» соперника. К сожалению или счастью, в этой игре нет «самого мощного» танка. При помощи командера, пары инженеров и фантастически удобного интерфейса управления (ах, этот всемогущий shift!) вы без особых забот можете возвести практически неприступную линию обороны. «Дешевые» и быстро возводимые стены блокируют стремительное наступление, стационарные защитные сооружения трех типов (АА, наземные и торпедные), построенные в достаточном количестве, с успехом выдержат натиск многочисленных волн атакующих. Однажды я забыл поставить игру на паузу и отсутствовал около часа. По возвращении меня ждала фантастическая картина – управляемый AI противник методично отправлял в атаку звенья истребителей и бомбардировщиков, транспортные корабли с танками и прочую технику, которая гибла на подходе к моей не-

приступной базе, покрыв остров плотным слоем обгоревших остатков. Южные рубежи моего укрепления, между тем, находились в плачевном состоянии: недавно построенная соперником циклопических размеров артиллерийская батарея медленно, но верно, уничтожала мои фабрики. Я ничего не мог с ней поделать – время было упущено.

Масштаб боевых действий в Supreme Commander настолько велик, что одновременно вы можете «вариться» в двух или более очагах конфликта. Давить силой долго и неэффективно – вы увязнете в затяжных боях с основными частями противника. Попробуйте переиграть одно и то же сражение несколько раз, и вы будете поражены, насколько разным может быть исход в зависимости от выбранной тактики и сочетания техники. Эффект приносят согласованные действия всех родов войск – чтобы синхронизировать их действия, на помощь вновь приходит волшебная кнопка shift. Вы должны прекрасно представлять, как обстоят дела у противника, какой техникой он располагает, где его фабрики и генераторы энергии, как устроены оборонительные рубежи – а значит, без разведки никак не обойтись. Любое ваше наступление должно иметь цель. Предложение «давайте навалимся, а там посмотрим» непременно приведет к провалу – потери будут колоссальны, и вам придется тратить драгоценное время на строительство новой армии. Со временем Supreme Commander открывает стратегические перспективы, другим RTS недоступные.



Согласитесь, такие кадры необходимо проектировать на стену, а играть в Supreme Commander можно только стоя, раскинув вперед и назад в галереи и френче. «А что скажет товарищ Жюков?»



Нажмем кнопки Home экран делится пополам – неплохая замена двум телевизорам для владельцев широкоформатных мониторов.

Обычно дизайнеры миссий придумывают задачи за нас, игроку остается лишь выполнять их, следуя заранее определенной модели поведения. Здесь – полная свобода: мы сами определяем себе задачи и проводим «операции». Высадите десант на юге, чтобы оттянуть силы противника от северного побережья, которое окажется под обстрелом тяжелой артиллерии ваших ТЗ-крейсеров. Отвлеките внимание зенитных батарей визитом истребителей-камикадзе и нанесите сокрушительный бомбовый удар по стратегическим объектам противника. Подорывайте экономическую мощь врага, наносите удары там, где он меньше всего ждет их... Не каждый игрок будет чувствовать себя комфортно в столь свободной системе координат. Мы не привыкли вести боевые действия на уровне целых фронтов. Впрочем, стоит войти во вкус, и остальные стратегии покажутся детской шалостью. Помимо 18 одиночных миссий – 40 бесконечных многопользовательских карт и режим «скримиш». Опытный игрок справится с АИ даже на самом высоком уровне сложности, однако стоит добавить несколько соперников на карту, и победа, норовисто брыкаясь, начинает вырываться из рук. Битвы с белковыми игроками потребуют

известного терпения – партия может продолжаться и два, и четыре часа – в зависимости от количества участников. Между тем именно в таких сражениях Supreme Commander раскрывает себя на 100%. Total Annihilation стала долгожителем исключительно благодаря поддержке своих поклонников, и Крис Тейлор хорошо выучил этот урок. Открытая архитектура игры доброжелательно относится к всевозможным модификациям – недовольные балансом сил могут предложить свой вариант, и я подзреваю – это только начало. Учитывая безразмерные системные требования, «Командир» еще не пришел к нам целиком: мы стали свидетелями высадки передовых частей, основные силы еще на подходе. Многочисленные картинки, увы, не дают никакого представления об игре, а постановочные сюжеты в стиле «командер по колено в лесу под огнем превосходящих сил противника» только вводят в заблуждение. Supreme Commander – старый солдат, не знает слов любви. Грубый и неотесанный, он совсем не умеет красоваться и живет по-настоящему только в битве. Примете ли вы его таким? Обведите рамкой несколько полков и бросьте их в открытое пламя передовой – пусть в комнате снова станет жарко. **СД**



Попытки повести сценарную базу под происходящее на экране смертоубийство выглядят не очень убедительно, но не вызывают раздражения. Вместо людей скоро заговорят дальнобойные гаубицы.



Обгоревшие остовы зданий и техники, шрамы на теле земли после массированных артиллерийских и авиационных ударов – прямая цитата из ТА. Уничтоженную технику можно переработать на массу – и снова использовать в производстве. Зеленые были бы довольны.

Кросс-обзор

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

НАШИ ЭКСПЕРТЫ

 **Олег Хажинский**
omx@gameland.ru



СТАТУС: Человек-оркестр
ЛЮБИМЫЕ ИГРЫ: X-COM, Combat Mission, Anarchy Online, SSSX3

Дал себе обет никогда больше не прикасаться к играм про высадку в Нормандии, однако уже два раза его нарушил – сначала из-за Company of Heroes, затем из-за «В тылу врага 2». О чем не жалеет совершенно. А теперь снова засел за творение Криса Тэйлора.

ГЕЙМПЛЕЙ

...Строится вокруг кнопки «Shift». Инженерам можно отдавать приказы на год вперед, сформировать билд-лист еще не построенных фабрик и спокойно заниматься планированием армейских операций. Некоторая медлительность и скудоумие юнитов, особенно воюющих, раздражает, но в целом от масштабов происходящего кружится голова.

ГРАФИКА

Игра существует только в динамике: чем больше техники в кадре, чем яростнее огонь зенитных батарей, чем тяжелее потери воюющих сторон – тем сильнее произведенный эффект.

ОБЩЕЕ ВПЕЧАТЛЕНИЕ

Очень спокойное впечатление в начале, полный восторг при первой массивной стычке, ощущение полной беспомощности при первых поражениях; первое, второе, третье дно – увгаемся гальше!

ВЕРДИКТ
9.5

 **Александр Каныгин**
alexk@gameland.ru



СТАТУС: Damage дилер
ЛЮБИМЫЕ ИГРЫ: Эээ... метни гнома?

Большое теплое солнце, когда играет во что-нибудь захватывающее и слушает Spoor Dogg. Агрессивен и многословен, когда Интернет-провайдер решает ночью устроить профилактику. Не любит квесты, авиасимуляторы и отечественный хип-хоп.

ГЕЙМПЛЕЙ

Одиночные миссии откровенно скучны, состав и вооружение трех игровых рас в основном повторяется, поэтому освежающей новизны смена стороны конфликта не приносит. Самые яркие впечатления от Supreme Commander – в многопользовательских баталиях, которые могут продолжаться часами напролет.

ГРАФИКА

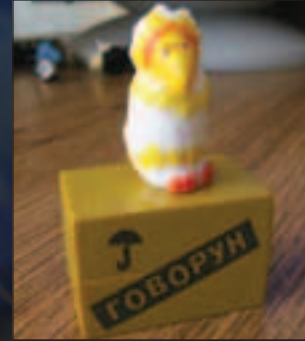
При попытке рассмотреть детали происходящего процессор впадает в ступор, поэтому (впрочем, не только поэтому – просто удобно) приходится управлять разноцветными точками условных обозначений. Условные обозначения хотелось бы сделать менее условными, а 3D режим отключить вовсе – играть тогда будет куда проще!

ОБЩЕЕ ВПЕЧАТЛЕНИЕ

Увы, не цепляет. Мы ждали эту игру, как второго пришествия, но Supreme Commander не удалось воссоздать магию оригинального Total Annihilation. RTS за последние 10 лет ушли далеко вперед и одной только «массой» игроков не задавить – нужна «энергия», а ее у разработчиков под конец проекта не осталось.

ВЕРДИКТ
8.0

 **Константин Говорун**
wren@gameland.ru



СТАТУС: главный редактор
ЛЮБИМЫЕ ИГРЫ: Europa Universalis, Galaxy Plus

Играет в основном на консолях, но уезляет время и PC-проектам, если они выполнены качественно. В свободное от Soul Calibur и Final Fantasy время играет в стратегии на PC, желательно – глобальные и пошаговые. Возможности графического движка его совершенно не интересуют.

ГЕЙМПЛЕЙ

Когда я был маленький и глупый, мне очень нравилась стратегия Total Annihilation. Очень жаль, что она не получила сразу достойного продолжения. Так вот, Supreme Commander – это ровно то же самое, но больше и лучше. Warcraft и S&C – так, локальные потасовки десятков юнитов. А в Supreme Commander война – она настоящая.

ГРАФИКА

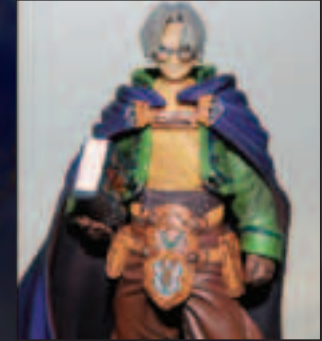
Мне ее сложно оценить, потому что я играл на компьютере с низкими настройками. Зато игра не тормозила, и можно было спокойно наслаждаться битвами. Главное в Supreme Commander – не качество моделей танков, а их количество на поле боя. Когда с обеих сторон в сражении участвуют и наземные части, и авиация, и флот, от восхищенных возгласов сложно удержаться.

ОБЩЕЕ ВПЕЧАТЛЕНИЕ

Сразу после сдачи номера утащу игру домой, поставлю на ноутбук, заготовлю запас бутербродов и чая и буду учиться играть в Supreme Commander. Как научусь – покажу коллегам, где роботы зимают!

ВЕРДИКТ
9.0

 **Александр Трифонов**
operfl@gameland.ru



СТАТУС: Мертвый клавиш
ЛЮБИМЫЕ ИГРЫ: X-Com, Planescape: Torment

Считает, что хорошая игра – пошаговая игра, даже если в ней зеленые квадраты сражаются с красными треугольниками. Весьма желательны ролевые элементы, а в худшем случае допустима интерактивная пауза. Нежно любит Dungeons & Dragons и все проекты, где используется эта система.

ГЕЙМПЛЕЙ

С воздуха на вражескую базу обрушиваются бомбардировщики и валяются под зенитным огнем, стальная волна танков разбивается об редуты, в близлежащем заливе всплывают повозные лодки и пускают ракеты, а на горизонте уже маячат гигантские робоплауки. Очередная атака идет с переменным успехом, и энергия на исходе...

ГРАФИКА

Постановочные скриншоты, превращающие выход игры, были сущей правдой, да только вот парадокс: в стратегию, ставящую на колени самые мощные компьютеры, удобнее всего играть, обводя рамкой и отправляя на убой дивизии квадратиков и флотилии ромбиков. И смех и грех.

ОБЩЕЕ ВПЕЧАТЛЕНИЕ

Как говорят англоязычные коллеги, чтобы ощутить прелесть этой игры, нужно и самому быть идеальным командиром, способным уследить сразу за несколькими фронтами сражений, строительством базы и исследованием. Два монитора, четыре руки и шесть глаз тоже не помешают.

ВЕРДИКТ
9.5

ХИТ!



VANGUARD: SAGA OF HEROES

VANGUARD: SAGA OF HEROES



ВЕРДИКТ
7.5

ПЛЮСЫ

Доступный для исследования огромный мир, новаторская боевая система, реализованная в виде ККИ дипломатия.

МИНУСЫ

Неоптимизированный программный код, огромный размер клиентской части, ужасная анимация и страшные модели персонажей.

РЕЗЮМЕ

Самобытный проект, создателям которого не хватило времени на шлифовку. Хочется верить, что полный потенциал игры раскроется месяцев через 6-9.

ХОРОШО

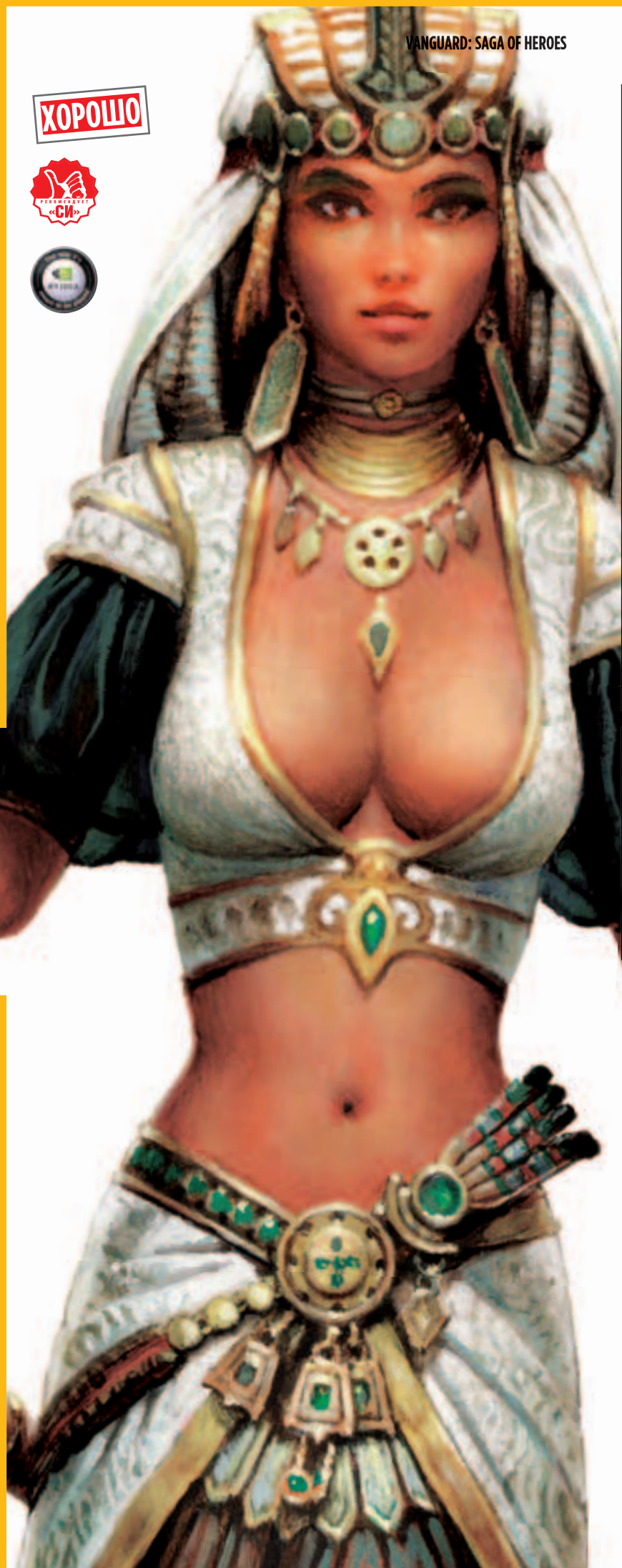


ИНФОРМАЦИЯ

- ПЛАТФОРМА:
PC
- ЖАНР:
role-playing, MMO, fantasy
- ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:
Sony Online
- РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:
не объявлен
- РАЗРАБОТЧИК:
Sigil Games Online
- КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:
неограниченно
- ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:
CPU 3 ГГц, 1024 RAM, 256 VRAM
- ОНЛАЙН:
www.vanguardsoh.com



Автор:
Денис Кублицкий
denkub@yandex.ru





Интерфейс ужасно напоминает World of Warcraft, хотя минусом это считать ни в коей мере нельзя.

Дальность прорисовки впечатляет. Выглядят зрешние пейзажи в большинстве своем мрачно.



Но пасторальных пастбищ местного Ширы это не касается.

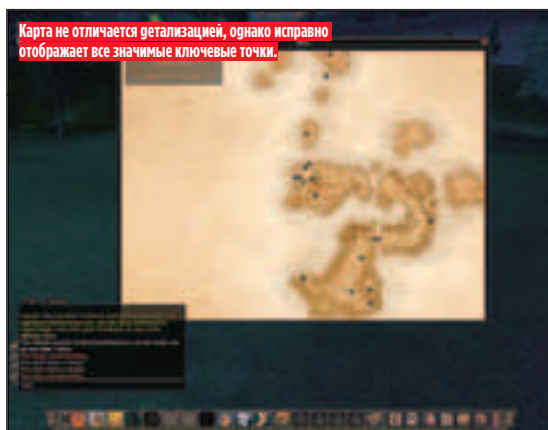


Десять лет тому назад Брэд МакКвейд (Brad McQuaid) был никому не известным программистом, за плечами у которого лишь ролевая игра WarWizard и демоверсия ее второй части, да десятки часов, проведенных в виртуальных мирах Sojourn/Toril – востребованных в те времена MUD (Multi-User Dungeon, текстовые многопользовательские ролевые игры). И стоило ли ожидать от Брэда другого ответа, когда директор по разработкам Sony Interactive Studios America – ныне президент Sony Online Entertainment – Джон Смедли (John Smedley) предложил ему взяться за создание первой в мире трехмерной MMORPG? Вскоре МакКвейд стал исполнительным продюсером EverQuest, а его игровой аватар, Арадюн (Aradune), завоевал у подписчиков огромную популярность. Так же, как и сама игра. И уж совсем невероятно, что судьбу

EverQuest II и дополнений к EQ Брэд вверил бывшим коллегам, основал компанию Sigil Games Online и принялся за создание многопользовательской игры... под крылом Microsoft Game Studios. Но все возвращается на круги своя, и после нескольких лет разработки Vanguard обрел нового издателя в лице SOE. Заявления Sigil о том, что студия создает MMORPG нового поколения, общая стилистика проекта и участие в его разработке выходцев из Sony Online привели к тому, что заочно Vanguard окрестили EverQuest 1.5. Тем не менее выводы эти были верны лишь отчасти: в глаза сразу бросается неуловимая схожесть Saga of Heroes и World of Warcraft. Нет, вы не найдете здесь угловатых моделей, ярких текстур и эльфов с полуметровыми ушами. Графический движок честно прорисовывает пейзажи до самого горизонта, мастерски выписывает листья на деревьях и колышущуюсь под порывами ветра траву.

День сменяет ночь, заставляя NPC отбрасывать правильные тени, а интерьеры зданий круглосветно освещаются факелами и волшебными светильниками. По полям и лугам бродят милые коровы, воинственные кобольды, гоблины и куча другой нечисти. И лишь модели протагонистов вызывают серьезные нарекания: генератор персонажей выдает не менее примечательных уродцев, чем его коллеги из Oblivion или EverQuest II. А над анимацией, похоже, трудился Папа Карло в свободное от выпиливания Буратино время. Интерфейс – совсем другое дело. Аккуратная нижняя панель, на которой расположены иконки способностей, пункты игрового меню и мешки инвентаря. Там же – полоска с опытом и техническая информация (время отклика от сервера и т.п.). Сверху расположились окна с данными о персонаже и выбранной цели, а также действующие заклинания.

Карта не отличается детализацией, однако исправно отображает все значимые ключевые точки.

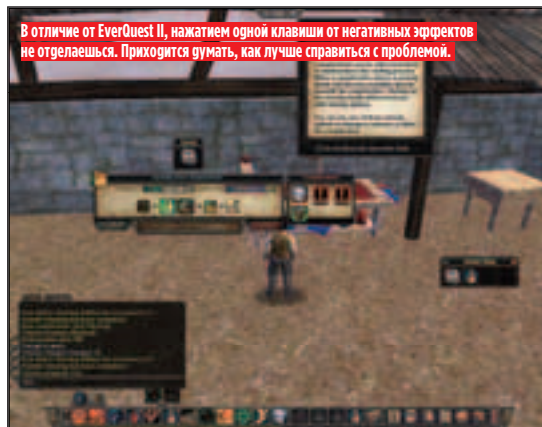




Настолько замороченной системы создания предметов не было еще ни в одной MMO-игре. И это только начало.



В отличие от EverQuest II, нажатием одной клавиши от негативных эффектов не отделаешься. Приходится думать, как лучше справиться с проблемой.



Внешне интерфейс окна покупки напоминает WoW, а вот механизм продажи больше похож на EQ2.

Дипломатия в действии. Справа сверху – список доступных карт, снизу – выбранные для текущей дискуссии. В центре – игровой стол, а слева – диалог между вашим персонажем и NPC.



В правой части экрана можно отобразить список заданий. Стоит ли говорить, что окна диалогов и чат тоже срисованы с WoW? Оттуда же пришли схожий по функциям почтовый ящик, покупка умений у наставников, «сумочный» инвентарь и сносная реализация огромного бесшовного мира. Созданный специально для Vanguard мир Телон (Telon) состоит из двух материков (Thestra, Qalia) и группы островов Kojan. Причем флора, фауна и ландшафт сильно различаются даже в пределах одной части света, а каждая раса начинает путь к славе в родном поселении. Так, зеленые луга Rindol Field (аналог местных полуросликов) граничат с вотчиной dwarфов Bordinar's Cleft и поселком людей Tursh Village. При желании расстояние между ними реально преодолеть и пешком, однако попасть на другой

континент можно лишь морем, на одном из курсирующих по водам Телона кораблей. Впрочем, крупная гильдия или группа игроков могут позволить себе построить собственное судно, ведь только так можно добраться до мест, куда управляемые NPC корабли не заходят. В Sigil не обошли вниманием и верховых животных. Лошади становятся доступны практически с самого начала игры, а при желании можно обзавестись и летающим питомцем, скажем, пегасом или виверной. Организовав с другими игроками караван, ваш персонаж будет перемещаться вместе с ними, даже если вы выйдете из игры. Вернувшись в онлайн, вы сразу же окажетесь вместе со своей группой и при необходимости сможете тут же вступить в битву. Сражения протекают здесь не совсем так, как привыкли заведомо многопользовательских ролевых



«Деревянную» анимацию видно даже на скриншотах.

Мощный авангарг

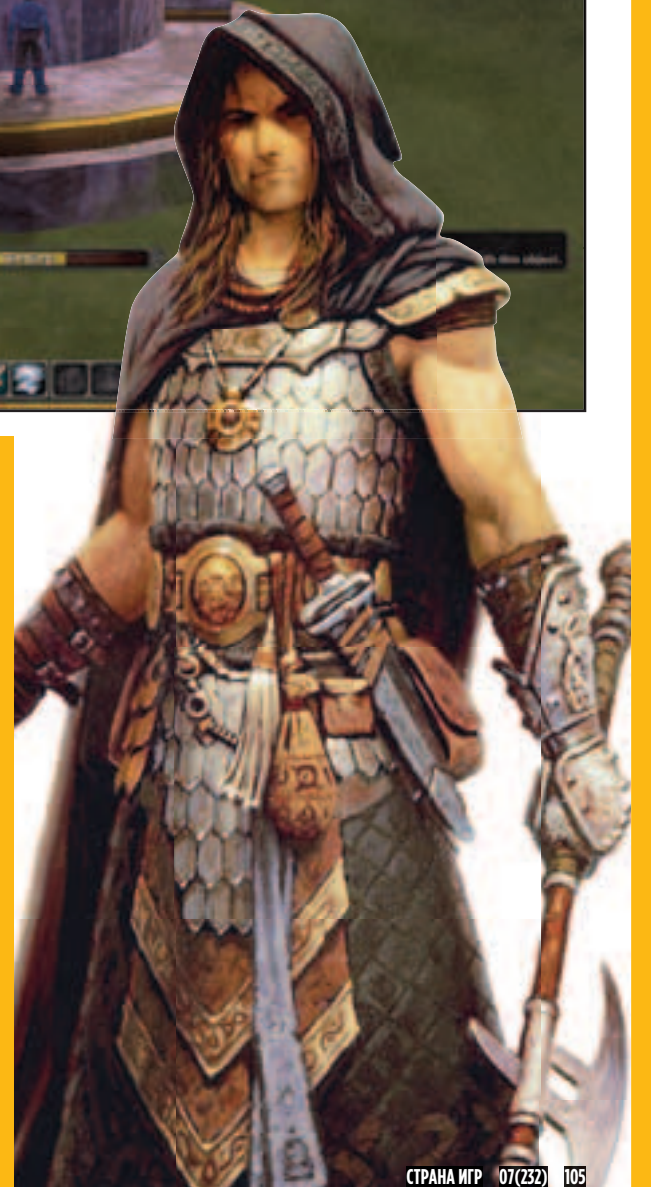
Vanguard можно по праву считать самой увесистой на сегодняшний день игрой для PC: размер клиентской части составляет 17 Гбайт. А на этапе открытого тестирования ее файлы занимали около 23 гигабайт. Дело в том, что перед коммерческим запуском проекта авторы решили удалить все зоны, содержащие ошибки. Также пог нож отправились населяющие эти территории монстры, NPC и выдаваемые ими задания. Телон настолько обширен, что на уничтожение всех «жучков» в ходе бета-теста банально не хватило времени. Предполагается, что по мере исправления недоработок все удаленное из первоначального релиза содержимое будет добавляться в игру в виде патчей. Впрочем, качать из Сети гигабайты не придется: программа автообновления загружает файлы в архивах, и только потом они распаковываются в папку с игрой. Очевидно, разработчики решили хранить данные в несжатом виде, чтобы уменьшить время загрузки. Например, если упаковать клиент gar'ом с минимальным сжатием, размер архива составит «всего» 5,3 гигабайта.



Брокер с обступившими его покупателями. Кстати, обзаведясь наконец лошадей (на 10 уровне), многие игроки с нее практически не слезают.



Сделав привязку к одной из побочных колонн, вы сможете возродиться около нее после смерти.



игр. Забудьте о правиле «один танк на группу»: SOH вносит в бой заметные коррективы, настойчиво предлагая слабым персонажам обзавестись собственными защитниками. Многие классы могут выбрать цель не только для атаки, но и для защиты. Так, вовремя проведенным приемом паладин может спасти мага от неминуемой смерти, а колдуньи, в свою очередь, обладают возможностью творить контр-заклинания, сводя на нет усилия противника. В некоторых случаях им удается отразить враждебные чары на атакующего, нанеся ему урон или временно снизив характеристики. Да и жрецы не столько печат, сколько оберегают от получения повреждений. Таким образом, вместо инстинктивных щелчков мышью и заученных тактик Vanguard предлагает динамичные, напряженные схватки, исход которых зависит не

только от умений персонажей, но и от того, насколько к месту они используются. Практически все заклинания и спец-способности делают цель уязвимой к атакам других классов, позволяя группе выстраивать мощные комбо. В чем-то это похоже на Final Fantasy XI, в чем-то — на героические возможности в EverQuest II. В любом случае, зачистить парочку склепов за просмотром любимого сериала у подписчика SOH не получится. Виновата в этом не только боевая система и обширные подземелья, на прохождение которых может уйти несколько часов, но и наказание за смерть. Если павшего персонажа будет некому воскресить, ему придется возродиться в одной из точек привязки и вернуться за своим, кхм, телом. Причем вся экипировка остается на трупе, так что авторы советуют иметь запасной комплект доспехов. Как вариант, вы можете привязать

снаряжение к персонажу, приобретая специальные камни. Но в этом случае нельзя передавать эти вещи другим игрокам. В отличие от прохождения подземелий, задания по большей части довольно скучны и предлагают помочь местной почтовой службе или уменьшить поголовье определенного вида монстров. Хотя небольшой процент оставшихся поручений вполне способен растормошить заскучавшего за истреблением местной фауны игрока. Например, превратиться в ужасающих размеров лягушку и распугать незваных гостей, обнаружить пропавшего котенка или найти способ поймать пугливую птицу. Но даже самым занимательным миссиям не хватает задора допрыгнуть до установленной EverQuest II планки — находясь где-то на уровне WoW, они вместе с тем терзают игроков необходимостью ждать появления редких



По функциям почтовый ящик практически идентичен World of Warcraft. Тут же приходят купленные у игроков предметы, есть любимая многими Cash on Delivery – оплата товара при получении.



Окно «дипломатической» экипировки персонажа. Аналогично сделаны окна боевого снаряжения, инструментов для добычи ресурсов и создания предметов, а также сбруя верхового животного.

Игрок против...

На данный момент существует 3 типа серверов Vanguard: PvE (Player vs. Environment), FFA PvP (Free for All Player vs. Player) и Team PvP. На PvE-серверах запрещено атаковать персонажей других игроков, на Team PvP вам позволяется сражаться лишь с представителями противоположных фракций, а FFA PvP разрешает нападать на любых игроков. Поскольку игра ориентирована на PvE, PvP серверов гораздо меньше. А через некоторое время Sigil обещают запустить еще и RP (roleplay)-сервер, предназначенный для пописчиков, страстью которых является отыгрыш роли. Впрочем, на деле все не так глауко, и виной тому частые загержки как серверной, так и клиентской части. Игровая общественность метко окрестила Vanguard PvE-игрой: Player vs. Lags, хотя постепенно эта ситуация исправляется (отчасти за счет ухода повзрослевших персонажей в высокоуровневые зоны). Не все лагно и с графикой: модифицированный Unreal Engine 2.5, на котором построена игра, настолько прожорлив, что даже на мощных по современным меркам компьютерах частота кадров в секунду падает ниже 15.

(но нужных для выполнения квестов) существ. Сражения с монстрами и другими игроками на PvP-серверах – лишь одна из трех сфер, доступных в Vanguard. Кудесники Sigil позаботились о том, чтобы другие две – ремесло и дипломатия – были не менее увлекательны и по возможности не зависели от приключенческого уровня персонажа. Желаящим пойти по пути мастера потребуются не только ресурсы и рецепты, но также инструменты и расходные материалы (топливо, химикаты и т.д.) Сбор ресурсов напоминает все ту же WoW: руда добывается из находящихся на поверхности месторождений, волокно и цветы собираются с растений, источником шкур и шерсти служат животные, для добычи древесины придется рубить деревья. Рецепты можно изучить у наставника или прочитав соответствующий свиток. Собрав необходимые компоненты, расставив по карманам и сумочкам инструменты и выбрав нужный станок, приступаем к созданию предметов. Как и в EQ2 до появления Kingdom of Sky, готовые вещи собираются из компонентов, которые, в свою очередь, создаются из сырых ресурсов. Например, портным приходится соткать материю, затем ее раскроить, а уж потом приступить к пошиву. Причем эти этапы состоят

из которых нужно не только выбирать подходящие действия, но и предотвращать отрицательные эффекты. На весь процесс дается ограниченное количество очков действий, поэтому важно поддерживать баланс между качеством и скоростью создания предмета. Желаящие как можно быстрее прокачать мастера могут брать заказы на изготовление предметов: в этом случае персонажу выдают требуемые материалы, однако вы не сможете заработать на продаже готовых изделий. В отличие от EverQuest II и FF XI, жилье игроков представляет собой вполне материальные домики в виртуальном мире. Их можно обставить мебелью и украсить трофеями, расположить внутри сундуки для хранения добычи. Никто не запрещает поселиться рядом с друзьями или основать деревню, в которой будут жить только члены вашей гильдии. Однако не ждите свободы Star Wars Galaxies – возводить дома можно лишь в разрешенных авторами местах, а для сооружения жилища придется приобрести участок, собрать достаточное количество ресурсов для постройки и оплатить услуги ремесленников, которые создадут необходимые для строительства здания блоки. Общась с NPC, некоторые сведения вы сможете получить лишь при грамотно поставленных

диалогах. Опытный дипломат развяжет язык самым несговорчивым персонажам и в случае чего убедит их в принятии тех или иных мер. Лесть, убеждение, угрозы и отговорки служат своеобразным ресурсом, расходуемым на использование карт, которыми представлены высказывания персонажей. Наградой за дипломатические задания станут опыт, полезная информация и новые карты. А необходимость тщательно подходить к выбору игровой колоды (здесь она состоит из 5 карт) окончательно убеждает нас, что дипломатия в SOH – коллекционная карточная игра в чистом виде. И так же, как боевая система Vanguard, предлагает огромное множество стратегий и тактик для тех, кто ждет от жанра многопользовательских игр новых открытий. С другой стороны, спешить особо некуда, ведь, по словам самого Брэда, Sigil Games и SOE запустили игру, которая достаточно хороша, но не закончена. Несомненно, Saga of Heroes будет развиваться и улучшаться, что подтверждается постоянным выходом обновлений. Как и другие многопользовательские игры, она испытает сотни изменений и обзаведется дополнениями, о которых мы вам обязательно расскажем. Но для начала давайте дождемся того дня, когда в Vanguard можно будет сражаться с монстрами, а не с ошибками. **СИ**

Take it Easy.

Nothing personal. It's just a game.

Lose: 16

Win: 16



*Учись играть! Умей проигрывать!
Круче тот – Кто играет лучше!*



1 Пилот этого «Спитрайра» поврежден аж на 75%! Страшно даже представить.

2 Американцы решили высажить на Ивовзиму десант аж в сорок человек, доставив его на подлодках.

3 Если судить по полоске жизни, то корабль практически в идеальном состоянии. А на самом деле он уже не жилец: с такими пробоями и столь серьезным затоплением рассчитывать совершенно не на что.

ХОРОШО

ИНФОРМАЦИЯ

▶ ПЛАТФОРМА:

PC

▶ ЖАНР:

strategy.real-time.historic

▶ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:

не объявлен

▶ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:

«Бука»

▶ РАЗРАБОТЧИК:

Lesta

▶ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:

До 8

▶ СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ:

P4 2 ГГц, 768 RAM, 128 VRAM

▶ ОНЛАЙН:

<http://pacificstorm.net>



▶ Автор:

Ашот Ахвердян

ashot.akhverdian@gmail.com



СТАЛЬНЫЕ МОНСТРЫ: СОЮЗНИКИ

ВАЖНЕЙШЕЕ КАЧЕСТВО ПОДВОДНИКА – УМЕНИЕ ЗАДЕРЖИВАТЬ ДЫХАНИЕ, ВЕДЬ КАК ТОЛЬКО ЕМУ НАДО НАБРАТЬ ЕЩЕ ВОЗДУХА, ЛОДКА ВЫНУЖДЕНА ВСПЛЫВАТЬ.

Чем масштабнее игра, тем вероятнее, что ее релиз придется оценивать с некоторыми скидками, предполагая некоторые улучшения будущими патчами. Так что в данном случае выход дополнения – неплохой повод подвести итоги. У человека, видящего игру впервые, стратегическая часть непременно вызовет трепет. Громоздкий и неочевидный интерфейс прячет в себе множество возможностей и выглядит даже запутаннее, чем он есть на самом деле. Кажется нереальным уследить за всем происходящим, но переходить в аркадный режим, где микроменеджмент у нас отберут, совершенно не хочется, мы же хотим самостоятельно не принимать решения. Опасность

пропустить что-то важное вынуждает постоянно бродить по лабиринту экранов, практически ничего не делая, а просто проверяя, все ли в порядке, пытаясь не допустить хаоса в собственных делах.

Спокойствие, только спокойствие!

Эта управленческая паранойя со временем проходит, причем вовсе не потому, что мы начинаем так уж безупречно справляться со всеми делами, а потому, что обнаруживается, что противник толком не способен справиться со своими. Как только понимаешь это, сразу захлестывает ощущение полной собственной безнаказанности. Мы можем куда не торопиться, нам совершенно незачем пытаться непременно прыгнуть выше головы.

Враг пассивен и апатичен – он не будет собирать все свои силы в единый кулак, не будет пытаться навязать нам генеральное сражение, навалиться всей своей мощью на особо важную базу или же блокировать транспортные пути, пытаясь взять нас измором. Ведение военных действий противник воспринимает как неприятную повинность, изредка отправляя нам на убой какое-нибудь малозначительное собственное соединение. Гарнизоны наших баз время от времени обнаруживают у себя в гостях горстку словно заблудившихся эсминцев – вот они выстроились у края карты и даже не пытаются направиться в сторону базы, просто тихонько стоят шеренгой в ожидании смертоносного налета охраняющих базу бомбардировщиков.

Нередко случаются и попытки атаки наших баз полудюжиной подлодок. Бой нашей авиации с этими несчастными зомби длится от силы пару минут: с нашей стороны, разумеется, никаких потерь, а враг в полном составе отправляется заслуженно отдыхать на дне. Проиграть войну в таких условиях представляется делом крайне сложным, разве что мы сами потопим собственный флот и побросаем ружья в море. Таким образом, инициатива целиком оказывается в наших руках: хотим – выступаем экспедиционным флотом в поход, не хотим – сидим дома и копим силы.

Склонившись над картой

Стратегических новинок сезона две – Британия и дипломатия.



Еще немного о тактическом режиме.

Под капот игры не заглянешь, но со стороны создается полное впечатление, что противник не умеет координировать действия своих сил. Независимо от уровня сложности нам противостоит не единый враг, а просто разрозненная толпа различной техники. Этим вполне можно пользоваться, в лицах разыгрывая притчу о ломке веника по прутику: выманивая из общей кучи очередную вражескую единицу и набрасываясь на нее всей стаей.

Когда противник нас обнаруживает, он кидается по прямой в нашу сторону. Если же враг нас не видит, а мы поливаем его артиллерийским огнем, то он просто покорно принимает наши снаряды на борт, даже не поинтересовавшись, откуда все это добро прилетает на его голову.

Еще одна неприятность: физика движения кораблей. Такое впечатление, что инерция здесь отсутствует вовсе, игущий полным ходом авианосец может остановиться мгновенно. И неминуемо гать задний ход. Это само по себе смотрится довольно печально, но еще интереснее манера кораблей разворачиваться на месте, примерно так же, как это делает танк.



4 После неудачного налета нам обновят боекомплект и отправят во второй боевой вылет. В третий. Десятый.

5 Оружия дали залп, и все находившиеся на носу корабля моряки сгорели заживо. Шутка.

6 Самые интересные сражения — не в кампании, а создаются в тактическом редакторе.

Британцы теперь являются третьей играбельной нацией, они получают в свое распоряжение южную часть карты и двух потенциально конфликтующих соседей — Японию и США. Правда, супероружие (подобное атомной бомбе у США и бактериологической у Японии) им не выдали, но все равно у британцев не такой характер, чтобы подобным образом давать противнику молотком по голове.

Помимо Британии в игре дебютируют и некоторые другие державы, отметившиеся во Второй мировой: Германия, Голландия и СССР. Правда, стать на их сторону можно только в тактических битвах.

Дипломатия решена в соответствии с общим духом игры, где мы управляем не самой страной, а лишь ее вооруженными силами,

поэтому международные соглашения сводятся к торговле и бартеру. Сырье, техника, научные достижения, даже базы — все это является предметом торга, в том числе и с противником. Правда, Его Величество Интерфейс уклоняется и эту часть игры, просто потому, что мы не имеем возможности вывести на экран информацию о том, какую именно технику или какое открытие нам предлагают, так что если вы не помните название всех собственных (и вражеских) типов кораблей и самолетов наизусть, то решение приходится принимать вслепую.

Топор в переносице

Тактическая новинка add-on'a — «система детального повреждения». Если в прошлый раз прочность боевой единицы обозначалась «полоской», которую мы

должны были планомерно распиливать, то теперь каждая посудина аккуратно поделена на отсеки, агрегаты и прочие составляющие. Общая «жизнь» никуда не делась, но она теперь символизирует внешнюю оболочку боевой единицы, а потому сама по себе никогда не обнуляется — очень уж редко бывает так, чтобы корабль затонул из-за того, что от него отвалилась вся обшивка корпуса.

Теперь на первый план выйдут повреждения отдельных частей и систем. Самолету могут очередью отпилить часть крыла или же убить пилота. У корабля может заклинить руль, могут выйти из строя двигатели, а может и сдетонировать боекомплект — в последнем случае достаточно одного удачно приземлившегося снаряда,

и новенький с иголки корабль превращается в грудку летящего во все стороны металлолома. Это, кстати, стимулирует нас к личному участию в сражениях, поскольку компьютерные пилоты особой меткостью не отличаются.

Все это в сочетании с несколько усовершенствованной графикой и прочими непринципиальными улучшениями меняет впечатление от тактической части игры даже сильнее, чем можно было ожидать. Если бы только стратегическая и симуляторная части были бы столь же удачны...

А пока, даже несмотря на серьезное улучшение тактического режима, СМ так и остается многообещающей игрой с нереализованным потенциалом.

Но мы надеемся, что это еще не конец. **СМ**

ВЕРДИКТ
7.5

ПЛЮСЫ



Застраивая между RTS и варгеймом весьма интересная тактическая часть. Очень большой потенциал стратегической части. Некоторый потенциал симулятора.

МИНУСЫ



Проблемы в стратегическом режиме, слабый искусственный интеллект, неудачный интерфейс, невыверенный баланс.

РЕЗЮМЕ



Несовершенная, но единственная в своем роде игра. Интересна тактическая составляющая, остальными же режимами пользоваться на свой страх и риск.




ИНФОРМАЦИЯ

- ▶ ПЛАТФОРМА:
PlayStation 2
- ▶ ЖАНР:
action.beat'em-up
- ▶ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:
Namco Bandai
- ▶ РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:
не объявлен
- ▶ РАЗРАБОТЧИК:
Grasshopper
- ▶ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:
1
- ▶ ОНЛАЙН:
http://www.bandai.games.com/games/samurai_shtml



▶ Автор:
Spriggan
spriggan@gameland.ru

- 1 Флегматичный Дзин занимается тем, что умеет лучше всего на свете: орошает землю чужой кровью.
- 2 Помните, как зрелищно испарялись дохлые болванчики в Killer 7? Гибель местных небожителей сопровождается похожими эффектами.
- 3 Натравить на героев Samurai Champloo мартишек – еще не самое худшее, чем щеголяет Samurai Champloo: Sidetracked. Но, в общем, все равно ерунда знатная.



ВЕРДИКТ
5.5

ПЛЮСЫ +

Галлюциногенный визуальный стиль, свежая загрузка с привязкой музыки к боевым приемам, три разных варианта прохождения, отменный саундтрек.

МИНУСЫ -

Непростительно слабая техническая часть, нигде не годная озвучка диалогов, гурно пахнущий сценарий, огромный упор на button mashing.

РЕЗЮМЕ

«Добавка» к Samurai Champloo, словно бы сделанная любыми, влюбленными в Soul Taker и Le Portrait de Petit Cossette*.



SAMURAI CHAMPLOO: SIDETRACKED

ПОСРЕДСТВЕННО

«САМУРАЙСКОЕ РАГУ», ИЛИ «А ВЕДЬ BLOOD+ НЕИЗБЕЖНА».

Несмотря на чудовищное «окно» в сетке показа, аниме-сериал «Самурай чамплу» взял свое за счет безупречного качества исполнения. Детище Синьитиро Ватанабе (Cowboy Bebop) и молодежькой студии manglobe (Ergo Proxy) пробились на зарубежное ТВ, не преминув обзавестись одноименной мангой. Разумеется, обойтись в таком случае без игры для PlayStation 2 – трагедия. Получается, и не обойтись – тоже, ведь Samurai Champloo: Sidetracked – образец тех самых «поддельных елочных игрушек». На обложке DVD красуются персонажи из-под карандаша Кадзутсу Накадзавы, но уже во вступительном ролике их подменяют «силиконовыми» манекенами и дают

понять, что за дизайнами выдающегося художника следует обращаться к Tales of Legendia. Под композицию Battlecry, предвещающую каждую серию хита manglobe, сверкают клинки каких-то странных самураев – вроде бы старые знакомые, но едва ль их узнаешь. Кажется, их зовут Дзин и Муген? Зато за версту виден фирменный стиль команды Grasshopper, памятной по убийственной Killer 7. Лаконичные цвета придают сценам изыска, но беззастенчиво расходятся с оригиналом, да и общая техническая дряхлость не способствует восприятию идей Гоити Суды. Дух первоисточника ощущается в бою. Стоический ронин Дзин, будучи виртуозным фехтовальщиком, следует правилу «меньше взмахов, больше трупов»; разборка с каждым из многочисленных против-

ников подобна дуэли – комбинации заточены под линейные атаки, благодаря чему процесс напоминает кошение травы – столь же неторопливый и беззаботный. Выходец с островов Рюкю не знает меры ни в чем: прегради ему дорогу – нарвешься на град самых неожиданных ударов, разбрасывающих всех встречных по сторонам. Экран светится от бесконечных шлейфов, всевозможных фейерверков и летающих туш – светится в ритме хип-хопа и «электронщины», которые свободно меняются и определяют «деревя» доступные комбо. И все бы хорошо, вот только от игрока требуется немного – без устали молотить по кнопке «квадрат» и, если очень уж захочется, «треугольник», а обреченные на смерть «зомби» не стреляют от нее, смерти, защитит-

ся. И все бы совсем замечательно, поскольку игра Berserk, оставшаяся достоянием японцев, однажды уже доказала, что даже такими скромными средствами можно не дать игроку выпустить геймпад из рук. Будем кратки: Samurai Champloo: Sidetracked – не Berserk. Лишить сюжет большинства черточек сериала и наподдать ему мистики (намек на которую присутствовал в единственной, приуроченной к Хеллоуину, серии) – верный способ отвадить поклонников исходного аниме от этой игры, и Grasshopper им безжалостно воспользовалась. К отличной игре про парней с пушками прибавилась неплохая про парней с мечами. Но зачем, зачем тут феодальная Япония, хип-хоп и удалая троица Ватанабе? **М**

* Soul Taker и Le Portrait de Petit Cossette – соответственно: телесериал и OVA-цикл режиссера Акиюки Синбо, исполненные в кислотно-психоделической манере.

Не бывает плохих игр –



бывает мало денег!



1 Во время странствий забредать случается в живописнейшие края.

2 Если противник силен, не грех предпринять отвлекающий маневр.

3 Как и положено, без мини-игр тоже дело не обошлось.

4 К сожалению, в динамике эта сцена смотрится куда хуже, чем на статичной картинке.

5 Не полнитесь обыскать городские закоулки – там можно найти немало ценного.



ОТЛИЧНО

ИНФОРМАЦИЯ

▶ ПЛАТФОРМА:

PlayStation 2

▶ ЖАНР:

role-playing-console-style

▶ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:

Namco Bandai

▶ РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:

не объявлен

▶ РАЗРАБОТЧИК:

Namco Tales Studio

▶ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:

1

▶ ОНЛАЙН:

<http://tales.namco.com/abyss>

▶ Автор:

Red Cat
chaosman@yandex.ru

TALES OF THE ABYSS



ЯРКИЕ ПЕРСОНАЖИ И, КОНЕЧНО ЖЕ, НОВЫЕ ЗАХВАТЫВАЮЩИЕ ПРИКЛЮЧЕНИЯ – ТАКОВ РЕЦЕПТ ХОРОШЕЙ RPG ОТ NAMCO BANDAI.

Сериал Tales никогда не считался флагманом жанра RPG, уступая первенство монстрам вроде Final Fantasy. Что, однако, ничуть не мешает Namco (а ныне Namco Bandai) исправно сочинять новые «сказки». Одна из них, Tales of the Abyss, не так давно выбралась за пределы Японии.

Первый взгляд

Поначалу Tales of the Abyss несколько разочаровывает – главным образом, из-за непрезентабельного внешнего вида. Это вовсе не значит, что игра уродлива – просто выглядит посредственно. После ударного вступительного ролика трудно свыкнуться с угловатыми моделями и схематичны-

ми пейзажами, не говоря уж о примитивной анимации. Субъективно, предмет данного обзора стал самым блеклым представителем семейства Tales на PlayStation 2. И это под занавес существования платформы! В Tales of the Abyss нет ни очарования Tales of Symphonia, ни грации Tales of Legendia – разработчики явно посчитали, что красота их детищу ни к чему, и целиком сосредоточились на более интересных для себя вещах. Таких, как боевая система, разнообразные дополнительные задания и персонажи.

Проторенной тропой

Свежие идеи появляются в новых Tales редко и неохотно. Не стала исключением и Tales of the Abyss,

которую с наскака трудно отличить от десятка предшественниц. Ядром боевой системы осталась все та же Linear Motion Battle System, что и раньше. Но теперь ее называют немного иначе – Flex Range Motion Battle System. Собственно, в словах «Flex Range» и кроется главное нововведение: возможность свободно перемешаться по арене во время сражений. Кстати, появляется она не сразу. Для начала персонажи должны выучить особый навык Free Run, а уж только потом им позволят нарезать круги вокруг противников, уклоняясь от вражеских выпадов и атакуя с флангов и тыла. Кроме обычных Artes, представлены и так называемые Artes – разнообразные специальные приемы, в том чис-

ле и магические. Ближе к финалу их список для каждого героя внушает уважение, хотя, разумеется, более поздние Artes в конце концов отнесут на второй план те, что доступны в самом начале игры.

Однако на одном лишь нападении свет клином не сошелся – все герои умеют защищаться, и иной раз это здорово пригодится. Но стоит помнить, что многие монстры умеют пробивать ваши блоки, а это грозит не только потерей инициативы в сражении, но и серьезно вредит здоровью. Сложность обычных сражений, как правило, невысока, к тому же бои (а они, напомним, проводятся в реальном времени) весьма скоротечны. Из-за этого схватки с рядовыми монстрами вполне могут



Круги на полях

Боевая система Tales of the Abyss только на первый взгляд кажется простой и доступной. На самом деле каждому, кто захочет освоить ее в совершенстве, придется самостоятельно раскопать немало правил и закономерностей, многие из которых, к сожалению, никак не раскрыты в игровых руководствах. К таковым относятся так называемые Fields of Fonons (FoF) – круги на земле, соответствующие определенному магическому элементу. FoF появляются на арене, когда персонаж разит противника магией. Если воспользоваться тем или иным элементом достаточное количество раз, FoF засветятся. Это значит, что герой, заняв место в таком «круге света» получит доступ к новому, значительно более мощному волшебству. Но будьте настороже – многие монстры не хуже вас умеют пользоваться «кругами света». Вот еще одно любопытное явление – Mystic Arte, суперприемы, выполнение которых возможно только при соблюдении определенных условий. У каждого персонажа имеется два Mystic Arte, и один из них – секретный. Увы, раги соблюдения баланса боссов также снабдили Mystic Arte, и весьма мощными.



IMPORT REVIEW

ВЕРДИКТ
8.0

ПЛЮСЫ +

Запоминающиеся герои и очень хорошо прописанные диалоги; типичная, но по-прежнему увлекательная история; все еще интересная боевая система; продолжительная сюжетная линия и множество дополнительных квестов.

МИНУСЫ -

Графика не нова; битвы порой происходят слишком часто и могут нагустеть; нет значительных изменений по сравнению с предыдущими Tales of.

РЕЗЮМЕ ✓

Отличная RPG, хотя и не блещет оригинальностью.

через какое-то время наскучить – слишком однообразно. С другой стороны, боссы действительно впечатляют, и сломить их сопротивление подчас очень нелегко. Но боевые действия – отнюдь не единственное, чем стоит заниматься в Tales of the Abyss. Кроме основной сюжетной линии здесь представлены десятки, если не сотни побочных заданий, на выполнение которых уйдут долгие часы. И ведь есть, ради чего стараться! За успешно выполненные поручения вы получите деньги, редкие предметы, не говоря уж о новых «кусочках прошлого» некоторых героев. К тому же дополнительные миссии заметно влияют на окружающий вас мир. Появляются новые магазины и новые NPC, где-то могут пред-

ложить работу... Чтобы опробовать все, вы, возможно, сыграете в Tales of the Abyss не один раз.

Это твое? Мое. Откуда? Оттуда.

Ну-с, теперь чуть подробнее о сюжете и героях – и то и другое представляет в Tales of the Abyss определенный интерес. Не станем забегать вперед, скажем лишь, что незамысловатая поначалу сказка о противостоянии двух могущественных королевств довольно быстро перерастает в запутанную и драматичную историю с почти шекспировскими страстями, многоступенчатыми интригами и в меру неоднозначной связкой в лучших традициях Final Fantasy X. Кстати, в том, что касается сюжетных ходов, сценаристы вообще много позаимствовали

у знаменитого конкурента (и не только у десятой части). Но мы ругать Tales of the Abyss за это не станем – заимствования эти вполне уместные и ни разу не скатываются в плагиат.

Что до персонажей, они получились на удивление яркими, хотя и тут повсюду торчат «уши» их многочисленных собратьев по жанру. Больше остальных сценаристам удался главный герой, Люк, юноша поначалу вздорный и надоедливый, но затем обнаруживающий недюжинные таланты и способность к самопожертвованию. Среди его компаньонов тоже хватает занятых личностей, да и некоторые злодеи получились просто на загляденье. Немного смущает только засилье малолетних пер-

сонажей: таковые сыщутся даже среди ключевых «злодеев».

Дань традициям

Тем, кого похуже друг на друга японские RPG уже давно утомили, мы порекомендовать Tales of the Abyss никак не можем. Ведь, несмотря на многочисленные достоинства, перед нами все-таки «просто еще одна японская RPG». Не следует тратить на нее время и в том случае, если вы по каким-либо причинам недолюбливаете сам сериал Tales of – существенных отличий от предыдущих частей тут не сыскать. Ну а всем остальным мы с чистой совестью советуем обратить внимание на это творение Namco Tales Studio. Оно того, право слово, заслужило. **СД**



1 Скорее всего, четыре туники в инвентаре на вашем герое будут выглядеть совершенно одинаково. Что наверняка отведит от Dark Kingdom модников и модниц.

2 Красные точки на мини-карте в правом верхнем углу – это монстры. Да, убить надо будет всех.

3 Монстры наседают со всех сторон, но, к счастью, убираться и блокировать не нужно. Знай себе выстукивай пару простейших комбо – все умрут сами по себе.

4 Головоломки вроде этой встречаются очень редко, да и когда встречаются – только нервнируют.



UNTOLD LEGENDS: DARK KINGDOM

ПОСРЕДСТВЕННО

КАЖЕТСЯ, ОФИЦИАЛЬНЫЙ СЛОГАН PS3 «PLAY BEYOND» ПОРА МЕНЯТЬ. БОЛЬШЕ ПОДХОДИТ «ЗАМАХ НА РУБЛЬ, УДАР НА КОПЕЙКУ».

ИНФОРМАЦИЯ

▶ ПЛАТФОРМА:

PlayStation 3

▶ ЖАНР:

role-playing, action-RPG

▶ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:

Sony Online Entertainment

▶ РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:

«Софт Клуб»

▶ РАЗРАБОТЧИК:

Sony Online Entertainment

▶ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:

до 4

▶ ОНЛАЙН:

<http://darkkingdom.station.sony.com>



▶ Автор:

Игорь Сонин
zontique@gameland.ru

Я уже вижу письма фанатов Sony в нашем почтовом ящике. Бубонная чума и сибирская язва, упакованные в аккуратные конверты на мое имя. Воображение рисует мускулистых фанатов Sony с щипцами и горелками и, если подумать, руководство приняло правильное решение, отдав все текущие обзоры игр для PlayStation 3 одному человеку: в чрезвычайной ситуации потери личного состава будут минимальны. Из выпущенных игр я знаю ровно два приличных эксклюзива для PlayStation 3 – это Resistance: Fall of Man и MotorStorm. Остальные более-менее равномерно распределены между «тоской зеленой» и «уже почти хорошими играми». Причем Untold Legends:

Dark Kingdom болтается где-то у нижней границы этого спектра. Sony Online Entertainment отнюдь не новичок среди консольных action-RPG. Компания сначала издавала две части так ничем и не запомнившихся Champions для PlayStation 2, и, кроме этого, своими силами с нуля создала пару игр для PSP в цикле Untold Legends. Третья часть сюжетно практически не связана с первыми двумя, их объединяет лишь общий настрой посредственных и ни на что не претендующих трехмерных клонов Diablo. Играя в Untold Legends: Dark Kingdom, невольно думаешь, что эта игра, наверное, когда-то давно была запланирована портом с PSP на PS2, а потом нелегкая занесла её оттуда на PS3. Гирроскопические возможности Sixaxis не использо-

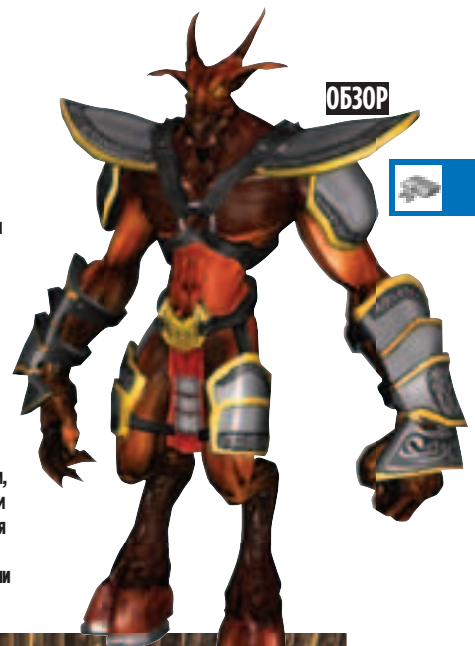
ются нигде, графика – вчерашний день, и ничего, что могло бы задействовать «суперкомпьютерные» ресурсы процессора Cell, вы здесь не найдете. При других обстоятельствах Untold Legends могла бы и вовсе не попасть на страницы «СИ», но уважаемая приставочная принадлежность игры требует отчитаться по всем пунктам и по всей строгости. Рассказываем. Далеко-далеко, за морями за лесами лежало прекрасное королевство Дурет. Лежало оно себе, лежало, никого не трогало. Наш герой – воин, маг или скаут – верой и правдой служил справедливому королю. А король, видимо устав от такой идиллии, спелся с темными силами и давай скармливать демонам крестьянские деревни. Хуторок на завтрак, станицу

на обед, поселок городского типа к ужину. Узнавши о таком беспределе, герой поднимает молот (посох, меч), бьет себя кулаком в грудь, клянцется не позволить, не оставить, отомстить. Для борьбы с несправедливостью предусмотрено три основных кнопки: сильный удар, быстрый удар, заклинание. По большому счету, класс персонажа неважен, и даже маги проводят добрую половину игры, опуская посох на головы злодеев. Комбо есть, они открываются по ходу игры, но, скорее всего, вы ограничитесь одной-двумя начальными атаками, ибо никакой разницы между ними нет. Монстры, по незыблемой традиции жанра, бегут строго по прямой, толком не умеют ни от чего уворачиваться, и любая конфронтация



Как было на PSP

Первые две части Untold Legends с подзаголовками Brotherhood of the Blade и The Warrior's Code были изданы на портативной консоли от Sony. Сигнальная игра, Brotherhood of the Blade, вышла на запуске PlayStation Portable и получила от нас гордые шесть баллов и такое резюме: «Красивый, но донельзя заунывный клон Diablo и Baldur's Gate: Dark Alliance. Только для самых терпеливых поклонников жанра» (если следовать этой логике, то сегодняшнюю третью часть можно охарактеризовать как «некрасивый и заунывный клон Diablo и Baldur's Gate: Dark Alliance»). Проложение на PSP, The Warrior's Code, было улучшено по всем фронтам, но так и осталось не более чем обычным представителем жанра. Значит, не исключено, что и на PS3 скоро появится кое-как послатанный сиквел. Стоит ли тратить на него деньги и как вообще после такого относиться к продукции Sony Online Entertainment, это уж вы решайте сами.



СЕКРЕТ!

ВОТ СТАРТОВЫЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ ТРЕХ ДОСТУПНЫХ ПЕРСОНАЖЕЙ.

ВОИН:

Здоровье: 200 Мана: 150 Атака: 55 Магия: 45 Защита: 50 Защита от магии: 50

СКАУТ

Здоровье: 185 Мана: 185 Атака: 50 Магия: 50 Защита: 50 Защита от магии: 50

МАГ

Здоровье: 170 Мана: 180 Атака: 45 Магия: 55 Защита: 50 Защита от магии: 50

Небольшое, всего в 15%, отличие в уровне здоровья воина и мага, прозрачно намекает: стиль игры одного не так уж и сильно отличается от метода действий другого. Действительно, даже магу волей-неволей придется иметь дело с монстрами в ближнем бою, и если физические атаки еще можно заменить магией, то без нормальной защиты ему никак не обойтись. Воину, понятное дело, нужно зверское здоровье и богатырская сила, а Скаут, сбалансированный персонаж, лучше всего поойдет начинающему приключенцу.



5 Время от времени вам на помощь будут приходить бесполовые товарищи. Любимое комбо, однако, можно делать, не переставая: friendly fire здесь выключен.

6 «Точка сохранения» – погумал Штирлиц, «Ненависть, ненависть, ненависть!» – погумали бегущие по прямой варвары.

Для борьбы с несправедливостью предусмотрено три основных кнопки: сильный удар, быстрый удар, заклинание.

превращается в привычное меряные полосками здоровья. Сюжетная кампания готова занять вас на десять-двенадцать часов, но какой в этом толк, если полезное комбо наскучивает уже на второй сотне минут, дизайн уровней улетучивается на третьей, побочные квесты не дают, броня не продается и даже оружие менять нельзя? Впрочем, к архиважным вопросам «шмота» и «лута» мы вернемся ровно через один абзац. Стартовый уровень начинается с нападения варваров на мирное поселение жителей Дурета. Эта первая карта произвела на сотрудников редакции колоссальное

впечатление. Как говорила моя бабушка, «ночью приснится – трусами не отмахнешься». Казалось бы, уж PlayStation 3 может позволить себе показать действительно масштабный штурм... в итоге мы видим, как на пути героя спелые варвары падают с деревьев группами по три-пять человек. В будущем враги начнут возникать на пустом месте – не телепортироваться, не материализоваться, а просто появляться, как далекие машины в GTA. Трава под ногами не мнется. Ветер не дует. День и ночь не сменяют друг друга, спецэффекты от заклинаний скромные, рельефные текстуры

встречаются раз на пять километров, а эффект водной поверхности, кажется, взят прямым из «Чемпионов» с PS2. Полностью провалив графику, разработчики умудрились испортить практически все, что связано с геймплеем. Вскоре вы заметите, что герой не получает новое оружие. Это легко объяснить. В игре принципиально нет нового оружия. Если уж вас угораздило начать приключение в роли воина, то ходить вам с тем же тяжелым молотом и теми же комбо вплоть до последней заставки. Да, по ходу игры вы получите новые заклинания, но область их примене-

ния довольно ограничена, и магия неспособна разнообразить происходящее. Денег в королевстве не придумали, магазинов в привычном смысле тоже (разве что «шмотники» на точках сохранения). Видов брони и обмундирования очень мало, а те, что есть, часто ничем не отличаются на вид, что не особенно повышает интерес к игре. Мультиплеер (он же одиночная кампания в окружении трех товарищей) не становится веселее от человеческого участия. Первые уровни принципиально не отличаются от последних, но, скорее всего, путешествие по тоскливым землям Дурета надоеет вам гораздо раньше. На безрыбье и рак – рыба, но владельцы PS3, потратившиеся на Untold Legends: Dark Kingdom, вероятно, не раз задумаются, стоила ли покупка своих денег. ❏

ВЕРДИКТ 5.0

ПЛЮСЫ +
Полное отсутствие каких бы то ни было конкурентов на консоли, неплохой оркестровый саундтрек, наличие мультиплеера.

МИНУСЫ -
Посредственная графика, недостаточное количество героев и оружия, нелепая боевая система, глупые заставки на движке.

РЕЗЮМЕ ✓
Не игра, а негоразумение, которое не удовлетворило бы даже владельца PlayStation 2.



«Уроки выживания» мало чем отличаются от сюжетного и свободного режимов, разве что арена ограничена: сражаться предстоит в замках. За один сеанс персонажу необходимо пройти пять уровней, на каждом из которых предлагается решить боевую задачу – чаще всего убить определенное количество противников или вражеских командиров. Впрочем, когда и в сюжетном режиме повзвонит отыграть на соперниках предостаточно, унылые замковые походы привлекают только одним – за выполнение определенных миссий можно открыть секретного персонажа, перекочевавшего из первой части, – Ранмару Мори.

- 1 Совсем уж бесполезных особых навыков нет ни у одного героя, но все же поразить врагов молнией зачастую куда удобнее, чем вызвать на подмогу отряд нерешительных воинов.
- 2 Иногда в награду за побегу над вражеским командиром герой получает не только дополнительный опыт, но и новые умения, влияющие на его характеристики.
- 3 Персонажи научились экипировать что-либо, кроме оружия: полезные предметы из первой Samurai Warriors заменены умениями, которые разучиваются на поле боя или... в магазине.



ИНФОРМАЦИЯ

ПЛАТФОРМА:

PlayStation 2, Xbox 360

ЖАНР:

action.beat-'em-up.3D

ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:

Koei

РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:

Vellod Impex

РАЗРАБОТЧИК:

Omega Force

КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:

go 2 (в мини-игре

Sugoroku – go 4)

ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:

PlayStation 2

ОНЛАЙН:

www.koei.co.uk/launch/

samurai_warriors2



Автор:

Наталья Одицова
odintsova@gameland.ru

SAMURAI WARRIORS 2

САМУРАИ КАК ОНИ ЕСТЬ – ОТВАЖНЫЕ, ЛОВКИЕ И УЖАСНО ГОВОРЛИВЫЕ.

Кому-то отношение японцев к истории покажется странным: пока не появилось российской игры, скажем, по гражданской войне 1917-1922 годов, в которой предлагалось бы воевать от лица нескольких «красных» командиров и «белых» генералов. Причем не просто разыгрывать тактические битвы, а в образе Чапаева или Колчака кидаться в самую гущу сражений, револьвером или шашкой прокладывая путь сквозь неприятельские ряды, пока союзники кое-как держат оборону. Но именно такой способ знакомства с прошлым – не всегда достоверный, зато зрелищный – пришелся по вкусу разработчикам из Omega Force. Сперва богатырскими способностями об-

завелись древнекитайские военачальники в сериале Dynasty Warriors, затем их талант в одиночку противостоять внушительным армиям унаследовали сыны и дочери Страны восходящего солнца в Samurai Warriors. Samurai Warriors 2 продолжает начатый в первой части рассказ об объединении Японии. Выбор героя определяет, предстоит ли повторить достижения победителей или же поспособствовать триумфу кланов, проигравших в реальности. Список бойцов скудным не назвать: как и в первой части, прохождение сюжетного режима за любого из доступных изначально генералов вознаграждается появлением нового игрового персонажа, который, в свою оче-

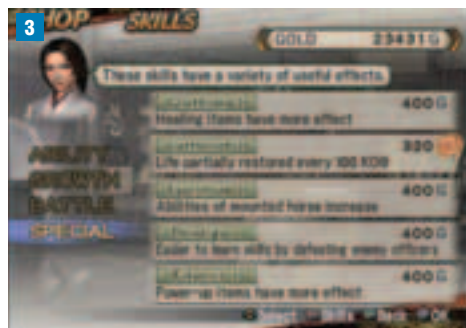
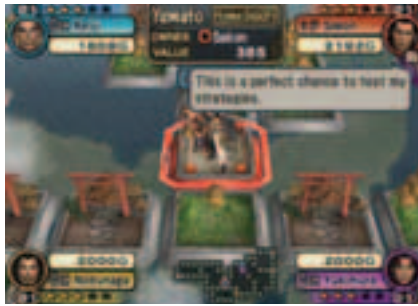
редь, также открывает путь к другим деятелям или дополнительным полям битв. Боевая наука традиционно состоит в том, чтобы выбивать одной клавишей непрерывную цепочку слабых приемов, завершая или комбинируя ее сильными ударами, «привязанными» к другой клавише. Различаются воины главным образом за счет личных параметров и оружия. Например, у железного веера-тессена Мицунари Исиды небольшой радиус поражения, зато врагов он рубит практически молниеносно. А копьепушка Иэясу Токугавы стреляет с небольшим замедлением – нелегко управляться с такой увесистой конструкцией! Чем опытней генерал, тем обильней разрастается цепочка, но комбинаций не так много, и терзание двух кнопок

быстро приедается, хотя у каждого бойца вдобавок припасено два уникальных навыка: от раскладки мин по полю до призыва свистом верного скакуна. Кроме того, за счет постепенно накапливаемой энергии Musou можно замедлить время: пока соперники передвигаются с черепашной скоростью, они крайне уязвимы. Даже с таким скромным набором уловок сражения проходили бы куда увлекательней, если бы не отчаянное нежелание противника сопротивляться. Рядовые солдаты существуют, исключительного чтобы покорно пополнять список жертв; командиры охотно «ловятся» на комбо-приемы и горазды только нападать всей оравой да изредка парировать удары в схватке один на один.

УДОВЛЕТВОРИТЕЛЬНО

«Монополия» по-самурайски

Мини-игра Surogoки напоминает упрощенную «Монополию»: четверо участников путешествуют по расчерченной на клетки карте, определяя дальность хода с помощью игральные костей, скупают безхозные земли, чтобы приумножить доходы, и платят дань, если окажутся в чужих владениях. Цель – первым накопить заранее оговоренную сумму, посравив соперников. Если нужного количества игроков не набирается, управление недостающими персонажами передается AI. Розыгрыши так неторопливы, а экономический рост так сильно зависит от удачи, что от «монополий» горячки не остается и слега – только скука и позевывание в ожидании хода.



Восхищение чудесами доблести быстро проходит: они возможны не за счет ловкого ведения боев, а из-за отсутствия достойных противников.

Но и с такими поблажками победа не всегда остается за игроком. Сюжетный и свободный режимы обогатились разнообразными заданиями: от тех, без которых оборона штаб-квартиры или охраны ключевых фигур до необязательных (не дать неприятелю расколосматить осадные лестницы или сопроводить отряд стрелков). Сами по себе они не слишком сложны, но когда арена боя достаточно велика, приходится не просто носиться из одного конца карты в другой, а высчитывать кратчайшие маршруты и планировать стычки, чтобы не потерять

драгоценное время. Сразу же выясняется, что соратники (даже те, кто засветился среди игральные персонажей) мечтают на поле боя об одном – чтобы герой их спас. Даже грозный Нобунага Ода ударяется в панику, когда одному из безымянных солдат удаётся сбить его с ног, и душераздирающие сообщения «Немедленно помочь командиру! Сил нет держаться!» валятся градом. А уж когда под ударами простых копейщиков гибнет хитроумный Хидэеси Тоётоми, начинаешь подозревать, что он поддался врагам из вредности или его уже давно подменили недотепой-двойником.

Зато стоит им оказаться рядом с недобрым боссом, и они тут же норовят вмешаться в схватку, чтобы лишить игрока законных очков опыта. Драться молча в Samurai Warriors 2 не принято. Дежурные комплименты среди хороших знакомых – обычное дело, похвальба над поверженным соперником – долг чести. Например, жена Хидээси, Нене, в ответ на успехи мужа восклицает: «Ах, милый, наши дети будут гордиться тобой!» Хорошую идею вновь губит однообразие: в запасе у персонажей всё чаще всего одна-две фразы. Редкие скриптовые сцен-

ки – к сожалению, приятное исключение из правил, а не привлекательная деталь обстановки. Яркие герои спасают сериал в очередной раз: нарочитая театральность их поступков заставляет усомниться в исторической правдивости происходящего, но не мешает сопереживать, восхищаться мужеством и расстраиваться, когда достойные люди гибнут или вынуждены – в соответствии с самурайскими законами – покончить жизнь самоубийством. А вот устаревшая графика и острая нехватка разнообразия, что в боевых приемах, что в самих схватках, напротив, тянут ко дну. Простить сценаристам вольный пересказ событий былых лет легко, но отсутствие коренных улучшений не пошло Samurai Warriors 2 на пользу. ❏



Мнение

Артёма Шорохова (cg@gameland.ru)



Как главный поклонник Musou-сериала от Koei, не могу не вмешаться в плавный ход повествования, дабы коротко призвать братьев по оружию носы не вешать. Суровая правда такова, что игроку новому, практически призывнику, знакомиться с сериалом уже поздно: слишком он погряз в трясины под названием «только для своих», чахнет в плену некогда воспитательных, но уже бесповоротно устаревших и привешившихся схем, томится в колодежках стократ латанного древнего движка (версия для Xbox 360 выглядит по старым меркам на диво красивой и быстрой, но лишь усиливает неговование и ибигу: «Опять все по-старому – на таком-то железе!»). И тем не менее для пресловутых «своих» Samurai Warriors 2, хоть и напоминает в сотый раз чиненный «Запорожец», весьма интересна: на сей раз хозяин не ленился, а перебрал машину целиком – десятки мелких, неприметных улучшений не конфликтуют между собой, действительно улучшают геймплей и делают новый слэш-эпик от Koei крайне привлекательным для своей аудитории; чего только стоит кардинальное изменение замковых осад. Последняя игра сериала (грядущий Empires, как мы знаем, суть «стратегическое» дополнение с набором арен) вышла как никогда собранной, отлаженной и удобной. Скрестим же пальцы за будущее средневековой Европы – Bladestorm: The Hundred Years' War создается на совершенно новом движке и, судя по нарочито отличающемуся от Musou-игр названию, выставляется как нечто совершенно новое. А уж когда займется песь СТОЛЕТНЕЙ ВОЙНЫ, мы спросим с Koei по полной программе.

- Учиться владеть различными видами оружия недостойно настоящего самурая! Да и ни к чему, ведь враги всегда заботливо припасут вооружение нужного типа в погарок.
- Даже если миссия провалена, приобретенные очки опыта и умения сохраняются и пригодятся в будущих боях.

ВЕРДИКТ 6.5

ПЛЮСЫ +

Запоминающиеся герои, зрелищная косьба несметных вражеских полчищ, обилие промежуточных заданий в сюжетных миссиях, настройка характеристик персонажей.

МИНУСЫ -

Крайне слабый AI противников и союзников, однообразные задания, скудный набор уловок, устаревшая графика.

РЕЗЮМЕ

Многочисленные новые персонажи, тьма возможностей улучшить их характеристики и почти не изменившийся со времен первой части геймплей.



1 Адмирал сказал, что войны, видите ли, не выигрываются в одиночку! Сэр, никак не могу согласиться, сэр!

2 «У человека с этой фотографии была семья, он верил в Бога. Зачем же он напал на нас?»

3 От авианосца в воздухе одновременно может находиться не более двенадцати самолетов. Погумаешь, здесь еще и не такое бывает.

4 Так кто же все-таки сильнее, кит или слон? Шпаргалка для тех, кто хочет знать, чем окончится противостояние, скажем, пикирующего бомбардировщика и поглогки.

ИНФОРМАЦИЯ

▶ ПЛАТФОРМА:

PC

▶ ЖАНР:

shooter.third-person.tactical

▶ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:

Eidos

▶ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:

«1С»

▶ РАЗРАБОТЧИК:

Eidos Studios Hungary

▶ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:

go 8

▶ СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ:

P4 ZlTц, 512 RAM, 64 VRAM

▶ ОНЛАЙН:

<http://www.battlestations.net>



▶ Автор:

Ашот Ахвердян

ashot.akhverdian@gmail.com

BATTLESTATIONS: MIDWAY

УДОВЛЕТВОРИТЕЛЬНО

ИЛЛЮЗИЯ ЯРКОЙ ИНДИВИДУАЛЬНОСТИ ВАЖНЕЕ САМОЙ ИНДИВИДУАЛЬНОСТИ. ОБМАНУТЬ МОЖНО ТОЛЬКО ТОГО, КТО ТЕБЕ ВЕРИТ.

Вторая мировая в Тихом Океане, карманное издание в глянцевой обложке, а внутри одни картинки, краски яркие и шрифт крупный-крупный. Никакого надрыва, никакого подвига-через-не-могу, все такое по-домашнему уютное, словно очередная трехмерная реинкарнация незабвенного тетриса. Бульк! Сегодня смешно и как-то неловко вспоминать, что одно время ВМ считался чуть ли не прямым конкурентом «Стальным Монстром», что всерьез рассматривались и сравнивались скриншоты и пресс-релизы читались между строк. Теперь же неожиданно выяснилось, что кроме тихоокеанской тематики у игр просто нет ничего общего. Ни о каком ре-

лизме здесь речи не идет, таблицы ТТХ отправлены обратно в библиотечную пыль.

Пожинающие бурю

Это стопроцентный экшн, быстрый, лихой, полный безмозглого веселья, с навеки придавленной к столу клавишей «огонь». Боеприпасы можно не экономить — они отлично отрастают обратно, ваш торпедный катер умеет не только ронять глубинные бомбы в морскую пучинку, но и тут же производить их заново, из воздуха, как фокусник кролика из шляпы. Враг покорно нанизывается нам на шпагу, взрываясь, разваливаясь на части, принимая воду на борт. При этом в некоторых миссиях нам разрешается практиковать переселение душ: и если наш бомбардиров-

щик таки отправляют к праотцам, мы немедленно возрождаемся в следующей кабине. А никто и не обещал, что все будет честно!

Огн за всех

Стратегическая составляющая этого карнавала оказалась тонкой, словно папиросная бумага. Эта карта с потешными иконками действующих лиц, мечущихся по крохотному пятачку, никак не тянет на RTS-составляющую. По аналогии с каким-нибудь Ghost Recon игру скорее можно обозвать тактическим экшном — там тоже была карта, на которой мы могли указывать направление движения горстки самостоятельных напарников. Степень необходимости нашей вовлеченности в окружающем мельтешении точно определяется

уровнем сложности: на минимальном мы можем практически ничего не делать, наблюдая, как наши соратники сами высискивают себе цели, как артиллеристы нашего корабля самостоятельно палят во все, что говорит по-японски, как высказывают по своим делам наши торпеды. На максимальном же уровне мы должны немедленно отрастить очень много рук, потому что наше присутствие требуется сразу всюду: мы должны искусно маневрировать (т.е. двигаться постоянными короткими зигзагами, дабы не попадать под артиллерийский обстрел и уворачиваться от торпед), при этом мы должны максимально точно палить из главного калибра (а цель в это время бешено прыгает из стороны в сторону, ведь мы движемся коротким



зигзагом), заодно занимая место зенитчика и очищая небеса от бесконечных волн атакующего противника — у них самолетов ничуть не меньше, чем у нас боеприпасов.

Гулливер и флот лилипутов

Корабли шныряют по морю, как муравьи по огороду в жаркий день, а камерой от третьего лица вокруг парим мы — кавалерист с шашкой на морском коне. И рубить этой шашкой — исключительно наша привилегия, поскольку искусственный интеллект упреждение брать отказывается наотрез, а оно, ввиду здешних заоблачных скоростей, совершенно необходимо, и целиться на корпус-полтора вперед цели является здесь делом совершенно обыденным. В случае торпедной атаки, правда, упреждение можно и не брать, поскольку торпеды ползут столь медленно,

что цель при желании может нарезать вокруг них круги. Зато мощь их боезапаса вполне оправдывает применение даже вот этим методом «на кого бог пошлет». После корабельных стычек воздушные сражения смотрятся несколько неуклюже, словно являются чем-то второстепенным. Поведение самолетов напоминает одновременно множество недавних приставочных авиааркад не самого первого сорта. Но нас никто и не заставляет проводить много времени ни в небе, ни в подводных лодках, без которых тоже не обошлось.

Лилипут и флот Гулливеров

В поисках наименьшего общего знаменателя игра добралась слишком уж далеко, она настолько боится нам наскутить, что не дает толком поиграться ни с од-

ним экспонатом, дергая за руку и уводя упирающегося игрока к следующему стенду. Из кабины истребителя мы телепортируемся в торпедоносец, и мгновение спустя уже управляем авианосцем — все это буквально за пару минут, в рамках одной миссии. Эта потрясающая неуверенность в себе превращает ВМ практически в набор мини-игр. Они достаточно качественно сделаны для того, чтобы быть вполне занимательными, но мы не успеваем проникнуться к ним теплыми чувствами, а посему с глаз долой, из сердца вон. На следующий вечер довольно непросто найти причины, по которым стоило бы запустить эту игру еще раз.

Пепел зачетки

Основная кампания, связанная единой сюжетной линией и мно-

жеством анимационных заставок умеренной степени интересности, по сути, является одним длинным обучением, где нам постепенно объясняют, как здесь летают и куда тут стреляют. В итоге игра заканчивается примерно в тот момент, когда она должна была бы начаться. Получается, что авторы и не ожидали, что мы проникнемся игровой механикой их детища. И это их отношение чувствуется буквально с первого момента знакомства с игрой, что мгновенно обнуляет любые ожидания и избавляет эту, чего уж там, совершенно пустую игру от возможности разочарования. И на следующий день она уже напрочь стирается из памяти, как сданный на вчерашнем экзамене предмет. Как, говорите, он назывался? ❗

ВЕРДИКТ
6.5

ПЛЮСЫ +

Быстрая, громкая, ничего не требующая игра. На экране ярко и блестяще, внутри безмятежно. Вполне можно показывать самым маленьким.

МИНУСЫ -

Глубина геймплея такова, что колени будут об дно. Игра не слишком затягивает, и не очень-то приятно начинать заново проваленную 20-минутную миссию.

РЕЗЮМЕ 📝

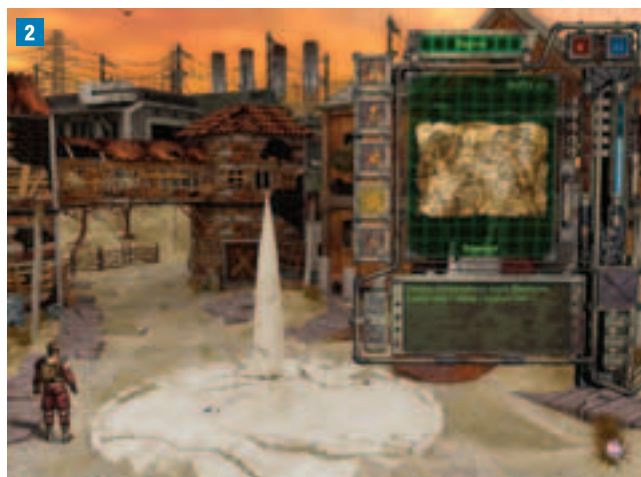
Качественный, но ничем не выдающийся тактический экшн, грозящий развалиться на множество отдельных маленьких мини-игр.



1 Обещанное изменение облика героя игры происходит на увлечение внезапно (и в строго запланированные моменты – что немного шокирует).

2 Для быстрого перемещения между локациями пригодится карта. Но не все локации будут доступны сразу.

3 К сожалению, губы персонажей в процессе разговора неподвижны. Благо, этого почти не замечаешь – спасибо актерам, которые озвучивают героев.



ИНФОРМАЦИЯ

▶ ПЛАТФОРМА:

PC

▶ ЖАНР:

adventure, third-person

▶ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:

не объявлен

▶ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:

«Акелла»

▶ РАЗРАБОТЧИК:

4REIGN Studios

▶ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:

1

▶ СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ:

CPU 1 ГГц, 256 RAM, 64 VRAM

▶ ОНЛАЙН:

<http://www.akella.com/ru/games/dilemma>



▶ Автор:

V.P.

vp@gameland.ru

«ДИЛЕММА» ХОРОШО

НЕОЖИДАННЫЙ ХОД ОТ НЕИЗВЕСТНЫХ РАЗРАБОТЧИКОВ.

Вам что-нибудь известно о компании 4REIGN Studios и проекте «Дилемма»? Едва ли, если только вы не прожженный поклонник жанра «квест». «Дилемма» – это первая разработка начинающей курской студии, а издатель (в лице компании «Акелла») не стал тратить на рекламу, поэтому игра появилась в продаже довольно неожиданно. До сих пор не только игроки, но и продавцы-консультанты в недоумении разводят руками – информации о проекте ничтожно мало. Описание особенностей игры на упаковке диска ясности не добавляет: «...последствия апокалипсиса, нелинейный сюжет, ролевые элементы,

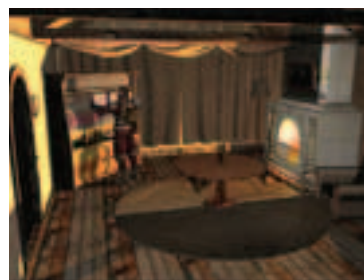
изменение внешнего облика главного героя по ходу игры». Судя по этим заявлениям разработчиков, складывается впечатление, что перед нами блеклая копия Fallout. Несмотря на то что нашумевшая RPG вышла достаточно давно, многие компании до сих пор пытаются сделать свой аналог, еще до релиза клея на проект стикеры с надписью «Больше, лучше, интереснее!». Правда, зачастую дальше громких заявлений дело не заходит. Та же «Акелла» уже однажды обожглась на откровенно слабой Metalheart, не разочаровавшей только самых стойких геймеров. Что до сотрудников 4REIGN Studios, то они и не хотели разрабатывать очередной Fallout –

роднят проекты разве что некоторые элементы сюжета. После техногенной катастрофы большая часть Земли превратилась в руины, а человечество разделилось на кланы, контролирующие отдельные города. Основная борьба происходит между двумя группировками – религиозным культом Синергетиков и подпольной сектой Трансцендентального видения. Пути главного героя с ними обязательно пересекутся, но нельзя сказать, что он питает симпатии к группировкам – у него попросту нет выбора. Чего только не сделаешь ради любимой сестры. Все верно, спасти целые поселения никто не требует – задача по нахождению утерянной

родственницы более незатейливая, но не менее хлопотная. Сначала игроку придется принудительно побыть «мальчиком на побегушках» у подпольной секты. После нескольких выполненных заданий предостается возможность переметнуться на сторону религиозного культа – выбор остается за игроком. Но именно здесь кроется главный подвох: какой бы путь ни пришлось избрать, все равно основная сюжетная линия не меняется, поэтому, смысла в повторном прохождении практически нет. Да и громкое заявление о нелинейности сюжета, в каком-то смысле даже вынесенное в название игры, спорно: выбор остается за нами далеко не



Все было бы скучнее и преснее, если бы не одно значимое «но»: «Дилемма» сверху наполнена головоломками, благодаря которым общий процесс становится на порядок увлекательнее. «Пятнашки», кубики Рубика, погобия Sokoban. Пусть 90% из них мы встречали (к сожалению, встречали, встречаем и будем встречать) в каждой второй погобной игре, и отдельные экземпляры сняты нам в ночных кошмарах, свою немаловажную долю разнообразия они вносят. Да и для решения не надо открывать книгу «Эта забавная наивысшая математика для эрудитов» – любая головоломка щелкается как орешек буквально за пару минут. Кроме того, нашлось место и для нетривиальных развлечений. Например, как вам возможность прокатиться за рулем багги? Пусть управление и графический свижок этой мини-игры заставят улыбнуться поклонников гоночных аркад, но для коротенькой забавы все очень даже неплохо. Жаль, оптимизировали неважно – на средних конфигурациях путешествие превращается в тоскливое слайд-шоу.



4 Местные пейзажи хороши (для последствий техногенной катастрофы, конечно, – не хотелось бы увидеть что-то погобное за окном), но го современного уровня картинка не всегда дотягивает.

5 Разработчики не поленились каждый фоновый рисунок представить в дневном и ночном вариантах. Большая часть претензий к графике пропадает с наступлением ночи. А местный аналог северного сияния иногда заставляет сказать «Ах!».

всегда. Например, не каждого персонажа можно запугать: и не потому, что мы этого не хотим, – это не было предусмотрено по сценарию. Иногда нам все же позволяют действовать на свое усмотрение: украсть или заработать что-то честным трудом, ударить чем-нибудь тяжелым или убедить словами. За каждое действие персонаж получает определенные очки – «материю» или «дух», в зависимости от того, как была решена загадка. Вот только на развитие сюжета эти параметры также влияют слабо – возможность изменить ход событий разработчики оставили за собой, а игроки этого практически не заметят. Другими словами, любителям RPG не повезло.

Зато фанаты квестов останутся довольны: уже через полчаса игры становится ясно, что перед нами классический представитель жанра – от начала и до конца нам приходится выполнять поручения, получать за это сомнительные награды и размышлять над их дальнейшим применением. Правда, долго думать не придется – большая часть решений лежит на поверхности, а количество предметов в карманах нашего героя в редкие моменты достигает десятка. Графика оставляет двойное впечатление. С одной стороны, фоновые рисунки отлично проработаны – с художниками в компании 4REIGN Studios явно все в порядке. С другой –

не хватает опыта аниматорам: «деревянные» модели персонажей вкпе с очевидной экономией на полигонах заставляют вспомнить эпоху первых ускорителей «3Dfx». Перемещение главного персонажа иногда и вовсе заставляют вспомнить первые шаги Нила Армстронга по лунной поверхности – с гравитацией у нашей планеты в будущем явно большие проблемы. И пусть перед нами сегодня не главный претендент в номинации «Приключение года», у 4REIGN Studios получилась на удивление неплохая игра. На удивление – потому что это первый опыт компании, и для первого опыта все очень даже недурно. Однако финаль-

ная оценка из уважения к разработчикам не завышена ни на полбалла: сюжет небезынтересен, сами персонажи, несмотря на всю неуклюжесть моделей, надолго остаются в памяти, присутствует масса мини-игр и небольших головоломок – «Дилемма» даже не успевает надоесть. Пусть та же сюжетная линия завершается неожиданно, но окончание предоднесено на удивление удачно – понять то, что нам рассказали далеко не все, сможет не каждый. И, учитывая неоднозначность финала, а также циркулирующие слухи о возможном продолжении, хочется верить – вторая часть будет. А уж в ней разработчики наверняка учтут большую часть промахов. ☐

ВЕРДИКТ
7.0

ПЛЮСЫ +
Интересный сюжет. Яркие характеры персонажей. Неплохое звуковое сопровождение. Угачные мини-игры и головоломки.

МИНУСЫ -
Игра быстро заканчивается. Не самое удобное управление. Слабая анимация.

РЕЗЮМЕ ✓
Короткое, но интересное приключение на довольно избитую тему, не без любопытных находок.



ЭЛИТЕ БЕАТ

ЭЛИТА ПОРТАТИВНОГО ФРОНТА –
К ВАШИМ УСЛУГАМ!



ГЕНИАЛЬНО



300 очков за самое точное попадание, 100 за «не очень», 50 за «почти не». Комбо в левом нижнем углу тащкрина суть множитель, так что за песню, пройденную без промахов, выгорит во много раз больше очков, чем за «кое-как».

Две сестры-супермодели выживают на необитаемом острове, соблазняя местную дичь пог Material Girl Магоны.

ВЕРДИКТ
9.5

ПЛЮСЫ

Отличный видеоряд, зажигательная музыка, новаторство в жанре, игровой процесс затягивает с головой.

МИНУСЫ

Не больно-то удобно в транспорте.

РЕЗЮМЕ

Лучшая портативная музыкальная игра и отличный способ убить время.

Независимая студия-разработчик iNiS создала, по сути, всего две игры. Музыкальные, нишевые – но при этом поистине колоссальные, породившие своеобразный культ. Какие? Сверхсложную Gitaroo-Man, изданную ограниченным тиражом. И эксклюзивную для Японии Osu! Tatakae! Ouendan, ставшую лидером продаж в импортируемых японские игры онлайн-магазинах. Возможно, именно такой ажиотаж за рубежом и убедил Nintendo в необходимости выпуска Ouendan на Западе, несмотря на низкие продажи на родных Островах, не достигшие и сотни тысяч копий. Естественно, для западной аудитории слишком уж японский «Оэндан» никак не подходил; буквально все в игре пришлось переделать. Так «западный» римейк Osu!

Tatakae! Ouendan получил название Elite Beat Agents. Геймплей ЕВА прост, как все гениальное. Вам ведь приходилось наступивать пальцем по столу какую-нибудь знакомую мелодию? Или просто водить рукой из стороны в сторону, словно дирижер? Тогда, без сомнений, учиться играть в ЕВА вам даже и не придется. Суть – в том, чтобы вовремя, в такт музыке, последовательно нажимать стилусом на пронумерованные кружочки на экране. Иногда между кружочками тянется линия – по ней нужно провести стилусом, не отрывая его от тащкрина. Совсем же редко, обычно в завершение песни, на экране появляется диск, который нужно раскрутить. На этих трех простых действиях и зиждется весь геймплей. Впрочем, не только –



BEAT AGENTS



IMPORT REVIEW



По «дорожке» внизу экрана бежит шарик – он жажжет вашего стилуса!

Треклист

- Steriogram – Walkie Talkie Man
- Jackson Five – ABC
- Avril Lavigne – Sk8er Boi
- Queen – I Was Born to Love You
- Stray Cats – Rock This Town
- Deep Purple – Highway Star
- Village People – Y.M.C.A
- Earth, Wind and Fire – September
- Jamiroquai – Canned Heat
- Madonna – Material Girl
- Ashlee Simpson – La La
- Chicago – You're the Inspiration
- Destiny's Child – Survivor
- Hoobastank – Without a Fight
- Cher – Believe
- David Bowie – Let's Dance
- Rolling Stones – Jumpin Jack Flash
- Sum 41 – Makes No Difference
- Good Charlotte – The Anthem

ведь главной в игре, как ни крути, остается музыка. Саундтрек Elite Beat Agents на удивление удачно следует духу «Оэндана». J-роп и J-rock сменились зажигательной альтернативой, роком и попсой – от Queen и Deep Purple до Мадонны и SUM41. Как и в случае с «Оэнданом», все песни, звучащие в игре, – каверы; большинство, впрочем, не отличить от оригинала. Зато, к примеру, Jumpin Jack Flash от старичков из Rolling Stones на завершающем этапе, обрела новое звучание, гораздо более энергичное и по-настоящему зажигательное. Центральная тема игры также была сохранена. По-прежнему люди здесь – самые обычные, заурядные, будь то начинающая танцовщица или экс-бейсболист, нефтяной магнат из Техаса или маленькая девочка перед лицом

Большой Проблемы – оказываются в беде, и трое сурового вида мужчин в черном спешат на помощь, как Чип и Дейл, дабы задорной песней и веселой пляской подбодрить героев, подсказать, направить, поддержать на пути преодоления трудностей. Если игроку удастся попеть за кружочками на экране, танец агентов не прерывается, и в небольших сценах, коими на манер видеоклипа иллюстрируется геймплей, у героев все будет получаться; в противном же случае – увы, «сюжет» свернет в дурное русло. Кстати, промежуточные неудачи не означают поражения. Что же до обрамляющих игровой процесс сцен, они выполнены в виде западных комиксов и по стилю ощутимо отличаются от оэндановской «манги», не потеряв, впрочем, ни грамма присущего японской версии шарма.

ИНФОРМАЦИЯ

- ПЛАТФОРМА: Nintendo DS
- ЖАНР: special.rhythm.music
- ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ: Nintendo
- РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР: «ND Видеоигры»
- РАЗРАБОТЧИК: iNIS
- КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: go 4
- ОНЛАЙН: www.elitebeatagents.com



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



СЕКРЕТ!

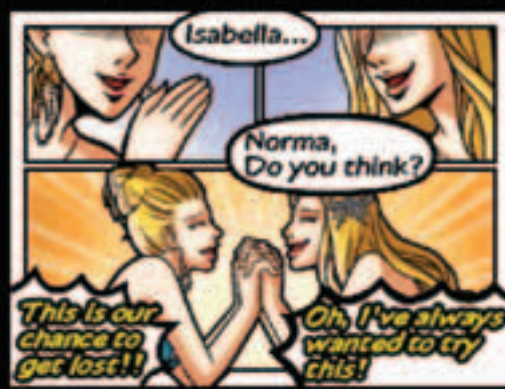
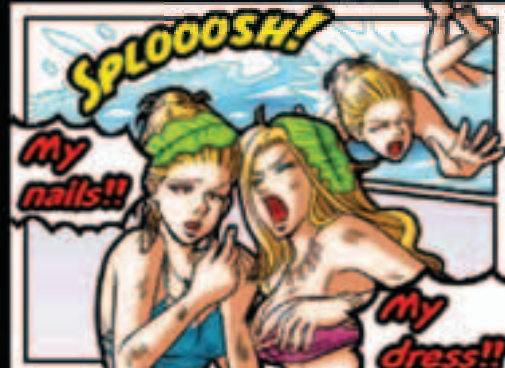
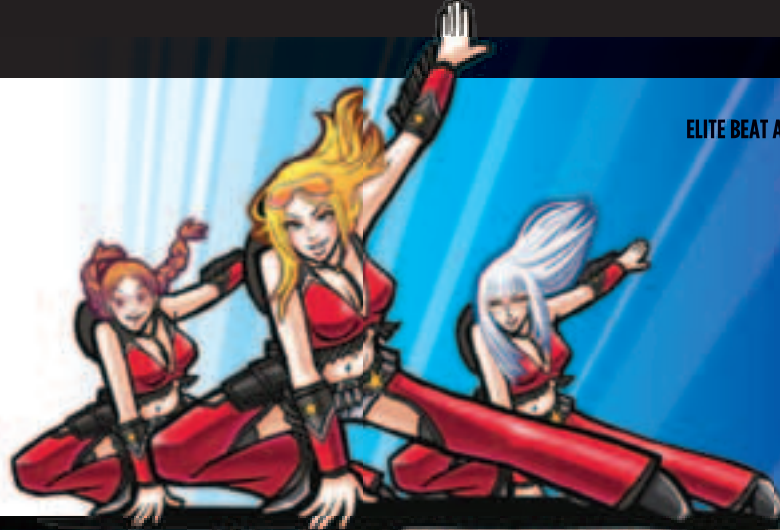
СЕКРЕТНЫЕ ПЕСНИ

Чтобы открыть три скрытые песни, необходимо достичь определенных рангов – иными словами, набрать достаточное число очков (очки считаются суммарно за все песни на всех уровнях сложности). Открывшиеся песни будут также доступны на любой сложности:

Cher – Believe, ранг Captain of Souls, 3 миллиона очков

Jackson Five – ABC, ранг King of the Beat, 10 миллионов очков

Destiny's Child – Survivor, ранг Legendary Agent, 25 миллионов очков



iNiS хотели сделать игру, которая бы вдохновляла и воодушевляла, – это получилось на все сто.

И по содержанию остаются столь же оптимистичными, позитивными и жизнеутверждающими. iNiS хотели сделать игру, которая бы вдохновляла и воодушевляла – это получилось на все сто. Собственно, то, что ЕВА – римейк «Оэндана», заметно и в сценариях, многие из которых являются «переодетыми» двойняшками из далекой Японии. Самих сценариев, заметим, прибавилось: прохождение игры все так же состоит из 15 «уровней» (последний из которых разбит на две части), но в довесок к ним имеются еще и три секретных (как до них добраться – читайте на плашке «Секрет!»). Итого – 19 песен, имеющих заметно более высокий битрейт, нежели в «Оэндане» и звучащих действительно качественно. Кто сказал, что гигабитного картриджа мало для музыкальных игр?!

Помимо количества и качества песен, Elite Beat Agents может похвастаться и другими улучшениями, во многом касающимися интерфейса. Самое главное – возможность пропускать вступительные сценки перед началом песни (Continue?) и сразу же приступать к игре. Также отныне можно сохранять «повторы» своих прохождений и делиться ими с товарищами – хвастаясь, а как же! Заодно Elite Beat Agents поможет одарить несчастных обладателей DS, не имеющих такого классного картриджа, демоверсией, на выбор – либо тренировочный этап, либо первый клип-уровень из игры. И вдобавок ко всему тут еще и Rumble Pak поддерживается, и мультиплеер имеется. И уровней сложности целых четыре штуки – то есть, каждую из 19 песен есть резон

проходить, как минимум, четырежды! Ну чем не чудо? Знайте: Elite Beat Agents – игра достаточно трудная. Вряд ли вы сможете с наскока пройти хотя бы несколько песен на стандартной сложности. Для этого нужно не только познать всю механику игры, но и хорошо знать сами песни. Но здешние неудачи не заставят опустить руки – напротив, лишь еще больше заинтересуют в повторных попытках («Как же герой сумеет выкрутиться?!»). Да и заряд хорошего настроения от «Агентов» и «Оэндана» мало с чем может сравниться. Посему – не медлите. И Elite Beat Agents, и Osu! Tatakae! Ouendan более чем заслужили ваше внимание. Они – не просто лучшие музыкальные игры на портативных платформах, их не стесняясь можно назвать гениальными! **BT**

И сели на лужок под липки – пленять своим искусством свет...

Мультиплеер Elite Beat Agents состоит из трех режимов. Первый – VS Player, командное противоборство двое на двое (или же обычная дуэль в случае нехватки кадров) на любом из пройденных ранее уровней. В отличие от простого прохождения, здесь игроков будут ждать сюрпризы в виде внезапно уменьшающихся кружочков или трясающегося изображения на экране. Самый большой сюрприз, впрочем, – пять новых, не затронутых в прохождении, сценариев! Песни, однако, все те же... В этом режиме также возможна игра посредством Download Play (с одного картриджа) – но только на пяти этапах и на двух легких уровнях сложности. В случае, если у всех игроков есть собственный картридж, ограничения снимаются. В режиме VS Ghost вы можете сразиться сами с собой – используя предварительно созданную запись прохождения какого-нибудь уровня. И все же, бой будет неравным – ведь именно вам, а не «призраку» достанутся вышеупомянутые «сюрпризы». Наконец, последний из режимов – кооперативный – подразумевает поочередное прохождение участков песни; картридж с игрой должен быть у каждого игрока.



19 апреля с 18:00
прямой эфир на 

**ОТВЕТЫ
ПРИНИМАЮТСЯ
ДО 30 АПРЕЛЯ
2007 ГОДА.**

Журнал «Страна Игр» и компания «Бука»

проводят конкурс по Lineage II.
Ваша задача – прочитать рассказ об игре,
найти все допущенные ошибки, и исправить их.

НЕ ЗАБУДЬТЕ УКАЗАТЬ ВАШИ ИМЯ, ФАМИЛИЮ И ПОЛНЫЙ
ПОЧТОВЫЙ АДРЕС – ЭТО ОБЯЗАТЕЛЬНОЕ УСЛОВИЕ УЧАСТИЯ.

ЛИНЕЕЧНЫЙ КОНКУРС

Да понимаешь, я тут наткнулся на классную японскую онлайн-ролевушку – Lineage II. Ну и, как говорится, попал... Там всё просто. Выбираешь одну из шести рас – люди, светлые эльфы, тёмные эльфы, тролли, орки или гномы. Потом тип персонажа (маг или воин), внешность, и ты в игре! Поначалу в прокачке персонажа очень помогают квесты, проходя которые, можно легко набирать уровни. Но до настоящих высот можно прокачаться только в компании с друзьями, убивая монстров. Самое же интересное начинается, когда вступаешь в клан. Меня вот взяли в один из

самых сильных кланов сервера, так у них каждый день походы на рейд-боссов! В качестве вознаграждения за успешный рейд можно получить уникальное оружие или бижутерию. Например, мне недавно достался Меч Антараса. Раз в две недели на каждом сервере проходят осады, на которых самые сильные кланы сервера сражаются за девять замков. Владелец замка в числе множества бонусов получает возможность вырастить своего собственного дракона и летать на нём по окрестностям мира Адена. Я попробовал – дух захватывает! Для одиноких игроков развлечений тоже хоть

отбавляй – можно рыбачить, делать ставки на скачках и в местном казино или, например, участвовать в олимпиаде. Ну а местные богачи могут себе позволить даже такую роскошь как личный транспорт (ездовые драконы) или жильё, прикупив себе домик в любимом городе. Графика в Lineage II на высшем уровне. Локации, монстры, персонажи героев – всё просто идеально. А на то, как прыгает тёмная эльфийка, можно смотреть бесконечно! Кроме того, в новом апдейте в этот замечательный фэнтезийный мир добавят остров динозавров. Так что мне пора, динозавры ждать не будут!

Текст с подробными объяснениями отсылайте по адресу konkurs@buka.ru с пометкой в теме письма «Линеечный конкурс».

НА КОНУ: 10 замечательных
фигурок темной эльфийки!

**Построй себя сам!
Сделай себя сам!
Сотвори себя сам!
Прокачай себя сам!**



опыт: 1.600.879.000.024.805

Сила: - 70 +

Здоровье: - 98 +

Ум: - 2 +

Ловкость: - 45 +

**Кем ты быть хочешь
в реальной жизни?**



1 Пока не перебьете всех противников, двигаться дальше вам не позволят.

2 Как показывает опыт, наставник Эрагона, Бром, из лука стреляет еще хуже, чем управляется с мечом.

3 Камера иногда попросту не позволяет увидеть противника. Придется стрелять наугад.

4 Полеты на Сапфире смотрятся вполне сносно. Однако покататься на грабнице угадет нечасто.



ИНФОРМАЦИЯ

▶ ПЛАТФОРМА:

PlayStation 2, Xbox 360, PC, Xbox

▶ ЖАНР:

action-adventure, fantasy

▶ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:

VU Games

▶ РОССИЙСКИЙ ДИСТРИБЬЮТОР:

«Софт Клуб»

▶ РАЗРАБОТЧИК:

Stormfront Studios

▶ СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ:

PIII 1.4 ГГц, 512 RAM, 128 VRAM

▶ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:

до 2

▶ ОБОЗРЕВАЕМАЯ ВЕРСИЯ:

Xbox 360, PlayStation 2

▶ ДАТА ВЫХОДА:

сентябрь 2006

▶ ОНЛАЙН:

<http://www.ERAGONgame.com>



▶ Автор:

Red Cat
Chaosman@yandex.ru

ERAGON

ПЛОХО

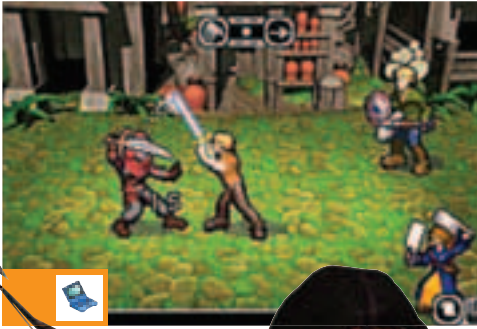
СМЕРТЕЛЬНЫЙ НОМЕР: СТУДИЯ STORMFRONT В ПРЯМОМ ЭФИРЕ ПОРТИТ РЕПУТАЦИЮ.

Несколько лет назад студия Stormfront (правда, не без финансовой помощи со стороны Electronic Arts) перевернула наше представление о том, какими бывают игры по кинолицензии. Именно Stormfront сделала великолепную The Lord of the Rings: The Two Towers и на деле доказала, что большое кино можно быстро и добротно перенести на игровые платформы — были бы на то добрая воля издателя и светлая голова разработчиков. Но что же мы видим четыре года спустя? Мы видим новый блокбастер — в данном случае экранизацию романа «Эрагон» — и нового издателя, компанию Vivendi Universal. А вот разработчик все тот же — Stormfront. Ну а результат... результат удивляет.

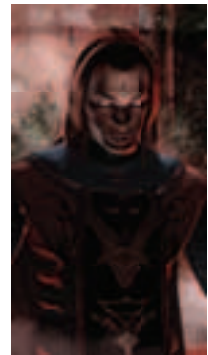
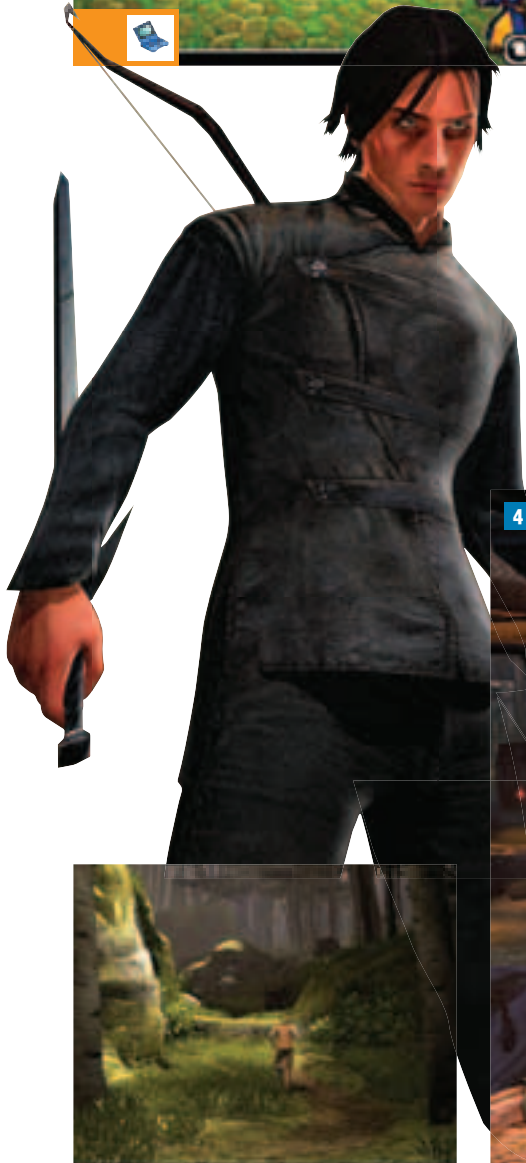
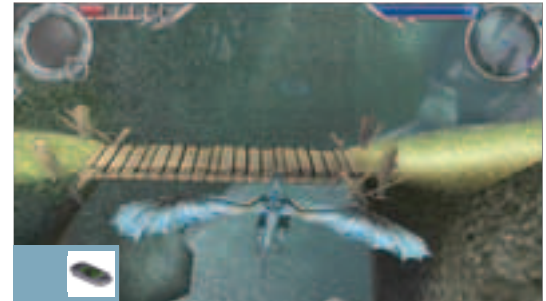
Если вы не читали книжку-первоисточник и не ходили в кино, разобраться в тонкостях сюжета будет трудно. Введение еще более-менее вразумительно, но затем повествование превращается в мешанину из статичных кадров, малопонятных заставок и совершенно бессмысленных диалогов. Появление новых персонажей никак не объясняется, мотивация героев — тайна за семью печатями. Возможно, к финалу игры такое положение вещей уже не будет вас задевать... но у многих ли хватит терпения дойти до финала? Однообразие в свое время основательно подпортило жизнь другому проекту Stormfront — Forgotten Realms: Demon Stone, но, судя по всему, разработчи-

ки остались глухи к критике. В Eragon они наступили ровно на те же грабли, что и тогда, превратив игру в бесконечную череду скучных и невыразительных потасовок с бестолковыми противниками. В теории главный герой постепенно разучивает новые приемы и комбо-серии. На практике достаточно жать попеременно две кнопки и не беспокоиться за результат — что-нибудь непременно получится и кого-нибудь вы обязательно убьете, ведь враги сами лезут на рожон. За это им, кстати, огромное спасибо, так как с автоприцеливанием дела обстоят неважно. Кнопку под него выделили, но работать оно отказывается, едва на экране появляется больше трех-четырех недругов.

На первых порах может показаться, что неуклюжую боевую систему частично удалось сгладить большим количеством разнообразных заклинаний, на применении которых, к тому же, построено немало простеньких головоломок. Но и здесь поджидает разочарование: магия полезна только там, где это предусмотрено разработчиками. Попробуйте воспользоваться тем или иным заклинанием по своему почину — и вы ровным счетом ничего не добьетесь. Более того, авторы Eragon даже и не подумали предложить хоть какой-то выбор: если сию секунду от вас требуется силой мысли столкнуть противника в пропасть, то вы обязаны поступить именно так, и никак иначе. Будет стоять и ждать.



Версии Eragon для PC, PlayStation 2, Xbox и Xbox 360 почти не отличаются друг от друга – разве что владельцам Xbox 360 «повезло» получить два лишних уровня. Зато варианты игры для портативных платформ совсем не похожи на старших «сестер», да и между собой имеют не слишком много общего. Так, например, версия для DS демонстрирует неожиданно симпатичную (по меркам платформы, разумеется) графику, оригинальную боевую систему с использованием стилуса и задействует оба экрана консоли. Версия для GBA смотрится куда скромнее, но также больше тяготеет к жанру RPG – в частности, бои здесь пошаговые, да и сюжет раскрыт не в пример лучше. Наконец, на PSP Eragon тоже получилась особенной. Во-первых, в этой версии вам предстоит перемещаться исключительно верхом на Сапфире, благодаря чему игра больше напоминает легендарную Panzer Dragoon. Во-вторых, заметно расширен многопользовательский режим – допускается участие 4 игроков (против 2 в «больших» версиях), да и на специальные уровни-арены разработчики не поскупились. Кстати, в России продается локализованная версия игры с весьма неурной озвучкой.



Худо-бедно поправить дело могла бы графика. Но и ей не уделили должного внимания.

Как издревле повелось в играх подобного жанра, многие уровни в Eragon нужно проходить в сопровождении управляемых компьютером напарников. Толку от них, как и прежде, никакого – виртуальные помощники большую часть времени лишь путаются под ногами, старательно мешая Эрагону вершить суд и расправу. А то еще могут застрять где-нибудь, зацепившись за стену ближайшего строения или попросту свалившись в какой-нибудь овраг. Кстати, в той же Two Towers компаньонов действитель-

но приходилось защищать, если только вы не хотели завалить эскорт-миссию. В Eragon сопровождающие вас недотепы отличаются крепким здоровьем и лошадиной выносливостью – поверьте, у вашего подопечного гораздо больше шансов погибнуть, чем у бестолковых NPC. Впрочем, врать не будем – уровень сложности далек от запредельного, а пошатнувшееся здоровье всегда можно восстановить. Худо-бедно поправить дело могла бы графика. Но и ей не уделили должного внима-

ния. Хотя интерактивные версии Eragon и Two Towers появились с разницей в несколько лет, выглядят они почти одинаково. Предмет данного обзора, пожалуй, несколько ярче, зато вчистую проигрывает во всем, что касается проработки деталей и анимации. Причем версия для Xbox 360 почти не отличается от младших сестер – даже текстуры те же. Но особенно тяжело смотреть сюжетные сцены, когда камера будто нарочно показывает героев крупным планом, демонстрируя жутчайшую нехватку полигонов. Стоит ли говорить о том, что внешне персонажи игры крайне отдаленно напоминают самих себя в одноименном фильме и больше смахивают на карикатуры?

Эпизоды с участием Сапфиры оставляют впечатления более радужные, но их отчаянно не хватает, и на итоговую оценку игры они влияют мало. Eragon – проект, «неисправный» от начала и до конца. Играть в новое детище Stormfront, безусловно, можно, особенно если вы большой поклонник литературного творчества Кристофера Паолини и получили удовольствие от просмотра соответствующего кинофильма. Тем же, кто незнаком ни с тем, ни с другим (либо читал и ходил, но никакой прелести не сыскал), настоятельно советуем держаться от интерактивной версии подальше. На нее не стоит тратить ни свободное время, ни тем более деньги. **СМ**

ВЕРДИКТ
4.5

ПЛЮСЫ **+**

Забавная система «контекстной» магии; возможность играть вдвоем; зрелищные «вылеты» Сапфиры на сцену.

МИНУСЫ **-**

Однообразный игровой процесс; кошмарные ракурсы камеры; убогие модели персонажей, жутковатая анимация, невразумительные звуковые эффекты; неотзывчивое управление; почти неработающее автонаведение.

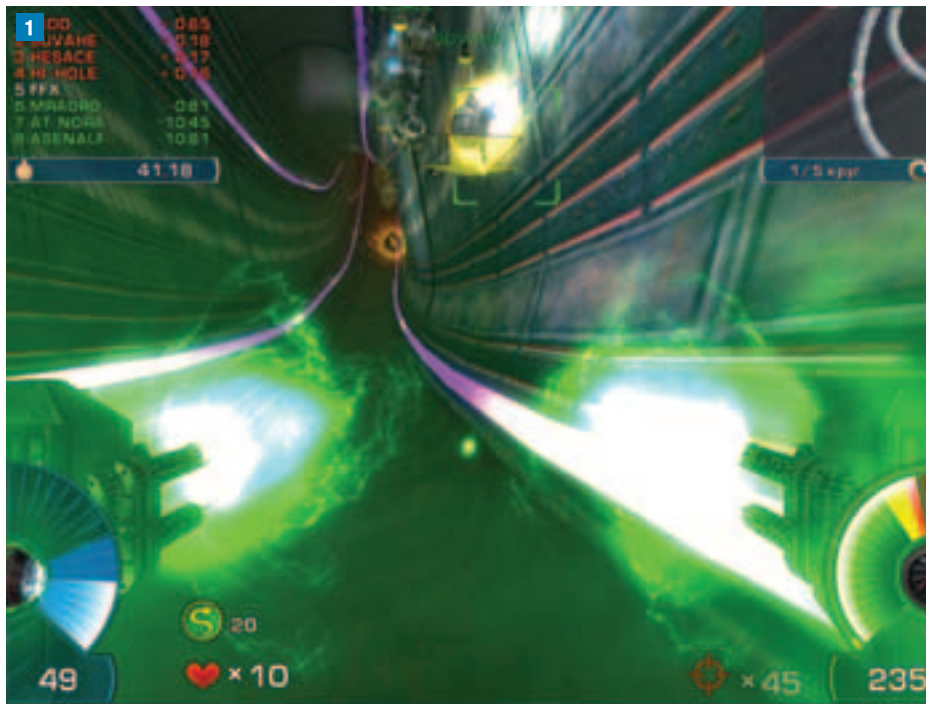
РЕЗЮМЕ **✓**

Не достойная жалости попытка заработать денег на популярной кинолицензии.



Взлеты и падения

В конце 90-х, с появлением графических ускорителей 3Dfx Voodoo, жанр пережил второе рождение. Фантастические гонки отгружались на прилавки тоннами: Dethkarz, Extreme-G, Outrage, Rollcage, S.C.A.R.S., Motorhead (одноименная группа здесь совершенно ни при чем – даже музыкальная дорожка состояла из электронных композиций) и многие другие. Большинство из этих игр обзавелись продолжениями, но к настоящему моменту интерес к жанру сошел на нет. После 2000 года достойных игр данной категории почти не появлялось. Из бесконечной вереницы скучных и незапоминающихся второсортных проектов можно назвать разве что New York Race и Hover Ace (не путать с жалкой поделкой под названием HoverRace), которая была разработана нашими соотечественниками.



ИНФОРМАЦИЯ

- ▶ ПЛАТФОРМА:
PC
- ▶ ЖАНР:
racing, futuristic
- ▶ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:
не объявлен
- ▶ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:
«IC»
- ▶ РАЗРАБОТЧИК:
SkyRiver Studios
- ▶ СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ:
CPU 2.5 ГГц, 512 RAM, 64 VRAM
- ▶ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:
до 8
- ▶ ОНЛАЙН:
<http://www.aimracing.ru>



▶ Автор:
V.P.
vp@gameland.ru

- 1 Желания могут включить вид от первого лица. Откровенно говоря, управлять становится сложновато – голова идет кругом.
- 2 Видите карту местности в правом верхнем углу экрана? Совершенно бесполезная штука!
- 3 В движении все фантастические аркады выглядят намного лучше. «Гонки на выживание» – не исключение.



ХОРОШО

МЕХАНОИДЫ: ГОНКИ НА ВЫЖИВАНИЕ

РАССЕКАЯ ВОЗДУХ ИНОПЛАНЕТНЫХ ПРЕРИЙ.

ВЕРДИКТ
7.0

ПЛЮСЫ +
Существенно доработанный движок «Механоидов 2». Красивые разнообразные трассы. Удобное управление.

МИНУСЫ -
Незамысловатое музыкальное сопровождение.

РЕЗЮМЕ ✓
Отличный проект для любителей фантастических гонок и поклонников «Механоидов».

Золотой век сверхскоростных гоночных аркад в прошлом. Ярчайшим представителем жанра была Mega Race, детище Cryo Interactive, созданное для PC, Sega CD и Panasonic 3DO (к сожалению, удалась лишь первая часть серии). Другие компании не заставили себя долго ждать, и на волне успеха Mega Race последовали выпустить схожие проекты. Удача улыбнулась Hi-Octane, Wipeout и POD – игры получились достойные. А после выхода фильма Star Wars: Episode 1 наиболее популярной игрушкой стала Star Wars: Episode 1 Racer. Мы не случайно упомянули эти игры – в отличие от Wipeout или Mega Race, «Гонки на выжива-

ние» проходят не на специально отстроенных закрытых трассах, а на поверхности планеты. Конечно, это не Татуин, родная планета Люка Скайуокера, но насладиться красотами природы вполне можно. Некоторые трассы проложены сквозь джунгли (к сожалению, не такие густые, как хотелось бы), другие – по тундре или огромной пустыне. Любуясь пейзажами, можно запросто вылететь в кювет. Самое главное – не забывать проходить контрольные точки. Помешать этому может не только желание прокатиться с ветерком по окрестностям, но и надоедливые противники. Их умственные способности вряд ли сравнятся с интеллектом гей-

меров («Гонки на выживание» поддерживают сетевую игру), но чтобы оказать достойное сопротивление, и этого достаточно. Перепадет не только игроку, соперники не против устроить «сладкую жизнь» любому участнику заезда, занявшему лидирующую позицию. Благо, вооружение позволяет: пулеметы, ракеты, мины и прочие средства уничтожения щедро разбросаны разработчиками по трассам. Досадный промах игры – музыкальное сопровождение. В отличие от той же Gaijin Entertainment, поставившей привлечь множество известных исполнителей к работе над проектом «Адреналин 2: Час Пик», сотрудники SkyRiver Studios решили сэкономить. Нехитрые

электронные композиции не запоминаются и вылетают из головы через пару секунд после выхода из игры. Спасибо, что надоедает не сразу. Зато над графической частью разработчики постарались на славу: пусть вас не смущает старенький движок «Механоидов 2» – авторы выжали из него все соки. И даже главную беду современных игр – ошибки в окончательной версии – разработчики обошли стороной. В общем, если при упоминании «сверхскоростной гоночной аркады» ваше сердце начинает учащенно биться, «Гонки на выживание» – развлечение для вас. SkyRiver Studios оправдали все возложенные на них надежды. **И**



ТЕРРИТОРИЯ ГЕЙМЕРОВ НА MTV

сразу три
игровых телепроекта!



ВИРТУАЛИТИ

По пятницам в 18:30
и по субботам в 12:30

Реально о виртуальном. Все самое новое и интересное в мире игровой индустрии. Превью новинок, обзоры актуальных хитов, геймерский хит-парад, секреты прохождений...



X-PLAY

По воскресеньям в 12:30
и по вторникам в 18:30

Об играх жестко и без прикрас. Ведущие не жалеют даже самые громкие проекты, но всегда – со знанием дела.



ИКОНА ВИДЕОИГР

По пятницам в 18:30
и по субботам в 12:30 *

Энциклопедия легендарных игр. Каждая программа посвящена одной игре. Истории создания, успеха, а также разоблачение тайн разработчиков...

* «Виртуалити» и «Икона видеоигр» чередуются в эфире.



ИНФОРМАЦИЯ

- ▶ ПЛАТФОРМА:
PC
- ▶ ЖАНР:
special.virtual_life
- ▶ ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:
Electronic Arts
- ▶ РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:
«Софт Клуб»
- ▶ РАЗРАБОТЧИК:
EA Redwood Shores
- ▶ КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:
1
- ▶ СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ:
CPU 1ГГц, 256 RAM, 64 VRAM
- ▶ ОНЛАЙН:
<http://www.softclub.ru>



▶ Автор:
Елена Бологова
bologova@gameland.ru

1 Улыбка – неплохое начало отношений.

ВЕРДИКТ
7.5

ПЛЮСЫ +

Внятный сюжет и несколько вариантов его развития, эрфрект новизны – всегда приятно. Невысокие системные требования и возможность без хлопот играть на ноутбуке.

МИНУСЫ -

Упрощенный игровой процесс, «новая линия» The Sims мало отличается от предыдущей.

РЕЗЮМЕ

Все те же The Sims – увлекательно, забавно, интригующе, но ничего кардинально нового игра не предлагает.

THE SIMS: LIFE STORIES

(THE SIMS: ЖИТЕЙСКИЕ ИСТОРИИ)

ХОРОШО

СИМСЫ ВСТРЕЧАЮТСЯ, СИМСЫ ВЛЮБЛЯЮТСЯ, ЖЕНЯТСЯ...

В семье The Sims пришло. Очередное творение на этот раз даже обладает подобием сюжета и оптимизировано для ноутбука. Ура! Теперь маленьких монстров можно взять с собой, например в офис, и вновь будем мучить животных, правда на этот раз больше времени придется уделять дрессировке. А в начале зимы, в заключительной части трилогии, нас забросят на необитаемый тропический остров. Приключение получило название – The Sims: Castaway Stories. «Остаться в живых»? Увидим. The Sims: Life Stories первая игра новой серии и не требует установки предыдущих изданий проекта. Запустив игрушку, я ожидала увидеть хоть что-то новое... Но нет, все те же The Sims. И так, перед нами история Рили, которая приезжает в маленький городок погостить у тетки, а также Винсента, такого же одинокого, как и девушка, но весьма обеспеченного юно-

ши. Игра делится на две «главы». Первая за Рили, вторая за Винсента. Дальше начинается «Дом 2», помноженный на «Отчаянных домохозяек» и вашу фантазию. Судьбы симсов зависят только от ваших действий, но в целом для опытного симсовода сюрпризов не будет. Ну а новички окунутся в «санта-барбарияну» с головой. Уход за симсом отнимает огромное количество времени, а тут еще и задания на любовную тематику. Например, пригласить потенциальную жертву на свидание или, вариант посложнее, добиться интимной взаимности (что на деле оказалось не так уж и сложно – о времена, о нравы!). Африканские страсти, любовь-морковь, рождение первенца, бытовые заботы... Результаты любви в виде детей, мужей и жен, а также не-

движимость можно сфотографировать и поместить в альбом, на память. На несколько концовок EA не разорились, финал один – правда, после окончания вам дадут вдоволь наиграться в классическую The Sims 2. Поскольку The Sims: Life Stories проект для ноутбуков, требования к компьютеру средние. Для тех, кто работает и играет на «ноуте», разработчики добавили функцию автосохранения, автопаузу, слегка изменили интерфейс, теперь можно играть в окне. Что касается графики, тут все как и прежде, откровенно не ждите. Складывается впечатление, что Electronic Arts решили завладеть умами, сердцами и кошельками тех, кто еще не впал в «симсомагию». Игрушка явно рассчитана в первую очередь на новичков. **СД**

Требуются курьеры! Достойные условия.
Классный молодой коллектив.
Звоните: +7 (495) 780 88 25
или пишите: sales@gamepost.ru



Тел.: (495) 780-8825
Факс.: (495) 780-8824

www.gamepost.ru



Все цены действительны на момент публикации рекламы



Game Cube
& Resident Evil 4 Limited Edition Bundle

5600 р.



PlayStation 2 Slim (RUS)

5040 р.



Xbox 360 Premium

15400 р.

**НЕ СКУЧАЙ!
ДОМА И
В ДОРОГЕ**

ИГРАЙ!



PlayStation 3 Full 60Gb

28000 р.



PSP Base Pack

6720 р.

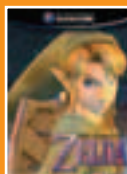
■ Покупку можно оплатить
кредитной картой

■ Игру доставят в день заказа

■ Не нужно выходить из дома,
чтобы сделать заказ



Resident Evil
1400 р.



Legend of Zelda:
Twilight Princess
2240 р.



Skies of Arcadia
Legends
1820 р.



Sonic Heroes
1400 р.



F.E.A.R.
2100 р.



Hitman Blood
Money
2240 р.



Dead or Alive 4
1680 р.



ChromeHounds
2100 р.



Final Fantasy X
(Platinum)
840 р.



Call of Duty 3
2520 р.



Full Auto 2
2520 р.



Grand Theft Auto:
Liberty City Stories
1120 р.



God of War
700 р.



Prince of Persia:
Trilogy
1260 р.



Shin Megami
Tensei: Lucifer's Call
980 р.



Need for Speed Carbon/
Ridge Racer 7
Collector's Edition
1456 р.



Blazing Angels
2520 р.



Blazing Angels
2520 р.

Дайджест

ОБЗОР ЛОКАЛИЗАЦИЙ

HITMAN. КРОВАВЫЕ ДЕНЬГИ

ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:

Hitman: Blood Money

ПЛАТФОРМА:

PC

ЖАНР:

shooter.third-person

ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:

Eidos Interactive

РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:

ND Games

РАЗРАБОТЧИК:

Io Interactive

КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:

1

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ:

CPU 2.4 ГГц, 512 RAM, 128 VRAM.

КОМПЛЕКТАЦИЯ:

1 DVD

ОНЛАЙН:

[http://nd.ru/prod.asp?razd=anons_desc](http://nd.ru/prod.asp?razd=anons_desc&prod=hitmanmoneyrus)[http://nd.ru/prod.asp?razd=anons_desc](http://nd.ru/prod.asp?razd=anons_desc&prod=hitmanmoneyrus)[http://nd.ru/prod.asp?razd=anons_desc](http://nd.ru/prod.asp?razd=anons_desc&prod=hitmanmoneyrus)[http://nd.ru/prod.asp?razd=anons_desc](http://nd.ru/prod.asp?razd=anons_desc&prod=hitmanmoneyrus)[http://nd.ru/prod.asp?razd=anons_desc](http://nd.ru/prod.asp?razd=anons_desc&prod=hitmanmoneyrus)[http://nd.ru/prod.asp?razd=anons_desc](http://nd.ru/prod.asp?razd=anons_desc&prod=hitmanmoneyrus)[http://nd.ru/prod.asp?razd=anons_desc](http://nd.ru/prod.asp?razd=anons_desc&prod=hitmanmoneyrus)[http://nd.ru/prod.asp?razd=anons_desc](http://nd.ru/prod.asp?razd=anons_desc&prod=hitmanmoneyrus)[http://nd.ru/prod.asp?razd=anons_desc](http://nd.ru/prod.asp?razd=anons_desc&prod=hitmanmoneyrus)[http://nd.ru/prod.asp?razd=anons_desc](http://nd.ru/prod.asp?razd=anons_desc&prod=hitmanmoneyrus)[http://nd.ru/prod.asp?razd=anons_desc](http://nd.ru/prod.asp?razd=anons_desc&prod=hitmanmoneyrus)[http://nd.ru/prod.asp?razd=anons_desc](http://nd.ru/prod.asp?razd=anons_desc&prod=hitmanmoneyrus)[http://nd.ru/prod.asp?razd=anons_desc](http://nd.ru/prod.asp?razd=anons_desc&prod=hitmanmoneyrus)[http://nd.ru/prod.asp?razd=anons_desc](http://nd.ru/prod.asp?razd=anons_desc&prod=hitmanmoneyrus)[http://nd.ru/prod.asp?razd=anons_desc](http://nd.ru/prod.asp?razd=anons_desc&prod=hitmanmoneyrus)[http://nd.ru/prod.asp?razd=anons_desc](http://nd.ru/prod.asp?razd=anons_desc&prod=hitmanmoneyrus)[http://nd.ru/prod.asp?razd=anons_desc](http://nd.ru/prod.asp?razd=anons_desc&prod=hitmanmoneyrus)[http://nd.ru/prod.asp?razd=anons_desc](http://nd.ru/prod.asp?razd=anons_desc&prod=hitmanmoneyrus)[http://nd.ru/prod.asp?razd=anons_desc](http://nd.ru/prod.asp?razd=anons_desc&prod=hitmanmoneyrus)[http://nd.ru/prod.asp?razd=anons_desc](http://nd.ru/prod.asp?razd=anons_desc&prod=hitmanmoneyrus)[http://nd.ru/prod.asp?razd=anons_desc](http://nd.ru/prod.asp?razd=anons_desc&prod=hitmanmoneyrus)[http://nd.ru/prod.asp?razd=anons_desc](http://nd.ru/prod.asp?razd=anons_desc&prod=hitmanmoneyrus)[http://nd.ru/prod.asp?razd=anons_desc](http://nd.ru/prod.asp?razd=anons_desc&prod=hitmanmoneyrus)[http://nd.ru/prod.asp?razd=anons_desc](http://nd.ru/prod.asp?razd=anons_desc&prod=hitmanmoneyrus)[http://nd.ru/prod.asp?razd=anons_desc](http://nd.ru/prod.asp?razd=anons_desc&prod=hitmanmoneyrus)[http://nd.ru/prod.asp?razd=anons_desc](http://nd.ru/prod.asp?razd=anons_desc&prod=hitmanmoneyrus)[http://nd.ru/prod.asp?razd=anons_desc](http://nd.ru/prod.asp?razd=anons_desc&prod=hitmanmoneyrus)[http://nd.ru/prod.asp?razd=anons_desc](http://nd.ru/prod.asp?razd=anons_desc&prod=hitmanmoneyrus)[http://nd.ru/prod.asp?razd=anons_desc](http://nd.ru/prod.asp?razd=anons_desc&prod=hitmanmoneyrus)[http://nd.ru/prod.asp?razd=anons_desc](http://nd.ru/prod.asp?razd=anons_desc&prod=hitmanmoneyrus)[http://nd.ru/prod.asp?razd=anons_desc](http://nd.ru/prod.asp?razd=anons_desc&prod=hitmanmoneyrus)[http://nd.ru/prod.asp?razd=anons_desc](http://nd.ru/prod.asp?razd=anons_desc&prod=hitmanmoneyrus)[http://nd.ru/prod.asp?razd=anons_desc](http://nd.ru/prod.asp?razd=anons_desc&prod=hitmanmoneyrus)[http://nd.ru/prod.asp?razd=anons_desc](http://nd.ru/prod.asp?razd=anons_desc&prod=hitmanmoneyrus)[http://nd.ru/prod.asp?razd=anons_desc](http://nd.ru/prod.asp?razd=anons_desc&prod=hitmanmoneyrus)[http://nd.ru/prod.asp?razd=anons_desc](http://nd.ru/prod.asp?razd=anons_desc&prod=hitmanmoneyrus)[http://nd.ru/prod.asp?razd=anons_desc](http://nd.ru/prod.asp?razd=anons_desc&prod=hitmanmoneyrus)[http://nd.ru/prod.asp?razd=anons_desc](http://nd.ru/prod.asp?razd=anons_desc&prod=hitmanmoneyrus)[http://nd.ru/prod.asp?razd=anons_desc](http://nd.ru/prod.asp?razd=anons_desc&prod=hitmanmoneyrus)[http://nd.ru/prod.asp?razd=anons_desc](http://nd.ru/prod.asp?razd=anons_desc&prod=hitmanmoneyrus)[http://nd.ru/prod.asp?razd=anons_desc](http://nd.ru/prod.asp?razd=anons_desc&prod=hitmanmoneyrus)[http://nd.ru/prod.asp?razd=anons_desc](http://nd.ru/prod.asp?razd=anons_desc&prod=hitmanmoneyrus)[http://nd.ru/prod.asp?razd=anons_desc](http://nd.ru/prod.asp?razd=anons_desc&prod=hitmanmoneyrus)[http://nd.ru/prod.asp?razd=anons_desc](http://nd.ru/prod.asp?razd=anons_desc&prod=hitmanmoneyrus)[http://nd.ru/prod.asp?razd=anons_desc](http://nd.ru/prod.asp?razd=anons_desc&prod=hitmanmoneyrus)[http://nd.ru/prod.asp?razd=anons_desc](http://nd.ru/prod.asp?razd=anons_desc&prod=hitmanmoneyrus)[http://nd.ru/prod.asp?razd=anons_desc](http://nd.ru/prod.asp?razd=anons_desc&prod=hitmanmoneyrus)[http://nd.ru/prod.asp?razd=anons_desc](http://nd.ru/prod.asp?razd=anons_desc&prod=hitmanmoneyrus)[http://nd.ru/prod.asp?razd=anons_desc](http://nd.ru/prod.asp?razd=anons_desc&prod=hitmanmoneyrus)[http://nd.ru/prod.asp?razd=anons_desc](http://nd.ru/prod.asp?razd=anons_desc&prod=hitmanmoneyrus)[http://nd.ru/prod.asp?razd=anons_desc](http://nd.ru/prod.asp?razd=anons_desc&prod=hitmanmoneyrus)[http://nd.ru/prod.asp?razd=anons_desc](http://nd.ru/prod.asp?razd=anons_desc&prod=hitmanmoneyrus)[http://nd.ru/prod.asp?razd=anons_desc](http://nd.ru/prod.asp?razd=anons_desc&prod=hitmanmoneyrus)[http://nd.ru/prod.asp?razd=anons_desc](http://nd.ru/prod.asp?razd=anons_desc&prod=hitmanmoneyrus)[http://nd.ru/prod.asp?razd=anons_desc](http://nd.ru/prod.asp?razd=anons_desc&prod=hitmanmoneyrus)[http://nd.ru/prod.asp?razd=anons_desc](http://nd.ru/prod.asp?razd=anons_desc&prod=hitmanmoneyrus)[http://nd.ru/prod.asp?razd=anons_desc](http://nd.ru/prod.asp?razd=anons_desc&prod=hitmanmoneyrus)[http://nd.ru/prod.asp?razd=anons_desc](http://nd.ru/prod.asp?razd=anons_desc&prod=hitmanmoneyrus)ШЕРЛОК ХОЛМС:
СЕКРЕТ КТУЛХУ

ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:

Sherlock Holmes: The Awakened

ПЛАТФОРМА:

PC

ЖАНР:

adventure.first-person.sci-fi

ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:

Ascaron Entertainment

РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:

ND Games

РАЗРАБОТЧИК:

Frogwares Game

КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:

1

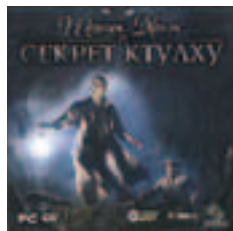
СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ:

CPU 1.4 ГГц, 256 RAM, 64 VRAM

КОМПЛЕКТАЦИЯ:

1 DVD И 3 CD

ОНЛАЙН:

[http://nd.ru/prod.asp?razd=anons_desc](http://nd.ru/prod.asp?razd=anons_desc&prod=holmessecret)[http://nd.ru/prod.asp?razd=anons_desc](http://nd.ru/prod.asp?razd=anons_desc&prod=holmessecret)ALONE IN THE DARK 4:
ПО ТУ СТОРОНУ КОШМАРА

ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:

Alone in the Dark: The New Nightmare

ПЛАТФОРМА:

PC

ЖАНР:

action-adventure.horror

ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:

Atari

РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:

«Акелла»

РАЗРАБОТЧИК:

Crystal House

КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:

1

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ:

CPU 700 МГц, 128 RAM, 32 VRAM.

КОМПЛЕКТАЦИЯ:

1 DVD

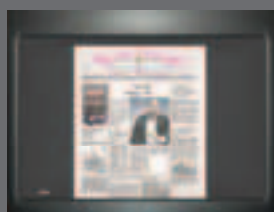
ОНЛАЙН:

<http://www.akella.com/ru/games/aitd4><http://www.akella.com/ru/games/aitd4>

После не слишком удачной Hitman: Contracts следующего проекта от датчан из Io Interactive ждали с особым интересом: похоронит ли Blood Money знаменитую серию или, наоборот, даст новый толчок развитию. Ответ приходит буквально сразу по окончании первых двух миссий: 47-й снова с нами во всей своей красе. Да, конечно, идеальной игры о трудностях профессии наёмного убийцы снова не получилось, но до этого почётному титулу осталось рукой подать. Впрочем, глядишь, в следующей части это и удастся. Пожалуй, единственное, чего не хватало отечественным игрокам, — это локализация. Да, «Новый Диск» оперативно выпустил английскую версию, но вот русскоязычной пришлось ждать изрядное количество времени, чуть больше восьми месяцев. Однако это тот случай, когда длительное ожидание себя оправдало. Мы получили локализацию с прекрасной озвучкой, с хорошо подобранными голосами актёров. Претензии можно предъявить только к озвучению афроамериканских персонажей, но с этой бедой у нас, похоже, никто и не знает, что делать. А приличный перевод уже стал хорошей традицией для игр под брендом ND Games.

РЕЗЮМЕ

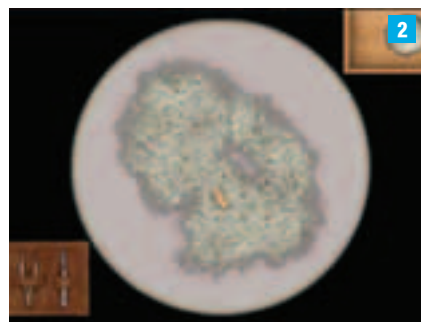
С родной озвучкой и русскими текстами перевоплощение в 47-го дается куда легче и с большим удовольствием. Что еще надо от локализации?



Хороший квест — это всегда редкость. А уж сочетание из неглупых, логичных головоломок, интригующего сюжета и приятной графики и вовсе в последнее время встречается всё реже. Добавьте сюда необычный вид от первого лица а-ля шутер и весьма удачную попытку скрестить классический детектив о Шерлоке Холмсе с произведениями Говарда Лавкрафта. Кто бы мог подумать, что они так удивительно гармонично сочетаются по настрою и сюжетной линии. «Новый Диск» вовремя успел разглядеть потенциал игры и не стал экономить на локализации. Редкий случай, но положительное впечатление от русскоязычной версии отчасти вызвано куда более приятной, нежели в оригинале, озвучкой. Дело тут, впрочем, не столько в хорошей работе наших актёров, сколько в плачевном состоянии исходного озвучения. Хотя мы, безусловно, предпочли бы, чтобы Шерлока Холмса озвучивал Василий Ливанов, но и без знаменитого артиста всё выполнено на уровне. Перевод хорош, хотя шрифт местами слишком мелкий, а некоторые тексты остались не переведенными.

РЕЗЮМЕ

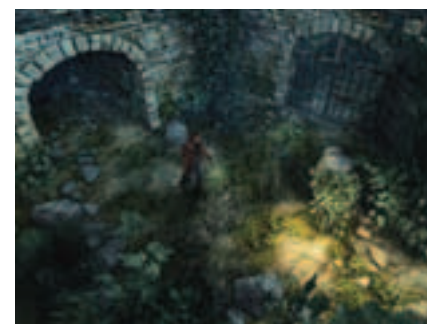
Локализация и сама игра оставляют очень приятное впечатление. Орехов хватает, но о проевенном времени жалеть не придется.



Издание хитовых или хотя бы просто неплохих игр с приличным сроком давности изготовления — очень полезная и правильная практика. Во-первых, это отличная возможность переиграть любимую игру. Во-вторых, прекрасный повод для новичков познакомиться с классикой. Выход русскоязычной версии «Alone in the Dark 4: По ту сторону кошмара» — событие как раз из этой серии. Очень приятно, что «Акелла» вспомнила о последней на сегодняшний день игре из некогда легендарной серии (продолжение, впрочем, уже находится в разработке и запланировано на 2007 год). Было бы ещё лучше, если бы локализаторы не поленились приложить чуть больше усилий для перевода игры на русский. Нет, в целом, локализация получилась вполне терпимой, но недоработки, ясное дело, радости не приносят. Если актёры, озвучившие Эдварда и Элин, ещё худо-бедно справились с задачей, то с озвучкой второстепенных персонажей всё обстоит не в пример печальнее. Добавьте нерусифицированные возгласы главных героев и довольно средненький перевод.

РЕЗЮМЕ

Обычная локализация, не портящая удовольствие от игрового процесса. Помарок много, но критичных не замечено.



СТРАТЕГИЯ ПОБЕДЫ 2: МОЛНИЕНОСНАЯ ВОЙНА

ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:

Strategic Command 2: Blitzkrieg

ПЛАТФОРМА:

PC

ЖАНР:

strategy.wargame.turn-based

ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:

Battlefront.com

РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:

«Акелла»

РАЗРАБОТЧИК:

Battlefront.com

КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:

до 6

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ:

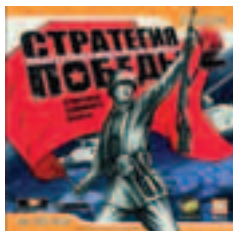
СРУ 1 ГГц, 256 RAM, 32 VRAM.

КОМПЛЕКТАЦИЯ:

1 CD

ОНЛАЙН:

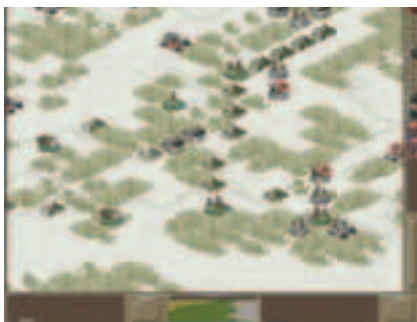
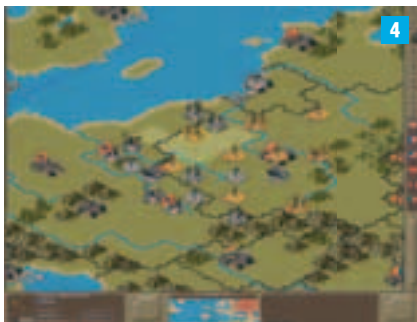
www.akella.com/ru/games/sc2b



Поклонникам первой части Strategic Command пришлось ждать продолжения целых три года. Собственно, оригинальная игра не особенно впечатлила критиков, но вызвала достаточно живой интерес у игроков. С поправкой на жанр варгейма, разумеется. Вторая часть претерпела серьёзные изменения, но общая направленность и список удачных/неудачных черт остались прежними. Графика поражает с первого взгляда, поражает неприятно и больше всего напоминает оную из Civilization 2. Не слишком ли, даже для варгейма? Дальше – хуже. Здесь нет места ни глубокой проработке исторических реалий, ни многогранному сложному геймплею. А это уже приговор, как ни крути. Ничего удивительного, что «Акелла» не стала слишком стараться с локализацией. Необходимый минимум в виде перевода приемлемого качества присутствует, и на том спасибо. Пару раз попадались небольшие непереуведённые кусочки текстов, но ничего мешающего играть. Правда, получить удовольствие от «Стратегии победы 2: Молниеносной войны» не просто. Есть варианты получше.

РЕЗЮМЕ

Неудачный представитель жанра. Поиграть можно, но большого удовольствия вы не получите.



MICRO MACHINES V4

ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:

Micro Machines V4

ПЛАТФОРМА:

PC

ЖАНР:

racing

ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:

Codemasters

РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:

«Бука»

РАЗРАБОТЧИК:

Supersonic Software

КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:

до 4

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ:

СРУ 800 МГц, 128 RAM, 64 VRAM.

КОМПЛЕКТАЦИЯ:

1 DVD

ОНЛАЙН:

http://www.buka.ru/cgi-bin/show.pl?id=293



Ох и нелегкая же задача вернуть к жизни пусть и некогда гремевшую на весь мир, но успешно почившую игровую серию. Уж на что полюбилась игрокам в своё время нехитрая формула «миниатюрные машинки + поездки по кухонным столам», но и здесь простой реанимацией не ограничиться. К большому сожалению, Micro Machines V4 – один из самых неудачных опытов Codemasters в области оживления почти забытых брендов. Отвратительная по меркам 2006 года графика – ещё победы. Гораздо хуже тот факт, что играть стало... не интересно. Ни тебе присущего предыдущим играм задора, ни веселья. Лишь скучные заезды с противниками, «одаренными» самым глупым искусственным интеллектом за последнее время. К общему разочарованию от игры примешивается и чувство досады за «Буку». Издатель, который часто радовал нас прекрасными работами, подошёл к данному проекту небрежно. Со слабым переводом и массой ошибок смириться ещё можно, в конце концов, читать здесь особо нечего. Вот чудовищные шрифты раздражают гораздо больше.

РЕЗЮМЕ

К горечи за загубленный отличный сериал прибавьте разочарование от работы локализаторов.



TOM CLANCY'S RAINBOW SIX: ROGUE SPEAR – BLACK THORN

ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:

Tom Clancy's Rainbow Six: Rogue Spear – Black Thorn

ПЛАТФОРМА:

PC

ЖАНР:

shooter.first-person.tactical.modern

ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:

Ubisoft Entertainment

РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:

GF / «Руссобит-М»

РАЗРАБОТЧИК:

Red Storm Entertainment

КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ:

до 8

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ:

СРУ 2 ГГц, 512 RAM, 128 VRAM.

КОМПЛЕКТАЦИЯ:

1 DVD

ОНЛАЙН:

www.softclub.ru/games/game.asp?id=10644



Возвращаясь к теме реанимации «пожилых» игрушек с помощью локализации или переиздания в золотых сериях, нельзя опустить те случаи, когда смысл подобных действий теряется где-то в дребнях издательских офисов. Действительно, бывают игры, о которых лучше забыть и не вспоминать, не говоря о том, чтобы заново вытаскивать их на божий свет. Но, законы рынка неумолимы. Если на продукт есть спрос – его будут производить и продавать. Если спроса нет, всё равно как-нибудь умудряются впахнуть покупателю. Будем откровенны, Black Thorn – очень слабое дополнение и одно из слабых звеньев в цепи Tom Clancy's Rainbow Six. Девять новых, не самых увлекательных миссий, десяток стволов, пяток новых мультиплеерных карт – не слишком ли мало? Так что всерьёз задуматься, «стоит ли это покупать» необходимо, тем более в свете недавно вышедшей Vegas. Особых претензий к локализации нет. Честно говоря, если не считать переведенные брифинги, то она здесь вовсе не нужна.

РЕЗЮМЕ

Далеко не самая удачная часть Rainbow Six, спасти которую не способна и вполне приличная локализация. Только для фанатов.



Конкурс!

ПОЛУЧИ ИГРУ В ПОДАРОК

ВОПРОСЫ

1. Главная крепость секты ассасинов:
 1. Аламут
 2. Дамаск
 3. Эр-Рияд

2. Самый опасный противник Шерлока Холмса:
 1. Джек-Потрошитель
 2. Спайдермен
 3. Профессор Мориарти

КУДА СЛАТЬ?

Ответы присылайте по электронной почте contest@gameland.ru или на почтовый адрес 101000, Москва, Главлотамт, а/я 652, «Страна Игр» до 30 апреля. Не забудьте сделать на конверте и в электронном письме пометку «Дайджест, 07/2007» и указать имя, фамилию, свой адрес с почтовым индексом.

ПОБЕДИТЕЛЬ

Победитель конкурса в номере 04 (227)

Кулагин Илья (Москва).

Правильные ответы – Красный Барон (B) – Джугашвили (B).

1. Настоящего туриста видно издалека.
2. Какую только гадость не придется рассматривать в микроскоп раги гела.
3. Ах! Есть здесь кто-нибудь?
4. Отразить силами лишь польских войск немецкое наступление вряд ли возможно.
5. Над модельками машин разработчики особо не старались. Тяп-ляп и готово.
6. По сравнению с негавней Vegas модельки выглядят совсем уж допотопными. Но графика – вовсе не главное, за что мы любим сериал Rainbow Six.

ВЕЛИКИЕ БИТВЫ: БИТВА ЗА ТОБРУК

KUDOS: ИЗБРАННАЯ СУДЬБА

МОРХУХИ ПРЕДСТАВЛЯЕТ: ХЭНК В ПОИСКАХ СОКРОВИЩ

Дайджест

РУССКОЯЗЫЧНЫЕ НОВИНКИ

ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:
Великие битвы: Битва за Тобрук

ПЛАТФОРМА: PC

ЖАНР:
strategy, real-time, historic

ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:
не объявлен

РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:
«Акелла»

РАЗРАБОТЧИК:
Arise / Nival Interactive

КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: до 8

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ:
CPU 1.8 ГГц, 512 RAM, 64 VRAM

КОМПЛЕКТАЦИЯ: 1 DVD

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



ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:
Kudos

ПЛАТФОРМА: PC

ЖАНР:
simulation, life

ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:
не объявлен

РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:
«Акелла»

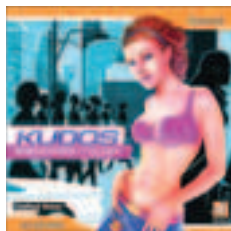
РАЗРАБОТЧИК:
Propolis Games

КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ:
CPU 1.4 ГГц, 256 RAM, 32 VRAM

КОМПЛЕКТАЦИЯ: 1 CD

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



ОРИГИНАЛЬНОЕ НАЗВАНИЕ:
Hank

ПЛАТФОРМА: PC

ЖАНР:
action, platform

ЗАРУБЕЖНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ:
Phenomena Publishing

РОССИЙСКИЙ ИЗДАТЕЛЬ:
GFI / «Руссобит-М»

РАЗРАБОТЧИК:
Phenomena Publishing

КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ: 1

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ:
CPU 1.4 ГГц, 256 RAM, 32 VRAM

КОМПЛЕКТАЦИЯ: 1 CD

ОНЛАЙН:
<http://www.russobit-m.ru/?page=tovar&itemID=441>



Маховик проекта «Великие битвы» начинает потихоньку раскручиваться: «Битва за Тобрук» — уже вторая игра серии. Опытный игрок, конечно же, разглядит за новым названием и необычным оформлением диска старину «Блицкриг 2», но отличительных черт у проекта всё же хватает. Разобравшись с Курской Дугой, разработчики решили взяться за пусть и менее значимые, но более экзотичные сражения в Северной Африке. Генералы Роммель и Монтгомери, битвы за Тобрук и Эль-Аламейн, помните? К «Тобруку» проверенные товарищи из минской студии Arise, отметившейся несколькими дополнениями к «Блицкригу» и неплохой «Койоты. Закон пустыни», подошли со всей серьезностью, но, к сожалению, сам формат этой игры зараннее накладывает определенные ограничения. Бодрый, но уже устаревший движок, игровая механика — всё это подвластно тюнингу, но не глубокой переработке, которая просто-таки напрашивается. Хотя целевой аудитории игра наверняка придется по вкусу.

РЕЗЮМЕ

Своеобразная реконструкция исторических событий, во многом унаследовавшая плюсы и минусы прародителя.

- 1 Ох, чувствую, не сдержат нам отстающие колонны англичан. Интересно только, куда они отступают, их ведь раз в двадцать больше...
- 2 Параметры — то все в норме, да друзей почти не осталось. Ну ничего, на единственную подругу у нас большие планы.
- 3 За неприглядным графическим исполнением кроется веселая и увлекательная забава.



Отрадно, что время от времени на свет появляются вполне состоятельные игровые проекты от независимых разработчиков. К «инди-направлению» можно относиться с изрядной долей скептицизма, но не замечать крайне удачные игры, где оригинальность и увлекательность игрового процесса превалирует над техническим исполнением и лоском, попросту нельзя. Kudos за авторством Клиффа Харриса — одна из таких игр. Симулятор жизни 20-летнего человека на проверку оказывается неким подобием текстового квеста. Вместе с нашим героем мы совершенствуем навыки, ищем лучшую работу, следим за кучей параметров и поддерживаем, а по возможности и улучшаем, отношения с друзьями. Как и в жизни, успевать всё и сразу не получается, поэтому игрок ограничен одним действием в будни и двумя в выходные и во время болезни. «Походы» на работу за действие не считаются. Оно и правильно. Список занятий и богатство возможностей воображение не поражают, но включают в себя достаточно для занимательно-го времяпрепровождения.

РЕЗЮМЕ

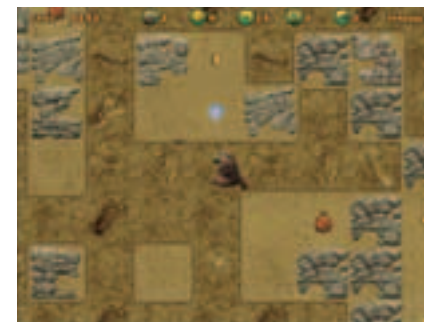
«Тамагочи для взрослых» с увлекательным и интересным геймплеем. Затягивает уж точно не по-гетски.



Хотите повторить успех легендарной Digger? Берем проверенную временем идею, добавляем парочку заимствований из других проектов и харизматичного главного героя. В его роли выступает средних лет крот по имени Хэнк. Оформившееся брюшко, страстная любовь к золоту и драгоценным камням, шахтерский фонарик на голове — вот его отличительные черты. Под землей, как выяснилось, творится суцый кавардак. Туда-сюда носятся мохнатые «урусы», кажущиеся очень милыми вплоть до первого тычка копыем в брюхо, бегают неуязвимые для лазерного оружия зеленые дракончики, то и дело появляются вызываемые шаманами камикадзе с бомбами. В таких условиях крайне сложно пополнять карманы полезными ископаемыми, поэтому приходится постоянно быть начеку и не терять времени попусту. Получилось весело и увлекательно. Простенькая графика отчасти искупается забавными модельками существ и анимацией, но наличие лишь одного разрешения 800 на 600 точек оправдать сложно. Особенно если учесть небольшие размеры уровней.

РЕЗЮМЕ

Очень загорная и позитивная вариация на тему старичка Digger.



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



FINAL FANTASY XII:

ТАКТИКА

В заключительной части тактики по Final Fantasy XII мы углубим внимание эсперам – расскажем, как получить их всех, и дадим советы насчет наилучшего применения их способностей. Удостоится внимания и лучшая в игре экипировка, а также последний из секретных боссов, Омега.

Эсперы

Эсперы сродни квинкенигам: их также можно приобрести на доске лицензий лишь однажды, и для вызова требуется полная линейка (а то и две-три) MP. Уровень призванного эспера совпадает с уровнем призывающего. Максимальная продолжительность вызова – 90 секунд. Эспер досрочно покинет поле боя, если он или призывающий погибнут, если призывающий вздумает полетать на воздушных кораблях, или же после использования сильнейшей атаки (большинство эсперов применяют ее, если до завершения вызова осталось менее 10 секунд или же уровень их здоровья упал ниже 30%).

Полученных по сюжету эсперов пять: Belias (Tomb of Raithwall), Mateus (Stilshrine of Miriam), Shemhazai (Giruvegan), Hashmal (Pharos – Third Ascent) и Famfrit (Pharos – Third Ascent). Любители Final Fantasy Tactics наверняка узнали двух из них: Belias и Hashmal уже встречались нам 10 лет назад под именами Velius и Hashmalum. В эсперов переродились и многие другие боссы сериала. В любое время после получения Белиаса за следующим эспером можно отправиться в Zertinan Caverns – Athroza Quicksands.

Босс: Adrammelech, 39360 HP

Adramelk в FF Tactics. При битве с ним команду окружает толпа постоянно возрождающейся нечисти, а сам эспер нападает с воздуха. Эффективней всего бороться с ним с помощью Blizzarda, благо Adrammelech уязвим ко льду, а радиус поражения заклинания позволит вам расправиться и с его прихвостнями. Также приготовьтесь лечиться от Sap и Stop.

Как только обретете доступ в Barheim Passage, следующий эспер будет ждать вас в Terminus No.7.

Босс: Zalera, 72248 HP

Еще один босс Final Fantasy Tactics в новом обличье. Не радуйтесь небольшому количеству HP: битва с ним окажется очень и очень сложной из-за его способности моментально убивать любого бойца вашей команды. Кроме того, он припас Lv.2 Sleep, Lv.3 Disable, Lv.4 Break и Lv.5 Reverse, так что выставляйте против него только опытных воителей.

После победы над судьей Берганом монах перед входом в храм на горе Bur-Omisace отдаст вам Stone of the Condemner. Его следует использовать на пьедестале в южной части Ward of Measure в Stilshrine of Miriam.

Босс: Zeromus, 166888 HP

Главный босс FFIV запрещает вашей команде использовать магию. И, поверьте, без нее действительно сложно. Зеромуса можно одолеть и с запасом Hi-Potion, но советуем сперва закупиться под завязку X-Potion и Phoenix Down, а затем уже отправляться на битву. Да и всевозможные полезные статусы стоит наколдовать на себя перед битвой. Также очень пригодятся предметы под названием Mote – ведь в них содержатся заклинания! Если у вас есть Holy Lance, снабдите им персонажа с гамбитом, призывающим атаковать более слабых врагов. Так вы избавитесь от орды поднимающейся на защиту Зеромуса нежити.

После починки ворот в Salikawood вернитесь в Mosphoran Highwaste – Babbling Vale и активируйте Shrine of the South Wind. Затем отправляйтесь в Rays of Ashen Light и на чокобо скачите к Empyrean Way, а оттуда – в Skyreach Ridge. Теперь вам удастся зайти в Babbling Vale с другой стороны, активировав Shrine of the West Wind и обрушив скалу, чтобы освободить проход в

центр карты. Активируйте Shrine of the Northwest Wind, и от Skyreach Ridge появится тропинка к эсперу.

Босс: Exodus, 119060 HP

Главный босс FFV (Exdeath! Не узнали?) не позволит вашей команде использовать предметы – впрочем, это не так страшно. Его Scathe запросто истребит героев, поэтому держите их порознь и прикрывайтесь Aegis Shield.

Раздобудьте Sluice Gate Key, т.е. выполните «заказные» охоты на Wraith и White Mousse. В канализации перекройте шлюзы №11 и №4, сходите в клоаку №4, перекройте северный шлюз №1. Вернитесь, закройте на сей раз шлюзы №10 и №3, спуститесь в третью клоаку и поверните южный рубильник. Наконец, в центральной комнате закройте шлюзы №3 и №4, сохранитесь и спускайтесь в клоаку №1.

Босс: Cuchulainn, 126165 HP

Quekain в FF Tactics. При битве с ним у команды постоянно тает здоровье, как при Sap. Главные приемы самого эспера – статусные заклинания, призванные обезоружить вас: добивать будут прихвостни и неблагоприятные боевые условия. Яд, замедление, Immobilize, Disable – справляться предстоит с этими напастями. Хуже всего, конечно, Invert – он практически не оставит вам шанса на выживание.

Для вербовки Chaos потребуется осилить целый побочный квест. Начать его можно и раньше, но завершить удастся только после посещения Аркадеса и расправы с «заказными» монстрами Wraith, White Mousse и Orthros. Поговорите с Roh'kenmou в доме старого Далана на юге South Sprawl. Зайдите в открывшийся после смерти Wraith



Автор:
Сергей Циллорик
td@gameland.ru



дом на севере нижнего яруса столицы, поговорите с Deeg. Прочтите письмо на столе. Поговорите с Deeg еще раз и отправляйтесь к пультам управления шлюзами в канализации. Используйте Sluice Gate Key: закройте №11, закройте №4, откройте №11, закройте №3, откройте №4. Поднимите Dull Fragment и верните его Roh'kenmou вместе с Blackened Fragment, полученным за Orthros. Поговорите с ним, затем на юго-востоке нижнего яруса найдите Filo. Поговорите с Curious Woman возле фонтана в Southern Plaza, потом с Merchant на Mithru Bazaar и с Sotted Imperial в Yugri's Magicks. Найдите Kytes в North Sprawl, вернитесь к Filo в South Sprawl, затем отпортуйтесь Sotted Imperial в Yurri's Magicks, чтобы получить Grimy Fragment. Отдайте его Roh'kenmou. После этого встретитесь с Roh'kenmu в Charlotte's Magickery в Аркадесе, а затем – с Otto в северной части Alley of the Mutes Sighs Старого Аркадеса, чтобы получить Moonsilver Medallion; отдайте его Roh'kenmu. Направляйтесь в Nabreus Deadlands, The Muted Scarp и поговорите с Ma'kleou. Затем – в Overlooking Eternity (если вы уже расправились с Roblon, то знаете, где это) и приблизитесь к пьедесталу – получите три медальона для дверей в Necrohol of Nabudis. Первая из трех дверей находится в Hall of the Ivory Covenant.

Босс: Fury, 69710 HP

Очень юркий и быстрый противник с мощными приемами и впечатляющим комбо-ударам; использует Berserk при малом числе HP. Позаботьтесь о хорошей физической защите и регулярном лечении: не исключено, что вам понадобятся и снадобья, и магия, чтобы выжить в конце боя.

Дверь в Cloister of the Highborn пока недоступна – ступайте в Cloister of the Distant Song и разберитесь со следующим противником.

Босс: Humbaba Mistant, 314086 HP

Несмотря на большое число HP, этот босс не так ловок, как предшественник, а поэтому покорно падет под натиском героев. Slow поможет вам в этом бою. После победы над двумя боссами полезно сходить в Salikawood и сохранить. По дороге встретится Hall of Effulgent Light с длинным коридором на север, который якобы заканчивается тупиком. На самом же деле комната в конце этого коридора скрывает не отмеченный на карте проход на юг. В конце пути вас ждет колонна: ее необходимо исследовать, чтобы появился Vaknamu Merchant. Помимо всего прочего, он приторговывает отличнейшей броней. Подготовившись как следует, открывайте оставшуюся закрытую дверь в Cloister of the Highborn.

Босс: Chaos, 208966 HP

Финальный босс первой части Final Fantasy собственной персоной. На протяжении этого боя недоступны физические атаки, а противные помощники босса не перестанно пытаются зачаровать героев Silence. Одно хорошо: они не восстанавливаются, так что уничтожьте их побыстрее. Поскольку эспер неуязвим практически ко всем элементам (за исключением земли, но Nashmal вряд ли в этом бою долго продержится), а у его прихвостней слабости варьируются, рекомендуется для этого боя выставить всем трем бойцам на атаку магию Bio. Ведь в отличие от более сильных заклятий вроде Scourge, Scathe и Flare, также действенных на здешних врагов, Bio кастуется несравненно быстрее – а значит, и чаще.

Чтобы добиться возможности сразиться с Ultima, побочных квестов выполнять не надо. Все гораздо грустнее: вам придется разыскать Ультиму в кошмарном лабиринте Великого Кристалла. Где нет карты. Куда нужно идти через треклятый Giruvegan. Запаслись терпением? Тогда поехали.

Точка отсчета – A Praama Vikari. Идем наверх в Sthaana Scorpio, осматриваем Scorpio Gate Stone, возвращаемся назад и проходим наверх по новому пути, возникшему на месте Gate Scorpio. Из Vikaari Dhebon телепортируемся с помощью Way Stone IX к находящемуся в Dha Vikaari Kabonii Way Stone X. Идем наверх в A Vikaari Kanbhru Ra, оттуда – вниз в Dhebon Jilaam Pratii'dii, затем – вверх в Sthaana Sagittarius. Активируем Sagittarius Gate Stone, получаем 72 секунды, чтобы вернуться в A Vikaari Kanbhru Ra и открыть Gate Sagittarius I. Вверх в A Vikaari Sirhru Praa, откуда с помощью Way Stone XI перемещаемся к Way Stone XIII в Dha Vikaari Dhebon Praa. Вверх в Sthaana Gemini, активируем Gemini Gate Stone, вверх в Sirhru Jilaam Praa'dii, вниз в Sirhru Jilaam Praa, мимо Gate Gemini I вниз в Sirhru Pis Praa, снова вниз в Sirhru Pis Avaa, открываем Gate Gemini II. Вниз – в Sirhru Jilaam Avaa'pratii, вверх – в A Vikaari Uldobi, откуда через Way Stone XV телепортируемся к Way Stone XVI в Dha Vikaari Sirhru. По средней тропинке вверх – в Sthaana Libra, активируем пьедестал, возвращаемся назад и идем по другой тропинке вверх, в Uldobi Jilaam Praa'dii, где открываем Gate Libra I. Вверх – в Uldobi Jilaam Praa, вверх – в Sthaana Capricorn, активируем пьедестал, возвращаемся на две локации назад (для забывчивых: на первой развилке надо идти направо), в Dha Vikaari Sirhru, где выбираем тропинку, ведущую вниз. В Sthaana Virgo открываем Gate Capricorn I и активируем Virgo Gate Stone. Возвращаемся назад, идем вверх по правой тропинке, попадаем в Sthaana Libra, откуда направляемся вниз, в Uldobi Jilaam Pratii'vaa, где открываем Gate Virgo II. Вверх в Uldobi Jilaam Avaa, по правой тропинке вверх в A Vikaari Kanbhru, откуда через Way Stone XVII прибываем в Dha Vikaari Uldobi, к Way Stone XVIII. Спускаемся в Kanbhru Pis, а там – гип-гип-ура! – сейвпойнт. Да, стоит сохраниться, благо левая тропинка вверх приведет нас к цели.

Босс: Ultima, 258001 HP

Рекомендуется надеть экипировку с защитой от света – Sage's Ring, к примеру. Holyja, урон от которой вы таким способом преобразуете в лечение, имеет свойство накладывать на персонажей статус Reverse, вслед которому Ультима не преминет послать и лечащие заклятия. На 70% HP вражина начнет баловаться со свойствами поля боя: сперва у вашей команды потекут в минус HP, затем MP. Потом Ультима запретит пользоваться физическими атаками и начнет неперестанно накладывать на героев Reflect – переключитесь на лечение X-Potion'ами и кастование Dispelga на команду. Затем Ультима запретит вам пользоваться магией, позже наступит запрет на Technicks, а под конец цикла все персонажи с тяжелой броней начнут двигаться с черепашной скоростью. Чтобы нехватка прыти не ступила бойцов, позаботьтесь, чтобы к этому времени у Ультимы почти не осталось HP и для победы потребовалась лишь цепочка квинингов.

Раз уж мы прошли так далеко в Кристалле, не открыть ли нам путь к еще одному секретному боссу? Omega Mk. XII вровень самому Язмату; сразиться с ним нельзя, пока вы не примете заказ на сильнейшего из монстров (а заодно не приберете к рукам всех эсперов), но проложить короткий путь к нему можно когда угодно, даже если вы пришли к Ультиме во время первого визита в Великий Кристалл. От сейвпойнта в Kanbhru Pis спускаемся вниз по правой тропинке, в Sthaana Aquarius активируем пьедестал, возвращаемся и поднимаемся по правой дорожке вверх, в Dha Vikaari Uldobi, откуда через Way Stone XVIII переносимся к Way Stone XVII в A Vikaari Kanbhru. Вниз – в Uldobi Jilaam Avaa, вниз – в Uldobi Jilaam Pratii'vaa, вверх – в Sthaana Libra, вниз – в Dha Vikaari Sirhru, вверх – в Uldobi Jilaam Praa'dii, вверх – в Uldobi Jilaam Praa, по левой тропинке вниз – в Uldobi Phullam Praa'vaa, открываем Gate Aquarius I.



Возвращаемся назад и из Uldobi Jilaam Praa поднимаемся в Sthaana Capricorn, где активируем пьедестал, потом снова возвращаемся в Uldobi Jilaam Praa и выбираем правый путь вниз. Из Uldobi Jilaam Praa'dii вниз – в Dha Vikaari Sirhru, затем вверх – в Sthaana Libra, вниз – в Uldobi Jilaam Pratiivaa, открываем Gate Capricorn II. Возвращаемся в Uldobi Jilaam Praa (забывчивые: левая дорога вверх, вниз, вверх, вверх), отсюда по левому пути вниз. Из Uldobi Jilaam Praa'vaa – вниз, в Sthaana Taurus, где активируем Taurus Gate Stone. Возвращаемся в Uldobi Jilaam Praa (вверх и по правому пути вверх), затем по правой дорожке вниз – в Uldobi Jilaam Praa'dii, вниз – в Dha Vikaari Sirhru, вверх – в Sthaana Libra, вниз – в Uldobi Jilaam Pratiivaa, вниз – в Uldobi Phullam Pratiidii, открываем Gate Taurus I. Если хотите сохраниться, читайте этот абзац; в противном случае переходите к следующему. Возвращаемся по той тропинке, что привела нас сюда, из Uldobi Jilaam Pratiidii по центральной дорожке вверх идем в Uldobi Jilaam Pratiivaa, там по правому пути вверх – в Uldobi Jilaam Aavaa, откуда, опять же, по правой дороге вверх – в A Vikaari Kanbhru. Используем Way Stone XVII для телепортации к Way Stone XVIII в Dha Vikaari Uldobi. Дорога вниз ведет в Kanbru Pis, где расположен сейвпоинт. Чтобы вернуться в Uldobi Phullam Pratiidii, телепортируемся, затем – четырежды вниз.

Из Uldobi Phullam Pratiidii идем вниз в Dha Vikaari Sirhru Si, телепортируемся от Way Stone XXI к Way Stone XXII в A Vikaari Uldobi Si. Идем вниз в Dha Vikaari Dhebon Si, телепорт от XXIII к XXIV в A Vikaari Sirhru Si. Спускаемся вниз. Встречаем Омегу.

Босс: Omega Mark XII, 10370699

HP (яп. версия) / около 1000000 HP (англоязычные версии) Уже знакомый нам по пятой и восьмой частям Омга, в отличие от упомянутых в прошлом номере сверхбоссов-драконов, полностью вылечится, если вы сбежите с поля боя. А его атаки настолько мощны, что он за минуту расправится с командой, даже глазом не моргнув! Впрочем, старый добрый метод Desou + Reverse работает на ура. Главное – не забывать как можно быстрее обновлять быстро сходящий на нет Reverse.

Чтобы покинуть Великий Кристалл, от сейвпоинта направляемся по правой дорожке наверх, в Dha Vikaari Dhebon Ra, телепортируемся с Way Stone XIX на XX. В A Vikaari Kanbhru Ra смотрим на Gate Sagittarius II и идем вниз по второй тропинке слева от ворот – прибываем в Dha Vikaari Kabonii, к Way Stone X, от которого переходим к IX. Из A Vikaari Dhebon спускаемся вниз в A Prama Vikaari и с помощью Way Stone VIII возвращаемся в Giruvegan. В последующие визиты в Кристалл Way Stone XX уже будет активирован, и путь к Омге сократится:

левая вверх, IX, вверх, XX, вниз, сейвпоинт, правая вверх, XVIII, пять раз вниз, XXI, вниз, XXIII, вниз. Последний из эсперов – Zodiark. Он находится в секретном отсеке Henne Mines, доступ куда можно получить, поговорив в деревне Jahara с Geomancer Yugelul после того, как 10 из 12 других эсперов подчинятся вам. Из Ore Separation откроется доступ в Phase 2 Dig. Здешний маршрут запутанностью не отличается, зато монстры очень сильные. Ваша цель – Special Charter Dig.

Босс: Zodiark, 336847 HP

Zodiac из FFT, секретный тринадцатый знак зодиака. Стоит экипировать на каждого персонажа Demon Shield или Black Mask, чтобы повреждения от Darkja не портили вам настроение. Впрочем, оно вряд ли останется хорошим: у Darkja 50% шанс моментально убить персонажа. Будьте готовы к Lv.2 Sleep, Lv.3 Disable и Lv.4 Break. Оставшись с четвертью HP, эспер поставит защиту от физических атак и уберется от магии с помощью Reflect. Если же вы примените на него Dispel, он тут же ответит полным иммунитетом и к магии также, став полностью неуязвимым. Наш ответ Чемберлену – Opal Ring, игнорирующее Reflect.

Экипировка

Броня: Grand Armor

Падает с монстра Helvinek, появляющегося в Necrohol of

Nabudis после убийства шести Oversoul. Чтобы набить на нем цепочку, заманите его к краю локации и сразу же после победы (до того, как появится надпись об EXP и LP) ретируйтесь в соседнюю зону – еще один черный конь поджидает вас там.

Броня: Grand Armor

Можно получить у редкого монстра Tower, водящегося на 88 этаже маяка. Если его там нет, следует телепортироваться на 79 этаж, а затем подняться обратно. Цепочку можно предварительно набить на Clay Golem в Mosphoran Highwaste, а затем на чокобо добраться до Strahl, на котором прилететь в Ridorana – так цепочка не обнулится.

Оружие: Yagy Darkblade

Выпадает из редкого монстра Bombshell, периодически появляющегося в Lhusu Mines – Lasche Span. Как известно, чем выше цепочка убитых монстров одного типа, тем больше шансов, что достанется нужный предмет. Так что вам придется бродить туда-сюда в ожидании респауна Bombshell, не трогая других монстров.

Оружие: Zodiac Spear

Одно из лучших оружий в игре можно получить сравнительно рано и совершенно бесплатно. Для этого не нужно справляться со сверхсложными боссами; хуже – надо совладать с

Полезная информация

1) У Shemhazai всего два приема. Обычный, Devour Soul, работает так же, как и предмет Knot of Rust: берется максимум HP эспера и делится на произвольное число от 1 до 10. Таким образом наносятся повреждения вплоть до 9999 HP. Финальный же удар, Soul Purge, аналогичен предмету Dark Matter: суммируется весь урон, нанесенный ранее с помощью Knot of Rust и Devour Soul, и делится на три. Верхний порог этого приема – 60000 HP! Soul Purge – самая мощная атака в игре; если вы никак не одолеете какого-либо босса, не забывайте о ней.

2) Exodius использует финальный прием, Meteor, за 10 секунд до окончания времени призыва, но лишь при одном условии – на него наложено заклинание Immobilize. Meteor наносит произвольные повреждения от 0 до 9999 HP – а если вы особенно везучи, то и все 30000.

3) Сильнейший прием Зеромуса, Big Bang, не имеет ограничений на урон: тот всегда равен пятикратной разнице между максимальными и текущими HP эспера. При должной подготовке можно добиться, чтобы разница эта составляла около 9000 HP, и тогда главное – не пропустить момент: Big Bang активируется за 10 секунд до завершения отведенного эсперу времени.

4) Zodiark не зря зовется сильнейшим из эсперов: его сильнейший прием, Final Eclipse, всегда наносит урон в 50000 HP. Никакой необходимости в подготовке, как с Shemhazai, и никакой зависимости от HP или случая – просто полсотни тысяч каждый раз, когда на призвавшем его окажется статус Petrify.

5) Есть два эспера, готовых выполнить финальный прием сразу после вызова. Zalea применяет Condemnation на врагов, у которых осталось меньше 30% HP, а Hashmal – Gaia's Wrath в случае, если у призвавшего его персонажа – меньше 10% HP.

6) На эсперов всегда действует Summon. Иными словами, вы можете высосать из них MP, в которых эсперы по природе своей не нуждаются, и восполнить затраты на их вызов! Призывая низкоуровневых эсперов ближе к концу игры, вы затратите меньше MP, чем сможете накачать из них – вот и бесплатный способ восполнить магическую энергию.



жадность и не трогать четыре сундука, разбросанные по Ивалису:

- у входа в дом старого Далана
- в юго-восточном углу подвала королевского дворца
- в тюрьме, в Confiscatory
- на Phon Coast, в локации Vaddu Strand

За копьем можно отправиться сразу же после побега с «Шивы». Другой вопрос – одолеете ли вы King Bomb на памятной развилке в Salikawood да выживете ли по дороге в центр Necrohol of Nabudis – Cloister of the Highborn, где и покоится копье. Если же вы все-таки не удержались и открыли любую из вышеперечисленных сундуков, не все еще потеряно. В Henne Mines – Phase 2 Dig с вероятностью 10% будет сундук, в котором с вероятностью 10% припрятан предмет, который с вероятностью 10% окажется Zodiac Spear. Подумаешь, один шанс из тысячи!

Оружие: Wyrmhero Blade

Лучшее и вместе с тем самое бесполезное оружие в игре. Для его получения необходимо продать на базаре три предмета и заплатить 600000 гилей, чтобы приобрести меч в Bazaar Goods. Эти предметы: Omega Badge, полученный за убийство Омеги; Godslayer's Badge – медаль за побежденного Язмата, Lu Shang's Badge – высшая награда за рыбалку.

Рыбалка

После посещения лаборатории и выполнения квеста с кактоидами в Dalmasca Estersand – South Bank Village появится Ruksel, желающий заполучить удочку. Ее можно попросить у Fishing Enthusiast в Balfonheim Port – Chivany Breakwater; когда тот заговорит о голоде, приблизьтесь ко входу в аэродром (входить не нужно), а затем вернитесь к месту, где сидел этот рыбак, и заберите удочку. Вернитесь к Ruksel и принимайтесь за рыбалку. Поначалу вам доступен только Downstream; после пяти идеальных ходок туда (не обязательно подряд) откроется Midstream; после пяти идеальных заходов в Midstream – Upstream. Если в Upstream в качестве награды за полный улов вам достанется Cactoid Compact, вы сможете рыбачить в Hidden Shoals – но лишь если у вас есть Matamune. Чтобы получить Matamune, нужно завершить охоту на Гильгамеша: тогда помимо рыбы вам начнут попадаться цветные бутылки. Всего их пять штук. В каждой из бутылок – загадка. Так, синяя бутылка приведет нас к перевернутой лодке в Nabreus Deadlands – Echoes of the Past, зеленая – к хижине в Salikawood – Piebald Path, а красная бутылка указывает на Quiet Shrine в Mosphoran Highwaste – Trail of Sky-flung Stone. Желтая намекает на номера мельниц в

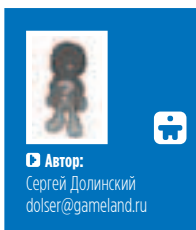
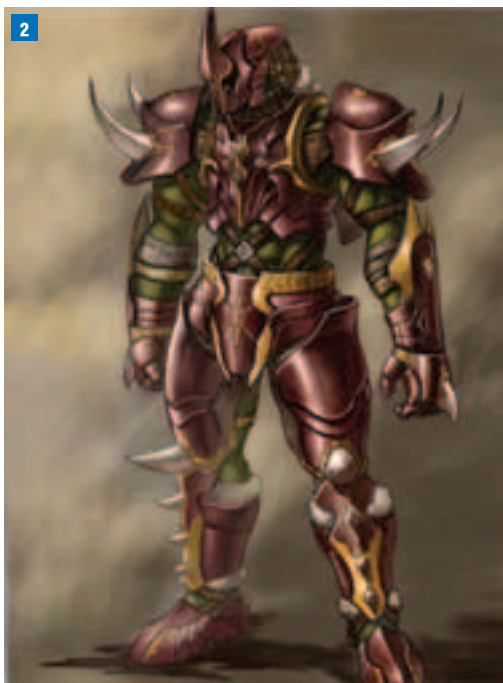
Cerobi Steppe, которые должны быть включены: все три в North Laivell Hills, №5 в The Terraced Bank, №7 в Crossfield, №8 и №9 в The Northward. Наконец, черная бутылка приведет вас к стайке крыс в Garamsythe Gateway – Central Waterway Control. Собрав все подсказки, направляйтесь в Barheim Passage – The Zeviah Span, где Гильгамеш вручит вам Matamune. Сделав несколько идеальных ходок в Hidden Shoals, вы получите Cactoid Commandment,

открывающий путь в Den of the River Lord. Там вам необходимо девять раз выловить повелителя реки комбинацией R1-L2-вверх-квадрат-R2-L1-крест-вправо. В награду вам достанется долгожданный Lu Shang's Badge.

Это, естественно, далеко не всё, что можно сделать в мире Final Fantasy XII. Остались и говорящие курицы, и квест с сестрами-стюардессами, и многое другое. Попробуйте разгадать оставшиеся тайны мира Ивалис сами! ☐



НОВОСТИ MMORPG



Автор:
Сергей Долинский
dolser@gameland.ru

1 Shadowbane: смерть скрасит рекламой

Минимальная доза – два рекламных ролика в день.

Ubisoft и независимый поставщик внутриигровой рекламы Double Fusion объединились в стратегическое партнерство по продвижению динамических рекламных блоков в Shadowbane (<http://chronicle.ubi.com>). Напомним, что около года назад эта MMORPG перешла в бесплатный режим и, возможно, увеличившаяся аудитория теперь многим представляется лакомым куском, который не мешало бы «проглотить». Пока предусмотрено два способа достучаться до кошелек пользователя. Первый – короткие видеоролики, уже включенные в последний серверный апдейт. Они будут воспроизводиться в трех случаях: при заходе и выходе в Shadowbane, а также при смерти персонажа и во время воскрешения. Чтобы окончательно не добить новичков, которые и так страдают от синдрома частой смерти, «воскресительная рекла-

ма» будет прокручиваться не чаще одного раза в десять минут. Второй способ донести рекламу до пользователей Shadowbane – внедрение рекламных щитов и слоганов в имеющиеся текстуры игровых зданий, ландшафта и т.д. Дата появления этого типа рекламы пока не объявлена, но уже обещано, что рекламные граффити поразят ограниченное число объектов. Как воспримут пользователи принудительную рекламу, догадаться легко. Особенно если учесть, что одно лишь ее введение в программное обеспечение потребовало многочасового отключения серверов Shadowbane.

2 В Knight Online становится тесно

Люди и орки заселят еще один мир.

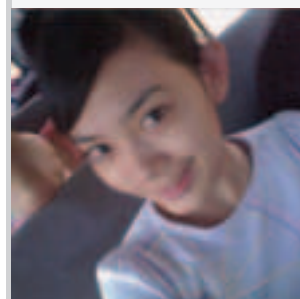
Бесплатно-премиальная Knight Online (<http://www.knightonlineworld.com>) отработала о росте аудитории до более чем 10 миллионов пользователей, прибывших в игру из 80 стран мира (в основном из Китая, Кореи, Малайзии, Макао и США).

Обладая столь высокими показателями, Knight Online запросто может бросить вызов популярности коммерческих гигантов вроде Lineage II (14 млн.) и World of Warcraft (8.5 млн.). Триумфальный рапорт получил вполне материальное подтверждение шестого марта – открылся Ronark, одиннадцатый по счету сервер KO. А уже на следующий день Ronark стал почти полноценным местом обитания – по понедельникам и субботам на сервере проходят традиционные PvP-турниры, «Войны Темной Луны» (Dark Lunar Wars). Напомним, что в эти дни три раза в сутки открываются порталы и первые 120 удалцов каждой нации (обязательно 30-50 уровня, которых на Ronark пока нет) проникают на территорию противника и пытаются уничтожить там всех NPC. В случае победы открывается портал Victory Gate в главное поселение врага, и бойцы получают один час на истребление всех новичков в этом привлекательном местечке.

С МИРУ ПО СТРОЧКЕ



Dungeons & Dragons Online (<http://www.ddo.com>) ввела два новых сервиса для своих пользователей: Character Rename и Guild Rename. Как понятно из названий, нам предложены услуги по переименованию персонажей и гильдий. Поводом к смене имени может быть «взросление» гильдии или тривиальное желание обречь с другим героем. Переименование – удовольствие не бесплатное и обойдется в \$19.99.



Бесплатная Myth War Online (<http://www.mythwaronline.com>) ознаменовала открытие нового сайта проведением забавного конкурса на лучшее любительское игровое видео (для его съемки выложена особая программа). До середины апреля принимаются не только ролики на основе игрового действия, но и связанные с MWO мультфильмы, клипы, слайдшоу, косплей и т.д. Итоги конкурса увидит весь мир. Гарантия тому – сотрудничество с самым популярным видеохостингом YouTube.



Stargate Worlds (<http://www.stargateworlds.com>) в последнее время все чаще попадает в верхние строчки рейтинга «Самые ожидаемые MMORPG месяца». Интерес к проекту растет, и на последней GDC вице-президента разработчиков журналисты взяли, что назы-



С МИРУ ПО СТРОЧКЕ

ваются, «в кольцо». Обстоятельные ответы наконец-то пролили свет на темные места SW – от наличия оружия у Asgard'ов до возможности «прокачаться на квестах». Ссылку на эпохальное интервью ищите на сайте SW в разделе «Интервью».



21 марта состоится скоопоситижное слияние двух Progression-серверов Everquest (<http://eqplayers.station.sony.com>). При этом Sleeper со всеми своими персонажами и их добром соединится с чуть более населенным Combine. Напомним, что Progression-сервера открылись около года назад специально для тех фанатов Everquest'a, кто хотел видеть игру такой, какая она была восемь лет назад. Но, похоже, в одну реку дважды не войти, и «ностальгентов» на два сервера не хватило.



3 Fury поспорит с Tabula Rasa

Вторая MMORPG в стиле «W.A.S.D.» в 2007-ом?.. Не успели любители онлайн-новых action/RPG порадоваться тому, что Tabula Rasa (<http://www.playtr.com>) выйдет раньше намеченного срока (ура, до конца 2007 года!), как пришла пора вновь задуматься. Возможно, вместо этого нам стоит порадоваться предстоящему бета-тесту бесплатной и бесклассовой Fury (<http://www.unleashthefury.com>), которая, конечно, не точно повторяет Tabula Rasa, но весьма на нее похожа. Основные прелести Fury таковы: никакого занудства с PvE, PvP доступен каждому с самого начала виртуальной карьеры, причем обещана система подбора равных по силе противников. Есть куда развиваться (400 умений и 10 рангов) и куда складывать добычу (1000 ячеек в инвентаре). Бета-тест Fury начнется в середине этого года. Игра сделана на Unreal Engine 3, а потому даже официальные системные требования достаточно высоки. Бетатестерам потребуется еще более мощная машина с Core Solo/Duo, 1 Гбайт оперативной памяти и видео-ускорителем не хуже GeForce седьмой серии. Плановая дата выхода Fury – 4 квартал этого года. А открытый бета-тест Tabula Rasa, как вы помните, также намечен на это лето...

4 EVE Online обретает голос

...теперь ты сможешь заботать врага до смерти. Год совместных трудов CCP Games и Vivox (независимый разработчик систем голосового общения для онлайн-новых игр, <http://www.vivox.com>) привел к замечательному результату: в EVE Online (<http://www.eve-online.com>) заработал голосовой чат под названием EVE Voice. С конца марта 160 тысяч активно играющих фанатов EVE Online получили возможность общаться, пользуясь лишь игровым клиентом и не устанавливая снижающих производительность программ от «третьих разработчиков». Это уже пятое внедрение технологии Vivox в онлайн-новые игры. При приспособленный для EVE Online голосовой чат позволит общаться не только друг с другом или с членами одной корпорации, флота, альянса, но и организовывать «групповые конференции» более низкого уровня (squad, gang). Предусмотрена фун-

кция Group leader talk – голос лидера сразу же вырубит всех из эфира и прозвучит в шлемофоне каждого «бойца». Еще одна особенность EVE Voice – тесная интеграция с картой. Во время беседы система подсказывает, кто и откуда говорит.

5 The Burning Crusade купили не все

Триумфальная поступь World of Warcraft прерывается? Весьма бурные споры вызвало на первый взгляд очень жизнерадостное заявление Blizzard об успешной кампании по продвижению первого дополнения к World of Warcraft (<http://www.worldofwarcraft.com>). На GDC представители Blizzard сообщили, что в течение первого месяца после релиза продано 3.5 миллиона копий The Burning Crusade, вдобавок к этому был установлен новый рекорд «скоростной торговли». 2.4 миллиона коробок с The Burning Crusade подогреты ожиданиями фанаты расхватили за первые 24 часа продажи. Однако, мировая аудитория World of Warcraft – восемь с половиной миллионов человек. Дополнение продавалось в ключевых для игры регионах – Северная Америка, Европа, Австралия, Новая Зеландия, Сингапур, Таиланд и Малайзия. О рекламе и PR Blizzard вовремя позаботилась. И при всем этом The Burning Crusade купили лишь чуть более сорока процентов пользователей этой MMORPG... Не говорит ли это о спаде интереса к игре, совершившей три года назад революцию, а теперь понемногу устаревающей и отстающей от настырных конкурентов? Впрочем, зная репутацию Blizzard, можно надеяться, что у великой MMORPG все сложится как нельзя лучше.

W.E.L.L. online открылась!

Но пока только в Живом Журнале... Компания Sibillan Interactive запустила новый сервис для своей многопользовательской ролевой игры W.E.L.L. online – «инсайдерский» блог (<http://blog.wellonline.com>). В нем будут размещаться материалы об игре и о компании, но особые – не вошедшие в официальные новости. Так что все, кто пристально следит за разработкой W.E.L.L. online, получили доступ к самой оперативной информации из первых рук.

Лучшие MMORPG месяца

Источник: MMORPG.com

Игра	URL	Рейтинг пользователей
Guild Wars	http://www.guildwars.com	8.2
EverQuest II	http://everquest2.station.sony.com	8.2
Dark Age of Camelot	http://www.darkageofcamelot.com	8.2
EVE Online	http://www.eve-online.com	8.2
City of Villains	http://www.cityofvillains.com	8.2
City of Heroes	http://www.cityofheroes.com	8.1
Ryzom	http://www.ryzom.com	8.1

Самые ожидаемые MMORPG месяца

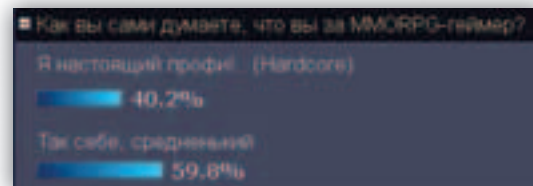
Источник: MMORPG.com

Игра	URL	Рейтинг пользователей
Warhammer Online:		
Age of Reckoning	http://www.warhammeronline.com	7.3
Age of Conan	http://www.ageofconan.com	7.2
Star Trek Online	http://startrek.perpetual.com	7.1
Lord of the Rings Online	http://lotro.turbine.com	7.0
Tabula Rasa	http://www.playtr.com	7.0
Stargate Worlds	http://www.stargateworlds.com	7.0
Pirates of the Burning Sea	http://www.piratesoftheburningsea.com	7.0

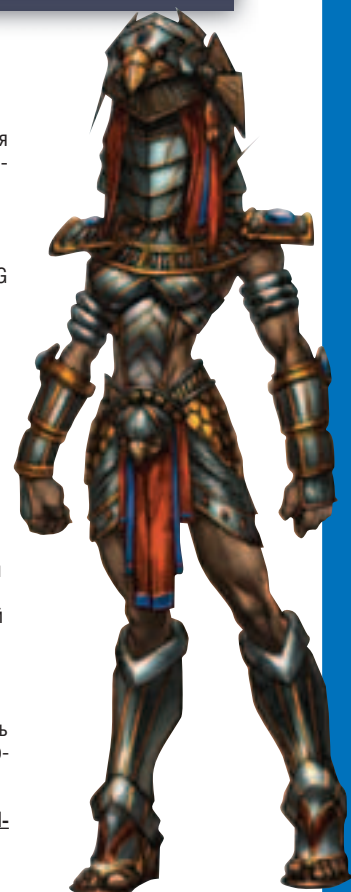
Нуб (англ. noob, от англ. newbie) (сленг) — новичок в Интернете, например, неопытный участник онлайн-новых игр. Во многих случаях это слово используют более опытные геймеры с негативным оттенком, требуя от нубов срочного изучения предмета.

«10 заповедей нуба!», «Чем глупый нуб отличается от умного? Умный нуб читает игровую документацию и легко убивает глупых нубов, которые не любят читать». Вечный вопрос: много ли нубов в данной конкретной MMORPG? Опросы показывают, что сами себя считают «новичками» почти 60% игроков. Остальные 40% – профессионалы. Но так ли это? Мне кажется, что настоящих профи в любой MMORPG не более 10-15%, ведь элита не может быть массовой. А вы как думаете?

Источник: MMORPG.com, опрошено 1642 человека.



Формат блога позволяет обсуждать публикуемые материалы и задавать вопросы разработчикам. Последние пообещали, что в дневнике игры будет размещаться не только текстовая информация, и тут же сдержали слово, опубликовав в блоге новые скриншоты и плакаты еще до появления их на официальном сайте игры. Немалая армия поклонников еще не вышедшей российской MMORPG с воодушевлением восприняла появление нового ресурса. Всего за несколько дней у одной из первых записей в блоге набралось более ста комментариев. Самая горячая дискуссия разгорелась вокруг обсуждения качества представителей разных игровых рас. Каждый находит в полюбившемся персонаже самые необходимые для игры способности и готов отстаивать собственное мнение о лучшей расе мира W.E.L.L. Не удивимся, если в ближайшее время разработчики игры вынесут эту тему в отдельный пост и организуют голосование. Блог W.E.L.L. online создан на основе сервиса WordPress. Для удобства пользователей предусмотрена возможность отслеживать новые записи и при помощи Живого Журнала. Для этого необходимо добавить в свою ленту друзей пользователя well_blog (<http://well-blog.livejournal.com>). ☺



EVE Online: прямой ответ на прямой вопрос

ЧТО КРУТОГО В EVE ONLINE?

ЗВЕЗДЫ, СЕРЫЙ ИНТЕРФЕЙС ПО КРАЯМ, И В ЦЕНТРЕ – УРОДЛИВАЯ КОЗЯВКА, ТВОЙ ПЕРВЫЙ КОРАБЛЬ. ТАК ВИДЯТ EVE ONLINE ПИЛОТЫ-НОВИЧКИ, РАЗУМ КОТОРЫХ ЕЩЕ НЕ ПОРАЖЕН СЛАДКИМ ВИРУСОМ БЕСКОНЕЧНЫХ ВОЗМОЖНОСТЕЙ, ТАЯЩИХСЯ В ГЛУБИНАХ ЭТОГО ВИРТУАЛЬНОГО МИРА. У БОЛЬШИНСТВА ИЗ НИХ ЧАСТЕНОЧКО ВОЗНИКАЕТ РЕЗОННЫЙ ВОПРОС: «НУ И ЧТО ТУТ КРУТОГО?» ОТВЕТЫ НА НЕГО МЫ РЕШИЛИ СДЕЛАТЬ ТЕМОЙ СЕГОДНЯШНЕЙ КОЛОНКИ. ИТАК – ЧТО В EVE ONLINE СЧИТАЕТСЯ КРУТЫМ И КАК ЭТО ПОЛУЧИТЬ.



Автор:

Владимир Рыжков
ryzhkov@gameland.ru

Если бы в этой игре была реализована практически расступающаяся толпа – она расступалась бы перед Пилотами с высокими скиллами. Единственная по-настоящему значимая ценность и основной источник могущества в EVE – навыки персонажа. Их нельзя получить быстро, нельзя довести до какого-то стандартного максимума, и при этом каждый уровень каждого мало-мальски значимого скилла дает персонажу прирост эффективности – он ощутимо лучше сражается, больше зарабатывает и располагает большими возможностями. Старшие уровни высокоранговых скиллов тренируются безумно долго, и каждый 5-й уровень делает обладателя чем-то вроде Великого Мастера. Кроме того – скиллов здесь многие десятки, и для каждого вида игровой деятельности (а их немало) требуется уникальный букет определенных навыков. Поэтому, прокачивая персонажа для интересных вам задач, вы как бы создаете его уникальный портрет, слепок способа взаимодействовать с игрой, и в то же время доказательство того, насколько вы хороши в своем деле. Наконец, скиллы тренируются по принципу инвестирования времени, повлиять на скорость процесса можно только опосредованно и в ограниченных пределах, так что персонажи-ассы становятся явлением историческим, такими реликтовыми боевыми машинами. А тот факт, что скиллы можно потерять, оказавшись достаточно безрассудным, чтобы погибнуть без контракта на клонирование, и что старые пилоты постепенно вымирают, так как некоторые из их владельцев бросают игру, – формирует у обитателей EVE по отношению к скиллам пиетет, граничащий с психозом.

Чтобы поскорее стать крутым, нужно следовать простым правилам: включить прокачку скиллов раздела Learning (повышающих базовые показатели) в учебное расписание еще на первых месяцах игры и при первой возможности воткнуть персонажу в голову имплантаты, также повышающие базовые показатели. При таком раскладе уже в будущем году толпа начнет расступаться перед вами – будем надеяться, запланированная на 2008 год возможность ходить по космическим станциям будет включать эту фичу. Большинство вещей в EVE нужно целенаправленно добывать, и родиться сыном нефтяного магната тут нельзя – однако, одна возможность стать парнем, которому повезло по-крупному, тут все-таки есть. «Он выиграл в EVE Online», – так говорят о людях, которым посчастливилось получить от агентов по исследованиям и разработке дорогой T2 Blueprint Original, оригинал чертежа какой-нибудь T2-вещи. Практически все оборудование в EVE делают сами игроки, и каждый образец делается из определенных материалов, по определенному чертежу. Бывают оригиналы чертежей, которые вечны, и сделанные с них копии чертежей, которые можно использовать для производства лишь ограниченное количество раз. Вещи бывают T1, то есть обычные, и T2, то есть крутые. Так вот, чертеж на T2-вещь можно получить только одним способом – выиграть в лотерею! Чтобы это случилось, нужно прокачать несколько скиллов (на это уйдет пара недель, по здешним меркам пустяки), подружиться с корпорацией, у которой есть агенты, проводящие исследования в интересующей сфере, начать исследования с несколькими такими агентами и – ждать.

Каждый день агенты будут производить Research Point'ы, которые являются как бы лотерейным билетом, то есть чем больше RP накоплено – тем больше шанс, что «исследование увенчается успехом». Ложитесь спать и увидите во сне, как вы за бесценок делаете копии с чертежа какой-нибудь Assault Ship'a, и каждую из них продаете за несколько миллионов, а потом – делаете новые копии и снова продаете, и опять, и опять... Возможно, не самым объективным, но самым очевидным доказательством крутизны в EVE – как, впрочем, и в нашем мире – является крутая тачка. Если рассуждать, что крутая тачка должна единолично принадлежать одному человеку, то по-настоящему крутыми в EVE можно считать только Carrier'ы. Более, казалось бы, крутые Titan и Mothership можно построить только силами целого альянса, а Dreadnought, находящийся примерно в той же весовой категории, что и Carrier, годится только для уничтожения космических станций, и владеть им в одиночку никакого смысла нет. Итак, самая крутая тачка в EVE – Carrier. Огромный корабль, вместо боевых дронов несущий эскадрилью истребителей, позволяющий своему пилоту использовать Warfare Link'и, дающие неслепые бонусы другим членам отряда, и – способный перемещаться между звездами без помощи прыжковых ворот, в обход вражеских засад (то есть – позволяет возить товары народного потребления из империи в беззаконное пространство и продавать там втридорога). Купить такую машину можно приблизительно за один миллиард ISK, еще в миллиард и несколько месяцев прокачки обойдутся необходимые для управления им скиллы – «обвес» корабля считать не будем. 





Мнение редакции не обязательно совпадает с мнением колумниста.

Блондинка в Азероте

БОЛЬШОЙ БРАТ С НАМИ

НЕВЕРОЯТНО! Я ЧУВСТВУЮ СЕБЯ ГОЛОЙ! ВОСЕМЬ МИЛЛИОНОВ ПОЛЬЗОВАТЕЛЕЙ WORLD OF WARCRAFT И ПАРА МИЛЛИАРДОВ ПРАЗДНОШАТАЮЩИХСЯ ПО СЕТИ ЛЮДЕЙ МОГУТ УВИДЕТЬ МОЕ ГРЯЗНОЕ БЕЛЬЕ, СОР В ИЗБЕ, КОТА В МЕШКЕ, ГРУЗДИ В ЛУКОШКЕ. КАК ТАМ ЕЩЕ ГОВОРЯТСЯ В МНОГООБРАЗНЫХ НАРОДНЫХ МУДРОСТЯХ?



В lizard, кажется, готова создать свой собственный «Дом-2» или «За стеклом». Во всяком случае, все инструменты для этого уже есть и приведены в боевую готовность. В марте заработал сервис Armory (<http://armory.wow-europe.com>), подлая, что уж говорить, штука. Она всем и каждому, без всяких паролей и допусков, готова выдать информацию о любом персонаже WoW. Обновляется служба моментально, поэтому даже заклинания, висающие на нашем любимом гноме, можно разглядеть, не заходя в игру. Помимо этого Armory готов сообщить: полный список экипировки персонажа, уровень, текущее состояние и общее количество здоровья, объем маны или энергии, способность противостоять магии, полную раскладку силы/скорости/выносливости и далее по списку. Не страшно, хмыкнете вы? Да, не очень, кивну я. Несносная страница отображает также все ваши умения, отношения с фракциями Азерота и — внимание! — развернутое дерево талантов. Инженерам отныне нет нужды выключать в настройках отображение шлема и тайком носить управляющую разумом врага шапку, всё и без того как на ладони. Общая навигация сервиса, к слову, вызывающе удобна, те же таланты можно нажатием одной кнопки отправить в фирменный калькулятор,

чтобы здесь же, на месте, прикинуть все «за» и «против» того или иного персонажа. Такое вопиющее принуждение к массовому эксгибиционизму в Blizzard объясняют просто: впереди битвы за звание чемпиона Арены, поэтому противники имеют право знать, с кем им придется столкнуться. Профили уже созданных команд и их успехи, если таковые имеются, конечно, тоже открыты любопытному глазу. Но если эта информация бывает излишней, то таланты, простите, зачем? Или это ненавязчивое разжигание гонки вооружений? Мол, посмотрим, какой шлем сегодня надел тролль Вася из знакомой команды, как он распределил очки умений, и завтра делаем так же, но чуть-чуть лучше? Или науськиваем на него колдуну, приметив, что Василий забыл надеть сережку, спасающую от проклятий. Однако предположим, что Арена нам ни к чему. Зачем еще сможет пригодиться Armory? Вам никогда не казалось, что рассказы вашего знакомого несколько приукрашены? Или эффектные сценами расправы в одиночку сразу с пятеркой противников стараются лишь поразить девушек? Отныне все просто: стоит только открыть нужную страничку и посмотреть статистику убитых. Циферка не изменилась? Вам нагло врут. Еще удобно шпионить за теми, кто клятвенно пообещал «завязать» с игрой-наркотиком,

но по выходным почему-то не ходит в клубы и бары, а на работу является с мешками под глазами. Что там у нас? Ага: был уровень 63, теперь 67. А-та-та. Если будет упираться, можно прислать ссылочку или даже подписать. Вы, наверное, видели такие: портрет персонажа, его имя, сервер и название гильдии. Раньше подобные «визитки» делались вручную, теперь их можно получать в готовом виде — благодаря все тому же Armory и его всевидящему оку. Непонятно, предвидела ли Blizzard такие последствия, но политика приема в гильдии по ее милости несколько изменилась. Опытные гильдмастера теперь отбирают нужных игроков в прекрасном «обвесе» и при разумно распределенных талантах, словно товар — по каталогу. После этого остается лишь зайти в игру и написать тому самому человеку: предложить деньги, власть и славу за поддержание интересов другой группировки. Точно по такому же принципу можно увольнять неугодных. Брали шамана, а он качает не те таланты, выбирает не те заклинания, носит не то оружие. Или, тем паче, просто врет и покупает золото пиратским способом. Серьезный подход таких вещей не терпит, так как важного соклановца могут в любой момент проверить «товарищи сверху» и просто-напросто удалить из игры, что бросит тень на всю

гильдию и замедлит ее развитие. Но самая сомнительная ценность полной гласности связана, конечно, с воровством. Не прячьте ваши денежки — теперь личное благосостояние каждого можно оценить на глаз. Причем сразу на всех серверах обоих регионов, по обе стороны океана. И если при очередной загрузке WoW годами возвращаемый любимец одет лишь в нижнее белье и растерянную улыбку — не расстраивайтесь. Пиратам тоже нужно на что-то жить и где-то брать золото для перепродажи. Единственный совет, что я могу дать, — внимательнее смотрите на вещи, которые приходят по внутриигровой почте. В ворохе спама (да, он есть и в World of Warcraft, и это, возможно, тема для отдельного разговора) и ненужных подарков очень любят прятаться С.О.Д.-бандероли. Со счета спишутся деньги в тот самый момент, когда вы переместите рваный ботинок или бросовый шлем в инвентарь. Отправятся они тому нехорошему человеку, который минуту назад оценил вашего персонажа, скажем, в 2000 золотых кусочков. Сейчас, пока я порчу маникюр о компьютерные клавиши, Armory работает лишь в бета-режиме. Что нового добавит хитрая Blizzard в релизе — не известно, ждать можно чего угодно. И помните: Большой Брат следит за вами!





Автор:
Сергей Долинский
dolser@gameland.ru

RAGNESIS ONLINE

? Давайте начнем с традиционного вопроса. Что отличает Ragnesis Online от других MMORPG? Почему геймер должен купить именно вашу игру, а не другую?

Почти все MMORPG представляют собой большой живой мир, что на поверку очень редко соответствует действительности. Социальная система Ragnesis Online позволяет создавать четыре (от семи до альянса) вида сообществ и присоединяться ещё к семи, что дает игрокам возможность непосредственно влиять на происходящие события и превращает эту виртуальную вселенную в действительно живой мир. В режиме реального времени тысячи людей из разных уголков земного шара смогут общаться и взаимодействовать друг с другом, принимать участие в хитроумных заговорах и интригах, крупных сражениях и государственных переворотах. Объединяясь в кланы, игроки поучаствуют в войнах и захватах замков, которые принесут победителю не только почет и уважение, но и множество внутриигровых бонусов, в виде прилегающей к замку территории, со всеми ресурсами и строениями, и клановых gifтов. Начав простым эрлани (общее название жителей Рagneзиса), игрок со временем сможет стать во главе целого государства, диктуя свою политику остальному населению островов. И честные выборы, как и в реальном мире, далеко не единственный путь к власти... Немаловажное значение в игре имеет и крафтинг – на выбор игроку доступно больше десятка профессий, которые условно можно разделить на добывающие, производящие и развлекательные. Особое внимание уделено квестам, большая часть которых, в отличие от остальных MMORPG, в Ragnesis Online не стандартные «убей/принеси», в которых меняются только цель и награда, а написанные профессиональными писателями квестовые цепочки, целые сюжетные линии.

Наверняка также всем придется по вкусу детальное плавное изменение параметров туловища и лица персонажа. И все же. Нет ли у разработчиков «игрового кумира», на который вы хотите походить, скажем, на Linage II в части захвата замков или на WoW в плане возрождения персонажа после смерти? Сказать, что в основу Ragnesis Online положен один, пусть и очень успешный, проект, нельзя. Еще задолго до начала разработки мы внимательно изучали и анализировали MMORPG тех лет, причины успеха и поражения отдельных проектов, требования и пожелания игроков. Эти исследования продолжаются и сейчас.

? Сколько рас в игре? Уравновешены ли бонусы одних рас преимуществами других? Не будут ли, например, могучие Буштарги иметь неоспоримые преимущества в бою перед всеми другими народами?

В игре четыре расы: фалдорты, сайхэны, буштарги и гилтары, каждая из которых обладает своими неповторимыми особенностями. Гилтары на протяжении всей жизни стремятся к единению с природой, по праву считаются лучшими лучниками и разведчиками/убийцами. Сайхэны отлично владеют магическим искусством и способны с легкостью наводить разные мороки и создавать иллюзии. Этот народ предпочитает водную стихию. Буштарги, дикие и необузданные, как горная лавина, всегда действуют нахрапом, отдавая предпочтение грубой силе и сокрушительным атакам. Фалдорты известны как наиболее искусные воины и кузнецы, осадные орудия которых в свое время произвели настоящую революцию в военном искусстве Рagneзиса. При этом, несмотря на существенное различие возможностей, призванных подчеркнуть индивидуальность каждой расы, они уравновешены между собой.

? Какие в Ragnesis Online классы персонажей, есть ли прирученные животные (верховые?) или

монстры? Имеются ли ограничения на развитие персонажей и питомцев?

В начале игрокам предстоит выбрать, помимо одной из четырех рас и внешности, направление развития персонажа – магическое или воинское, которое определит доступный набор игровых возможностей: умений, навыков, заклинаний. В рамках каждого из двух направлений развития происходит деление на так называемые архетипы или классы. Некорневые классы становятся доступны игроку по мере развития в выбранном русле, подразделяясь на этапы, по достижении каждого из которых игрок сможет выбрать один, тем самым определив список доступных для дальнейшего изучения умений. Каждый «класс» объединяет набор умений, заклинаний, навыков, значений характеристик персонажа, с ростом уровня которых улучшится и специализация персонажа в каком-то одном направлении, будь то лучник, целитель или воин. Все умения, полученные до очередного этапа, но отсутствующие в выбранном «классе», будут по-прежнему доступны для использования.

Воин. Это направление предоставляет широкий выбор холодного и метательного оружия: мечей, кинжалов, топоров, луков, арбалетов, дротиков и т.д., которые позволяют наиболее эффективно сражаться, используя силу, ловкость и меткость. Кроме того, Воин сможет развивать умения владения щитом и ношения различных доспехов.

Маг. Благодаря особому устройству Рagneзиса, магия играет важнейшую роль в жизни каждого его обитателя. Многие поколения магов возвели её в ранг высокого искусства, в котором истинный мастер способен достичь невероятных вершин. Однако мастерство подразумевает не только наличие таланта, но и, безусловно, долгие годы труда, проб, ошибок, успехов и разочарований.

И главное – сосредоточенности на своей цели. Поэтому настоящие мастера выбирают всего две Магические Школы, полностью посвящая себя совершенствованию на этом пути. На определенном этапе, добившись богатства и уважения, игрок сможет обзавестись питомцем или ездовым животным, уровень которых будет увеличиваться параллельно с развитием персонажа, открывая доступ к новым навыкам, командам и заклинаниям. Со временем из забавной зверушки, которая едва умеет ходить, питомец превратится в огромного свирелого монстра, способного не только постоять за себя, но и дать достойный отпор врагам своего хозяина. На момент релиза игрок сможет прокачаться до 40 уровня, но мы собираемся регулярно выпускать обновления. Наиболее крупные из них, помимо всего прочего, будут повышать планку на 5-10 уровней.

? В Ragnesis Online есть реальный и призрачный миры. Совсем как в «Дозорах» Лукьяненко. В чем смысл такого разделения, дает ли оно персонажам разных классов какие-то преимущества? Ведь даже мага, забравшегося в призрачный мир, все равно сможет достать самый обычный воин. Не проще ли оставить всех сражаться в «реальной виртуальности»?

Наличие двух миров обусловлено не только требованиями игровой логики, вселенной и сюжета Рagneзиса, но и нашим желанием максимально расширить тактические возможности игроков, тем самым еще более разнообразив геймплей. Маги смогут более свободно атаковать из призрачного мира, что при всем разнообразии боевых умений и магических школ сделает каждую схватку действительно неповторимой. Самостоятельно перемещаться между мирами воинам будет весьма затруднительно, хотя некоторые маги способны, благодаря специальным заклинаниям, переносить их в призрачный мир на ограниченное время. Но злоупотреб-



лять подобными путешествиями не стоит даже очень опытным воинам или магам – твари, с которыми там можно столкнуться, значительно превосходят по силе обитателей материального мира.

? Расскажите о системе квестов. Есть ли деление квестов по расам или классам? Можно ли «на квестах» прокачать персонажа быстрее, чем обычно?

У нас предусмотрены специальные задания для разных классов, выполняя которые, игроки обретут уникальные способности. Причем задания могут быть как одиночными, так и составляющими целую сюжетную линию. В любом случае занятие по душе с легкостью найдется и для любителей «порубить», и для ролевиков.

? Много ли игроков планируется привлечь на закрытый бета-тест? Какие основные задачи стоят перед разработчиками на этом этапе?

Бета-тест будет проводиться в несколько этапов, и предполагается, что в нем примет участие около 2000 человек, которые, прежде всего, будут тестировать общую механику игры.

? Будет ли открытый бета-тест и когда?

Открытый бета-тест состоится обязательно. Это, в первую очередь, обусловлено размахом проекта, внутриигровой баланс которого можно окончательно отладить только с помощью полной проверки всех игровых возможностей/элементов. Дата начала открытой беты будет определена в апреле.

? Какова программная основа («движок») Ragnesis Online? Это ваша собственная разработка? Получат ли игроки в свое распоряжение последние технологии в области видео и аудио?

В Ragnesis Online используется оригинальный движок, который в полной мере соответствует всем современным требованиям и поддерживает такие графические технологии, как геоморфинг ландшафта, NormalMap, HDR, Motion

blur, пиксельное освещение и другие. Помимо этого мы активно внедряем сторонние технологии: для создания лесов и рощ используется известная библиотека SpeedTree, для голосового общения – Vivox, позволяющая создавать и администрировать отдельные каналы голосовых чатов для партий, гильдий, кланов и других социальных образований, для оптимизации алгоритма нахождения пути AI – PathEngine.

? Планируется ли создать единый мир или его копии будут на разных серверах? Предполагается ли разделение на PvE и PvP сервера? Кто станет держателем серверов Ragnesis Online – российский провайдер?

Система кластерная – за каждым островом закреплен один сервер. В случае приближения перенаселения мира будут создаваться копии мира. Разделения на PvP и PvE сервера не ожидается – убивать дозволено почти везде, кроме городов, но и там имеются специально отведенные для боев между игроками и проведения турниров арены. Такая свобода отнюдь не означает анархию – весь ПК будет регулироваться сложной системой репутации, и безнаказанно убивать никто не сможет. После тщательного анализа рынка интернет-услуг компания 1GPN, мировой издатель Ragnesis Online, заключила договор о сотрудничестве с крупнейшим североамериканским провайдером Hurricane, приоритетным направлением работы которого является предоставление серверов под онлайн-игры. Услугами Hurricane пользуются такие компании, как Electronic Arts и Alchemic Dream, занимающаяся сервисным обслуживанием MMOG Neocron, Entropia Universe, A Tale in the Desert, Adellion, Dark & Light, Second Life, RF Online, Dungeons & Dragons Online и ArchLord. Что касается провайдера для российского рынка, то он пока не определен. По результатам закрытого бета-теста, проведенного собственными силами компаний издателя и разработчика,

принято решение о невозможности использования единого американского провайдера для Америки и России. Сейчас идет работа по заключению новых контрактов с провайдерами в Европе.

? Можно ли клиент игры загрузить с сайта разработчика или его придется покупать в рознице? Будет ли доступ в Ragnesis Online платным?

Игра коммерческая, платная. Стоимость её пока не определена, но для СНГ, однозначно, будет небольшой, общедоступной. Кроме того, предполагается бесплатный пробный доступ в игру в течение некоторого времени. Что касается клиента, то его можно будет скачать на официальном сайте проекта, установить с диска коробочной версии игры или с диска, прилагающегося к популярным игровым журналам.

? Если не ошибаюсь, разработчики Ragnesis Online уже сообщали, что одновременно с созданием игры идет работа над романом по вселенной Рagneзиса. Кто же автор и толстая ли получится книга? Каков предполагаемый тираж?

Все верно, на определенном этапе разработки было принято решение не только привлечь в проект профессиональных писателей для разработки сюжетов и написания квестов, но и создать трилогию по вселенной Рagneзиса. Эта очень ответственная миссия сейчас возложена на известного киевского писателя-фантаста Владимира Аренева, который одновременно является руководителем сценаристов проекта. Надеемся, что книга, к написанию которой он уже приступил, станет своеобразным подарком для фанатов игры, всех любителей качественного фэнтези и поможет игрокам лучше понять атмосферу мира Рagneзиса. В книге события развернутся за 50-70 лет до тех, с которых, собственно, и начнется игра. Так что, прочитав роман, игроки найдут множество ответов на вопросы о прошлом Рagneзиса, узнают интересные подробности о приметных местах, уже знакомых по игре, и даже предысторию некоторых квестов. **С**

Расскажите о тех, кто работает над проектом. Есть ли у них опыт создания онлайн-игр?

Ragnesis Online – первый игровой проект компании, но, наеемся, далеко не единственный, поскольку мировой издатель игры – компания 1GPN (First Games Publisher Network) планирует не только распространение Ragnesis Online, но и оказание услуг по распространению другим командам разработчиков, а также разработку следующих игр жанра MMORPG.

До этого у ведущих сотрудников компании был многолетний опыт успешной разработки и внедрения сложных программных комплексов, как для промышленности, так и для инвестиционного рынка.

В настоящее время над проектом трудятся около 50 постоянных сотрудников и несколько команд, привлекаемых по аутсорсингу.

Значительная часть разработчиков расположена на территории Украины, часть в России, Америке, основной офис, маркетинг и управление в Нью-Йорке на Манхэттене.

Размер бюджета игры на данный момент сообщить затруднительно, поскольку сейчас происходит его пересмотр в связи с изменением планов по развитию проекта, распространению этой игры и началу следующей.

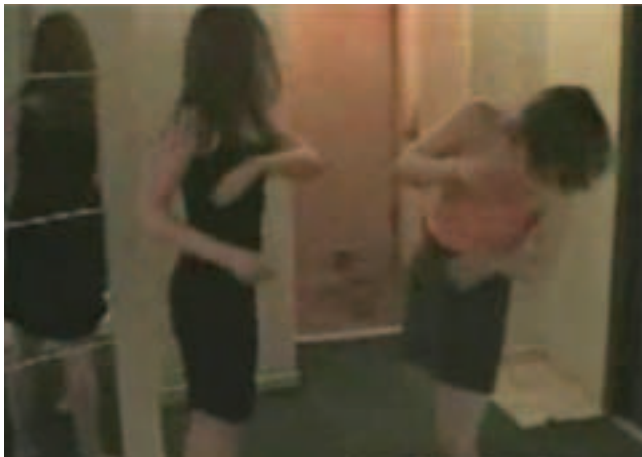
Что касается срока выхода Ragnesis Online на рынок России и стран СНГ, то он предполагается во втором квартале 2007 года. Распространение игры в остальных странах планируется начать в 3-4 квартале этого года.





Новости Интернета

В ГЛОБАЛЬНОЙ ПАУТИНЕ ЕЖЕМИНУТНО ПОЯВЛЯЮТСЯ СОТНИ НОВОСТЕЙ. САМЫМИ ИНТЕРЕСНЫМИ «СТРАНА ИГР» ДЕЛИТСЯ С ВАМИ



Автор:
Сергей Долинский
dolser@gameland.ru

Во Франции запретили «Happy slapping»

Во Франции вышел закон, запрещающий публикацию в Интернете сцен насилия, сообщает Lenta.ru. Сформулирован он весьма жестко: любому пользователю, не являющемуся профессиональным журналистом и опубликовавшему в Сети видеоклип или изображение криминального содержания, грозит тюремное заключение сроком до 5 лет и штраф в размере \$98 тысяч. Вам новое уложение кажется странным? Однако эксперты считают, что французские власти пытаются таким образом бороться с феноменом «happy slapping», появившимся и расцветшим в последние годы в Великобритании. «Happy slapping» – хулиганское развлечение подростков, провоцирующее насилие и снимающих свои действия на видеокамеру. Французская полиция зарегистрировала 20 случаев «happy slapping», включая распространение фотографий группового изнасилования девушки в Ницце.

По закону, в случае обнаружения видеоклипа, содержащего сцены насилия, власти могут потребовать от сайта, разместившего файлы, данные о пользователе.

Естественно, у закона сразу же появились критики. Французская «Лига Одеби» (Ligue Odebi), защищающая права интернет-пользователей, считает, что закон не только ограничивает свободу французов на просторах Сети, но и лишает их возможности разоблачать... жестокость полиции. «Лига» напоминает, что публикация закона совпала с шестнадцатой годовщиной «Дня Родни Кинга». 3 марта 1991 года полицейские из Лос-Анджелеса прямо на улице избили темнокожего Родни Кинга перед объективом любительской видеокамеры, что спровоцировало марши протеста по всей территории США.

Wikia Search станет поисковиком лучше Yahoo! и Google

Читатели нашей рубрики знают, как мы любим за обстоятельные и толковые статьи по играм свободную сетевую энциклопедию Wikipedia (<http://ru.wikipedia.org>). Ее основатель, Джими Уэйлс, решил бросить вызов ведущим поисковым сервисам Интернета и создать собственный поисковик.

Называется этот «убийца» Google и Yahoo! будет Wikia Search. Первыми пользователями Wikia Search станут многочисленные посетители и постоянные авторы «Википедии», и это сразу обеспечит новой поисковой машине популярность.

Уэйлс полагает, что распространенное мнение, будто «Google – самый лучший, поскольку у них

есть великие ученые», ошибочно, ничего экстраординарного ни в Yahoo!, ни в Google нет. Тем не менее, Уэйлс старается уйти от «шапкозакидательства» – Wikia Search надеется отвоевать лишь 5% глобального рынка поиска. Самое интересное, что инвесторы ему поверили, и приличная финансовая поддержка для старта Wikia Search уже имеется (намного больше \$4 млн.). Получается странно – то ли многим не нравится гегемония Google, то ли все мечтают повторить его успех?..

Wi-Fi в метро: круто, дорого, а можно ли играть?

Один из крупнейших российских операторов связи «Комстар-Объединенные ТелеСистемы» (<http://www.comstar.ru>) объявил о запуске в коммерческую эксплуатацию беспроводного доступа в Интернет (Wi-Fi) в московской подземке. Новый проект – единственный в России и является важной частью стратегии компании по продвижению публичных точек доступа в Москве и регионах.

Wi-Fi уже сейчас работает на трех наиболее многолюдных станциях – «Охотный ряд», «Театральная» и «Площадь Революции». В планах – охват всех пересадочных станций метро. Всего будет создано два десятка точек доступа Wi-Fi, покрывающих холлы и переходы между станциями, эскалаторы и вестибюли метро. Общая площадь зоны покрытия составит более двух квадратных километров, но за исключением перегонов между станциями – там Интернет не будет.

Аудитория проекта – владельцы КПК и смартфонов, для которых использование этих устройств в метро обычное дело. На первом этапе сеть обеспечит одновременное подключение для 48 пользователей, на скорости не менее 128 Кбит/сек. По мере роста спроса пропускную способность сети планируется увеличить. Стоимость 1 часа доступа – \$5 с порогом тарификации 1 минута и сроком использования логина и пароля в течение 1 года с момента авторизации. Оплата услуг – картами предоплаты «Wi-Fi Комстар» и посредством сервиса SMS-авторизации. Последний способ нравится россиянам больше – уже через полгода с момента запуска сервиса более 10% подключений по Wi-Fi осуществляются при помощи SMS-авторизации. В ближайших планах «Комстара» запуск подобного проекта в Питере (там уже идет тестирование Wi-Fi сети на станциях «Технологический институт-1,2»).

Китайцы останутся без ЖЖ, если им не помочь

В Китае закрыт доступ к популярному блог-хостингу LiveJournal (<http://livejournal.com>) и без своих сетевых дневников остались 1.8 миллиона граждан этой страны.

Как уточняют аналитики, атака на LiveJournal была начата китайскими властями еще 2 марта 2007 года. Первыми же о блокировании сервиса узнали посетители greatfirewallofchina.org – ресурса, посвященного проблеме цензуры Интернета в Китае (сейчас greatfirewallofchina.org «временно не работает»). В LiveJournal сообщено о прекращении работы китайских дневников появилось лишь спустя 3 дня – 5 марта. Причина закрытия доступа к ЖЖ явно не сообщается, но можно предположить: тут замешана политика, цензура и соображения безопасности (как раз в эти дни в Пекине проходит Народный Конгресс Китая). По этим же мотивам, как мы помним, в Китае уже на год блокировали Wikipedia и нарочью закрывали доступ ко многим серверам онлайн-игр.

БЛОГОСФЕРА

«Клуб любителей flash-накопителей»

http://community.livejournal.com/flash_bc/



Кому читать / писать:

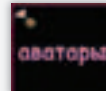
тем, кто верен лозунгу «просто добавь к флэшке компьютер».

Объемы флэш-драйвов достигли 16 Гбайт, а по скорости считывания флэшки обогнали обычные DVD-диски. Выходит, буквально вся наша повседневная деятельность (игры, программы, почта, файлы, фотографии, редакторы и т.п.) может быть перемещена на крохотный кусочек пластика, который всегда с тобой. Это очень удобно и современно. Коллективный блог «Клуб любителей flash-накопителей» уже 3-й год ведет в Рунете просветительскую работу «по обмену ссылками на USB-совместимые программы, работающие с флэш-накопителем без установки». За это время аудитория сетевого комьюнити превысила 3.5 тысячи человек, блог – в лидере рейтинга Яндекса в категории «Технологии» (7 место из 280 ресурсов).

Бурный рост привел к быстрому расширению тематики. Теперь тут можно получить советы профессионалов-ремонтников по покупке, совместимости и сервису флэшек. Узнать, как установить с них Windows Vista (за 5 минут вместо 20-ти с DVD), о ремкомплектах на базе флэшек для восстановления PC или выяснить все об их взаимозаменяемости с мобильными винчестерами.

«Аватары для всех»

www.liveinternet.ru/community/778442/blog/



Кому читать / писать:

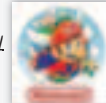
тем, кто хочет личный аватар за бесплатно, и тем, кто готов это делать и знает как.

Мало, ох, мало у нас таких ресурсов! Представьте, вы выкладываете в блоге картинку, клип или фотку. И оставляете «заказ», типа: «Поупишите, пожалуйста, авик – ИНОГДА Я БЫВАЮ ЖУТКОЙ ВРЕДИНОЙ!.. заранее спасибо...». Или еще: «Прошу, сделайте с этой фотки аватар! Чтоб мигало и появлялись сердечки! Очень прошу, пожалуйста!» И все – на ваш аватаром тругаются энтузиасты, а их в реестре комьюнити насчитывается более 6 тысяч. Понятно, что при обилии мастеров заказов на всех не хватает и в блоге частенько появляются коллекции «юзерников» для свободного скачивания.

«Аватарам для всех» всего 2 года, он бесспорный лидер рейтинга «Топ сообществ» на LiveInternet. Впечатляет статистика – 38 тысяч записей, 154 тысячи комментариев, блог ежедневно просматривают 10-13 тысяч человек. Вот что значит найти верную тему и не терпиться «стричь с нее купоны».

«Клуб Нинтенго»

<http://community.livejournal.com/mvntintendo/>

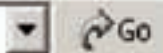


Кому читать / писать:

тем, кто ценит в играх суть, а не стандартные решения или сомнительные мегатехнологии.

Как утверждают авторы блога: «Для половины населения планеты Nintendo и «электронные игры» означают одно и то же». Сегодня Nintendo, которая отказалась от гонки технических вооружений с Sony и Microsoft, решила приуменьшить видеоигры заново.

Эмоции вместо рельефного текстурирования. Дизайн вместо сверхвысокой четкости. Красивые слова, но что в итоге? Примут ли игроки революционный контроллер Wii? Сумеет ли Nintendo увлечь людей, которые никогда не играли в видеоигры? Ответы на все эти вопросы и пытаются гать авторы дневника.



Мини-игры. Наш выбор

ЭКОНОМИЧЕСКИЕ СИМУЛЯТОРЫ, РОЛЕВЫЕ И «НАУЧНО-КОНСТРУКТОРСКИЕ» ИГРЫ – ВСЕ НАМ ДОСТУПНО БЕСПЛАТНО И В УДОБНОМ ФОРМАТЕ МИНИ-ИГР. НУЖЕН ЛИШЬ БРАУЗЕР И СРЕДНЕНЬКИЙ ДОСТУП В СЕТЬ. ОСОБО РЕКОМЕНДУЕМ РЕСУРС NECROMANTHUS – СПАСЕНИЕ ДЛЯ ТЕХ, КОГО МУЧАЕТ НОСТАЛЬГИЯ ПО ХИТАМ ПРОШЛОГО.

SUPERCITY PLANNER

<http://www.anafor.ru/games/rpg/supercity.htm>

Чисто английская забава. У вас бюджет в 10 миллионов фунтов стерлингов и 10 лет на его освоение. Результатом трудов должен стать «город-сказка», не только имеющий все необходимые здания, но и быстро начавший приносить доход (иначе стартовых 10 млн. наголого не хватит).



ROBOT CONSTRUCTOR

<http://www.channe4.com/science/microsites/R/robots/constructor.html>

Иллюстрация, поставленная к этой флэшке, – это лишь один из почти десятка видов и окон увлекательной и непростой игры. А решить нужно, казалось бы, простую задачу – сконструировать робота, способного преодолеть препятствия и собрать золото на сложных и опасных аренах.



24 HOUR PARTY PEOPLE

<http://www.flashgamesclub.ru/rpg/24hrparty.htm>

Моя любимая забава, хотя добиться победы пока так и не удалось. Зато как увлекательно организовывать дискотеку, нанимать DJ'ев, барменов, танцоров. А затем «открывать ворота» и развлекать эту гнусную публику. И следить, как растет, а потом падает рейтинг заведения...



NECROMANTHUS DIABLO

<http://necromanthus.com/Games/Flash/diablo.html>

«Диабло» – лишь одна из жемчужин коллекции флэш-релизов известной группы Necromanthus. На том же <http://necromanthus.com> можно сыграть во Flash и Shockwave Reloaded-версии RTCW, Quake, Warcraft, DOOM, Heretic, Deus EX и Half-Life (январский релиз). Bravo, программисты!



Популярные блог-хостинги сентября:

Источник: Яндекс (<http://blogs.yandex.ru>)

Представлены сервисы с более чем 1 тыс. записей/день (всего Яндекс отслеживает 40 блог-хостингов).

1.	LiveInternet	http://www.liveinternet.ru	(53 тыс. записей/день, +9 тыс.)
2.	LiveJournal	http://www.livejournal.com	(44 тыс. записей/день, -12 тыс.)
3.	Diary.ru	http://www.diary.ru	(15 тыс. записей/день, -1 тыс.)
4.	Блоги@Mail.Ru	http://blogs.mail.ru	(13 тыс. записей/день, +1 тыс.)
5.	Рамблер-Планета	http://planeta.rambler.ru	(3 тыс. записей/день, без изменений)
6.	Дамочка.ру	http://damochka.ru	(2 тыс. записей/день, -1 тыс.)
7.	Comby.ru	http://blogs.comby.ru	(1,1 тыс. записей/день, new!)

Попытки помочь китайцам обойти ограничения постоянно предпринимаются, однако в условиях тотального госконтроля над сетями ни использование обычных прокси-серверов, ни передача веб-страниц по почте не помогают. Заменой может стать созданная специально для Китая система Psiphon (<http://psiphon.civisec.org>), в которой запросы и информация шифруются и передаются от пользователя к пользователю (peer-to-peer). На похожем принципе сейчас работают популярные файлообменные сети BitTorrent, Edonkey, ENTROPY и т.п. Так что если у вас есть время, доступ в сеть и желание облегчить жизнь китайским интернетчикам, вы можете заняться «psiphonode provider». Для этого скачайте и установите на свой компьютер шлюз Psiphon'a (2.1 Мбайт, <http://psiphon.ca/download/psiphon-1.6.msi>).

6 миллионов геймеров пользуются Xbox Live!

На Game Developers Conference '07 Майкрософт торжественно объявила, что количество абонентов Xbox Live (<http://www.xbox.com/en-GB/live>) растет быстрее, чем ожидалось. Этот сетевой сервис уже одолел планку в 6 миллионов пользователей, а между тем на прошлой неделе E3 представители компании выражали осторожную надежду на то, что это произойдет, скорее всего, к середине 2007 года.

Да и все остальные приведенные в сообщении представителей Майкрософта цифры столь же убедительны.

С момента запуска Xbox Live в 2002 году геймеры потратили на онлайн-игры 2,3 млрд. часов, самые популярные развлечения – Halo 2 и Gears of War. В разделе сервиса Xbox Live Arcade (<http://www.xbox.com/en-US/>)

games/livearcade/default.htm) наиболее скачиваемым проектом признан Street Fighter II' Hyper Fighting от Capcom. Далее идут Uno, Bankshot Billiards 2 и Geometry Wars: Retro Evolved. Всего с Xbox Live Arcade проведено уже 25 млн. закачек, и этот способ получения игр становится весьма популярным. Из всех тех игроков, чьи консоли подключены к Интернету, более 70% воспользовались услугами Xbox Live Arcade.

Домены игровой зоны на Алтае уже раскупил

Эскизный проект игровой зоны на Алтае еще только готовится (в рамках закона о создании игорных зон исключительно вдали от больших городов), но уже не только раскуплены земли вокруг села Солоновка (Алтайский край), но и все доменные имена с префиксом solonovka тоже нашли владельцев. Ведь именно в Солоновке в скором времени развернется строительство «алтайского Лас-Вегаса».

В Рунете уже работает простейшее казино www.solonovka.ru (азартные флэш-игры и лотереи – ничего примечательного). Пробовать же зарегистрировать одноименный домен в другой зоне – su, com, org, biz, info, net и т.д. уже поздно. Все адреса, понятное дело, заняты киберскоттерами.

Проверка сервисом whois (<http://www.nic.ru/whois>) показала, что в основном они принадлежат расторопным москвичам, среди которых, нет-нет да и попадаются шустрые барнаульцы. По многим адресам, таким как, например, <http://www.solonovka.ru>, уже располагаются интернет-казино или хотя бы информационные порталы по «азартной» тематике. Вот так вот, знай наших. ☞

Бесплатная браузерная игра номера

ВЕРДИКТ
8.0

«ТРЕТЬЯ СТОРОНА»

ЖАНР:
РАЗРАБОТЧИК:
ОНЛАЙН:

tactical MMORPG
MetroDez DG
<http://3sider.com>

Вот уже 3-й год подряд «Третья сторона» моделирует мир, где кипит бесконечная война между двумя цивилизациями – Техами и Магенами. Опытный ролевик немедленно сообразит, что «Техи» делают ставку на технологии, а «Магены», естественно, на волшебство. Однако если вы полагаете, что приверженцы какой-либо из сторон имеют в игре явное преимущество, то это не так. Посмотрите на распределение участников игры: 53% scelали ставку на магию, а, соответственно, 47% твердо верят в превосходство техники.

У «Третьей стороны» есть куцый сюжет. Место действия – это как бы военная свалка, куда попадают погибшие воины. Возможно, это был бы военный рай, вроде скандинавской Валгаллы, если бы не одна загвоздка. Свалка... оказалась общей для двух планет с разными путями развития цивилизаций. И закипел бой за «место под солнцем». Важно и то, что мир «Третьей стороны» только начал существование и игрокам пока недоступно мощное оружие, так как неизвестно, где оно находится и кто им владеет. Как скоро найдется это оружие и эволюционирует мир «Третьей стороны», зависит от его обитателей. И, конечно же, от загадочной Третьей стороны...

Выбор одной из двух ныне известных сторон конфликта происходит в начале игры (разработчики упорно именуют их не цивилизациями, а расами). Войдя в игру впервые, вы появляетесь в случайной точке одного из поселений вашей расы. Поселения – это, прежде всего, места перерождения (воскрешения после смерти), торговли и лечения. Помимо этого, города и поселения – боевые арены, где и происходит драка за власть над этим местом, предметами и, самое главное, получение очков опыта. Бои идут в «полушаговом» режиме – во исчерпание очков действия у персонажа или отряда с ограничением времени на ход. А вот ограничений на перемещение в игре нет: Тех вы или Маген, воин или доктор, персонаж низкого или высокого уровня – на доступ в локацию это никак не влияет, мир для всех общий. Почти что в любой точке карты встречаются mobs-NPC, побеждая которых можно получить оружие, экипировку, боеприпасы и амулеты. Новички должны быть особенно осторожны при перемещениях, поскольку схватка с мобом начнется автоматически, если уровень вашего умения «Странник» низок. А в случае смерти вы теряете часть опыта и ВСЕ содержимое инвентаря. Свое добро можно спасти, если успеть прибежать за ним из места перерождения. Есть в игре и внутренняя валюта – доги. Зарабатывать их разрешено как угодно – от поиска и проажи предметов до грабежа других персонажей. Последнее чревато потерей кармы, что заметно осложнит жизнь.

«Третья сторона» сделана на Flash, а потому игет под любым браузером и ОС. Это приятно – реализован «туман войны» и взрывные волны, огибающие препятствия. Игра больше всего поодойдет хардкорным ролевикам, ценящим Fallout и XCom. Изъян проекта – наметившийся крен в сторону платных услуг (люксовая экипировка, доги, увеличение характеристик без прокачки), что, конечно, искажает правильный начальный баланс игры.

Сети Web2.0 трубят сбор



Автор:
Сергей Штепа
(sergey_shtepa@list.ru)

1 На atlaskit. обитают одни бизнесмены!

2 Самая обширная отечественная социальная сеть – comby.ru.

3 MySpace – наиболее популярная социальная сеть на Западе.

4 «Одноклассники.ru» – самый эффективный ресурс для поиска бывших одноклассников и давних друзей.

Объединяющая сила Интернета известна давно. Уже сейчас мы знаем о сотнях и тысячах бракосочетаний, «участники» которых познакомились в чате, и вполне можем найти интересного собеседника на форуме, а затем пообщаться с ним «с глазу на глаз» за чашечкой кофе.

Случалось такое и у автора. К примеру, зайдя недавно «порубиться» в шахматы на <http://www.chessplanet.ru>, отрецензированный в одном из прошлых номеров, я обратил внимание на игрока со знакомой фамилией. Информация в профиле подтвердила догадки: да-да, это тот самый Костя, который на три года уезжал в другую страну и лишь недавно вернулся... Естественно, было очень приятно пообщаться с человеком, которого давно не видел, и заодно сыграть партию. Разумеется, это лишь один из множества примеров. Социальных сетей в Интернете пруд пруди, и сейчас мы попробуем выбрать самые лучшие из них. Учтите, в оценке полезности конкретного сервиса критерий поиска знакомых в реальности людей не главный, хотя обычно с него и начинают.

Одноклассники

Не так давно начал активно рекламироваться сервис «Одноклассники.ru» (<http://www.odnoklassniki.ru>). Идея его простая и, вместе с тем, гениальная: по замыслу, здесь может зарегистрироваться каждый, кто учился в школах на территории СНГ и желает найти одноклассников. Благодаря агрес-

сивной PR-кампании сайт получил широкую известность. Например, к моему учебному заведению уже приписалось двенадцать человек, что, как я считаю, довольно много, если учитывать «возраст» ресурса и то, что сама школа находится в не самом большом городе Украины. Благодаря «Одноклассникам.ru» я узнал, что каждый из этих людей живет ныне за границей. Приятная новость...

Впрочем, молодость проекта на его качество никак не влияет. «Одноклассники.ru», помимо простого, но приятного дизайна, обладает крайне удобным интерфейсом и большим количеством зарегистрированных пользователей, что для подобных «объединяющих» сервисов является самым главным критерием. Готовьте место в «Избранном»! Схожей функциональностью обладает ресурс JoinFriends (<http://www.joinfriends.com>). Тут тоже можно найти бывших одноклассников, если они соизволили приписаться к соответствующей школе. Есть, правда, и отличия. Например, имеется функция отправки SMS на ваш мобильный, когда кто-то из друзей хочет с вами связаться и подает специальный сигнал на сайте.

В наличии также несколько оригинальных разделов. Посетители сайта могут написать историю о том, как JoinFriends (http://www.joinfriends.com/success_stories.php) помог им найти друга, контакта с которым, казалось, уже можно не ждать... Еще было интересно почитать школьные анекдоты

А что такое социальная сеть?

Термин «социальная сеть» пока не имеет однозначной трактовки – значений несколько, как и, кстати, у самого слова «социум». Более-менее внятное определение нашлось – гогогалась? – в «Википедии» (<http://ru.wikipedia.org>) (ключевое слово при поиске – «социальные сети»). Цитируем:

«Скопление социальных объектов – людей или групп – может быть рассмотрено как сеть, узлы которой суть те объекты, а связи – социальные взаимоотношения. Такое рассмотрение называется социальной сетью и обращает внимание на количество и распределение социальных взаимоотношений, придает им важность». «Социальной сетью» также может называться услуга, способствующая созданию и поддержанию социальных кругов и сетей и работающая посредством Всемирной сети. Образованию новых связей помогают всевозможные базы личных данных и службы знакомств. Часто поддержка социальных сетей в какой-то мере включается в разнообразные виды услуг, где требуется завешение учетных записей, что позволяет систематически копить личные данные о пользователях. Особенно это относится к услугам, поддерживающим личное общение между пользователями. Пример – службы размещения блогов».

(<http://www.joinfriends.com/humor.php>), подарившие несколько минут смеха.

Зарегистрированных пользователей на JoinFriends меньше, чем на «Одноклассниках.ru», примерно на 30 процентов. Впрочем, стоит отметить, что сайт почти не рекламируется и, тем не менее, определенной популярностью уже обладает. Я бы советовал зарегистрироваться и на JoinFriends – вдруг со временем этот ресурс станет настоящей «точкой сбора» выходцев из СНГ. Кстати, если вы ищете не столько одноклассника, сколько своего знакомого, который куда-то пропал много лет назад, – попробуйте оставить заявку на сайте передачи «Жди Меня» (<http://poisk.vid.ru>).

Пообщаться со всем миром

Перейдем к «обычным» социальным сетям – тем, что не связа-

ны с поиском людей. Самой популярной сетью, по крайней мере на Западе, определено является MySpace (<http://www.myspace.com>). Что она собой представляет? В трех словах – сайт обо всем. Загибаем пальцы. Сервис для ведения блогов – есть, причем людей зарегистрировано предостаточно – хватит, чтобы «дать прикурить» владельцам Livejournal. Возможность публиковать видео и музыку для показа друзьям? Имеется. Функции поиска и приглашения друзей? В наличии. Наконец, форум здесь по-настоящему много-темный: разговоры ведутся обо всем! В общем, если вы общительны и знаете английский язык, MySpace станет для вас отличным способом времяпровождения. Главное – не забыть тут, что реальная жизнь все же интересней. Схожими возможностями обладает русскоязычный ресурс Comby





(<http://www.comby.ru>), название которого, очевидно, происходит от слова «комбинировать», то есть «совмещать». Здесь, как и на MySpace, действительно объединено в одно целое множество функций: те же сервисы для обмена видео и звуком, блог, неограниченное место под фотографии... Единственное отличие от западного собрата – возможность поиска людей по конкретным учебным заведениям. Увы, здесь количество зарегистрированных пользователей невелико – раз в 10 меньше, чем на «Одноклассники.ру».

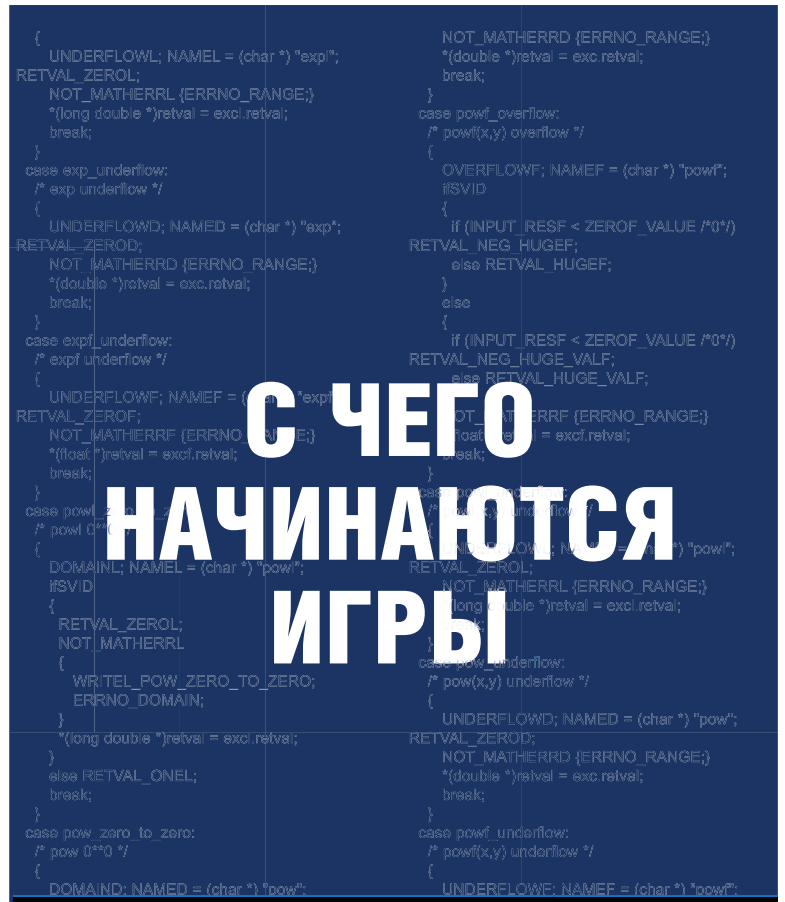
Существуют и более «узконаправленные» социальные сети – в частности, деловые. Самой популярной из них является atlaskit. (<http://www.atlaskit.com>). Здесь можно пообщаться с бизнесменами и (не-)успешными представителями самых разных профессий, узнать их отношение к тем или иным проблемам отраслей, попросить рабочего совета и, возможно, наладить тесный контакт, который впоследствии перерастет в сотрудничество. Как видите – перспектив много. Так что если вас интересует, как зарабатывать деньги, либо же просто хочется посоветоваться с опытными коллегами, на atlaskit. нужно обязательно оставить закладку.

Интересный, но вряд ли заслуживающий долгой траты времени проект 7ruk. ru (<http://7ruk.ru>). Информация на сайте гласит, что все люди на нашей планете

знакомы друг с другом через семь рукопожатий. Если транслитировать это в Интернет, то получится следующее: вы находите зарегистрированного на сайте друга, затем система находит друга вашего друга, потом друга того человека и так далее – вплоть до седьмого элемента (ассоциации с фильмами Люка Бессона тут излишни) в этой цепи. С седьмым элементом вам и предстоит познакомиться. Для начала, естественно, виртуально, а дальше – как повезет.

Другой схожий ресурс – «Мой круг» (<http://moikrug.ru>) – утверждает, что люди знакомы – внимание! – не более чем через шесть рукопожатий. Интересно, конечно, на каком сайте представлена самая достоверная информация (шесть или семь?..). В остальном же «Мой круг» аналогичен 7ruk.ru, но обладает чуть более приятным дизайном, избавлен от надписи «beta» и предлагает находить друзей через большое количество учебных заведений. Правда, сам поиск реализован неудобно, но шанс ресурсу дать стоит...

Вывод из всего сказанного простой. Социальные сети, учитывая их количество, ныне очень востребованы, могут принести ощутимую пользу и заслуживают внимания. Так почему бы не потратить пару минут на регистрацию на нескольких популярных ресурсах? В будущем это позволит познакомиться с очень интересными людьми... ☐





УГОЛОК НОВИЧКА



Автор:
Сергей Долинский
dolser@gameland.ru

joker131089@bk.ru: На днях поставил себе Windows Vista. Но у меня нет драйверов! Где их можно скачать и какой у них размер? Конфигурация компьютера: материнская плата Asus P5LD2, видеокарта Radeon X1800GT02-512Mb, принтер Lexmark P6350, модем Zuxel. Заранее спасибо за ответ! Михаил Белоусов.

Q: Ответ очевиден – драйвера для Windows Vista следует искать в первую очередь на сайтах производителей оборудования. Есть они и в многочисленных онлайн-коллекциях драйверов – <http://www.x-drivers.ru>, <http://www.nodevice.ru> и т.п. Например, для вашей видеокарты можно скачать драйвер отсюда – http://gizmodo.ru/2007/02/06/amdati_catalyst_7_1_vista/. Размер драйверов для Windows Vista примерно такой же, как и для Windows XP.

Обратите внимание, тема драйверов для новой операционной системы с жаром обсуждается на профильных форумах – «Компьютерный форум OSzone.net» (<http://forum.oszone.net/thread-63666.html>) и специализированных сайтах, скажем, AboutVista.Ru (<http://www.aboutvista.ru>). В случае затруднений обратитесь на форум и вам обязательно помогут.

slava2006teror@mail.ru: У меня вопрос – я вот Heroes 5 установил. Все нормально, пока меню, а как идет загрузка – игра виснет. Как-нибудь можно это исправить, чтобы игра нормально работала? Если «да», то напишите, как это сделать. Заранее спасибо! Слава Абулханов.

Q: Поскольку вы не указали конфигурации компьютера, то можно лишь предположить, что в вашем случае «работает» самая распространенная причина сбоя – устаревшая (несовместимая) модель видеокарты или старая версия драйвера. Непротащенная Heroes of Might and Magic V гарантированно работает на NVIDIA GeForce серий 3/4/FX/6 (GeForce 4MX не поддерживается), ATI Radeon серий 8500/9000/X или редкой Matrox Parhelia. Чтобы игра заработала с некоторыми моделями встроенных видеокарт, необходимо установить официальное обновление (патч) до версии 1.1. Отметим, что этих обновлений вышло уже 5 штук и отыскать нужные файлы можно на сайте разработчика Nival Interactive (http://www.nival.ru/homm5_ru/files/). Если ваш компьютер недостаточно мощный, то попробуйте настроить Heroes of Might and Magic V на максимальную производительность, отключив «лишние» графические навороты с помощью HeroesV Tweaker (370 Кбайт, http://heroes-clan.ru/content/files/mod/h5_tweak/h5_tweak.rar).

slava2006teror@mail.ru: Здравствуйте, это снова я. Теперь такой вопрос к вам. Не работает игра Resident Evil 3, я установил ее, захожу, и вылезает табличка, где написано «Отправлять отчет... не отправлять отчет». Это как-нибудь можно исправить? Заранее спасибо! Слава.

Q: Resident Evil 3: Nemesis, известная в России как «Обитель зла 3: Немезис», игра весьма почтенного возраста (английская версия продается

с 2000 года). Столь пожилые игры под Windows XP рекомендуется запускать в режиме совместимости с более старыми версиями Windows и с минимальными графическими настройками. Для этого:

- Создайте на рабочем столе ярлык к запускаемому файлу игры.
- Щелкните по нему правой кнопкой мыши и выберите «Свойства».
- В окне «Свойств» выбираем вкладку «Совместимость» и устанавливаем минимальные режимы.
- Жмем «Применить», затем ОК.
- Обязательно запускаем игру этим ярлыком. Теперь все работает.

jackal@tele-kom.ru: Хау! У меня есть два вопроса, надеюсь, вы мне ответите. Итак, подскажите, где можно скачать игры к эмулятору N64? Второй вопрос – где скачать прогу, которая умеет снимать скриншоты с любых игрушек? Вроде все пока. И еще – последний номер «Страны Игр» просто класс. Jackal.

Q: Nintendo 64, кратко называемая N64, была разработана для Nintendo компанией Silicon Graphics и впервые появилась в продаже в 1996 году в Японии. N64 стала первой консолью, поддерживающей mipmapping и anti-aliasing, и последней использующей картриджи, а не CD. Успех N64 обусловлен отличной базой игр, например, таких как Mario и Zelda, GoldenEye 007, Resident Evil 2, Shadow Man, Doom 64, Quake II. Один из лучших эмуляторов консоли с поддержкой русского интерфейса – Project64 (2 Мбайт, <http://www.pj64.net>). После установки программы вы получаете все, кроме, естественно, игр. Последние вам придется разыскивать самостоятельно, используя поисковые машины. Заметно облегчит нахождение нужных файлов посещение сайтов и форумов, посвященных теме эмуляции. Например, таких как <http://www.emulations.ru>, <http://www.pokeliga.com>, <http://forum.romov.net>, <http://pristavka.kulichki.net> и т.п.

Теперь о «снимках экрана». Проще всего получить скриншот нажатием клавиши Print Screen или применяя специальные утилиты, которые умеют намного больше – HyperSnap (<http://www.hyperionics.com>), SnagIt (<http://www.techsmith.com>), Fraps (<http://www.fraps.com>) и т.д. Но если попытки запечатлеть столь простым способом игровое достижение оказываются тщетными (чаще всего это обусловлено выводом изображения не из видеобуфера видеокарты, а напрямую через выделенную область памяти), то придется повозиться и изменить настройки видеосистемы компьютера (например, отключить аппаратное ускорение вывода видео). Подробная инструкция о том, как это сделать, есть на сайте Майкрософта (<http://www.microsoft.com/windows/windowsmedia/forpros/encoder/faq.aspx>).

Если что-то все-таки не получается, загляните на специализированный форум, например, «Скриншоты в играх» (<http://forum.ru-board.com/topic.cgi?forum=32&topic=4007>).

kino26@yandex.ru: Здравствуйте! Есть ли программы для превращения черно-белых изображений в цветные и где их можно взять в Интернете? Киноман.

Q: В феврале этого года вышла новая версия Recolored 1.0.1 (6.3 Мбайт, <http://www.recolored.com>, пробная трехнедельная версия) – вполне работоспособной утилиты для превращения черно-белых изображений в цветные. Recolored проста в использовании: примерно обозначьте границы цветов на фотографии, а все остальное утилита сделает сама. Не расстраивается и неопытный пользователь, для него приготовлена библиотека готовых схем подбора цвета волос, глаз, кожи, оттенков цветов и различных материалов.

barsa@samtel.ru: Здравствуйте, Сергей. Если не трудно напишите, какую минимальную скорость подключения нужно иметь, чтобы комфортно можно было играть в MMORPG, а также, сколько трафика уходит за час игры и сколько нужно платить в месяц за MMORPG? Владимир Быстров.

Q: Минимальная полоса пропускания канала доступа в Интернет всегда указана в системных требованиях – не поленитесь взглянуть. Конечно, большинство разработчиков MMORPG учитывают, что у 40-60% пользователей многих стран все еще в ходу медленные аналоговые модемы. Поэтому почти все игры мирятся с «соединением с Интернетом на скорости не менее 56 кбит/с» (World of Warcraft, EverQuest II, Star Wars Galaxies, Lineage 2 и т.д.). Потребление трафика зависит от вашей активности в игре или, в конечном счете, от объема информации, которую вы отсылаете на сервер и получаете с него. Это верно для любой MMORPG, вот примерный расход в World of Warcraft, согласно измерениям любительского ресурса <http://forum.blizzard.com.ua>:

- в стартовых локациях, где вы начинаете игру, или локациях, где вы находитесь одни в поле зрения (собирая ресурсы, убивая монстров), расход трафика равен 3-5 Мбайт/час;
- в группе (5 человек) расход трафика 5-15 Мбайт/час;
- рейд (10/20/40 человек) с использованием программ связи между игроками (Team Speak и аналоги) потребует соответственно 10-25/20-35/40-60 (Мбайт/час);
- в столице, где одновременно может находиться и 100, и 500 игроков (в основном это районы возле здания аукциона, банка и почты) расход трафика будет особенно высоким. Теперь о расценках. Тут уж как повезет. Скажем, в базовые версии отечественной «Сферы: Перерождение» и Anarchy Online можно играть бесплатно. 180 дней игры в локализованный EverQuest II обойдутся в 1299 руб. (примерно 430 руб./мес.). А вот GameCard, позволяющая оплатить 60 дней игрового времени Lineage II, будет стоить \$38, а для World of Warcraft Euro – \$44. Итого около 500-600 руб./мес. за MMORPG мировой известности. ☐

Вопросы присылайте на адрес
dolser@gameland.ru

НЕИЗБЕЖНО КАК НОВЫЙ ГОД



6 - 8 апреля 2007 \ Москва \ гостиница «Космос»

ПЯТАЯ МЕЖДУНАРОДНАЯ КОНФЕРЕНЦИЯ РАЗРАБОТЧИКОВ ИГР

www.kriconf.ru



Железные новости

СОВРЕМЕННАЯ КОМПЬЮТЕРНАЯ ТЕХНИКА

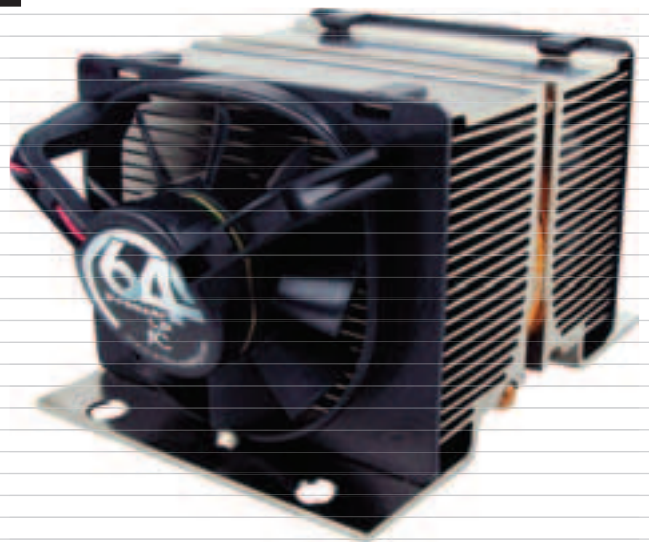
ГЕЙМЕРСКИЙ СТИЛЬ

Компания Packard Bell представила две новые игровые системы, предназначенные для поклонников трехмерных развлечений. Модели получили имена Packard Bell J9900 и Packard Bell J9099. Эти ПК оснащены водяной системой охлаждения, что обеспечивает как низкий уровень шума, так и неплохие возможности для разгона. Каждая модель компьютера снабжена видеокартой на базе графического процессора NVIDIA GeForce 8800 GTS с 640 Мбайт графической памяти. Дисковая подсистема состоит из двух винчестеров, объединенных в RAID-массив. Каждый может похвастаться объемом 500 Гбайт. Оперативной памяти ровно 2 Гбайт DDR2 – этого будет достаточно и для нормальной работы в системе Microsoft Windows Vista, и для большинства современных игр. Модели Packard Bell J9900 и Packard Bell J9099 различаются только лишь центральными процессорами и комплектацией. В Packard Bell J9900 установлен Intel Core 2 Duo E6600, а в J9099 – его более мощный собрат четырехъядерник Intel Core 2 Quad Q6600. Заявленная стоимость системных блоков составляет около \$2500 для Packard Bell J9900 и около \$3000 для Packard Bell J9099. При этом только вторая модель поставляется с операционной системой Windows Vista.



АРКТИЧЕСКОЕ ОХЛАЖДЕНИЕ

Компания Arctic Cooling постоянно радует энтузиастов необычными решениями. Не так давно она представила семейство корпусов Arctic Cooling Silentium T Pro, отличающихся оригинальной системой организации воздушных потоков. Очередная новинка – процессорный кулер Arctic Cooling Freezer 64 LP. Специально сконструированный низкопрофильный радиатор крепится к основанию при помощи трех тепловых трубок. За его обдув отвечают сразу два вентилятора. Такая конструкция позволяет устанавливать кулер в низкопрофильных системах. При этом обеспечивается высокая производительность и хорошее охлаждение не только ЦП, но и элементов материнской платы, расположенных рядом с сокетом. Охладитель Arctic Cooling Freezer 64 LP предназначен для установки на платформы с разъемами Socket 939 и AM2. Заявленная цена новинки – всего \$24. При этом производитель дает гарантию на 6 лет.



МАЛЕНЬКИЙ И БЫСТРЫЙ

Новинка от известного производителя жестких дисков компании Fujitsu имеет все шансы появиться в игровых ноутбуках Dell XPS и Alienware Aurora. Это первый 2.5-дюймовый винчестер объемом 160 Гбайт, обладающий скоростью вращения шпинделя 7200 об/мин. До сих пор в продаже были только диски на 100 Гбайт, что уже не может удовлетворить современных поклонников компьютерных развлечений. Винчестер Fujitsu MHW2160BJ оснащен интерфейсом SATA с пропускной способностью 300 Гб/с. Он отличается также и низкими показателями шумности: всего 25 децибел в состоянии покоя при энергопотреблении не более 2.5 Вт.

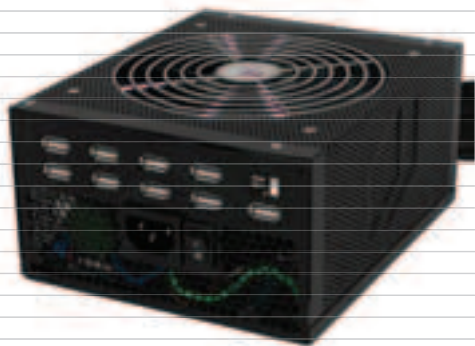


В ВЫСОКОМ РАЗРЕШЕНИИ

Чтобы наслаждаться видеозаписями высокого разрешения, необходимо обладать не только мощной системой, но и соответствующим монитором. Ведь видео формата HDM не будет воспроизводиться на дисплее, не поддерживающем технологию защиты контента. Японская компания I-O Data представила два недорогих широкоформатных монитора, работающих при поддержке HDCP. Модели I-O Data LCD-AD192XW/B и LCD-AD221XW/B имеют диагональ 19 и 22 дюйма, причем максимальное разрешение для каждого дисплея составляет 1440x900 и 1680x1050 пикселей соответственно. Время отклика матриц в обеих моделях – 5 мс, угол обзора 170 градусов, а уровень контрастности определяется соотношением 800:1. Заявленная цена I-O Data LCD-AD192XW/B – \$330, а I-O Data LCD-AD221XW/B будет стоить приблизительно \$410.

БЛОК USB

Маленькая автономная электростанция – вот что по-настоящему необходимо мощному игровому компьютеру с Quad-SLI. Пока таких предложений на рынке немного. Зато блоков питания с мощностью более 700 Вт имеется в избытке. Компания High Performance Group предпочитает не перенасыщать рынок, а предлагать инновационные решения. Блоки питания из пятой серии HIPER оснащены USB-портами. Пока линейка представлена всего двумя моделями: HIPER HPU-5B770 мощностью 770 Вт и HIPER 5M830 мощностью 830 Вт. Первый блок питания оснащен 5 портами USB, причем с помощью одного из них можно подзаряжать мобильные устройства. Второй обладает большей функциональностью. Источник питания HIPER 5M830 имеет 9 портов (один для подзарядки) и 8-контактный разъем PCI-Express. Пользователям же остается только раздобыть достаточное количество периферии, чтобы применять возможности блоков на все 100%.



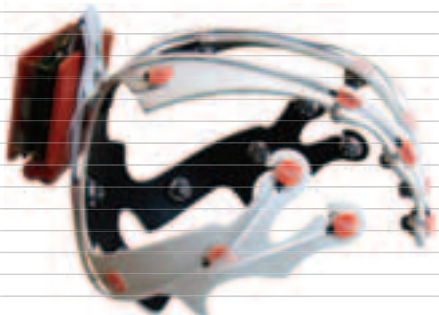
НОВЫЙ ИГРОК

Компания Foxconn вышла на рынок графических плат совсем недавно. Чтобы завоевать доверие потребителя, ей придется представлять не только сверхновые, но еще и оригинальные решения. И вот ассортимент графических карт от Foxconn пополнился еще одной линейкой плат – на этот раз на основе процессора G80. Платы Foxconn V-N88SMCD2-ON и Foxconn FV-N88SMCD2-ONOC представляют собой альтернативные варианты графических адаптеров NVIDIA GeForce 8800GTS, причем последняя является разогнанной версией. Видеокарты Foxconn V-N88SMCD2-ON и FV-N88SMCD2-ONOC поставляются с двумя наборами ПО (Restore IT 7.0 и Virtual Drive Pro 10.0), а также с превосходным геймпадом. Плата Foxconn V-N88SMCD2-ON работает на дефолтных настройках (500/1600 МГц для чипа и памяти соответственно) и оснащена 320 Мб GDDR3. Разогнанная версия Foxconn FV-N88SMCD2-ONOC обладает тем же объемом памяти, но работает на завышенных частотах – 575/1800 МГц для процессора и набора памяти соответственно. Различие в цене составит всего \$50, поскольку стандартная версия стоит приблизительно \$550, а цена за разогнанную плату достигает \$600.



ИГРА ГОЛОВОЙ

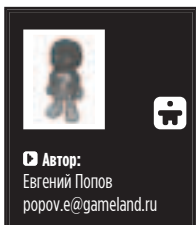
Благодаря компании Emotiv в ближайшем будущем «играть головой» можно будет на обычном компьютере. Инженеры Emotiv предлагают абсолютно новый игровой контроллер, который может перевернуть наше представление о компьютерных развлечениях. Новинка получила название Project Eros. Геймер надевает специальный шлем на голову и получает возможность управлять персонажем, используя «силу мысли». Шлем Project Eros оснащен многочисленными сенсорами, которые улавливают электрические сигналы мозга. По идее, аппарат расшифровывает их, определяя мысли игрока, и отдает команды персонажу компьютерной игры. Подключение к PC или консоли осуществляется через беспроводное соединение. Каким образом такой подход реализован на деле, сказать сложно, однако на презентации Project Eros, которая должна была пройти за закрытыми дверями на Game Developers Conference, инженеры обещали продемонстрировать уже готовый образец. В принципе, говорить о появлении устройства в рознице пока еще очень рано. Надеемся, что эпохальный проект все же преодолет стадию эксперимента и мы будем иметь возможность в скором времени ознакомиться с достижениями нейротехнологов из Emotiv.



ОТКЛИКАЕТСЯ БЫСТРЕЕ

Применение технологии Smart Response, которая обеспечивает возможность регулирования времени отклика, позволяет компании Philips выйти на новый уровень при производстве устройств отображения. Эта функция оптимизирована для различных приложений. Например, в играх время отклика может не превышать 2 миллисекунд (Gray-to-Gray), а при просмотре фото и изображений эта технология гарантирует наилучшее качество воспроизведения. Она и была применена в мониторе Philips 190X7 с диагональю 19 дюймов. В данном случае производитель не только использовал разработку Smart Response, но и не пренебрег функцией SmartImage Lite, которая допускает автоматическую регулировку яркости, контраста, цветонасыщенности и резкости. Пользователю достаточно выбрать один из имеющихся профилей: «Игры», «Воспроизведение видео» или «Интернет». Помимо этого монитор Philips 190X7 может похвастаться ультрасовременным «парусным» дизайном. Это первая модель от Philips, которая прошла сертификацию Microsoft Windows Vista и получила соответствующий Premium-логотип. Среди прочих спецификаций отметим, что соотношение коэффициента контрастности равно 800:1, яркость 300 кд/м², а угол просмотра, как по вертикали, так и по горизонтали, не превышает 160 градусов.





ЛИЧНОЕ ОРУЖИЕ

ТЕСТИРУЕМ ГЕЙМПАДЫ

ЧТО ДЕЛАТЬ ТЕМ, КТО ПРЕДПОЧИТАЕТ КОМПЬЮТЕРНОЙ КЛАВИАТУРЕ И МЫШКЕ КОМПАКТНЫЙ МАНИПУЛЯТОР «ВСЕ В ОДНОМ»? ДАННЫЙ ОБЗОР МЫ ПОСВЯТИМ НАИБОЛЕЕ ИНТЕРЕСНЫМ МОДЕЛЯМ В СЕКТОРЕ ИГРОВЫХ МАНИПУЛЯТОРОВ И ОТМЕТИМ САМЫЕ ЭРГОНОМИЧНЫЕ И ОРИГИНАЛЬНЫЕ ИЗ НИХ.

Что мы тестировали

Genius G-08X MaxFire
Saitek P990 Analog Gamepad
Saitek P2900 Wireless Pad
Thrustmaster Firestorm Dual Analog 3
Logitech ChillStream
Logitech Cordless Rumblepad 2
Media-tech Praetorian MT1500
Media-tech Corsair Pro MT171

Как мы тестировали

Конечно, выводы, которые делаются в результате тестирования геймпадов, основаны лишь на субъективном мнении. С каждым манипулятором нужно провести не менее часа перед экраном, дабы оценить все сильные и слабые стороны, причем как эргономики, так и управления. Мы не стали ограничивать себя только одной игрой – устройства тестировались на Need for Speed Underground, Half-Life 2 и Daemon Vector. Первая принадлежит к классу гонок, и в ней используется в основном часть геймпада, отвечающая за передвижение. В шутерах задействуются все управляющие элементы, поскольку приходится не только перемещаться в пространстве, но и производить перезарядку, стрелять и двигать камеру вверх и вниз. Скажем прямо, что для привыкшего к клавиатуре и мышке человека такая задача на первых порах является не самой легкой, однако к геймпаду удивительно быстро привыкаешь. В играх, где большую часть занимают боевые действия (к таким можно отнести драки и некоторые слэшеры), доступность и удобство кнопок прямого действия имеет большое значение. Таким образом, нам удалось наиболее полно «узнать» тот или иной манипулятор и дать соответствующую оценку.

Название	Media-Tech Corsair Pro MT171	Saitek P990 Analog Gamepad	Logitech ChillStream	Genius G-08X MaxFire
Количество кнопок:	12	12	11	8
Количество мини-джойстиков:	2	2	2	нет
Позиций движения:	8	8	4	4
Тип подключения:	Аналоговый	Аналоговый	Аналоговый	Аналоговый
Материалы:	Пластик	Пластик, резина	Пластик, резина	Пластик

Название	Saitek P2900 Wireless	Thrustmaster Firestorm Dual Analog 3	Logitech Cordless Rumblepad 2	Media-Tech Praetorian MT1500
Количество кнопок:	13	11	12	12
Количество мини-джойстиков:	2	2	2	2
Позиций движения:	8	8	4	4
Тип подключения:	Беспроводной	Аналоговый	Беспроводной	Аналоговый
Материалы:	Пластик, Резина	Пластик	Пластик, Резина	Пластик, Резина

MEDIA-TECH CORSAIR PRO MT171

Манипулятор от польской компании Media-Tech использует проводное подключение и обладает всем необходимым, чтобы стать надежным спутником в мире интерактивных развлечений. Расположение элементов управления достаточно традиционное. В левой части находится восьмисторонней D-Pad и мини-джойстик. В правой части имеется четыре кнопки прямого действия и второй триггер. В дополнение предусмотрены четыре курка и три продолговатых кнопки четко посередине. Сам манипулятор довольно массивный, хотя и не тяжелый. Отметим, что курки постоянно находятся в зоне доступа указательного пальца, который даже в активном режиме игры соскакивать с клавиш вряд ли будет. Этим может похвастаться не каждый геймпад в нашем обзоре. Кнопка Mode отвечает за переключение между режимами – цифровым и аналоговым. В цифровом режиме пользователю доступны все клавиши, кроме двух триггеров. Чтобы получить в распоряжение мини-джойстики, нужно перейти в режим Analog Mode.



\$25



SAITEK P990 ANALOG GAMEPAD

Этот продукт от Saitek выполнен в традиционном дизайне без каких-либо внешних преобразований. Декоративная дуга, отделяющая рабочую область от верхней части корпуса, подсвечивается синим диодом. В распоряжение пользователя предоставляются четыре курка, 12 программируемых клавиш и восьмисторонней D-Pad. Кнопка FSP может использоваться и как клавиша переключения между профилями, и как подобие «Shift» на клавиатуре. Таким образом, геймер может назначить каждой кнопке дополнительную команду. Если кнопка FSP горит, то опция дополнительных возможностей работает, если нет, то она отключена. Сам манипулятор очень эргономичен – он удобно лежит в руке, а резиновые вставки на рукоятках не дают ему выскальзывать. Стоит отметить, что три кнопки из основного набора на лицевой панели немного продавлены вниз. То есть при игре от первого лица очень удобно использовать оставшиеся четыре как «WASD»-комбинацию, а остальными менять оружие или осуществлять перезарядку.

LOGITECH CHILLSTREAM

Об этом манипуляторе можно рассказывать бесконечно долго, поскольку он привязывает к себе раз и навсегда. Устройство ложится в руку плотно и при этом достаточно мягко, дабы не стеснить движений геймера в процессе активного времяпрепровождения. Чтобы девайс не выскальзывал из рук, предусмотрены специальные резиновые накладки. Очень необычно расположен один из мини-джойстиков – он разместился в левом верхнем углу рабочей области. Этот элемент управления всегда доступен для большого пальца. Решение оригинальное и полностью себя оправдывает. Кнопок в сумме 11 штук, но не нужно думать, что это много. Есть большое количество платформ, например летных симуляторов, где пригодятся все клавиши. Оригинальной задумкой можно считать встроенный вентилятор ChillStream. Теперь не нужно отрываться от игры, чтобы вытереть потные руки. При этом рассматриваемый джойстик предлагает настроить скорость вращения по усмотрению пользователя – для этого предусмотрен специальный переключатель.



\$45

GENIUS G-08X MAXFIRE

Достаточно интересный в плане дизайна манипулятор от компании Genius попал к нам в тестовую лабораторию. Устройство полностью изготовлено из пластика – резиновых деталей управления, как и накладок, этот геймпад лишен. Отсутствуют и специальные выемки для пальцев, так называемый антискользкий рельеф. Тем не менее, нельзя пожаловаться на удобство, поскольку лежит Genius G-08X MaxFire в руках неплохо. Этот манипулятор несколько громоздок, и обладатели небольших ладоней могут и не оценить все достоинства рассматриваемого джойстика. На рабочей плоскости расположено шесть кнопок прямого действия (по три на ряд) и традиционная четырехпозиционная крестовина. Еще две кнопки присутствуют в качестве курков на торце геймпада. Работать с курками, прямо скажем, не очень удобно – указательные пальцы постоянно с них соскальзывают. Для некоторых игр этот джойстик вряд ли подойдет. Например, при игре в шутеры ощущался дискомфорт и явная нехватка управляющих клавиш.



\$11

SAITEK P2900 WIRELESS

Весьма интересный дизайн имеет манипулятор от компании Saitek. Этот беспроводной геймпад обладает не только эргономикой высокого класса, но и диодной подсветкой. В принципе, она обозначает подключение к каналу и готовность к работе, но все равно выглядит эффектно. При первом взгляде на устройство становится понятно, что Saitek ориентирует рассматриваемый продукт, в первую очередь, на любителей 3D-шутеров. Правый мини-джойстик отвечает непосредственно за «mouse look», или, проще говоря, за ручное перемещение камеры, а оригинальное дополнение в виде клавиши «FPS» позволяет геймеру переключаться либо между профилями, либо между режимами игры. Шляпки мини-джойстиков прорезинены, что не позволяет большим пальцам соскальзывать даже во время самых активных действий. Отметим, что D-Pad обладает восьмью степенями свободы. Ход крестовины достаточно тугой, так что соскальзывать между позициями рука не будет. Единственное, что может смутить при выборе, – это цена. Но пользователь вряд ли будет разочарован.



\$60



THRUSTMASTER FIRESTORM DUAL ANALOG 3

Аналоговый геймпад с длинным названием Thrustmaster Firestorm Dual Analog 3 оснащен двумя мини-джойстиком и восьмью кнопками прямого действия. Дизайн довольно простой, без лишних изысков – в оформлении были использованы синий, черный и серый цвета. Для переключения между двумя режимами Dual Analog и Digital была предусмотрена специальная кнопка, расположенная посередине. В цифровом режиме пользователю становятся доступны все 10 клавиш прямого назначения, кроме двух мини-джойстиков. Полный комплект управления можно получить, перейдя в режим Dual Analog. Действительно, это очень удобно, поскольку не во всех играх требуется такое большое количество кнопок. Расстраивает отсутствие резиновых обкладок, дабы манипулятор лучше лежал в руках. Ни одна кнопка не снабжена сопроводительной подписью, а курками орудовать не очень удобно, потому что они слишком гладкие и пальцы с них порой соскакивают. В остальном к Thrustmaster Firestorm Dual Analog 3 претензий не возникло.



\$18

LOGITECH CORDLESS RUMBLEPAD 2

Еще один манипулятор от Logitech, но уже с без проводов. Расположение кнопок привычное для всех тех, кто много времени проводит за консолью. Два триггера, шляпки которых обладают противоскользкой поверхностью, установлены таким образом, что доступ к прочим элементам системы осуществлять необычайно легко. Корпус геймпада полностью покрыт специальным составом, благодаря которому манипулятор не выскальзывает из рук ни при каких обстоятельствах. Конструкция Logitech Cordless Rumblepad 2 предусматривает двухмоторную систему вибрационной обратной связи – такая же имеется и у Media-Tech Corsair Pro MT171. Единственное, что, на наш взгляд, получилось не очень хорошо у сотрудников Logitech, – это дизайн. Полностью черный корпус, отсутствие игрового «блеска» и не очень длинные ручки. Многим геймерам эти минусы не придутся по душе, однако всем остальным этот манипулятор послужит неплохую службу.



\$38

MEDIA-TECH PRAETORIAN MT1500

Этот польский агрегат, в отличие от того же Media-Tech Corsair Pro MT171, оснащен специальным покрытием, дабы геймпад лучше лежал в руке. Следует сразу отметить некоторую громоздкость устройства. Рассматриваемый манипулятор подойдет не всем, и, скорее всего, в небольших ладонях будет ощущаться явный дискомфорт. В Media-Tech Praetorian MT1500 встроено аж два мотора для поддержки эффекта вибрации. Стоит отметить, что пользователь может отключить данную функцию не программно, а одним щелчком переключателя на торце корпуса. Джойстик обладает двадцатью кнопками, включая курки. Предусмотрена и клавиша переключения режимов – цифрового и аналогового. Также на лицевой панели расположено четыре оранжевых кнопки, которыми пользоваться не очень удобно. Большие пальцы должны быть невероятной длины, чтобы геймер мог до них дотянуться. Расстраивает ограниченность P-D-pad'a – доступно только четыре возможных хода. Любителям беспроводных технологий производитель предлагает точно такой же wireless-вариант.



\$30

Выводы

Казалось бы, производители уже ничем не смогут удивить геймеров. Узкая специализация и скромные размеры игровых манипуляторов не позволяют развернуться инженерам на всю катушку. Тем не менее в нашем обзоре было несколько оригинальных решений. В первую очередь, хотелось бы отметить уникальный в своем роде геймпад – Logitech Chillstream. Система охлаждения

ладоней с регулировкой вращения вентиляторов оказалась очень интересной задумкой, которая еще и грамотно реализована. За это мы вручаем манипулятору Logitech Chillstream награду «Лучшая Покупка». Творение компании Saitek тоже не осталось незамеченным – особенно нам понравился беспроводной геймпад Saitek P2900 Wireless. В данном случае можно выделить все – и оригинальный дизайн, и кнопку переключения профилей FPS, и подстройку чувствительности мини-джойстиков. Не долго думая, мы вручаем Saitek P2900 Wireless награду «Выбор Редакции».

ГЕРОЙ? ДОКАЖИ!

Спасти принцессу любой может



Historical Costumes
Держи марку!

Newspaper Cut Out References to Parents
Делай Корешее!

MSI P6N PLATINUM

ОСНОВА ДЛЯ ЧЕТЫРЕХЪЯДЕРНОЙ СИСТЕМЫ

ФАКТИЧЕСКИ СРАЗУ ПОСЛЕ ВЫХОДА В СВЕТ ЧИПСЕТА NVIDIA nFORCE 6001 КОМПАНИЕЙ MSI БЫЛИ ПРЕДСТАВЛЕНЫ НОВЫЕ МАТЕРИНСКИЕ ПЛАТЫ СЕРИИ P6N ДЛЯ РАБОТЫ С ПРОЦЕССОРАМИ INTEL. КОМПАНИЯ ПОЗИЦИОНИРУЕТ ПЛАТФОРМЫ ЭТОЙ ЛИНЕЙКИ КАК УСТРОЙСТВА ДЛЯ УСТАНОВКИ НА ИГРОВЫЕ СИСТЕМЫ. ВСЕГО НА МОМЕНТ НАПИСАНИЯ ИЗВЕСТНО ТРИ ПРЕДСТАВИТЕЛЯ СТОЛЬ ИНТЕРЕСНОЙ СЕРИИ – MSI P6N SLI-FI, MSI P6N DIAMOND И MSI P6N PLATINUM. МЫ РАССМОТРИМ ПОСЛЕДнюю ИЗ УКАЗАННЫХ ПЛАТФОРМ И ПРОВЕДЕМ КОМПЛЕКСНОЕ ТЕСТИРОВАНИЕ.

Флагманом новой линейки плат от MSI можно считать P6N Diamond. Данный же материал посвящен изучению платформы среднего класса – MSI P6N Platinum. Основным достоинством устройства, судя по указанию на упаковке, является поддержка четырехъядерных процессоров Intel Core 2 Quad. Эта плата несколько уступает по функциональности и комплектации топовому представителю серии, однако не разочарует фанатов компьютерных игр. Неплохой разгонный потенциал пользователям представляет чипсет NVIDIA nForce 650i SLI в комплекте с прогуманной системой настроек в BIOS. Обновление прошивки позволит использовать модули памяти вплоть до DDR2-1200 класса SLI Ready.

Перейдем к изучению внешнего вида MSI P6N Platinum. Плата собрана на полноформатном текстолите черного цвета в форм-факторе ATX. Чипсет использует раздельную структуру, то есть набор логики представлен двумя схемами. Конструкция охлаждения не предусматривает тепловых трубок. Производитель также сэкономил на медных радиаторах, используя исключительно алюминий, – солидная система охлаждения установлена только лишь на флагманской MSI P6N Diamond. На каждом радиаторе закреплена металлическая пластинка с логотипом компании – эта деталь выполняет в данном случае лишь декоративную функцию, а в некоторых случаях может мешать нормальному току воздуха через решетки. Процессорный разъем расположен достаточно удобно, что позволит установить массивный кулер. Немало поспособствовали этому и твердотельные конденсаторы. Они маленькие и надежные, так что вероятность того, что они будут мешать установке, исключена. Позаботились инженеры и о слотах памяти, вынеся их максимально далеко от разъемов PCI Express и LGA 775. Даже большая видеокарта не заблокирует доступ защелкам на DIMM! Переключение между режимами SLI производится с помощью платы-селектора, что в принципе удивляет – многие производители отказались от этого аттачмента, обеспечив доступ к технологии SLI либо через BIOS, либо программно. Портов SATA всего четыре, но производитель установил аж два PATA-разъема. Некоторые скажут, что это лишнее и было бы куда полезнее получить в пользование еще несколько SATA. На заднюю панель вынесено четыре USB, один сетевой RJ-45, аудиовыходы (в том числе и оптический), а также FireWire и LPT-разъем. Видеокарты в режиме SLI будут работать с использованием восьми линий PCI-Express x16 каждая. Все 16 линий можно получить только при подключении одной платы. Комплектацию нельзя назвать полной. В наборе предусмотрено только самое необходимое, а именно: подробная инструкция по установке и использованию (в том числе и на русском языке), диск с программным обеспечением, шлейфы, мостик для соединения видеокарт в SLI-режим и специальная планка для того, чтобы прижимать мост к разъемам платы максимально плотно.

ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

Поддерживаемые процессоры	Intel Core 2 Quad, Intel Core 2 Duo, Intel Pentium 4, Intel Pentium 4 FF, Intel Pentium D, Intel Pentium XE
Сокет	LGA775
Шина	1333 / 1066 / 800 / 533 МГц
Чипсет	NVIDIA® nForce 650i SLI (C55) + NVIDIA® nForce 430i (MCP51)
Память	Поддержка DDR2 533/667/800 памяти вплоть до 8 Гб общего объема
Разъемы расширения	2 x PCI Express x16, 1 x PCI Express x1, 3 x PCI
Носители	2 x IDE, 1 x FDD, 4 x SATA, 1 x e-SATA
Аудио	8-канальный HDA аудиокодек Realtek ALC888
Разъемы ввода/вывода	1 x IEEE 1394, 10 x USB 2.0 (4 на задней панели + 6 опционально)
Размеры	30.5 x 24.5 см, ATX форм-фактор
Вес	17.23 кг

ТЕСТОВЫЙ СТЕНД

Процессор	Intel Core 2 Duo E6700
Видеокарта	ASUS EAX1900DXTX, 512 Мбайт
Память	2 x 512 Мбайт, Kingston DDR2-800
Винчестер	80 Гбайт, Seagate Barracuda 7200 rpm IDE
Блок питания	450 Вт, Eloston

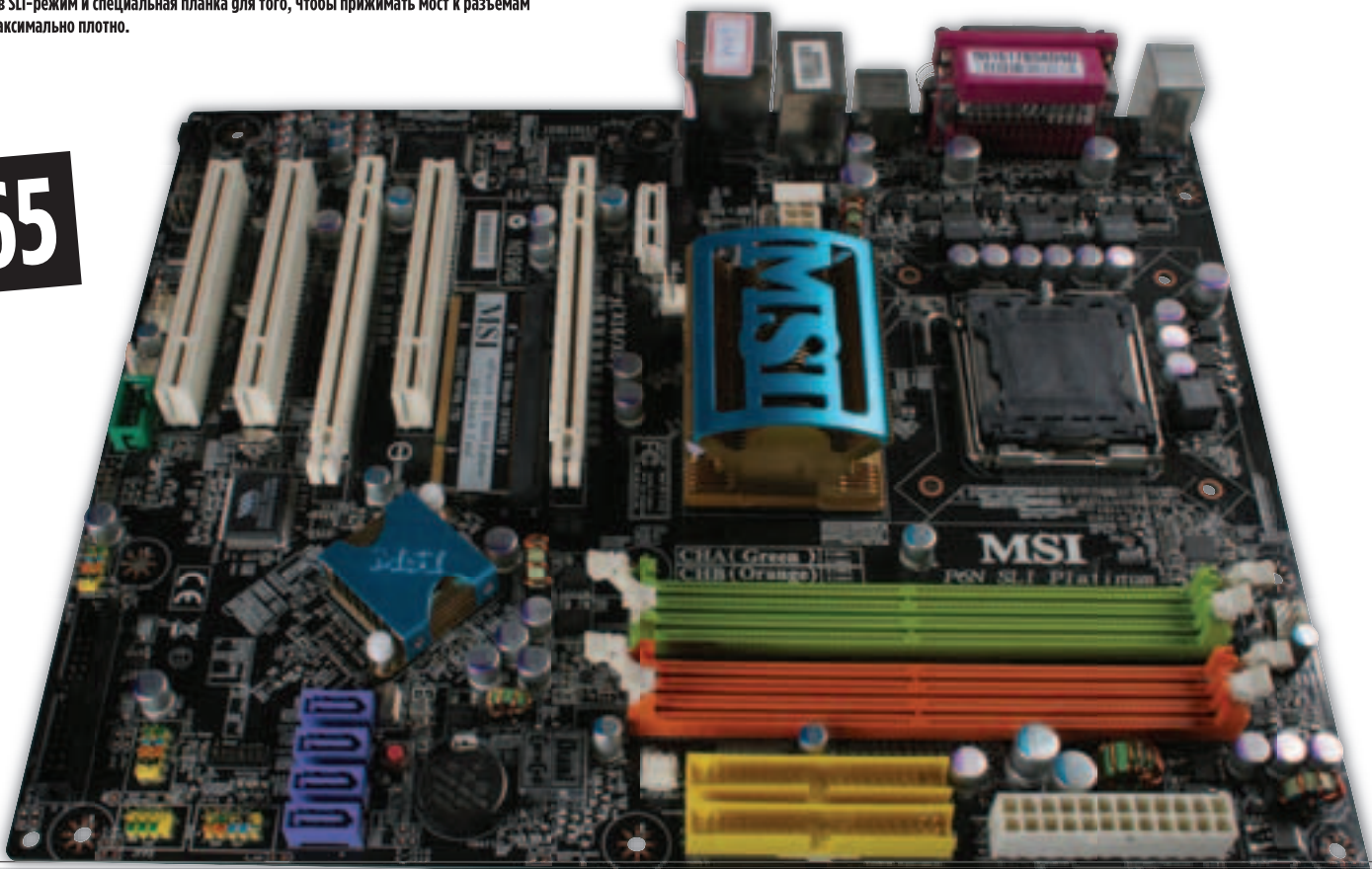
РЕЗУЛЬТАТЫ

3DMark'05 CPU Score	9654
3DMark'05	11798
PCMark'05	5386
SuperPI, 4M, сек	109
Call of Duty 2, 3280x1024, No AA, No AF	84
WinRAR, кБ/сек	989
Everest 3.50, Photoworxx Test	19452

Вердикт

Протестированная плата MSI P6N Platinum показала неплохие результаты. И тем не менее некоторые ее особенности могут вызвать недовольствие у требовательных пользователей. Во-первых, стоит отметить небольшое количество портов SATA и не слишком удобное их расположение. Во-вторых, разъемы PCI Express x16 дают только восемь линий при работе двух карт в SLI. Ну и напоследок, оверклокеры будут недовольны откровенно слабой системой охлаждения. Между тем, несмотря на отмеченные недостатки, плата работала стабильно на протяжении всего процесса тестирования и проблем с совместимостью не возникало.

\$165



PYRAMAT PM220 SOUND ROCKER

МУЗЫКАЛЬНОЕ КРЕСЛО

ЧЕГО ТОЛЬКО НЕ ПРЕДЛАГАЮТ ПРОИЗВОДИТЕЛИ, ЧТОБЫ СДЕЛАТЬ НАШЕ ПРЕБЫВАНИЕ В ВИРТУАЛЬНОМ ПРОСТРАНСТВЕ БОЛЕЕ РЕАЛИСТИЧНЫМ. В ХОД ИДУТ СТЕРЕООЧКИ, ШЛЕМЫ, ДЖОЙСТИКИ И СПЕЦИАЛЬНЫЕ МАНИПУЛЯТОРЫ, А СО ЗВУКОМ УЖЕ ДЕЛАЛИ ПРОСТО НЕМЫСЛИМЫЕ ВЕЩИ. СЕГОДНЯ МОЖНО ПРИОБРЕСТИ ДАЖЕ ВИБРИРУЮЩИЕ НАУШНИКИ! А ВОТ МУЗЫКАЛЬНЫХ КРЕСЕЛ НАМ ЕЩЕ ВИДЕТЬ НЕ ДОВОДИЛОСЬ. КОМПАНИЯ PYRAMAT ПЕРВОЙ СДЕЛАЛА СВОЙ ШАГ В СТОРОНУ ПРОГРЕССА, И МЫ ИМЕЕМ ВОЗМОЖНОСТЬ ОЗНАКОМИТЬСЯ С ГЕЙМЕРСКИМ КРЕСЛОМ ПОД НАЗВАНИЕМ PYRAMAT PM220 SOUND ROCKER.



ТЕХНИЧЕСКИЕ ХАРАКТЕРИСТИКИ

Мощность сабвуфера	20
Мощность сателлита	8
Число каналов	3
Входы	мини-«джек» 3,5 мм, 2 x RCA
Выходы	мини-«джек» 3,5 мм, 2 x RCA
Частотная характеристика сабвуфера	40 – 20000 Гц
Частотная характеристика сателлита	220 – 20000 Гц
Отношение сигнал/шум	80 дБ
Частота разделения	60 Гц
Размеры	609 x 457 x 177 мм
Вес	17,23 кг

Первое, на что мы обратим внимание, – это упаковка. Тащить кресло из магазина на руках будет не очень удобно – скажем это прямо. Вес одного только кресла свыше 17 кг, а еще блок питания и сама коробка! Кресло сложено пополам – ничего не придется собирать и привинчивать. Достаточно просто поставить Pyramat PM220 Sound Rocker в нужную позицию и отогнуть спинку. А после игры его можно снова сложить и убрать под кровать или в шкаф – таким образом, загромождать пространство в комнате кресло не будет. Ножек у кресла нет, а посему сидящий на нем человек оказывается где-то в 15 см от пола. Так что за столом перед монитором использовать геймпад не получится, если конечно не пологить что-нибудь под основание кресла. Слегка отклонив спинку, оцените по достоинству и без лишнего мытарства Pyramat PM220 Sound Rocker смогут лишь любители консольных развлечений. Сам игрок оказывается в итоге в полулежащем, расслабленном состоянии, однако ноги не приходится вытягивать на полную длину. Человеку роста чуть выше среднего (180 см) спинка кресла будет доставать до середины спины. Ощущение комфорта возникает с самого начала пользования, причем утомление после долгого сидения будет испытывать лишь шея по причине отсутствия поголовника.

Надо сказать, что рассматриваемое кресло призвано не только обеспечить должный уровень комфорта. В его спинку вмонтирован сабвуфер мощностью 20 Вт, а в верхней части предусмотрено два небольших динамика по 8 Вт каждый. Подключение производится через боковую панель. Там же расположены три массивных регулятора громкости, уровня баса и источника звука. С правой же стороны из кресла выходит кабель длиной чуть больше 10 см с мини-джеком. К нему пользователь может подключить MP3-плеер либо другой аудиосource компактных размеров. Там же имеется и эластичный ремешок, чтобы прикрепить проигрыватель к самому креслу. Мощность самой аудиосистемы не очень велика, однако если хочется, чтобы стекла дрожали, как и соседи в страхе от навигирующего конца света, то выходные разъемы RCA можно использовать для подключения усилителя и дополнительных источников звучания. Эти же порты пригодятся и для других целей. Если у приятеля есть полюбившееся кресло, то соединить их друг с другом для совместной игры не составит особого труда. Теперь о впечатлениях. Ошеломляющий эффект от игры можно получить в гоночных симуляторах. Производителю не потребовалось вводить в конструкцию специальные схемы для создания виброэффекта. Его с легкостью заменяет встроенный в спинку сабвуфер. Кресло фактически содрогается от игровых взрывов и грохота. Нельзя сказать, что динамики расположены возле ушей, но расположить голову в стереозоне удастся даже с высоким ростом. Те, кто не желает беспокоить своих родных и близких громкими звуками в разгар игры, могут воспользоваться специальным разъемом для подключения наушников.

Вердикт

Рассмотренная модель – не единственная в линейке геймерских кресел от Pyramat. Имеются решения, исключающие минусы, которые были указаны выше. Есть кресла с более мощным усилителем, предустановленным поголовником и более удачной конструкцией. Тем не менее это кресло нам понравилось и качеством звучания, и эргономикой. Даже материал, которым покрыто Pyramat PM220 Sound Rocker, приятен на ощупь и представляет собой синтетическую имитацию кожи. Но самое главное – это цена. В принципе, \$250 – это серьезная сумма, однако кресло того стоит и доставит немало приятных минут.

\$250

Артефакт номера



Nintendo Scope

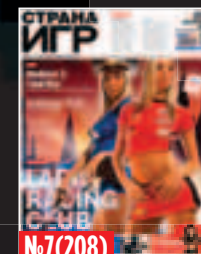
В этом номере мы впервые публикуем артефакт, предоставленный нам читателем «СИ». Несколько читателей откликнулось на наш призыв из первого выпуска обновленной рубрики «Ретро», и среди них - Андрей Карпачев. Любопытно, что ровно такая же базака для Super Nintendo есть и у главного редактора «СИ», но он ее так и не угосужился забрать, наконец, у бабушки и привезти в Москву... Повторяем, что мы с радостью опубликуем ваши фотографии и рассказы. Фотографии нужны полиграфического качества (в максимальном разрешении, на которое способна камера).

Ретро-железок у меня хватает. Мне передали, что у «Страны Игр» вызывает интерес именно Nintendo Scope (световая базака для Super Nintendo), поэтому высылаю несколько фотографий данного девайса и совместимых с ним картриджей. На вопрос, как это устройство оказалось у меня, отвечаю, что нашел я его в одной из близлежащих деревушек у

элемента, ведущего самый что ни на есть антисоциальный образ жизни. Выменял на 500 рублей, бутылку водки и банку огурцов. Как Nintendo Scope оказался у хозяина, он и сам не помнил. Штука не работала, поэтому мне пришлось отправить её в другой город (Владивосток) к другу, который сильно «шарит» в таких вещах. Все починили, привезли обратно, так что

теперь иногда играем под настроение. Штука интересная и, наверное, нет надобности описывать принцип её работы. От себя хочу заметить, что базака не дружит с плазменными и ЖК-телевизорами, зато устойчиво работает на ста герцах.

Владелец:
Андрей Карпачев, читатель «СИ»



№7(208)
Год назад

Тема номера: Lada Racing Club

Кошмарная игра, разошедшаяся в России тиражом 300 тыс. копий.



№7(160)
Три года назад

Тема номера: Rise to Honour

Не слишком удачный боевик с Джетом Ли в главной роли.



№7(112)
Пять лет назад

Тема номера: C&S: Renegade

Провальное ответвление культового стратегического сериала.



№7(64)
Семь лет назад

Тема номера: Messiah

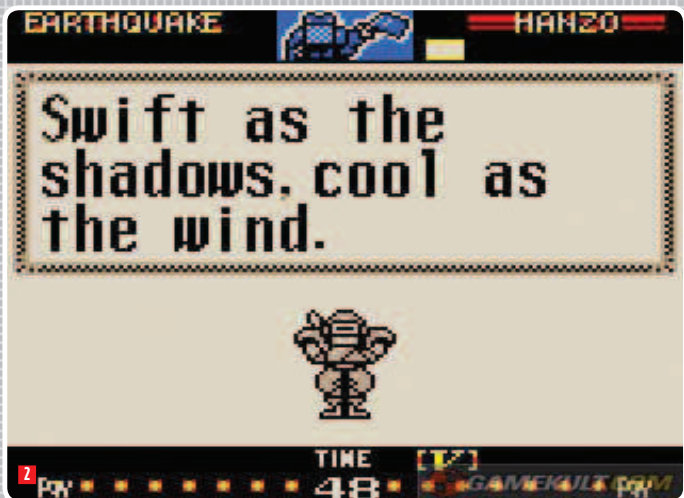
Считалось, что игра перевернет представления о трехмерных боевиках. Не вышло.

Вы можете лично ознакомиться с этими номерами - их электронные версии выложены на наш DVD

Ретро-конкурс

«ЖЕНЩИНЫ И ФАЙТИНГИ»

Мы продолжаем нашу серию конкурсов, где разыгрываются коллекционные фигурки героев компьютерных и видеоигр. Как ранее, нужно посмотреть на скриншоты в ретро-галерее и указать, из каких игр они взяты. Напоминаю, что призы в ретро-конкурсах предоставляются «Страной Игр», а выбирают их лично наши редакторы. В этом номере разыгрываются два комплекта (!) фигурок девушек из файтингов от SNK. Ответы отсылайте на retrogallery@gameland.ru или обычный почтовый адрес редакции. В письмах обязательно указывайте тему «Ретро-конкурс №9», а также свои полные ФИО и домашний адрес.



Победитель для предыдущего конкурса, к сожалению, объявлен не будет, так как все призы забрал Алик Вайнер.



Ecco the Dolphin: Defender of the Future

ЖАНР:
ACTION-ADVENTURE

ПЛАТФОРМА: DREAMCAST

РАЗРАБОТЧИК:
APPALOOSA

ИЗДАТЕЛЬ: SEGA

ГОД ВЫХОДА: 2000



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

1 Дельфины – млекопитающие. Жабр у них нет. Поэтому иногда им нужно плыть вверх, чтобы вышать воздухом.

2 Некоторые водоросли и рыбы должны светиться. Например, чтобы освещать пещеру Экко. Dreamcast с блеском справляется с отображением такого рода эффектов.

В России в середине девяностых, когда «Денди» стала уступать место Mega Drive и SNES, продавцы из магазинов видеоигр любили демонстрировать мощь 16-битной графики с помощью Ecco the Dolphin. Насыщенные цвета и небывало плавная анимация казались тогда верхом совершенства. Мало кого волновал геймплей; да и покупали игру немногие. Но вот знали – все. В 2000 году команда Appaloosa выпустила продолжение – для Sega Dreamcast. Игре была уготована примерно та же судьба – ее ценили прежде всего за графику, не замечая любопытных находок в игровом процессе. Главное в Ecco the Dolphin – модели крупных морских существ (дельфинов, акул, черепах, китов). В 2000 году они просто поражали воображение, да и сейчас смотрятся как живые. Самое любимое развлечение для геймера – разгоняться как следует и выпрыгивать из воды. Очень красиво. Еще интересно гоняться за рыбками, ловить и есть их. Этим можно заниматься часами – прямо на первом уровне. И совершенно не думать о том, где живет Большая Белая Акула и как ее победить.

Меж тем Ecco the Dolphin – отличный представитель жанра action/adventure с достаточно широкой свободой действий. Дельфин может свободно передвигаться по уровню, получать задания у NPC и выполнять их в произвольном порядке (хотя, конечно, о настоящей нелинейности речь не идет). Есть даже сюжет. Дескать, дело происходит в далеком будущем, когда раса пришельцев вторглась на Землю и разрушила защищающий планету волшебный кристалл. Задача Экко – найти его осколки и восстановить артефакт. Дельфин управляется примерно, как самолет в авиасимуляторах, и свободно двигается во всех трех измерениях. При этом геймер не теряет ориентацию и всегда понимает, куда движется его подопечный. Кнопка А отвечает за ускорение, кнопка В – за стремительный прыжок вперед. Поначалу Экко может нападать на врагов одним способом – тыкать в них носом с разгона, да и на поздних уровнях нос остается главным оружием против врагов.

Еще у Ecco the Dolphin: Defender of the Future есть черта, которую в равной степени можно назвать и достоинством, и недостатком. Мир игры очень натурален и богат на второстепенные подробности. И в них обязательные для прохождения квесты как-то теряются! Можно часами плавать туда-сюда, не очень-то понимая, что же от вас хотят и куда ли вы пытаетесь пробраться мимо злобных акул. Уровни большие, изобилующие лабиринтами, которые кишмя кишат морской жизнью. А вот задачи NPC ставят нечетко – поди разбери, в какой из пещер лежит нужный предмет. Это сильно повышает достоверность происходящего, но зато раздражает геймеров-профи, привыкших быстро проходить от точки А к точке Б, не оглядываясь по сторонам. Ecco the Dolphin: Defender of the Future была перенесена на PlayStation 2, но на этой платформе прошла незамеченной. Графика осталась в целом на прежнем уровне, лишь исчезли некоторые эффекты с лучами солнца, пробивающимися сквозь толщу воды. Самая первая часть Ecco the Dolphin доступна через сервис Virtual Console для Nintendo Wii. О возможных продолжениях пока ничего не известно.



WELL

ONLINE

Раса: келебра
Пол: мужской
Организация: торговая
Действие: попытка давления на мэра. Не добившись выделения выгодного земельного участка, заказал мафии убийство мэра.

CRUSADE
(Руслан, 25 лет)

ОГЕЦ
(Женя, 17 лет)

Раса: сид
Пол: женский
Организация: торговая
Действие: дача взятки мэру г.Лагранд за выделение земельного участка в центре города.

VELIS
(Сергей, 30 лет)

Раса: цверг
Пол: мужской
Организация: мэрия
Действие: отказ от взятки. Вызвал охрану, выдворившую нежеланных гостей из кабинета.

реклама

www.wellonline.com

The Legend of Dragoon

ЖАНР: ROLE-PLAYING.
CONSOLE-STYLE.FANTASY

ПЛАТФОРМА:
PS ONE

РАЗРАБОТЧИК: SCEI

ИЗДАТЕЛЬ: SCEI

ГОД ВЫХОДА: 2000



Автор:
Spriggan
spriggan@gameland.ru

1 Персонажи нестойки
бэграундов так же,
как Буратино не стоил
нарисованного очкага.

2 В основном тексте
сказано, что сцены битв
напоминают о седьмой
Final Fantasy. Так вот,
просим прощения:
анимация сражаю-
щихся в The Legend of
Dragoon – ниже всякой
критики.

3 Дизайнеры персонажей
в Sony явно талантливее
сценаристов.

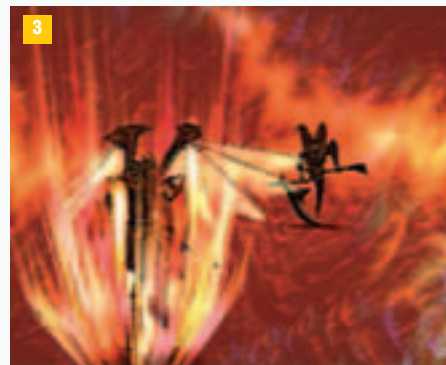
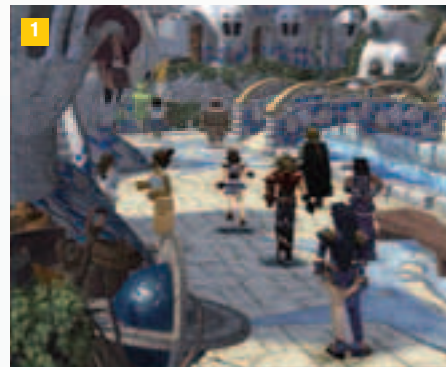
На конец девяностых пришёлся мощный JRPG-бум – которому, безусловно, больше всех радовались приверженцы PlayStation. В этот золотой период своими работами блеснула не одна компания – тут вам и Game Arts, и tri-Ace, и Konami, и, куда же без неё, Square. Перечислять все – долго, да и незачем: игры, в большинстве своём, вышли запоминающиеся, яркие, одни из лучших за время существования консоли Sony. Гораздо интереснее, что сама Sony, несмотря на происходящее, ринулась в бой, не только издавая, но и разрабатывая ролевые проекты. It's a Sony. It's The Legend of Dragoon.

У гейм-дизайнера Ясуюки Хасебе, одного из авторов Super Mario RPG: Legend of the Seven Stars для Super Nintendo, получилась очень противоречивая, неоднозначная работа. По одной только сюжетной завязке видно, что The Legend of Dragoon планировалась чем угодно, но только не экспериментом. Главному герою, деревенскому пареню по имени Дарт, в одночасье валится на голову (волосы на которой, несомненно, заострённые и торчащие в самые неожиданные стороны) целая куча несчастий – Чёрный Монстр убил родителей, имперские солдаты сожгли родной дом и взяли в плен Шану, подругу детства. Вы когда-нибудь пробовали сосчитать все виданные за холостные деревни, всех героев из ниоткуда и подруг детства?

Дарт отправляется спасать девушку, попутно ввязывается в Сердийскую гражданскую войну и находит в себе способность к превращению в Драгуна – чрезвычайно продвинутого воина с уймой магических сил. Продолжая путешествовать – уже во имя спасения мира, – он обзаводится спутниками с аналогичной особенностью, помогает им улаживать их «дела» и не забывает про Шану. О да, Шана. Архетипическая подруга детства не устаёт намекать Дарту, что влюблена в него так, что дальше некуда, но у того всегда находятся две железобетонные причины уйти от Важного Разговора. Причины называются «непонятно откуда взявшийся долг перед вселенной» и «Шана, ты же мне как сестра».

Как бы кошмарно ни выглядело всё вышесказанное, у The Legend of Dragoon есть пара совершенно потрясающих достоинств, благодаря которым творению Хасебе-сана не стыдно уделить сорок часов своей драгоценной жизни. Во-первых, игра красива почти как Final Fantasy VIII. Сцены битв и модели персонажей не дотягивают до уровня FFXIII, но фантастического качества рендеренные фоны и видеоролики едва ли позволяют о них вспоминать. Города и веси Эндиесса так же прекрасны, как поселения миров красивейших RPG того времени – благодаря им создаётся антураж, не отпускающий до самого конца четвёртого диска. Во-вторых, The Legend of Dragoon удивительно прямолинейна, умеренно проста и практически не обременяет «прокачкой» команды – как в Chrono Cross, ваши возможности по наращиванию характеристик сильно ограничены, но достаточны для подготовки к схваткам с боссами. При почти полном отсутствии дополнительных квестов лучшее решение подобрать сложно.

Очевидно, все слабину The Legend of Dragoon вытекают из неопытности Ясуюки Хасебе и его коллег. Безумно жаль, что Sony не дала (и уже, видимо, не даст) зелёный свет сиквелу. Вряд ли сериал потеснил бы Final Fantasy и Dragon Quest, а вот попасть в один ряд со Star Ocean, Breath of Fire, Suikoden, Grandia и Tales of... Как обычно, во всём виноваты Гигантские Враждебные Крабы.



У НАС ОЧЕНЬ БОЛЬШОЙ

* В нашем магазине вас ждет более 1000 игр на ваш выбор

* Постоянно обновляемый ассортимент

ВЫБОР



Caesar IV

1820 р.



Baldur's Gate 2:
The Ultimate Collection

1260 р.



Command & Conquer:
the First Decade (US)

1960 р.



Resident Evil 4 (US)

1820 р.



Elder Scrolls IV Oblivion
Collector's Edition

2800 р.



Command & Conquer 3 :
Tiberium Wars Kane
Edition DVD

2660 р.



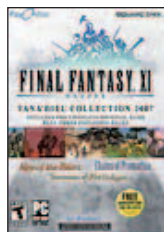
World of Warcraft:
Burning Crusade Expansion
Pack (UK Version)

1344 р.



Prey (US)

2100 р.



Final Fantasy XI: The
Vana'diel Collection 2007
(US Version)

1540 р.



Gothic 3 (US)

2240 р.



Need for Speed Carbon
Collector's Edition

1960 р.



SWAT 4

1568 р.

Играй
просто!
GamePost

ЗАБУДЬ ПРО ТЕЛЕЖКИ
МЫ ПРИВЕЗЕМ ВСЕ САМИ!

Требуются курьеры! Достойные условия. Классный молодой коллектив.
Звоните: +7 (495) 780 88 25 или пишите: sales@gamepost.ru



Тел.: (495) 780-8825
Факс.: (495) 780-8824

www.gamepost.ru



Все цены действительны на момент публикации рекламы

Подписка в редакции

СТРАНА
ИГР

ВЫГОДА ГАРАНТИЯ СЕРВИС

Как оформить заказ

1. Разборчиво заполните подписной купон и квитанцию, вырезав их из журнала, сделав ксерокопию или распечатав с сайта www.glc.ru.
2. Оплатите подписку через Сбербанк.
3. Вышлите в редакцию копию подписных документов – купона и квитанции – любым из нижеперечисленных способов:

- * по электронной почте subscribe@glc.ru;
- * по факсу 8 (495) 780-88-24;
- * по адресу 119992, Москва, ул. Тимура Фрунзе, д. 11, стр. 44-45, ООО «Гейм Лэнд», отдел подписки.

Теперь вы можете получать журнал с КУРЬЕРОМ не только в Москве, но и в Санкт-Петербурге, Уфе, Нижнем Новгороде, Ростове-на-Дону, Волгограде, Самаре, Казани, Перми, Екатеринбурге, Челябинске, Омске, Новосибирске.

Внимание

Подписка оформляется в день обработки купона и квитанции в редакции:

- * в течение пяти рабочих дней после отправки подписных документов в редакцию по факсу или электронной почте;
- * в течение 20 рабочих дней после отправки подписных документов по почтовому адресу редакции.

Рекоменуем использовать факс или электронную почту, в последнем случае предварительно отсканировав или сфотографировав документы. Подписка оформляется с номера, выходящего через один календарный месяц после оплаты. Например, если вы производите оплату в ноябре, то журнал будете получать с января.

Подписка на журнал «Страна Игр»
НА 6 МЕСЯЦЕВ – 2280 РУБ. НА 12 МЕСЯЦЕВ – 4180 РУБ. (СО СКИДКОЙ)

Бесплатные телефоны: 8(495)780-88-29 (для москвичей) и 8(800)200-3-999 (для жителей других регионов, абонентов сетей МТС, БиЛайн и Мегафон). Вопросы о подписке можно также направлять по адресу INFO@GLC.RU или прояснить на сайте WWW.GLC.RU

Для того, чтобы получать журнал курьером необходимо указать в купоне и квитанции один из двух вариантов:

- * свой рабочий адрес с названием компании
- * подробный домашний адрес (подъезд, этаж и т.д.) с альтернативным вариантом доставки в случае Вашего отсутствия дома. Например, код доступа в подъезд и отдать дежурной, или код доступа в подъезд и положить в п/я или др.

ПОДПИСНОЙ КУПОН

ПРОШУ ОФОРМИТЬ ПОДПИСКУ
НА ЖУРНАЛ «СТРАНА ИГР»

- на 6 месяцев
 на 12 месяцев

начиная с _____ 2007 г.

- Доставлять журнал по почте
на домашний адрес

Доставлять журнал курьером:

- на адрес офиса*
 на домашний адрес**

(отметь квадрат выбранного варианта подписки)

Ф.И.О. _____

дата рожд. . . г.

АДРЕС ДОСТАВКИ:

индекс _____

область/край _____

город _____

улица _____

дом _____ корпус _____

квартира/офис _____

телефон (_____) _____

e-mail _____

сумма оплаты _____

* в свободном поле укажи название фирмы
и другую необходимую информацию

** в свободном поле укажи другую необходимую информацию
и альтернативный вариант доставки в случае отсутствия дома

свободное поле _____

Извещение

ИНН 7729410015 ООО «Гейм Лэнд»

АБ «ОРГРЭСБАНК», г. Москва

р/с № 40702810509000132297

к/с № 30101810900000000990

БИК 044583990

КПП 770401001

Плательщик _____

Адрес (с индексом) _____

Назначение платежа

Сумма

Оплата журнала « **«СТРАНА ИГР»** »

с _____ 2007 г.

Ф.И.О. _____

Подпись плательщика _____

Кассир _____

Квитанция

ИНН 7729410015 ООО «Гейм Лэнд»

АБ «ОРГРЭСБАНК», г. Москва

р/с № 40702810509000132297

к/с № 30101810900000000990

БИК 044583990

КПП 770401001

Плательщик _____

Адрес (с индексом) _____

Назначение платежа

Сумма

Оплата журнала « **«СТРАНА ИГР»** »

с _____ 2007 г.

Ф.И.О. _____

Подпись плательщика _____

Кассир _____



GOOD GAME AWARDS

Первая Российская
церемония награждения
в области электронного спорта

13 апреля 2007
гостиница Редиссон САС Славянская

Технический партнер:

ИГРОВАЯ СТАНЦИЯ



Креативный партнер:

artoulmedia

Гимн
церемонии:

FPS
Frames Per Second

Тв партнер:



Генеральный информационный
спонсор: журнал



Генеральный онлайн-партнер:

ИГРЫ@mail.ru

Информационные партнеры:



ИМАНУА

ИГРЫ



СТРАНА
ИГР

ЛУЧШИЕ
КОМПЬЮТЕРНЫЕ
ИГРЫ

Гости
церемонии:

SK GAMING
GAMING IS BELIEVING

Номинации

Иновация года
Компания года
Лучший игровой манипулятор
Лучшее информационное издание
Лучший гаджет
Лучшая игровая консоль
Лучшая игровая станция
Лучший спортсмен
Открытие года
Лучший проект
Лучший турнир
Лучший игровой центр
Персона года

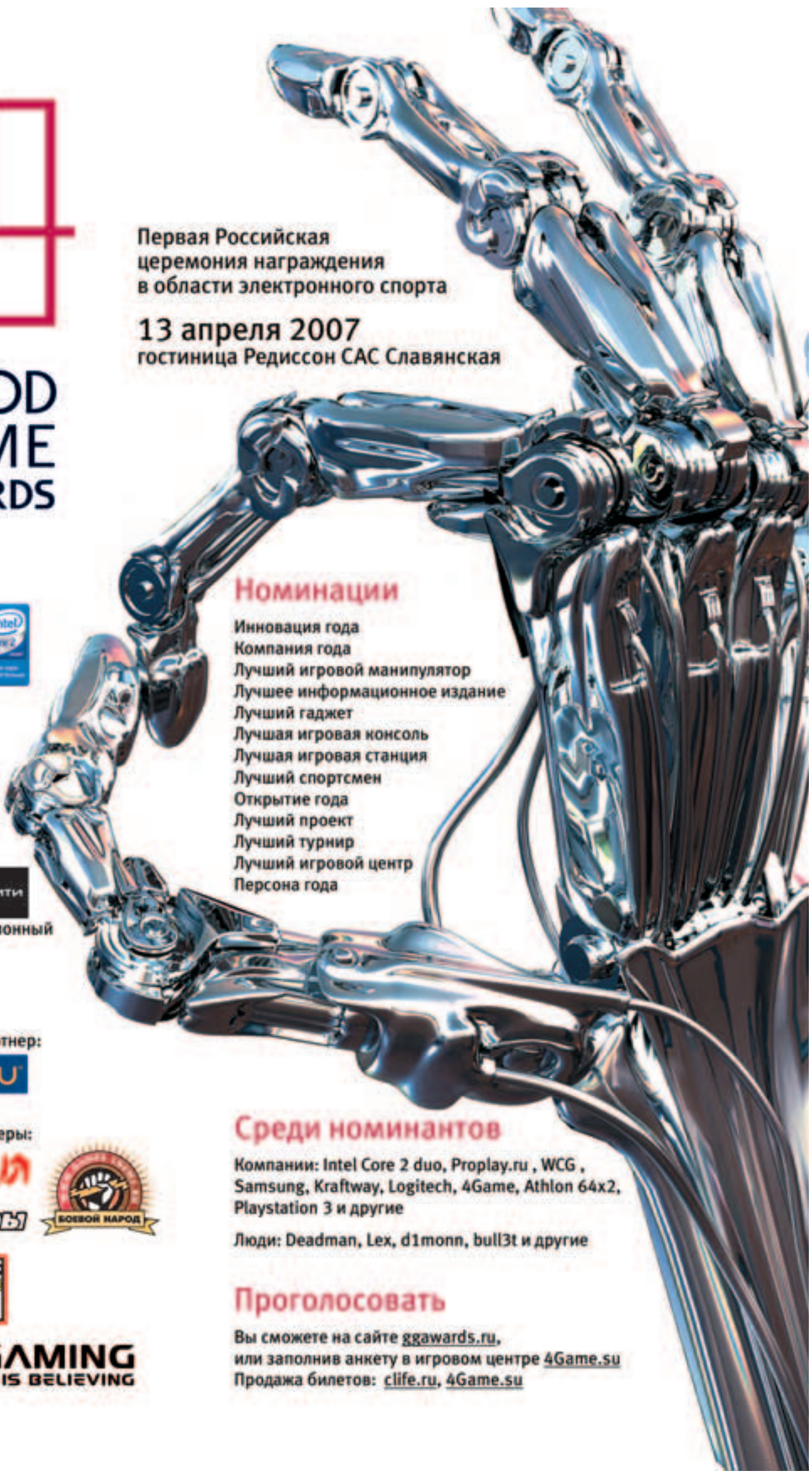
Среди номинантов

Компании: Intel Core 2 duo, Proplay.ru, WCG, Samsung, Kraftway, Logitech, 4Game, Athlon 64x2, Playstation 3 и другие

Люди: Deadman, Lex, d1monn, bull3t и другие

Проголосовать

Вы сможете на сайте ggawards.ru,
или заполнив анкету в игровом центре 4Game.ru
Продажа билетов: clife.ru, 4Game.ru



Widescreen

КИНОФИЛЬМЫ, РЕКОМЕНДУЕМЫЕ «СТРАНОЙ ИГР»



Автор:
Серий Лямуров
ceril@gameland.ru

РЕЦЕНЗИИ НА DVD

300
РУБЛЕЙ

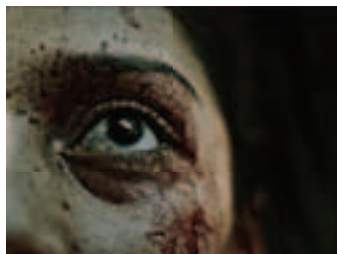
МЕРТВЫЕ ДОЧЕРИ, VOX

ИНФОРМАЦИЯ:

ДИСК:	DVD9
ВИДЕО:	2.35:1 (16X9)
ЗВУК:	DD 5.1, DTS и DD 2.0 РУССКИЙ
СУБТИТРЫ:	РУССКИЕ, АНГЛИЙСКИЕ

ДОП. МАТЕРИАЛЫ:

- НА СЪЕМОЧНОЙ ПЛОЩАДКЕ (27.45)
- ПРЕВИЗУАЛИЗАЦИЯ (4.10)
- ДОМАШНЯЯ РАБОТА (1.51)
- ВИДЕОЗАМЕТКИ (5.17)
- РАБОТА НАД ЗВУКОМ (6.49)
- АНОНС: СЛУГА ГОСУДАРЕВ



ФИЛЬМ:

ОЦЕНКА: 😊😊😊😊😊

«Мертвые дочери» так же неоднозначны, как и личность их автора. Павел Руминов – в прошлом клипмейкер (клипы Земфиры, Дельфина), а сейчас дебютирует в полнометражном кино и практически первопроходец в жанре русского мистического триллера. Если для американского кинематографа триллер – вполне обычное дело, то в России он большая редкость. К тому же триллер не простой, а мистический, с духами, преследующими своих жертв. А это, конечно, чистейшей воды J-ноггог («Звонок», «Проклятие»), который до сих пор будоражит умы зрителя всего мира. Не зря же американцы продолжают делать римейки японских оригиналов и даже готовятся снимать свою версию «Мертвых дочерей».

Однако жанровая принадлежность «Мертвых дочерей» – обманка. Если по сюжету Павел Руминов сделал вариацию «Звонка», то по режиссуре это, скорее, артхаус. Вроде как составляющие жанра на месте, но по-настоящему напугать зрителя режиссер не может и, похоже, не хочет. Саспенс нагнетается урывками и чересчур напористо, а ведь в J-ноггог очень важна размеренность и недосказанность. Картинка и звук в фильме продуманы до мелочей, что для нашего современного кинематографа чуть ли не впервые. Продуманная композиция кадра теряется из-за постоянной тряски ручной камеры и рваного монтажа. А трудоемкий дизайн звука соседствует с плохой переозвучкой диалогов, при которой актеры не попадают в собственную артикуляцию. Кастинг неоднозначен, как и многое в этом фильме. Внешне актеры вроде бы и соответствуют персонажам, но когда требуется актерское мастерство, им, к сожалению, похвастаться нечем.

Тем не менее, при всей неоднозначности «фильм о призраках Павла Руминова» достоин внимания. Это оригинальное авторское кино, в котором недостатки являются продолжением достоинств, а спорные сцены соответствуют авторскому замыслу. Заигрывания с жанром чаще не слишком удачны, но в них все же чувствуется продуманность и скрупулезность подхода. И именно это несвойственное современному российскому кинематографу качество привлекает больше всего.

ИЗДАНИЕ:

ОЦЕНКА: 😊😊😊😊😊

Как и фильм, DVD-издание удивляет. Самый интересный дополнительный материал на диске – это аудиокomentarии режиссера, уникальные для пятой зоны, в которой часто даже на простенькие фильмы о съемках рассчитывать не приходится. Причем комментарии по-настоящему познавательные, режиссер говорит много интересного о фильме и о кинематографе в целом. Остальные доп. материалы не так увлекательны, ибо не имеют четкой структуры. Например, фильм о «работе над звуком» – всего лишь небольшая нарезка из рабочего процесса, не всегда понятная зрителю. А хочется, чтобы рассказ был не таким фрагментарным и несвязным. Звук не подкачал – не зря над ним так долго работали. Трансфер фильма хорош, но не без недостатков, и главный из них – обильное зерно, которое неизбежно при таком визуальном решении. Кстати, немногочисленных волосков и точек при переносе в «цифру» можно было и избежать.



ГРАФИК РЕЛИЗОВ DVD R5

СО 2 ПО 8 АПРЕЛЯ:

БАВИЛОН: СПЕЦИАЛЬНОЕ ДВУХДИСКОВОЕ ИЗДАНИЕ (BAVEL, WEST)

Третья полнометражная работа Алехандро Гонсалеса Иньярриту («Сука-Любовь» и «21 Грамм») многих разочаровала, но оценить лично новую работу интересного режиссера это никому не мешает. Поспособствует этому двухдисковое издание, которое должно выйти в первой половине апреля. Анаморфная картинка с классической тройней аудиодорожек: Русские DD5.1 и DTS плюс английская DD5.1 с русскими и украинскими субтитрами. Второй же диск будет полностью отдан под доп. материалы общей продолжительностью более часа. Самый интересный из них – большой фильм о съемках.

ТАКСИ 4 (TAXI 4, CP)

Новая серия самого удачного творения Бессона-продюсера и сценариста выходит следом за релизом в кинотеатрах. «Такси 4» остался веселой комедией, но на этот раз с меньшим упором на гонки и машины. Широкоэкранный трансфер (16/9) с тремя звуковыми дорожками: Русские DD5.1 и DTS плюс английская DD5.1 с русскими субтитрами. Также обещают маленький презент в виде фильма о съемках. Кстати о презенте: покупатели недавнего четырехдискового бокса трилогии могут получить «Такси 4» бесплатно. Подробности ищите на сайте производителя или на купоне, вложенном в бокс.

С 9 ПО 15 АПРЕЛЯ

ПРЕСТИЖ (PRESTIGE, UPR/WARNER)

В 2006 году вышло два «исторических» фильма про фокусников. Но если «Иллюзионист» с Эдвардом Нортоном получился невнятным и немного странным, то «Престиж» хорош практически во всем. Кристофер Нолан («Помни», «Бессонница», «Бэтмен: Начало») снял прекрасный триллер с несколькими резкими сюжетными поворотами в финале – выдержанный, строгий и стильный. DVD-релиз фильма порадует добротным анаморфным трасфером с русской и английской дорожками в DD5.1 и субтитрами. А в секции доп. материалов вы найдете фильм о съемках, поделенный на несколько фрагментов, и рекламный ролик фильма.

У ХОЛМОВ ЕСТЬ ГЛАЗА 2 (THE HILLS HAVE EYES II, 20ЫЙ ВЕК ФОКС СНГ)

Прошлогодний «У холмов есть глаза» оказался одним из лучших фильмов ужасов 2006 года и римейком, переплюнувшим оригинал (читайте обзор DVD в номере 19 (220) за 2006 год). Повторит ли творение немецкого режиссера Мартина Вайца успех картины Александра Ажа? Сомневаюсь, но подход продюсеров в выборе европейских режиссеров с опытом в жанре интригует. Издание на DVD выходит через несколько недель после окончания проката, а это означает, что английской дорожки и обширных доп. материалов нам не видать. Как всегда в таких случаях: анаморфный трансфер, две дублированные звуковые дорожки в DD5.1 и DTS с русскими титрами и одинокая фотогалерея. Позже выйдет еще более простое издание в «Амарее» без фотогалереи и русского DTS'a и вдвое дешевле.

ФОНТАН (THE FOUNTAIN, 20ЫЙ ВЕК ФОКС СНГ)

Снова талантливый режиссер (Даррен Аронофски, снявший «Пи» и «Реквием по мечте»), снова третья полнометражная работа и снова для многих неудача. Но, как и в случае «Вавилона», я советую не пропустить этот фильм, он как минимум необычен и заставляет задуматься. Не так давно картина прошла в прокате, поэтому приходится довольствоваться скороспелым изданием. Нам оставили широкоэкранный трансфер (16/9), две русские дорожки (DD5.1 и DTS) с русскими же титрами и фотогалерею. Придется пока обойтись без английской дорожки и подробного фильма о съемках, которые обещают в первозонном издании, запланированном на май. Вам достаточно фильма с русским DD5.1? Тогда дождитесь издания в «Амарее», которое выйдет через несколько недель.

РЕЦЕНЗИИ НА DVD

350
РУБЛЕЙ

БЕССТРАШНЫЙ

FEARLESS, WEST

ИНФОРМАЦИЯ:

- ▶ ДИСКИ: DVD9
- ▶ ВИДЕО: 2.40:1 (16X9)
- ▶ ЗВУК: DD 5.1 И DTS РУССКИЙ (ДУБЛЯЖ), DD5.1 КИТАЙСКИЙ
- ▶ СУБТИТРЫ: РУССКИЕ, УКРАИНСКИЕ

ДОП. МАТЕРИАЛЫ:

- ▶ «ИСПОВЕДЬ БЕССТРАШНОГО» – ФИЛЬМ О СЪЕМКАХ (16.03)
- ▶ НА СЪЕМОЧНОЙ ПЛОЩАДКЕ (29.50)
- ▶ УДАЛЕННАЯ СЦЕНА (6.42)
- ▶ ТРЕЙЛЕРЫ: ОРИГИНАЛЬНЫЙ И ДУБЛИРОВАННЫЙ (2.12, 2.12)
- ▶ АНОНСЫ: КИРПИЧ, ВАВИЛОН, ПАРФЮМЕР (ПЕРЕВЕДЕНЫ НА РУССКИЙ ТИТРАМИ)



ФИЛЬМ:

ОЦЕНКА: 😊😊😊😊😊😊

ИЗДАНИЕ:

ОЦЕНКА: 😊😊😊😊😊😊

Голливуд коварен и циничен. Он заманивает лучших актеров и режиссеров из разных стран, обещая им невиданную свободу, большие бюджеты и отлаженный производственный механизм. Но легенда остается легендой: свобода оборачивается кандалами американской действительности, большие бюджеты – наручниками художника, а производственный механизм – кляпом, потерей собственного голоса. В эту ловушку попали Джон Ву, Чоу Юн Фат, Джеки Чан, Джет Ли и многие другие. Если на родине они были лучшими, то в Штатах вынуждены работать в строго отведенной нише и делать только то, чем прославились на родине. Джет Ли, начав карьеру в США с роли злодея в «Смертельном оружии 4», продолжил ее второсортными боевиками, из которых многие настолько «трэшовы» по сюжету, что вполне составят компанию последним творениям Стивена Сигала и Жан Клода Ван Дамма.

Поэтому когда Джет Ли решил вернуться на родину и сняться в своем последнем фильме о восточных единоборствах, многие фанаты затаили дыхание, надеясь на лучшее. С собой Джет Ли захватил режиссера Ронни Ю, тоже загулявшего на стороне, и постановщика боев Юэнь У Пина (Woo-Ping Yuen), давнего друга и коллегу. Все трое не подвели. «Бесстрашный» – один из лучших фильмов Джета Ли после долгих лет американской ссылки. Предыдущая работа актера на родине («Герой») снималась, скорее, на экспорт на волне популярности «Крадущегося тигра, затаившегося дракона», что ни в коем случае не умаляет ее достоинств. Но «Бесстрашный» снят в духе раннего Ли, и нам особенно приятно, что создатели вернулись к истокам и не ударили в грязь лицом.

С версиями китайских фильмов ситуация часто бывает запутанной. «Бесстрашный» вышел в театральной версии (на нашем издании); расширенной (Unrated) в первой зоне; в тайской – с удаленной сценой, которая на нашем диске находится в доп. материалах; и в гонконгской «режиссерской» (на 40 минут длиннее). Режиссерская версия много прибавляет в хронометраже и кажется затянутой, а некоторые сцены видятся нам необязательными. Поэтому в данном случае вполне разумно остановиться на театральной версии. Доп. материалы «Бесстрашного» немногочисленны, но познавательны. Ленту «На съемочной площадке» смотреть чуть ли не интересней, чем фильм о съемках, но на самом деле оба они неплохи. Удаленная сцена – еще один бой с участием звезды. Она была вырезана, только чтобы ускорить повествование, а не из-за собственного качества. Единственный недостаток – отсутствие перевода с китайского здесь и в ролике «на съемочной площадке». Обидно, но не смертельно – текста там не слишком много.



ФИЛЬМЫ В КИНОТЕАТРАХ

С 5 АПРЕЛЯ:

ЖАТВА
(THE REAPING, КАРО ПРЕМЬЕР)

- ▶ ЖАНР: УЖАСЫ
- ▶ РЕЖИССЕР: СТИВЕН ХОПКИНС
- ▶ В РОЛЯХ: ХИЛАРИ СУОНК, АННА СОФИЯ РОББ, ИДРИС ЭЛЬБА, ДЭВИД МОРРИСИ

Студия Dark Castle, созданная Робертом Земекисом и Джоелем Сильвером, специализируется на выпуске фильмов ужасов. На этой студии сняты «Дом ночных призраков», «13 привидений», «Корабль-призрак», «Готика» и «Дом восковых фигур». Если вы видели что-то из этого списка, то имеете представление, чего ждать от «Жатвы». Студия часто снимает римейки фильмов середины двадцатого века и экспериментировать с жанром не любит. На этот раз сюжет вообрал в себя библейские мотивы, не раз использовавшиеся в фильмах ужасов.

САМЫЙ ГЛАВНЫЙ БОСС
(DIREKTÖREN FOR DET HELE, CP CLASSIC)

- ▶ ЖАНР: КОМЕДИЯ
- ▶ РЕЖИССЕР: ЛАРС ФОН ТРИЕР
- ▶ В РОЛЯХ: ЙЕНС АЛЬБИНУС, ПЕТЕР ГАНТЦЛЕР, БЕНЕДИКТ ЭРЛИНГССОН, ИБЕН ЙЕЙЛЕ

Великий и ужасный Ларс фон Триер вернулся, и на этот раз с комедией на корпоративную тематику. По сюжету, владелец IT-компании хочет продать свой бизнес. Но вот незадача: когда-то он выдумал фиктивного босса, чтобы тот отвечал за непопулярные решения. А покупатели настаивают на личной встрече с руководителем, и герою приходится нанять актера для этой роли. Непривычно для режиссера «Рассекая волны», «Танцующей в темноте» и «Догвилля». Неужто провокатор подобрел?

С 12 АПРЕЛЯ:

ИДЕАЛЬНЫЙ НЕЗНАКОМЕЦ
(PERFECT STRANGER, BVSPR)

- ▶ ЖАНР: ТРИЛЛЕР
- ▶ РЕЖИССЕР: ДЖЕЙМС ФУЛЛИ
- ▶ В РОЛЯХ: ХАЛЛЕ БЕРРИ, БРЮС УИЛЛИС, ДЖИОВАННИ РИБИЗИ

Триллеры, где главная героиня расследует убийство или громкое преступление, до сих пор то и дело появляются на киногоризонте. Самые преданные жанру актрисы – Джулия Робертс («Дело о Пеликанах»), «Я люблю неприятности» и «Теория заговоров») и Эшли Джадд («Целую девочек», «Двойной просчет», «Особо тяжкие преступления» и «Амнезия»). И одну из первых главных ролей Халле Берри получила как раз в таком триллере – «Жена богача». Спустя одиннадцать лет она возвращается к похожей роли, но теперь не как жена, противостоящая богатому мужу, а как журналистка, ведущая слежку за multimillionerом, в роли которого снялся Брюс Уиллис.

РЕИНКАРНАЦИЯ
(REINCARNATION/RINNE, КИНО БЕЗ ГРАНИЦ)

- ▶ ЖАНР: УЖАСЫ
- ▶ РЕЖИССЕР: ТАКАШИ СИМИДЗУ
- ▶ В РОЛЯХ: ЮКА, КАРИНА, КИПЭЙ СЙИНА, ТЭТТА СУГИМОТО, СЮН ОГУРИ, МАРИКА МАЦУМОТО

«J-Horror Theater» – это бренд, объединяющий японские фильмы ужасов, снятые ведущими мастерами жанра. «Реинкарнация» Такаси Симидзу, режиссера и сценариста многочисленных «Проклятий», снова нас будет пугать призраками, но теперь с применением более изощренного сюжета.



ПАРК ЮРСКОГО ПЕРИОДА



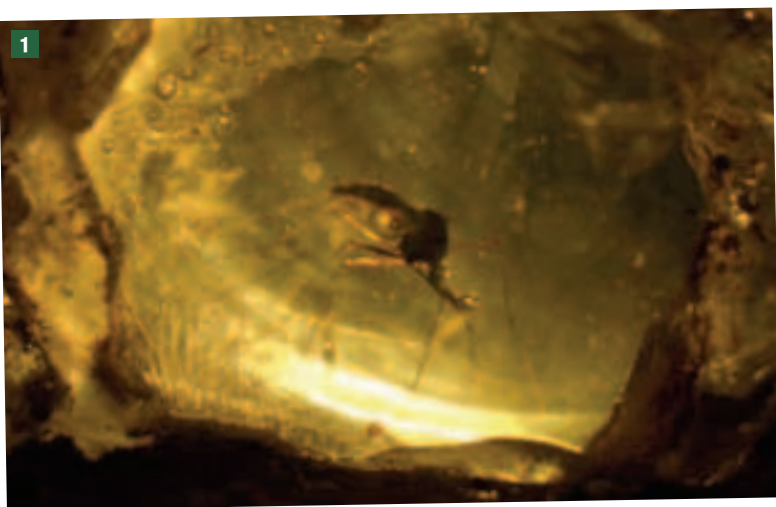
Автор:
Катя Тонечкина
chasey_lain83@mail.ru

Фантасты обожают придумывать удивительные вселенные и заселять их невероятными созданиями. Чего мы только не видели: планеты-кольца и планеты-кубы, плоские миры и даже миры в форме дуршлага. Мы знакомимся с людьми-кошками и людьми-змеями, наблюдали человека-паука и человека-пингвина, дрожали при виде гигантского разумного червя и кровожадной антропоморфной гусеницы. Однако сколь бы натуралистично ни были описаны такие миры, сколь бы реалистичными ни были чудные создания, сознание наше ни на секунду не забывало, что все это – выдумки, плод фантазии талантливых писателей, одаренных режиссеров или умелых сценаристов. Между тем история знает один удивительный мир, который, не смотря на кажущуюся его фантастичность, существовал на самом деле, равно как и существовали его удивительные обитатели. Странные и страшные, они действительно ходили по земной тверди, рвали своих жертв на части и вообще вели себя так, как подобало нормальным чудовищам. Искать этот чудный мир следует не в далекой-далекой галактике и не в загадочном ином

измерении. Чтобы попасть в этот театр ужасов, необходимо отмотать время на сто с гаком миллионов лет назад. В незапамятные времена Земли населяли существа, при одном виде которых Чужой бы бросился наутёк со всех лап, а Хищник испортил бы свои высокотехнологичные кальсоны. Человеческий разум, привыкший к тому, что чудовищ не существует, не способен в полной мере представить себе мир, населенный одними только монстрами. И не какими-то монстрами из научно-фантастических романов и фильмов, не теми, что летают на космических кораблях и завоевывают инопланетные цивилизации, а настоящими существами из плоти и крови. Историки частенько не сходятся во мнении по поводу событий, имевших место быть полвека тому назад, так что уж тут говорить о десятках миллионов лет? В палеонтологии (науке, изучающей вымершие организмы) не существует аксиом, есть только гипотезы, построенные на основе скудных данных, полученных в процессе раскопок. Если человечество не сподобится изобрести машину времени, то все эти гипотезы так гипотезами и останутся. Неоспоримо одно: во второй половине мезозойской эры – в юрском и

меловом периоде – на Земле господствовали гигантские ящеры. Все остальное – плоды усердной аналитической работы ученых, подтвердить или опровергнуть которые не представляется возможным. Все это, как вы понимаете, оставляет гигантский простор для фантазии писателей и кинематографистов. Там, где сейчас возвышаются небоскребы и супермаркеты, миллионы лет назад расхаживали динозавры. Воздух тогда рассекали не сверхзвуковые самолеты, а удивительные крылатые ящеры, а в морях и океанах, что ныне бороздят громадные суда, раньше обитали невероятные и пугающие подводные рептилии. Вот бы увидеть все это хоть одним глазком! Посмотреть на монструозного тираннозавра, взглянуть на флегматичного диплодока, увидеть чудного трицератопса... Увы, ни один зоопарк мира не способен отыскать себе хотя бы самого захудалого динозаврика, а природа прекратила выпуск данного продукта больше пятидесяти миллионов лет назад. Но на помощь жаждающим необычного зрелища людям приходит кинематограф. Современные кинотехнологии способны воскресить на экране любого доисторического монстра. Убедиться в натуралистич-

ности и реалистичности, с которой осуществляется реанимация, несложно, достаточно посмотреть один из грандиознейших фантастических фильмов XX века – «Парк юрского периода» Стивена Спилберга. Сейчас мало кто вспоминает, что фильм «Парк юрского периода» – не самостоятельное произведение, а экранизация романа Майкла Крайтона. Причина слабостью известности книги в России, скорее всего, состоит в том, что в США она вышла в конце 1990 года. Отечественное книгоиздательство тогда пребывало на перепутье и далеко не всегда уместно и своевременно отзывалось на заморские бестселлеры. Поэтому массовый читатель обратил внимание на роман Крайтона уже после выхода в свет фильма Спилберга. К книге заведомо относились как к очередной низкосортной новеллизации, которыми в то время кишмя кишел наш литературный рынок. И это при том, что «Парк юрского периода» был очень приличным технотриллером, пользовался заслуженной популярностью на родине и довольно высоко ценился среди западных поклонников качественной остросюжетной беллетристики. Права на экранизацию романа влетели компании Universal Studios в



1 После выхода книги Крайтона и фильма Спилберга генетики при- нялись спорить – можно ли в действительности использовать описанный в романе и воплощенный на экране способ клонирования динозавров. Исследователи сходятся во мнении, что гипотеза Крайтона чер- товски смелая и ин- тересная, но современными техническими средств- ями недостаточно для того, чтобы попытаться воссоздать древнего ящера.

2 Эксцентричный миллионер Джон Хэммонд — обаятельный и добродушный старичок в фильме Спилберга и хитрый проныра в романе Крайтона.

3 Вот этот разоветый толстячок и есть главная причина катастрофы в парке.

4 Это дилофозавр, в природе пообного ящера никогда не существо- вало. Его придумал сам Крайтон.

кругленькую сумму – киномаг- нам пришлось отвалить Крайтону два миллиона долларов. Так кто же он такой, этот Крайтон, чело- век, придумавший парк юрско- го периода? Майкл родился 23 октября 1942 года в городе Чикаго. Детство маленького Крайтона было в точности таким же, как и детство обычного американского маль- чишки: он любил баскетбол, не прочь был на досуге полистать книжку, обожал комиксы. Окон- чив школу, Майкл Крайтон по- ступил в Гарвардский университет на филологический факультет. С этим периодом жизни наше- го героя связан весьма забав- ный случай. Один из профессо- ров учебного заведения жестко критиковал литературные тру- ды Крайтона и ставил ему неза- служенно низкие оценки. Моло- дой бунтарь с подобным ходом дел мириться не желал и задумал проверить профессора «на вшивость» – как-то раз вместо своей работы он подсунил тому эссе великого британского пи- сателя Джорджа Оруэлла. Препо- даватель не только не опознал плагиат, но еще и оценил произ- ведение английского классика на тройку. На этом роман Крайтона с филологией завершился, и он перебрался на антропологический факультет.

Окончив университет, Край- тон немного помотался по миру, но вскоре решил получить еще одно образование и поступил в Гарвардскую медицинскую шко- лу. Именно тогда Майкл и на- чал писать книги. Романы, ко- торые Крайтон создавал, чтобы набрать денег на оплату учебы, стали пользоваться популярно- стью. Один из них – «Экстренный случай» – неожиданно получил в 1968 году престижную премию имени Эдгара Алана По. После медицинской школы Край- тон с головой бросается в пучины литературного мира. В 1969 году выходит его роман «Штамм “Ан- дромеда”» (The Andromeda Strain), повествующий о схватке челове- чества с опаснейшим неземным вирусом. Захватывающий технот- риллер практически сразу стано- вится бестселлером. В 1971-м на большие экраны выходит одно- именный фильм, поставленный режиссером Робертом Вайзом по мотивам произведения Крайтона. В 1972 году Крайтон расширяет сферу интересов и вплотную на- чинает заниматься кинематографом. Мало кто сейчас вспомнит телевизионный фильм «Рассле- дование» (Pursuit, 1972), снятый Майклом по собственному же сценарию, но вышедший в 1973 «Западный мир» (Westworld) памятен почти всем любите-

лям фантастического кино. Этот весьма приличный футуристи- ческий техновестерн, повествую- щий о том, как в парке развлече- ний киберковбой вышел из-под контроля и начал охотиться на посетителей, нередко упомина- ется в энциклопедиях и спра- вочной литературе, прямого от- ношения к кино не имеющей. Дело в том, что Крайтон совер- шил своим «Западным миром» революцию, полный смысл кото- рой стал понятен лишь в послед- ней четверти XX века: в картине впервые в истории кинематогра- фа были использованы визуаль- ные образы, созданные на ком- пьютере (CGI, computer-generated imagery). С помощью компьюте- ра обработке подвергся «вид из глаз» электронного стрелка. Сегодня Крайтон является авто- ром почти двух десятков рома- нов, большинство из которых экранизированы. Наиболее из- вестные и удачные книги, вы- шедшие из-под пера писателя до 90-го года, – приключенческая новелла «Великое ограбление поезда» (The Great Train Robbery, 1975), экранизированная самим же Крайтоном в 1979-м; эпиче- ский фэнтезийно-исторический роман «Пожиратели мертвых» (Eaters of the Dead, 1976), экра- низированный Джоном Мактир- наном под названием «Тринад-

Крайтон и игровая индустрия

Какая может быть связь между Майклом Крайтоном, автором книг о парке юрского периода, и игровой индустрией? Вы будете удивлены, но связь самая прямая. В 1984 году свет увидела текстовая приклю- ченческая игра Amazon, сюжет и сценарий которой полностью придумал мистер Край- тон. Игроку отводилась роль сотрудника за- секреченного научного центра, отправивше- гося в джунгли Амазонки с целью отыскать пропавших без вести членов исследователь- ской экспедиции. Amazon была одним из первых текстовых приключений, в которых использовались цветная графика и музыка, что, вкупе с интересной сюжетной линией и великолепным «книжным» текстом, сделало игру настоящим хитом. А в 1999 году Крайтон стал одним из ос- нователей компании Timeline Computer Entertainment. В 2000 году Eidos издала раз- работанную в этой студии приключенче- скую игру Timeline, в основу которой лег сю- жет одноименного романа Крайтона. Увы, игра получилась не совсем такая, как заду- мывалось, и игровая общественность приня- ла ее в штыки. Timeline Computer Entertainment растворил- лась, а Крайтон решил временно погождать с «игроизацией» прочих своих романов.



цатый воин» (The 13th Warrior, 1999); приключенческо-фантастическая книга «Конго» (Songo, 1980), неудачно экранизированная в 95-м Фрэнком Маршаллом, и научно-фантастический технотриллер «Сфера» (Sphere, 1987), тоже не слишком успешно перенесенная на экран в 98 году Барри Левинсоном. Ну а в 1990-м увидел свет легендарный роман «Парк юрского периода», после которого за Крайтоном окончательно утвердилась репутация одного из самых талантливых коммерческих писателей последней четверти XX века. Следом за «Парком юрского периода» (с перерывом в пять лет, в течение которых Крайтон пишет еще два бестселлера – «Восходящее солнце» (Rising Sun, 1992) и «Разоблачение» (Disclosure, 1994), оба впоследствии экранизированные) Крайтон публикует технотриллер «Затерянный мир» (The Lost World, 1995), представляющий собой ревизию одноименного фантастического романа Артура Конана Дойла. В целом же «Затерянный мир» – продолжение «Парка юрского периода», занятно развивающее идеи оригинального произведения. Из-под пера Крайтона с завидным постоянством продолжают выходить интересные и, что важнее, умные романы, обреченные становиться шедеврами. Впро-

чем, с циклом о парке юрского периода, судя по всему, писатель распрощался и «сиквелов сиквелов», хвала небесам, производить не собирается. Говоря о творцах «Парка юрского периода», никак нельзя обойти стороной Стивена Спилберга, режиссера, сумевшего удивительно удачно перенести прекрасный роман Крайтона на большой экран. Спилберг начал путь в кинематограф в конце 60-х годов минувшего века. Тогда он и представить не мог, что через десяток лет будет ставить многомиллионные блокбастеры: Стивен снимал малобюджетные телевизионные фильмы и радовался своей причастности к киномиру. Восхождение режиссера к вершине славы началось с весьма приличного триллера «Дуэль» (Duel, 1971), поставленного по рассказу Ричарда Мэтсона, в центре которого лежала история невероятной «дорожной» дуэли между водителем небольшой легковушки и шофером гигантского бензовоза. Большой успех к Спилбергу пришел после выхода на киноэкраны фильма ужасов «Челюсти» (Jaws, 1975), поставленного по одноименному роману Питера Бенчли, и очень добротной научно-фантастической драмы «Близкие контакты третьей степени» (Close Encounters of the Third Kind, 1977). После этого Спилберг принялся лепить кинохиты как пирожки.

В 1990 году развернулась настоящая война за права на экранизацию бестселлера Крайтона. В битве участвовали компании Warner Bros., 20th Century Fox и Columbia Tristar, в качестве возможных режиссеров назывались имена Тима Бартон, Джо Данте и Ричарда Доннера. Однако в суровой конкурентной борьбе победу одержала Universal Pictures, которая и отдала режиссерское кресло Стивену Спилбергу. Кинобоссы не прогадали: хотя Стивен в ту пору не горел особым желанием снимать «Парк юрского периода», а мечтал поскорее приступить к работе над «Списком Шиндлера» (Schindler's List), фильм получился на славу. Да, безусловно, из твердо-фантастического триллера «Парк юрского периода» превратился в увлекательное приключенческое кино, растеряв по пути большую часть философских размышлений и научных гипотез Крайтона, но, право слово, от Спилберга никто и не требовал снимать фильм-предупреждение и подробно раскрывать тему неоднозначности биотехнологических исследований. Стивен снял великолепное живое кино с изумительными эффектами. Спилберг сделал лучший фильм о динозаврах в истории современного кинематографа. Большого от него и не требовалось. В 1997 году Спилберг превратил роман Крайтона «Затерянный мир» в одноименный фильм,

являвший собой продолжение «Парка юрского периода». В отличие от первой картины, «Затерянный мир» культового статуса не приобрел и был весьма неоднозначно встречен зрителями и кинокритиками. После чего Спилберг признался, что сиквел «Парка юрского периода» – это тот фильм, который бы он хотел посмотреть, но ни в коем случае не желал бы снимать самостоятельно, и отказался участвовать в дальнейшем сиквелопроизводстве. Третью часть картины снимали уже без непосредственного участия Стивена Спилберга (он присутствовал лишь в роли «свадебного генерала» – исполнительного продюсера).

Динопарк

В фильме «Парк юрского периода» мы знакомимся с эксцентричным миллионером Джоном Хэммондом, построившим на одном из островов близ побережья Коста-Рики гигантский курорт-зоопарк, питомцами которого стали динозавры, клонированные с помощью ДНК, выделенной из останков древних насекомых. После несчастного случая, произошедшего в парке, Хэммонду требуется заключение авторитетных ученых, готовых подтвердить, что удивительный комплекс безопасен для посетителей. С этой целью он приглашает на остров уче-

1 Палеонтолог Алан Грант. Его образ, сойдя со страниц романа, тоже претерпел немало изменений. Так, в книге Грант нормально относится к компьютерам и детей тоже любит. В фильме же, как вы помните, все наоборот.

2 Стэн Уинстон, пока готовил эскизы динозавров, почти целый год консультировался с ведущими мировыми палеонтологами, изучил множество научных трудов и монографий и добился в конце концов того, что чреватые рептилии в фильме выглядели предельно натуралистично и вполне соответствовали самым современным изысканиям ученых.

3 Первоначально в этой сцене планировалось показать рождение аниматронного трицератопса, но впоследствии Спилберг решил заменить его на маленького велоцираптора.

1



2



3



Jurassic Park or Ocean для SNES.



ного-палеонтолога Алана Гранта, эксперта по палеоботанике Элли Сэттлер и математика Яна Малкольма. Кроме того, на острове оказываются внук и внучка Хэммонда, которых неутомимый деятель пригласил, будучи уверен в полнейшей безопасности мероприятия. Но из-за преступных действий ступившего на шаткую тропинку промышленного шпионажа сотрудника парка и крайне некстати начавшегося шторма, динозавры вырываются на свободу и закатывают бучу похлеще, чем та, что была в день взятия Бастилии. И лишь героические действия бесстрашного палеонтолога Гранта помогают героям пережить бунт ящеров. Создатели фильма сохранили основную сюжетную канву романа Крайтона, однако, как я уже отмечала, выбросили из него почти всю философию, основательно упростили сюжетную линию и перекроили характеры главных действующих лиц. Мне, например, очень жалко, что в фильме не попал рассказ о том, как хитроумный Хэммонд расписывал потенциальным инвесторам парка всевозможные коммерческие выгоды и демонстрировал выведенного якобы с помощью генетических преобразований кусачего карликового слоника.

В картине «Затерянный мир: парк юрского периода», второй части

диноцикла, мы вновь встречаемся с математиком Яном Малкольмом. На этот раз он вынужден отправиться вместе с исследовательской экспедицией на один из островов, участвовавших в эксперименте по разведению динозавров. Парка юрского периода больше не существует, но в этом месте древние ящеры вполне себе прижились и принялись плодиться и размножаться. Вскоре на острове появляется еще одна группа, присланная непосредственно осуществлявшей выведение динозавров корпорацией. Задача этих людей – наловить ящеров и отвезти их на большую землю. Между двумя группами происходит конфликт, в который затем вмешиваются хищные динозавры. Опять наступает хаос и локальный апокалипсис, который заканчивается тем, что корпоративные рабы привлекают в Сан-Диего тиранозавра и его детеныша. В поисках своего отпрыска плотоядный монстр крушит город и невозбранно поедает местное население, но потом, благодаря отважному Яну Малкольму и его подружке, позволяет загнать себя на корабль и вывезти обратно на остров, где динозаврам предстоит жить долго и счастливо вплоть до появления на свет третьего фильма.

«Парк юрского периода III» знаменует собой закат серии. Сюжет теряет всякую связь с реальностью и отправляется парить в заоблач-

ные дали маразма: некий молодой человек волей случая оказывается на острове из второй части картины, его разведенные родители решают организовать спасательную экспедицию и обманом вовлекают в нее Алана Гранта, палеонтолога из первой части картины. Мальчишку, благополучно пережившего все тяготы и невзгоды жизни на битком набитом динозаврами острове, находят, после чего спасательная группа, лишившись всех малозначимых второстепенных персонажей, благополучно с острова ретируется. Кроме того, во время путешествия по острову подтверждается гипотеза Гранта о разумности рапторов, а в финале фильма палеонтологу даже удается (с помощью прихваченного из большого мира прибора) пообщаться с ними на насущные темы. Лишившись одновременно режиссера, сценариста и исходного литературного материала (это первый фильм цикла, не являющийся экранизацией романа Крайтона), создатели «Парка юрского периода III» пошли по пути наименьшего сопротивления и сняли высокобюджетную фантастическую клюкву категории «Б», благополучно похоронив культовый киноцикл.

2008 году на экраны кинотеатров должен выйти фильм «Парк юрского периода IV», о котором известно лишь то, что делать его будут те же самые люди, что тру-

дились и над третьей частью. Одной этой характеристике достаточно для того, чтобы прикинуть перспективы будущей картины.

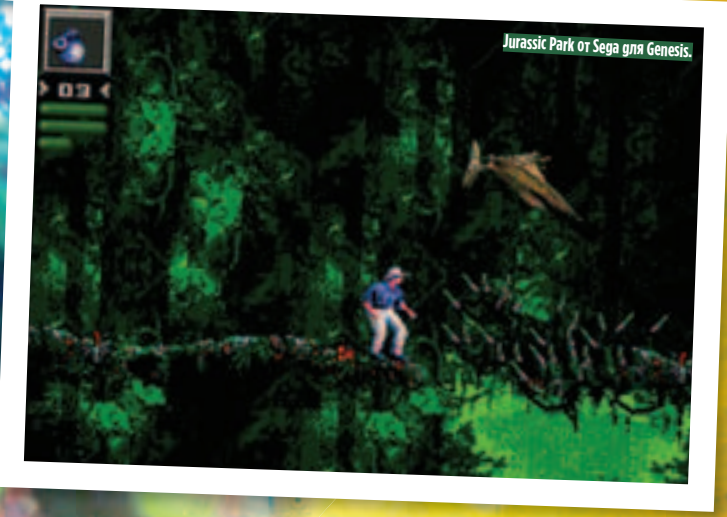
След динозавра

Истоки популярности романов Крайтона и фильмов Спилберга различны. Книжки американского фантаста, прежде всего, пища для ума. Динозавры у Крайтона – лишь часть антуража, главная тема его романов – опасности, подстерегающие человека, решившего поиграть в демиурга. Экранизации же превратились в аттракцион для скучающего зрителя. В «Парке юрского периода» Крайтона неисчислимо множество научных гипотез, предположений, размышлений. Тогда как в «Парке юрского периода» Спилберга основное внимание сосредоточено на доисторических ящерах и их конфликте с человеком. Однако из-за этого экранизация не становится хуже своей литературной основы. Потеря философской составляющей с лихвой восполняется потрясающими визуальными эффектами, напряженным действием и изумительными пейзажами. Некоторые поклонники книги критиковали картину за купированный сюжет, уплощенные характеры и девальвацию проблематики, но даже они признавали, что никогда еще доселе не испытывали смеси чувств, подобных тем, которые нахлынули на них при

1 Чтобы заставить аниматронного трицератопса вышагать, в тело его поместили большой радиоуправляемый пневматический цилиндр. Конечностями динозавра также управляли с помощью электроники. Титаническая работа художников, дизайнеров и специалистов по визуальным эффектам принесла свои плоды – по сей день аниматронный трицератопс из первого «Парка юрского периода» выглядит значительно более реалистичным, нежели моделируемые на компьютерах монстры.

2 Велоцирапторы, фигурирующие в фильме, явно превосходят в размерах свои реальные прототипы (в высоту настоящие велоцирапторы достигли всего лишь 60 см и весили 20 кг). Поэтому под этим именем в фильме фигурируют более крупные сородичи ящера – динозавры дейнонихи.

3 Тиранозавр в Сан-Диего повел себя в лучших традициях своего близкого родственника – Гоззиллы.



виде тираннозавра на большом экране. Не забывайте: на дворе был 1993 год, самое-самое начало эпохи широкомасштабного применения компьютерной графики. За несколько лет до этого компьютерная анимация, использованная во втором «Терминаторе», привела зрителей в восторг. Сейчас-то мы уже привыкли к тому, что любой мало-мальски соображающий в трехмерном моделировании и монтаже человек способен, затратив минимум средств и времени, на персональном компьютере влить в свой фильм простейший электронный образ, но пятнадцать лет назад о таком можно было только мечтать. А тут вдруг — гигантские динозавры, выглядящие в точности как на картинках из учебников по палеонтологии! Более того, эти динозавры двигаются, охотятся, издают звуки! Было чему удивиться.

Кинематографических и литературных предков «Парка юрского периода» определить несложно. Во-первых, это восхитительный фантастический роман «Затерянный мир» (The Lost World, 1912) Конана Дойла, в котором рассказывается об экспедиции на природное плато в Венесуэле, где неведомым образом сохранились динозавры. Эта великая книга была экранизирована семь раз и стала образцом для всех будущих авторов фантастических романов и фильмов о доисторических ящерах. Во-вторых, это тандем легендарных киномонстров — Годзиллы и Кинг Конга. Спилберг неоднократно

признавался, что он — большой поклонник фильма Джона Гиллермина «Кинг Конг» (King Kong, 1976). Поэтому для работы над моделями динозавров в «Парке юрского периода» он, не раздумывая, пригласил Стэна Уинстона, человека, сделавшего гигантскую гориллу для картины Гиллермина. Непосредственная же аллюзия на «Годзиллу» есть во второй книге Крайтона и, соответственно, втором фильме Спилберга — попавший в Сан-Диего тираннозавр ведет себя в точности как зловредный азиатский монстр-разрушитель.

Наконец, следует упомянуть еще два фильма, непосредственно повлиявших на создателей «Парка юрского периода», — «Хатари!» Говарда Хоукса, повествующий о приключениях охотников на африканском сафари, и фильм Хэла Роуча «Миллион лет до нашей эры», а также его римейки, в котором нам рассказывают о жизни в доисторическом мире, населенном динозаврами. Фильм и книга весьма полюбились простому американскому зрителю, и вскоре серия начала обрывать многочисленными «приложениями». Появились комиксы, продолжающие сюжетную линию картины, в мгновение ока выросли посвященные динозаврам аттракционы в парках развлечений, на волне популярности вышла даже новеллизация «Парка юрского периода» (вы только подумайте: новеллизация экранизации!). Вселенная пользовалась популярностью

и спросом, поэтому нет ничего удивительного в том, что вскоре последовали многочисленные электронные игры, развивающие идеи картины Спилберга.

Впрочем, прежде чем начать рассказ об играх, сделанных по лицензии, я просто обязана вспомнить о продукте, формального отношения к франшизе не имеющем, но однозначно навеянном романом Крайтона. Речь идет об очаровательной игре DinoPark Tusoon, выпущенной в 1993 году (для PC, версия для консолей семейства 3DO появилась в 1994) компанией MECC. В игре этой нам предстояло взять на себя обязанности директора парка динозавров. От новоявленного бизнесмена требовалось внимание ко всем мелочам, от создания прочных загонов для доисторических ящеров (особо крупные динозавры, например, с легкостью могли проломить деревянную ограду и отправиться в кровавое странствие по цивилизованному миру) и до установки приемлемых цен на входные билеты и найма персонала. Очень умная и невероятно забавная игра (MECC специализировалась на неординарных проектах, крайне умело сочетающих развлекательные и обучающие элементы) была столь грамотно сделана, что ее охотно приобретали для начальных школ и рекомендовали учащимся в качестве полезного времяпровождения. Настоятельно советую поклонникам симуляторов магната отыскать и опробовать DinoPark Tusoon.

Игра, несмотря на свой весьма почтенный возраст, того стоит. В 1993 году увидела свет довольно пристойная игра для консолей NES и Game Boy — Jurassic Park от компании Ocean. В ней нам предстояло войти в роль палеонтолога Алана Гранта и, вооружившись занятным автоматом, стреляющим желтыми шариками, разыскать Тима и Лекса, внука и внучку Джона Хэммонда, а потом благополучно унести из парка ноги. Этот симпатичный экшн, выполненный в изометрической проекции, довольно долго числился в списке NES-хитов.

В том же 1993-м Ocean выпустила Jurassic Park и для приставки SNES. Игра довольно сильно выделялась среди своих собратьев, поскольку сочетала в себе одновременно изометрический экшн и шутер от первого лица: когда Алан Грант разгуливал по парку, мы наблюдали за ним «сверху-сбоку», когда же он заходил в здания, нам приходилось взирать на окружающий мир его глазами. Следует, кстати, отметить, что игра базировалась не только на сюжете фильма, но и предоставляла пользователям возможность поучаствовать в некоторых сценах, описанных в романе Крайтона, но не вошедших в киноэкранизацию. С Super Nintendo Jurassic Park вскоре перекочевал, значительно улучшив по пути визуальное оформление, на PC и на Commodore Amiga. Игра Jurassic Park, выпущенная все в том же 1993 году компанией Sega для своих платформ Genesis

1 Во второй части «Парка юрского периода», следуя негласным правилам коммерческого искусства, появилось уже два тираннозавра. Звезд много не бывает, решили продюсеры.

2 Забавная сцена из третьей части «Парка юрского периода», навлекшая на головы создателей картины ярость почитателей цикла. Роль главного монстра киношники перенесли на гигантскому ящеру спинозавру (непонятно откуда взявшемуся на острове — ранее о нем не говорилось ни слова), который в очной ставке победил тираннозавра. Фэны обиделись и по сей день продолжают в конференциях и на форумах ругать создателей третьей части картины за невинно убиенного кумира.

3 Глянцевый хэппи-энд третьей части — все «хорошие» выжили, и даже те, кто казались мертвыми, ожили — заставляет поклонников цикла с тревогой взирать в будущее. Что же четвертая часть нам готовит?..

1



Квест Jurassic Park от Sega для приставки Sega CD.



2



Jurassic Park Part 2: The Chaos Continues от Ocean для SNES.

и Game Gear, разительно отличалась от нинтендовских тезок. Это был двухмерный скроллер, позволявший (внимание!) в качестве главного персонажа выбрать доктора Алана Гранта либо... раптора. Соответственно, в зависимости от выбора изменялась сюжетная линия игры. Версия Jurassic Park существовала и на Sega Master System, однако в ней выбирать протагониста не позволялось (управлять можно было лишь Грантом). В 1994 году Sega выпустила сиквел игры – Jurassic Park: Rampage Edition, в котором никаких коренных отличий от первой части не наблюдалось.

Наконец, в 1993 году Sega выпустила игру Jurassic Park для консоли Sega CD. Это был довольно любопытный и для своего времени весьма красивый (как, впрочем, и большинство игр для данной приставки) квест с видом от первого лица.

В 1994 году Ocean обогатила консоли SNES и Game Boy игрой Jurassic Park Part 2: The Chaos Continues, представлявшей собой простенький платформер, продолжающий сюжетную линию фильма. В том же 1994-м компания Universal Interactive выпустила для платформы 3DO игру Jurassic Park Interactive. Как и многие прочие продукты для этой серии приставок, игра заметно выделялась очень приличной графикой и звуковым сопровождением. Однако не вполне вмещающиеся мини-игры и быстро надоедающие экшн-элементы сводили аудиовизуальное очарование на «нет».

В 1997 году свет увидел фильм «Затерянный мир: парк юрского периода». Игровая индустрия отметила это событие выходом очередной порции посвященных популярной вселенной игр. DreamWorks Interactive подарила владельцам персональных компьютеров посредственную стратегию в реальном времени Chaos System, в которой игроку предстояло, управляя героями картины, отстраивать лагерь, отбиваться от динозавров и выполнять всевозможные миссии. Единственным, пожалуй, достоинством игры от DreamWorks Interactive была озвучка, в записи которой принимали участие актеры, исполнявшие главные роли в «Затерянном мире». В том же году Electronic Arts выпустила для консолей Sega Saturn и PlayStation довольно симпатичный трехмерный экшн The Lost World: Jurassic Park. В игре этой требовалось, управляя одним из персонажей (среди которых был даже тираннозавр!), выполнить поставленную перед ним цель (например, добраться до радиотелефона и позвонить во внешний мир), при этом истребив как можно больше всякой живности и не испустив дух в схватке с агрессивными противниками. От собратьев игру отличала весьма приличная графика и довольно богатый геймплей. Наконец, в том же году компанией Tiger Electronics была выпущена для кокойной ныне портативной консоли Game.Com игра The Lost World: Jurassic Park, в которой игроку предстояло войти в роль одного

из персонажей фильма (антрополога Сары Хардинг или охотника Роланда Тэмбо), разыскивать яйца динозавров и спастись от проголодавшихся хищников.

В 1998 году компания Electronic Arts выпустила претенциозный трехмерный экшн Trespasser: Jurassic Park. Несмотря на многочисленные недоработки, весьма высокие для того времени системные требования и некоторые недоразумения с геймплеем, игра, вне сомнений, получилась очень сильная. Невероятно реалистичная для 98-го года физическая модель, почти полная интерактивность окружающей среды и передовой AI динозавров – все это разительно выделяло Trespasser среди коллег по жанровому цеху. По сей день у игры сохраняется внушительная армия преданных поклонников, уверенных в том, что это лучшая из существующих «игроизаций» легендарного киноцикла. Однако широкая публика не признала Trespasser, и игра не особо преуспела на рынке.

Вышедшая в 1999 году на PlayStation Warpath: Jurassic Park представляла собой... файтинг с участием динозавров из первых двух частей кинокартины. Несмотря на симпатично выглядящих ящеров, игру эту вряд ли можно расценивать как что-то большее, нежели курьез.

Третья волна игр нахлынула в 2001 году, после выхода последней на сей момент части картины. Компания Konami выпустила для портативной консоли Game Boy Advance целых три игры: при-

ключенческий экшн Jurassic Park III: Island Attack, стратегический симулятор Jurassic Park III: Park Builder и скроллер Jurassic Park III: The DNA Factor. A Vivendi Universal Games охватила почитателей цикла двумя играми для PC – простеньким детским платформером Jurassic Park III: Dino Defender и трехмерным экшном Jurassic Park: Scan Command, по сюжету которого благородная детвора спасала хороших динозавров от динозавров не очень хороших.

Наконец, последняя на настоящий момент игра из «юрского» цикла – симпатичная стратегия Jurassic Park: Operation Genesis, выпущенная в 2003 году для PC, PlayStation 2 и Xbox компанией Universal Interactive. В Operation Genesis мы оказывались в кресле директора парка динозавров и должны были превратить этот парк в процветающее и сверхприбыльное экономическое предприятие. Этот славный симулятор магната, на мой вкус, не переплюнул DinoPark Tussoop, но по увлеченности игрового процесса вплотную к нему приблизился. Если закрыть глаза на не вполне удачный интерфейс, то Operation Genesis смело можно назвать одной из лучших игр по «юрской» лицензии.

Четвертая волна игр, очевидно, грянет в 2008 году, когда на экраны выйдет новая серия «Парка юрского периода». Будем с нетерпением ждать и уповать на то, чтобы разработчики не подложили нам неопрятную свинью. ❏

1 В 1983 году Крайтон написал сценарий фильма о злоключениях мальчика в зоопарке, в котором ученые, воспользовавшись окаменелым яйцом крылатого ящера птеродактиля, клонировали летающего монстра. Этому сценарию так и не суждено было превратиться в кинокартину, поскольку помощники писателя, тестировавшие его работы «на пригодность», забраковали сценарий. Однако находки Крайтона не канули в лету – многие он использовал при создании романа и написании своей версии сценария «Парка юрского периода».

2 Король парка юрского периода – плотоядный ящер тираннозавр, шедевр специалиста по визуальным эффектам Стэна Уинстона. Ради воссоздания экранного образа самого опасного из динозавров была сделана шестиметровая модель монстра, весившая больше тонны. Для управления тираннозавром использовалась подключенная к компьютеру уменьшенная модель: ассистенты изменяли положения частей тела «маленького» монстра, а монстр большой эти действия копировал.

Кушай!

ЯПОНСКАЯ КУЛИНАРИЯ ЯЗЫКАМИ Энтузиастов



Автор:
Игорь Сонин
zontique@gameland.ru



ПИЩА ДЛЯ РАЗМЫШЛЕНИЙ

Люди говорят, аниме – это всего лишь мультики про девочек с глазами-блюдцами. Но это так же глупо, как назвать национальную японскую кухню всего лишь едой из морепродуктов или обозвать суши всего лишь куском риса с вкусной штукавиной сверху. Возмутительная необразованность, короче говоря. Политика «сакоку» – национальной изоляции – до 1868 года под страхом смертной казни запрещала японцам покидать страну, а иностранцам – сходить с кораблей на землю, принадлежащую императору. Японская кухня развивалась своим, особым образом, подарила свету множество интересных блюд, изобрела свою культуру принятия пищи, и за последние полтора века под напором других культур превратилась в дикую мешанину блюду со всей планеты: даже японский «Макдоналдс» предлагает своим посетителям особые «еби-бургеры» (гамбургеры с креветками, а не то, что вы подумали). Но разговор не о клоунах с гримом на лице. Разговор о традиционной японской кухне, какой её знали благородные самураи и прекрасные гейши. Вспомните сказки, которые вам рассказывали в детстве. Чем больше съездal за столом русский мужик, тем более полезным работником он считался. «Ци да каша –

пицца наша», говорит пословица, в которой воплощено исконно-русское отношение к еде: главным ее достоинством должно быть количество. Если повезет и щи с кашей окажутся питательными и полезными для тела – тогда вообще хорошо. Поэтому японское отношение к делу нам поначалу кажется диким. Для них очень важен внешний вид еды: пища обязательно должна выглядеть красиво. И это не какой-то совет из кулинарной книги, а правило, которым жители страны руководствуются в повседневной жизни. Наверняка те, кто уже посмотрел много школьного аниме, видели изящно уложенные коробочки-«бенто» с завтраком или легким обедом, который домохозяйки утром собирают служащим и учащимся. Сегодня многие японцы обожают вывешивать в сетевых дневниках фотографии изящно оформленных обедов из пяти-десяти блюд. Не верите? Посмотрите интернет-блог Хидео Кодзимы на сайте Kojima Productions. Кстати, для сравнения: в русскоязычных блогах фотографии обедов не встречаются никогда, и даже если какой-то японофил решит опубликовать свой ресторанный обед, то, скорее всего, ничего кроме как «дешевый выпендрей», он в ответ не услышит. Второе хорошее правило японской кухни – еды на тарелке должно быть мало, а на



АНИМЕ-БОНУСЫ ДЛЯ ЧИТАТЕЛЕЙ «БАНЗАЙ!». СТАТЬИ В ЖУРНАЛЕ – ТОЛЬКО ЧАСТЬ НАШЕЙ РУБРИКИ!

На DVD к этому номеру журнала вы найдете японский трейлер советского мультфильма «Чебурашка»; клип Princess Bride!, смонтированный на различные аниме на одноименную песню в исполнении Котоко; опенинг южнокорейского игрового сериала EgeXion (в одной из главных ролей – Юрий Воронов); официальный клип на песню Oh my Juliet! известного комика Фуззми Такахаси.



Российская компания «Мега-Аниме» объявляет о приобретении новых аниме-лицензий. В обозримом будущем мы увидим не только классику, вроде романтической комедии Love Hina, комедийного вестерна Trigun или романтической комедии Fruit Basket, но и совсем современные сериалы: Paradise Kiss, Fafner in the Azure (он же Soukyuu no Fafner), Stellvia (она же Uchuu no Stellvia), Futakoi Alternative и гадже мистический блокбастер Blood+.



Американцы уже выпустили свое невнятное и безтолковое проголождение Robotech под названием Robotech: The Shadow Chronicles, а теперь, к двадцатипятилетию оригинального сериала Macross, за переложение классики на новый лад возьмутся японцы. Совсем скоро, на выставке Tokyo Anime Fair 2007, будут объявлены подробности происходящего, которые мы и надеемся передать вам уже в следующем номере.



столе – много. В хорошем японском ресторане запросто могут подать обед на десятке тарелочек, и на каждой будет красоваться небольшое кулинарное чудо. Лишь редкие блюда вроде лапши могут позволить себе возвышаться над тарелкой, подобно Фудзи – в хороших ресторанах каждая суши будет подана вам на своей маленькой тарелочке. И совершенно естественно, что, приехав за границу, японцы с ужасом смотрят на высоких и толстых «гайдзинов» (иностранцев), уплетающих огромные порции непонятной еды из бесконечных тарелок при помощи непонятных столовых приборов. Как тут не испугаться, ведь жители островов привыкли кушать с помощью аккуратных палочек. Палочки – это вообще отдельная история. За последние сотни лет палочки ничуть не изменились, разве что производить их стали не только из дерева, а также из металла, пластика или кости. Палочками едят не только японцы, но также китайцы, корейцы и вьетнамцы. Палочки используются только для еды. Указывать палочками направление – такая же бестактность, как, например, тыкать собеседника вилкой. Деревянные палочки, как правило, одноразовые. Они производятся из одного куска дерева и продаются в бумаж-

Внимание! Конкурс!

«Страна Игр» совместно с MC Entertainment разыгрывает диск с аниме «Таинственная игра». Чтобы попасть в число соискателей приза, просто пришлите в редакцию журнала ответ на приведенный вопрос. Не забудьте указать свои имя, фамилию и обратный адрес с индексом. Если вы пользуетесь обычной почтой, обязательно сделайте на конверте пометку «Банзай!». Спешите! В жеребьевке примут участие только те письма, которые придут к нам до 1 мая.

ВОПРОС:
**ЗАЧЕМ ПЕРЕД ВХОДОМ
В ТРАКТИР ИНОГДА СТАВЯТ
МИСКУ С СОЛЬЮ?**

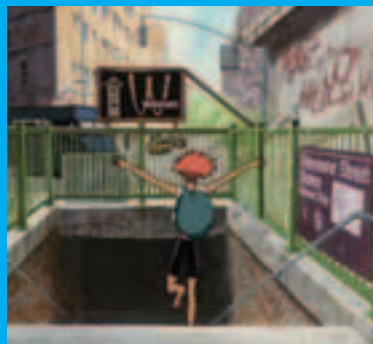
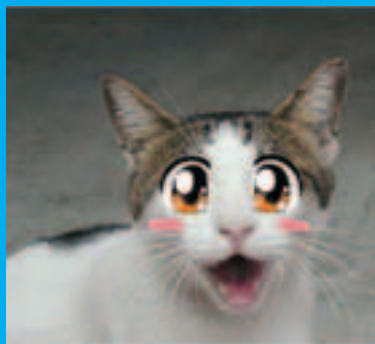
1. ЧТОБЫ ЕЕ ЕСТЬ, ВЕДЬ НЕ ВСЕ СОВЕНЫЕ СОУСЫ ОДИНАКОВО СОЛЕННЫЕ.
2. ЧТОБЫ СОЛЬ ЗАЩИЩАЛА ОТ ГРЯЗИ И ЗЛЫХ ДУХОВ.
3. ЧТОБЫ ПОСЫПАТЬ СЕБЯ СОЛЬЮ И ОЧИСТИТЬСЯ ПРИ ВХОДЕ В ЗАВЕДЕНИЕ.



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!

Промо-диски группы Unreal получают Фарид Шарифутдинов, Игорь Стукалов и Антон Щегрин. Они знают, что Ватасе Юу не очень любит хеви-метал.



Внимательные зрители наверняка замечали, что во многих аниме герои посещают рестораны быстрого питания «Макдоналдс»... но что-то было не так. Дело в том, что японские (да и неамериканские тоже) телевизионщики не очень любят тащить в кадр торговые марки, когда этого можно избежать. Но вот беда:

«Макдоналдс» они очень любят. Так на экране и появляются исковерканные, но узнаваемые бренды. Тот же многотрагальный ресторан быстрого питания чаще всего ставит свой логотип вверх тормашками, превращаясь в «Вакдоналдс». При чем здесь кошка с анимешной мордочкой? А ни при чем.

ных пакетах, разрезанными почти до конца. Достав палочки, вы первым делом должны ровно разделить их (этому посвящена известная сцена с Осакой в аниме Azumanga Daioh). Если вам нужно взять еду из общей тарелки, для этой цели лучше развернуть палочки другим концом, которым обычно не пользуются при еде.

Когда вы заходите в японский ресторан, то можете услышать, как служащие приветствуют вас словом «Ирассяимасэ!» Не стоит пугаться, эта фраза означает «Добро пожаловать!» и в Японии будет преследовать вас буквально повсюду (что, в сущности, не так уж и плохо). Когда вы сядете за столик, вам подадут мокрое полотенце. Им нужно протереть руки перед едой, чтобы приступить к трапезе с чистыми руками. Невежливо будет вытирать лицо, и уж совсем нехорошо вытирать руки после еды, а не до — так вы оскорбите повара, словно бы дав понять, что приготовленное им блюдо было грязным. Перед началом принятия пищи нужно сказать «Итадаки-масу» (дословно это означает всего-навсего «Я получаю (еду)»), а после — «Готисо-сама дэсита» («Было очень вкусно»). Есть рис палочками очень неудобно, это боевое ис-

кусство требует изнурительных тренировок и долгой моральной подготовки, но если вы, будучи приглашенным на обед, съедите рис до последней рисинки, то продемонстрируете себя очень вежливым человеком. Палочки нужно держать в правой руке, а миску с рисом — в левой. Суп и лапшу можно подносить вплотную ко рту, миску с рисом можно поднимать, но держать на почтительном расстоянии от лица (а в Корее лучше вообще не брать ее со стола). За японским столом категорически воспрещается сморкаться, но если вы будете громко и со вкусом тянуть лапшу из миски, никто и не подумает вас одернуть. Считается, что так вы демонстрируете, как сильно вам нравится эта вкусная лапша. Палочки никогда нельзя втыкать в рис (да и в другую еду тоже не надо) — так японцы делают ритуальные подношения еды духам умерших. Наконец, если вы давно перешли с приятелем-японцем на ты и почали вторую бутылку рисовой водки, а он все продолжает и продолжает подливать вам в стакан, это не значит, что он хочет вас спить. Это значит, что он хорошо воспитан: в Японии принято заботиться о собеседнике и не наполнять свой бокал, а ждать, пока это сделает «коллега».



Ларри и Энди Вачовски определились с датой появления игрового голливудского фильма Speed Racer («Гонщик Спиди») на широких экранах. Премьера ленты состоится девятого мая... но не в этом, а в следующем году. Кто из голливудских знаменитостей выступит в роли храброго гонщика, пока не известно.



Возможно, вы знаете, что еженедельные журналы манги в Японии печатают на очень плохой бумаге. Можно сказать, на туалетной. Да и не можно, а нужно: потому что страна с красным пятном на флаге наконец отбросила ложный стыд и начала использовать для печати манги самую дешевую (и мягкую!) бумагу. Туалетная манга в рулонах от компании Valpbix поступила в продажу в начале марта по цене в 170 иен (40 рублей) за рулон. Что ж, если комикс вам понравится, то он сможет быть не только приятным, но и полезным. А если не понравится, вы сможете тут же отомстить ему.



В июле телевидение Японии полностью переходит на цифровое вещание. Это значит, что 11 июля в стране замолчат шестьдесят миллионов аналоговых телевизоров. Владельцам устаревшего оборудования не обязательно тратиться на HDTV: они могут установить в телевизор преобразователь сигнала, который прольет жизнь (или, скорее, агонию) их неандертальской бытовой техники. Кстати, из всех стран мира только Голландия уже перешла на цифровое вещание: там процесс протекал безболезненно, ведь население предпочитает смотреть кабельное телевидение. В 2007 году отключить рубильник аналогового вещания планируют также Австралия, Швеция и Финляндия.



YAKITATE!! JAPAN

РЕЖИССЕР, ГОД ПРОИЗВОДСТВА: ЯСУНО АОКИ, 2004 РЕГИОН: ЯПОНИЯ



В названии этого сериала заложена игра слов. «Хлеб» по-японски называется «пан», а Жапан в названии аниме обозначает не Японию, а специальный национальный вид хлеба. Дело в том, что хлеб был привезен в Японию европейцами, и сейчас в стране есть разные его виды – немецкий хлеб дойцупан, французский хлеб фурансупан, и так далее. Только японского хлеба нет. Исправить эту несправедливость берется начинающий пекарь Адзума Кадзума, но сначала ему придется пройти немало испытаний и в кулинарных боях доказать свое искусство. Yakitate!! Жапан мастерски пародирует боевые и соревновательные аниме, начиная от «Гандамов» и закан-

чивая гоночным Initial D и даже ниндзя-боевиком Naruto, при этом оставаясь интересным и смешным само по себе. Кроме того, за 69 серий вы узнаете о том, как пекут хлеб, больше чем из любой энциклопедии.



ОЦЕНКА:

LUNCH QUEEN

РЕЖИССЕР, ГОД ПРОИЗВОДСТВА: МИДЗУТА НАРУЭИ, 2002 РЕГИОН: ЯПОНИЯ



И раз уж японцы нарисовали аниме про хлеб, от телесериалов про еду нация отвернется никак не смогла бы. Lunch Queen – история молоденькой Нацуми, которая очень любила обеденный перерыв. Для нее нет ничего приятнее, чем ходить по улочкам торговых кварталов и выбирать, что же она попробует сегодня. Однажды к ней пристаёт ненормальный на первый взгляд парень и объясняет, что, мол, два года назад он поссорился с родителями и теперь может вернуться домой только с невестой за руку. Нацуми нехотя соглашается поиграть, и так знакомится с братьями-владельцами ресторанчика Kitchen Macaroni. Следует мелодраматический поворот, и Нацу-

ме требует, чтобы братья взяли ее на работу. Вместе они возродят семейную гордость и через двенадцать серий накормят окрестных жителей лучшим обедом в их жизни.



ОЦЕНКА:

IRON CHEF

РЕЖИССЕР, ГОД ПРОИЗВОДСТВА: ТАКЭСИ КАГА, 1993 РЕГИОН: ЯПОНИЯ



А какие японцы снимают кулинарные шоу – пальчики оближешь. Представьте себе что-то среднее между «Смаком» Макаревича, где Сосо Павлиашвили варит бараньи яйца, и «Звездным боем насмерть» с MTV (Мэрилин Мэнсон выбивает зубы Эмине-му), и вы получите полное представление об Iron Chef. Ведущий телешоу, эксцентричный поедатель овощей Такэси Кага, проводил кулинарные бои на звание лучшего повара, а за ходом битвы следили несколько комментаторов-профессионалов, которые объясняли зрителю, что и зачем делает очередной повар. Американцы дублировали Iron Chef в стиле дешевых боевиков про кун-фу и только прида-

ли шоу особую остроту, а ссылки и шуточки про «Стального повара» можно найти где угодно – от «Панмы 1/2» и One Piece до The Sims 2 и Warcraft III.



ОЦЕНКА:



интернет-центр
NetLand

Самая правильная атмосфера в городе!

- Более 100 PIII и PIV
- Выделенный оптический канал Интернет 10 Мбит/сек
- Огромная коллекция самых популярных игр всех стилей и направлений
- Игровые приставки, подключенные к гигантским проекционным телевизорам
- Лучшие в России компьютерные турниры и чемпионаты
- Штаб SMS-игры BOTFIGHTERS
- Дискотеки, вечеринки, шоу-программы
- Бильярд, футбол
- Кафе

и многое другое...

КРУГЛОСУТОЧНО
понеделник
до 22.00

г. Москва, Театральный проезд, дом 5
м. Лубянка, Кузнецкий мост,
Центральный Детский мир, 4 этаж
вход со стороны гост. "Савой"
тел. 105-00-21, 781-09-23
www.net-land.ru

Остановите мгновение!



14-Й ЭТАП КОНКУРСА

ПРАВИЛА УЧАСТИЯ

PowerColor

Журнал «Страна Игр» и компания ATI проделают 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 видеовыходом).



В ЭТОМ НОМЕРЕ НА КОНУ

POWERCOLOR X1650 PRO
(256 MB GDDR3, 600/700 MHz CORE/MEMORY SPEED)

Ваши письма мы ждем по адресу supershot@gameland.ru
(или обычному, почтовому) до 1 мая 2007 года.

Обязательно указывайте в теме:
конкурс «Остановите мгновение №14»

ПОБЕДИТЕЛЬ ОДИНАДЦАТОГО ЭТАПА

Timur BASS,

basshead2004@mail.ru

ПРИЗ: POWERCOLOR X1650 PRO



«Скриншот показывает последние секунды «Галактического Колосса», самого мощного юнита рассы АЕОН в игре Supreme Commander, последний уровень игры за киборгов».

ПАПЕ ЛЕНЬ ИДТИ В МАГАЗИН?

НЕ ГРУСТИ!



Call of Duty 3

1680 р.



Tekken Dark
Resurrection

1260 р.



Lost Planet
Limited Edition
(region free)

2520 р.

РАССКАЖИ ЕМУ ЧТО

в интернет магазине **GamePost**

- * Не нужно выходить из дома, чтобы сделать заказ
- * Игру доставят в день заказа

PlayStation 2 (Slim)

5040 р.



Nintendo Wii

С игрой Wii Sports

9940 р.



Xbox 360

Premium

15400 р.



PSP

(EURO Base)

6720 р.

Играй
просто!

GamePost

Требуются курьеры! Достойные условия. Классный молодой коллектив.
Звоните: +7 (495) 780 88 25 или пишите: sales@gamepost.ru



Тел.: (495) 780-8825
Факс.: (495) 780-8824

www.gamepost.ru



Все цены действительны на момент публикации рекламы

МОБИЛЬНЫЙ КОНКУРС

Здесь разыгрывались специальные зарядные устройства на солнечных батареях от компании AcmePower. Для участия нужно было ответить на несколько несложных вопросов о портативных игровых системах. Выяснилось, что огромное количество наших читателей знает, что в Nintendo DS некуда совать компакт-диски, а PSP не умеет отправлять и принимать SMS. Среди них и были разыграны призы.

Победители

Михаил Улинец, республика Коми
Наталья Белова, г. Красноярск
Светлана Перепелкина, г. Москва
Михаил Сорокин, г. Пермь

Приз: Рюкзак, совмещенный с зарядным устройством, под названием AcmePower AP MF3000

Максим Лагойкин, г. Гомель
Станислав Амелин, г. Сочи
Анна Рудницкая, республика Коми
Евгений Серков, г. Благовещенск

Приз: Зарядное устройство AcmePower AP MF1828



AcmePower AP MF3000



AcmePower AP MF1828

ЗВЕЗДНЫЙ КОНКУРС

В этом конкурсе мы предлагали читателям исполнить песню, которая имеет какое-либо отношение к компьютерным и видеоиграм. Призы – акустические системы от компании Microlab. Отметим, что некоторые участники прислали совершенно обычные песни, никак с темой «СИ» не связанные, – они были отбракованы вне зависимости от качества вокала. Из трех победителей двое участников – Павел Гринкевич и Екатерина Козлова выбрали Metal Gear Solid 3. При этом Екатерина удачно перевела весь текст заглавной темы игры на русский. Павел Гринкевич, как мы поняли, заставил петь девушку или младшую сестру – вокал в еще одной песне о Снейке женский. Победил же автор классной рэп-композиции о Quake III – Роберт Гумаров. Она бодрая, динамичная, креативная и очень похожа на профессиональную работу. Вот отрывок из его письма: «Доброго вам времени суток. Пишет вам ваш преданный (после кончины УЧУ) читатель gov_d. Ведь сейчас «СИ» – единственный нормальный аналитический журнал, пишущий именно про игры. За это хочется выразить персональный респект всей дорредакции. Уже около трех лет я пишу рэп и совсем недавно закончил работу над своим альбомом. Один из треков посвятил своей любимой теме в играх. В нем я постарался передать всю динамичность сетевых баталий. Несмотря на присутствие фраз из UT, посвящаю игре номер один – QIII. Желаю вам стать еще лучше, ведь совершенству нет предела и, конечно, хочу победить». Разумеется, все три композиции вы можете найти на нашем DVD.

Победители

1 место:
Роберт Гумаров, республика Татарстан

Приз: Акустическая система (2.1) Microlab H-200

2 место:
Екатерина Козлова, г. Воронеж

Приз: Акустическая система (2.1) Microlab X2

3 место:
Павел Гринкевич, Пермский край

Приз: Акустическая система (2.1) Microlab A-6351



Microlab H-200



Microlab X2



Microlab A-6351



ЭПИСТОЛЯРНЫЙ КОНКУРС

В этом конкурсе «СИ» и компания GN Netcom предлагали написать письмо Деду Морозу с объяснением того, зачем им нужно получить одну из замечательных гарнитур GN. Ответов пришло великое множество, и среди них мы (вернее, наш специально обученный Дед Мороз) отобрали три наиболее интересных.

Победители

1 место

Здравствуй, страногровской Дедушка Мороз! Хо-хо-хо, как говорит твой заграничный брат. Мне ведь, по условиям конкурса, нужно объяснить, для чего нужна гарнитура. Я все расскажу, лишь бы осуществить свою большую и светлую мечту! Итак, твой подарок, дедушка, мне нужен, чтобы хорошо учиться в школе! Дело вот в чем: мои родители заядлые геймеры, играют целыми днями, а иногда даже ночами (неужели им заняться больше нечем?). И они очень разочарованы мною, человеком, желающим им только добра! По их словам, я «вместо того, чтобы помочь пройти босса в Gears of War, заучиваю никому не нужные формулы, и учу стихи дурацких поэтов, когда нужно отнести GameCube в ремонт». Но я ведь знаю, что на правильном пути! Конечно же, Дедушка, ты имеешь полное право спросить, что же плохого я делаю, на что я отвечаю: ничего! Но моим игрозависимым этого не объяснить...

Обычно, папа, завидев меня, за «русскохимией» (этот термин он сам придумал, иногда заменяет его на «биологоматика» и т.п.), обязательно сделает подкол. Мол, сынок, а как пройти на самом сложном уровне момент в God of War, в конце игры, когда на Кратоса нападают другие Кратосы (это из недавнего)? Он ведь знает, что ответа у меня нет! Но это я еще могу проигнорировать... А вот когда мама начинает кричать, хватаясь за скалку, мне, почему-то уже не очень хочется грызть гранит науки. Так и живем.

Недавно, мне пришла в голову одна мысль, на воплощение которой я никак не рассчитывал, – выпросить лишние полчаса на учебу. К моему удивлению, и папа, и мама, переглянувшись, согласились, но с условием, что я буду не только все время развиваться умственно, но и давать отдых мозгу и телу, играя с ними или без, по желанию. Ну, я немножко расстроился, и сказал, что подумаю над предложением. И так придумал выход! Я ведь могу учиться на компьютере (спасибо Интернету!), делая вид, что играю. Ведь, какое совпадение, «предки» не любят ни компьютеры, ни игры на оных, называя себя «консольщиками», а значит, не будут меня контролировать. Но из этого факта вытекает следующее: их совершенно не заботит наш компьютер и его начинка, а он безнадежно устарел. До такой степени, что даже Counter Strike 1.5 подтормаживает. Но, самое-то главное в сложившейся ситуации, что хоть запускает.

Что-то я хожу вокруг, да около.

Учусь я себе, значит, на полчаса больше (по договоренности!), перехожу на компьютер и продолжаю учиться, загрузив предварительно карту в Counter Strike, естественно, в одиночном режиме (Интернет дороговат!). Сворачиваю игровое приложение, начинаю постигать тонкости скрещивания различных видов насекомых или животных (реферат такой!), как, по законам жанра, заходит счастливый и гордый отец – начинает расспрашивать (к этому времени, я уже вхожу обратно в игру). Обычно он садится на кресло, и:

– Какой в этой игре смысл?

– Эммммм. Стрелять друг в друга.

– Фи. Я всегда говорил, что на компьютере примитивные игры!

Задав примерно с десяток однотипных вопросов – уходит. Итог: время потрачено впустую, продолжать творить реферат нет никакого желания.

Всё, блуждания закончились. Если ты, Дедушка, забыл, вопрос был такой: для чего мне нужна гарнитура? Ответ простой: чтобы меня оставили в покое! Одев гарнитуру (наушники + микрофон), я, наконец-то, смогу без постоянной опаски заниматься любимым делом, при этом, делая вид, что играю! Зная своих родителей, могу с полной уверенностью сказать, что они не будут меня беспокоить (спешно ретируются, скорее всего), ведь кому знать, как не им, заядлым геймерам, насколько важно не упустить инициативу в важной битве.

Таким образом, я убью двух зайцев сразу:

- 1) Выполню свою первостепенную цель в жизни – стать уважаемым специалистом, правда, в какой области, я пока не определился, развиваюсь всесторонне.
- 2) Не буду расстраивать своих замечательных, хоть и не без грехов, родителей. В заключении попытаюсь объяснить, почему сам не могу купить гарнитуру. Тут такое дело: в моем возрасте устроиться на работу очень тяжело, и зарплата, как правило, мизерная (да и, по правде говоря, не хочу – учеба важнее!), а как подойти

к родителям с просьбой дать денег, я не знаю. Ведь вся их не шибко большая зарплата (к слову, по стечению обстоятельств они работают дома...) уходит на приставки и лицензионные игры к ним! Хотя... Попробовал как-то:

– Пап, дай денег, мне для игры кое-что нужно.

– Говори, сын, я тебе любую игру куплю!

– Ну, она на компьютере... Помнишь, та игра.

Он сразу смутился:

– Помню, помню. Все, что нужно, у тебя есть – Интернет и, собственно, сама игра.

– Да... *отец продолжает «мегакрутую комбу» (опять же, его лексикон) в God Hand* Слишком большое письмо получилось, но, Дедушка, помни, я на тебя рассчитываю! И, если я стану богатым и счастливым (это обязательно случится!), построю здание имени тебя, и памятник, опять же, твоего никнейма.

Оу, кажется, отец идет, загружаю Контр Страйк, пока!

Олег Кожевников, Татарстан

Приз: гарнитура GN 502USB

2 место

Для этого конкурса я не стану ничего выдумывать и напишу все, как есть. Да, да – правду, которую в наши дни очень редко встречаешь. Около года назад я познакомился с девочкой из другого города (дал объявление о переписке в журнале, и она мне ответила). Мы довольно долго переписывались, но все чаще из-за проблем с почтой письма не доходили или доходили позже, чем надо, в общем, общение было неполным. Но сравнительно недавно у меня появился Интернет, и мы стали переписываться по ICQ. Соответственно, общения стало больше, и я узнал ее лучше. Она оказалась очень приятным человеком, но выяснилось, что ее жизнь не так беззаботна. Всякие мелкие проблемы сбивают ее с жизненного пути, мешают общаться со сверстниками, убивают ее личность. Я очень хочу ей помочь, порой это даже получается – унылый смайлик превращается в улыбающийся, многие проблемы исчезают. Но текстом многого не добьешься, здесь нужен голос. Она просит позвонить мне, я тоже очень этого хочу, но у меня нет денег, чтобы говорить на столь дальних расстояниях, и уж тем более нет денег на гарнитуру, чтоб разговаривать через Интернет. Я очень сильно хочу помочь ей, очень сильно хочу услышать ее смех, но не могу. Чувства умирают, но надежда живет. Так вот, я все еще надеюсь, что когда-нибудь смогу разговаривать с ней и что у страногровского Деда Мороза очень доброе сердце.

Вадим Калашников, Ростов-на-Дону

Приз: гарнитура GN 503SC

3 место

Здоровенько, DeD MogoZ!

Как поживаешь, старина? Пенсию-то вовремя выплачивают? Как здоровышко? На спиртное-то на Новый год не сильно налегал?

У меня все хорошо. Нынче выгнал бабу из дому, больно ворчливая стала, да еще играть не дает. Теперь рубимся с зайцами в Контру без передыху. Одним словом живем душа в душу.

Ну, ты давай не забывай старика, пиши.

А, кстати, совсем запамятовал, нынче слыхивал, что ты вещичку полезную разыгрываешь со «Страной Игр»?! Это дело правое, низкий вам поклон за это. Ведь посуди сам, MogoZ, если бы такая вещь была в каждом доме, люди ближе бы стали друг к другу. Да и я с тобой сейчас бы говорил, а не писал. А главное, при четкой тактике и стратегии наша команда (я, ты и зайцы) была бы непобедима. Да и я, чего греха таить даже в мои-то годики не отказался бы от такой штуковины.

Ну, ладно побег я, а то у меня тут молоко убегаёт.

DeD MazaY, зайцы и Евгений Горбунов, Новосибирск

Приз: гарнитура GN 503USB

Обратная связь

VOX POPULI VOX DEI VOX POPULI VOX DEI VOX POPULI VOX DEI



Получите, распишитесь

Призовую подписку получают достойные Алексей Терентьев, будущий механизатор широкого профиля, и его дедушка. Редакция «СИ» желает им вылечиться от перхоти и найти истинную любовь.

Хотите попасть на желтую плашку?

Чтобы ваше письмо выбрали письмом номера, не нужно присылать нам письма, состоящие из 27 вопросов. Это не лучший способ попасть на страницы «Обратной связи», хотя многие ваши вопросы могут впоследствии попасть в раздел FAQ.

ПИСЬМО НОМЕРА

Алексей Терентьев,
Липецкая обл.

Здравствуй, дорогая редакция! Пишет вам Леша Терентьев из села Красный мак, Липецкая область. Во первых строках письма спешу сообщить, что сам жив- здоров, чего и сам желаю. Апчхи! Журнал ваш не читаю, спасибо, но все равно нравится (ребята из города рассказывали). Библиотеки у нас нет, выписывать за свои деньги стремно – почтальоны по-любому потырят, а передвижной магазин привозит к нам только «Геймолюбие» и то раз в полгода. Я полистал – фигня полная – картинки какие-то маленькие, зато буковок много. В общем, читать сложно.

Вот я и подумал: здорово было бы написать вам письмо и выиграть подписку на «Страну Игр» хотя бы на полгодика. Тогда, если журнал утянут почтари, по крайней мере будет не так обидно – все равно халява.

Правда дедушка сказал, что в журналах работают только инфантильные неудачники и кавайные девочки и что мне вам писать не надо. Но вы его не ругайте. Просто в русско-финскую военную кампанию дедушке попался журнал порнографических рассказов на фин-

ском языке. С тех пор дедушка печатную прессу не жалует и передает вам привет.

Но я-то знаю: вы не инфантильные девочки, правда? Поэтому все-таки очень надеюсь, что мне повезет.

Мне скоро шестнадцать и я пойду учиться на механизатора широкого профиля. Так меня заставляет дедушка. Но я мечтаю стать как газонокосильщик из фильма «Газонокосильщик» – тогда я завоюю весь мир и со мной будет гулять Юлька из соседнего села. Но дедушка говорит, что газонокосильщик – это работа для малохолдных золотарей, а Юлька вообще тупая корова. Пожалуйста, напишите, подробно (особенно про Юльку) так это или нет, а то я волнуюсь.

Еще у меня к вам несколько важных вопросов. Во-первых, скажите, пожалуйста, как с вами связаться, а то я не знаю, куда послать письмо. Во-вторых, можно ли вылечиться от перхоти отваром из оленьего мха ягеля или «Геймолюбие» брешет (это спрашивает дедушка)? В-третьих, можно ли узнать телефон Наташи Одинцовой, она очень красивая девочка (так мне рассказывали ребята из города) и я хотел с ней познакомиться, если с Юлькой не



КУПИЛ ВОТ PS3...

Привет, редакция лучшего журнала про компьютерные и видеоигры. К нам уже с ноября завезли PS3 (по 900\$ за штуку), и сейчас их почти везде продают. Сами понимаете, искушение было слишком велико, и вот уже я иду домой с вожделенной коробкой и тремя играми (Resistance: Fall of Man, Ridge Racer 7, Call of Duty 3) в пакете. Дома, играя, я с досадой подумал: «И за это я выложил под штуку долларов????» На старте нет вообще ни одной нормальной игры! Геймпад просто отстой. Игры: Ridge Racer7 – почти полный порт с Xbox 360 (треки и тач-

ки не в счет), даже графика та же (за исключением телевизора с 1080p играю в 720p) и не впечатляет. Resistance: Fall of Man – три слова: серо, скучно, невзрачно. Чересчур похоже на Half-Life 2. Нет самотдачи. В течение всей игры мы бродим по серым коридорам, улицам, подземным базам и так далее, безжалостно вырезая врагов-клонов. Обещанной поддержки гироскопов нет, сюжет а-ля Quake 4 скучен, подается картинками и очень редко – роликами. Не знаю... вроде на Blu-ray достаточно места, чтобы записать сколько угодно нормальных роликов... Кстати, мультиплеер на PS3 ужасен, начиная с обновлений по-

сто мегабайт и жутко неудобного браузера и заканчивая высоким пингом.

По моему мнению, у PS3 сегодня есть два достоинства:

1) Фильмы на Blu-ray (я заново открыл для себя «Пятый элемент» и «Терминатора-2») 2) Игры от первой «Соньки» для скачивания.

Пока же, до выхода MGS4, Final Fantasy XIII, Devil May Cry 4 я бы не советовал ее никому, кроме совсем уж бестолковых фанатов Sony. И немного о конкурентах. Nintendo, по-моему, вырыла себе яму, так как ей же самой будет сложно найти достойного преемника для Wii и DS.

А вот Microsoft сделала, на мой взгляд, идеальную консоль и теперь примеряет заслуженный лавровый веночек.

aidardos,
aidardos@yandex.ru

ВРЕН \ \ Собственно, примерно о том же «Страна Игр» и говорит все время. PlayStation 3 пока не раскрыла потенциал, хотя, конечно, хоронить приставку еще рано. Вот если с Metal Gear Solid 4 или Final Fantasy XIII чего случится – тогда ой. Напротив, Microsoft выполнила все обещания, и Xbox 360 можно покупать уже сейчас – хороших игр предостаточно, и появятся новые.

FAQ

ВОПРОСЫ, КОТОРЫЕ НАС ДОСТАЛИ.
ОТВЕЧАЕМ В ПОСЛЕДНИЙ РАЗ!

Когда выйдет GTA4?

Дата известна давно и совершенно точно: 16 октября этого года в США, 19 октября – в Европе. Но что именно выйдет в эти дни – остается загадкой. Rockstar прославилась за ту обстановку строжайшей секретности, которая окружает ее разработки. Сейчас мы можем только гадать, чем нас удивит GTA4.

Бюджет Resident Evil для PSP?

Сейчас ни одна игра сериала официально не анонсирована для PSP. Ходят неясные слухи, что на консоли может быть выпущен многопользовательский и бестолковый Resident Evil: Outbreak с PlayStation 2, ну а об эксклюзивной главе саги остается только мечтать.

Что известно о фильме по Metal Gear Solid?

Что его снимают. В феврале мы получили официальное подтверждение от Sony Pictures Entertainment что, дескать, компания действительно занимается экранизацией популярного шпионского боевика. Кто именно будет работать над картиной, кроме Хидео Кодзимы, пока неизвестно.

ХОРОШИЙ ЧЕЛОВЕК ОДНАЖДЫ СКАЗАЛ ТАК: «ПИСЬМО — ЭТО ЗЕРКАЛО ЧЕЛОВЕЧЕСКОЙ МЫСЛИ, А МЫСЛИ ТАКОЕ ЗЕРКАЛО ИНОГДА НЕОБХОДИМО, ЧТОБЫ ПОНЯТЬ И ОЦЕНИТЬ СЕБЯ САМОЕ». В ДРУГОЙ РАЗ, В РАЗГАР ОБСУЖДЕНИЯ КОНСОЛЬНЫХ ВОЙН, ТАКОЙ АФОРИЗМ МОГ БЫ НАМ И ПРИГОДИТЬСЯ, НО НЕ СЕГОДНЯ. ПИСЬМО НОМЕРА В ЭТОТ РАЗ ПОЛУЧАЕТ ИДЕЙНЫЙ ТОВАРИЩ ВАСИЛИЯ КАВАЙНОГО, ЧЕЛОВЕК, ПО УРОВНЮ ИНТЕЛЛЕКТУАЛЬНОГО РАЗВИТИЯ И ЧИСТЛУЮ ДОГНАВШИЙ И, ВОЗМОЖНО, ОБОГНАВШИЙ ДАЖЕ КАТЮ КОПЫТКИНУ. МЫ, ВООБЩЕ ГОВОРЯ, ЛЮБИМ ПРОСТЫЕ ПИСЬМА. СОВСЕМ НЕ ОБЯЗАТЕЛЬНО БЫТЬ ЗАНУДОЙ И ПЕДАНТОМ.

выйдет. Если нет телефона, напечатать в журнале телефон соседей — может, позвонят — или хотя бы домашний адрес, чтобы переписываться с ней письмами. В-четвертых, когда я выиграю подписку на журнал, можно ли мне лучше подписку на «Гейм-любие», а то я вашу «Страну Игр» все равно ни разу не читал? Вот и все, что хотел написать.

P.S. Уже почти заклеил конверт, но дедушка велел спросить, можете ли вы занять пятьдесят восемь рублей до аванса, чтобы купить лекарство полечиться? Он сказал, что от этих москалей хрен чего дождешься, а я сказал, что вы не такие, займете. Правильно, да?

ЗОНТ \\ Здравствуй, уважаемый Алексей. Здравствуй, дедушка-ветеран. Пятьдесят восемь призовых рублей мы отправили в почтовое отделение поселка городского типа Верхние Главари Липецкой области. От вас рядом: часок-другой на собаках, если снег еще не сошел. Да и весной недолго, за пару дней доберетесь. Подписку на конкурирующие издания, даже если там работают одни инфантильные подростки, мы, к сожалению, оформить не сможем. Но вы не расстраивайтесь: «Страна Игр» действует на девчонок безотказно, если они не тупые коровы. Берешь, бывалоча,

Юльку в одну руку, номер со статьей про хентай в другую, и айда на сеновал.

ВРЕН \\ Ответственно заявляю: Юлька — тупая корова. Она даже не смогла пройти до конца Devil May Cry 3 с первого раза. А когда я ей показал пульт от Nintendo Wii, она глупо захихикала и сказала, что до свадьбы не лезь. Тьфу. Кстати, передайте дедушке, чтобы пятьдесят восемь рублей отдал нам. Хотя бы лет через десять. А ты мы денежкам счет любим.

А. ШОРОХОВ \\ Не обижайте Юльку. Юльки всякие нужны, Юльки всякие важны. Она еще вырастет, завалит босса и станет руководителем отдела локализации видеоигр — тогда вам даже пятьдесят восемь рублей не помогут: такие девчонки с малохолными газонкосильщиками за ручку не держатся.

ВАСЯ КАВАЙНЫЙ \\ А дедушка еще не открыл для себя волшебный мир торрентов и вообще Интернета? Рекомендую в рамках национального проекта по интернетизации всей страны провести себе широполосный Интернет и качать себе рассказы и картинки в свое удовольствие. И не на финском языке, а на самом что ни на есть русском. Я бы с удовольствием дал

ссылки, но цензура не позволит. Хотя нет, одну дам: <http://www.bittorrent.net>.

ЮЛКА \\ Алексей, ты хороший мальчик, но мне больше нравится Сережа из колхоза «Красный провод». У него есть PlayStation 3. Я, правда, еще не видела, но он обещал мне показать, когда предки в город на заработки уедут.

СЕРГЕЙ \\ Уважаемая «Страна Игр! Пожалуйста, вышлите мне фотки PlayStation 3 сбоку и сзади. Я сейчас вытачиваю себе новую приставку из дерева, и не знаю, где там должны быть порты для джойстики. И в какой ее цвет лучше красить? Я видел у вас сначала фотки такой сверкающей и серебристой, а потом черной. С серебристой краской у нас проблемы, я ее всю на Nintendo DS извел.

РАБОТНИКИ ФЕДЕРАЛЬНОЙ ПОЧТОВОЙ СЛУЖБЫ \\ Здравствуйте. Наше отделение обслуживает село Красный мак. Мы с удивлением узнали о том, что якобы кто-то из сотрудников ворует журналы. Так вот, никто ничего не крадет! Мы просто тихонько открываем посылки с журналами, читаем, а потом аккуратно запечатываем. P.S. И, если можно, подпишите Алексея на «СИ». А то нам тут скучно.

Что касается Nintendo, то не стоит так уж беспокоиться за эту компанию. В крайнем случае, она выпустит через четыре года Nintendo Wii 2 с таким же контроллером, но мощной графикой. Но думаю, что инженеры компании придумают что-нибудь поинтереснее.

КОГДА ТРАВА БЫЛА ЗЕЛЕНЕЕ

В последнее время я часто слышу мнение, что, мол, игры нынче не те, что прежде. Не буду говорить, что так считают абсолютно все, но некая тенденция действительно прослеживается. В чем же

причина? У меня появилось несколько версий. Первая — самая простая. У людей в подсознании сидит тот факт, что раньше всё было лучше. Многие с пеной у рта доказывают, что в советское время им жилось лучше, но чем именно, толком объяснить не смогут. Лучше и все. Точно так же новое поколение в большинстве случаев вызывает у стариков отрицательные эмоции. «Уж мы-то были не такие!» Все, что было в прошлом, вызывает положительные эмоции. То же и с фильмами. Старое кино, ставшее классикой, нравится очень многим, а вот новые ленты подлежат обязательной критике.

Версия вторая. В нашей стране игры в массы пришли вместе с Dendy. То есть в 90-е годы. Именно игры этого времени ставят в пример нынешним. Разгадка напрашивается сама собой. В то время нынешние геймеры были еще детьми. (На это указывает средний возраст геймера в России). Как известно, детские впечатления — самые сильные. Я сужу по себе: еще в школьном возрасте я гоняла Марио, и в итоге считаю этот платформер идеальным. Вряд ли игра про сантехника, поедающего грибы, произвела бы на меня должное впечатление сейчас. Версия номер три. В то время конкуренция на рынке была минимальной.

Когда выйдет Fable 2?

В 2008 году. Недавно на GDC Питер Мулине показывал отличную демонстрацию прогулки по лесу с верным псом, и стало ясно: игра растет и развивается, но раньше объявленного срока никак готова не будет.

Когда выйдет следующая часть Counter-Strike?

Скорее всего, нескоро. Может быть, никогда. Valve больше не делает сиквелов. Движок Source постоянно обновляется через Сеть и не устаревает. Кстати, с точки зрения игрока это очень удобно: не надо каждый год платить за дополнение или сиквел.

Когда же «СИ» начнет выходить с двумя DVD?

Пока нам хватает одного DVD, чтобы разместить все материалы, которые готовит дисковое подразделение. Рано или поздно мы перейдем на два DVD, но, видимо, это произойдет не раньше следующего года.



АБОНЕНТ ВСЕГДА В ВЫИГРЫШЕ!

Специальное предложение:

ТЕЛЕФОН + ИНТЕРНЕТ
ПОДКЛЮЧЕНИЕ БЕСПЛАТНО

Подключение — в любом месте Москвы и Московской обл.

• Срок подключения в Москве — 14 дней,
в Московской обл. — от 14 до 30 дней.

• Установка прямого московского телефонного номера

• Многоканальные телефонные номера

• IP-телефония

• Выделенные линии Интернет

• Корпоративные частные сети (VPN)

• Хостинг, услуги data-центра

PM Телеком

www.pmt.ru e-mail: info@pmt.ru (495) 988-8212

НЕ ПРОХОДИТЕ МИМО!

ДИСКУССИЯ
ПРОДОЛЖАЕТСЯ НА
ОНЛАЙНОВОМ ФОРУМЕ
«СИ». ЖДЕМ ВАС
НА [HTTP://FORUM.
GAMELAND.RU](http://forum.gameland.ru)

У разработчиков было огромное поле деятельности. Столько нехоженых троп! А что сейчас? Фишер в начале миссии прыгает с парашютом, и общественность тут же реагирует криками, что Снейк уже прыгал. Многим идеям суждено стать вторичными. Их всегда будут сравнивать с тем, что было раньше (смотри пункт первый).

И последняя, самая длинная версия. Лично мне кажется, что дело вот в чем. Да, все люди любят разные игры (и кино, и мороженое, как вы однажды правильно заметили). Но ведь есть вещи, вызывающие одинаковые эмоции у 99 процентов людей. Наверное, всем нравится звук, с которым лопаются противоударный материал, которым обертывают бытовую технику. Зато никто не оценит скрип железа по стеклу или ногтей по школьной доске. И в играх есть нечто подобное. Что геймер хочет найти в игре? Во-первых, проработанный мир. Людям нравится его изучать. Все в нем должно быть логичным, но желательным, не таким, как в реальности. Во-вторых, коллекционирование. Инвентарь должен содержать кучу вещей. Они не обязательно должны быть полезными, но их можно рассматривать, а еще лучше, когда они меняют внешний вид персонажа. Еще важно ощущение развития. Если с самого начала игры вам на выбор дают кучу видов брони, то это неинтересно. Интересно добиться этого. Накопить денег, чтобы купить куртку, накопить еще и приобрести броню. Вообще, добиваться чего-то в играх ужасно интересно. Собрать кусочки карты и соединить их, чтобы в итоге найти сковороду! Каждый человек выбирает для себя один или несколько жанров. Кто-то ждет от экшена умных врагов и, наверное, драйва. Но при этом он точно так же хочет изучать игровой мир. Именно мир сделал Half-Life одной из лучших игр в истории. Вы не замечали? Монстры живут в нем своей жизнью, они водятся каждый на своей территории и поедают друг друга по каким-то только им известным законам. Фримуену удается обожать весь комплекс Black Mesa, от офисов до систе-

мы переработки отходов, и в итоге герой узнает, откуда взялись монстры. Давайте без дураков сравним «Халф» с сегодняшними играми. Вот тот же Prey. Да, оригинальная идея телепортации, хорошая графика и умные враги. Но без разнообразного и законченного «мира» и с непонятной индейско-космической тематикой Prey никогда не встанет на одну ступень с Half-Life.

От RPG геймер хочет получить все тот же мир для исследования, но и здесь не обойтись без других пунктов: коллекционирования и достижения чего-либо. Пример – Fallout. Что же мы видим сейчас? Neverwinter Nights 2. Простой пример. В самом начале нам предлагают для победы в конкурсе найти мальчика-воира. Подходящий мальчик стоит прямо за NPC, дающим задание. К тому же, он единственный имеет имя. О каком исследовании может идти речь? Ну и весь игровой процесс сводится к битвам с врагами. Но мы-то, рядовые геймеры, ждем совсем не того. Мы так и будем все сравнивать с Fallout, пока не выйдет нечто достойное его. Еще есть жанр stealth-action. Чего же ждем от него? Опишу ситуацию. Вы сидите в коридоре перед дверью, судорожно подбираете отмычку и вдруг слышите приближающиеся шаги. Наконец, дверь поддается, вы влетаете в комнату и прячетесь в самый темный угол. Охранник забегает в комнату, шепчет ругательства по поводу ужасной работы. Он осматривает помещение, приближается к вам... вы замираете на стуле, стараетесь не задеть мышку и задерживаете дыхание. Вот этого ждут от stealth-action. И не надо перестрелок и акробатики. Если в игре есть сцены, подобные той, что я описала – значит, игра удалась. От квеста ждут загадок. Возможно, казуальный геймер и оценит игру типа «сейчас нажми крестик, а потом квадратик». Это уже не квест. Как тут не начать сравнивать и не запричинять, что все хорошее прошло? Подведем итоги. В данный момент проекты все больше выходят с названием жанра через дефис. И сочетают в себе не самые

ОШИБКА!

«СТРАНА ИГР», НОМЕР 03 (228), СТРАНИЦА 2

И почему же, интересно, вторая страница «СИ» уже целый месяц убеждает нас, что на диске изображен живописный красный капот? Это неправильно. На самом деле кто-то забыл поменять изображение наклейки (именно так называется картинка, которая «накладывается» поверх диска), за что получает выговор с занесением в личное дело.



Кто виноват

Константин Говорун

Мы внимательно относимся ко всем замечаниям. Думаем, что нашли ошибку в «Стране Игр»? Сообщите об этом на почтовый адрес errors@gameland.ru. Не забудьте указать номер предательской страницы и номер журнала.



СПАСИБО ЗА ПИСЬМА!

ЕСЛИ ВАШЕ ПИСЬМО
НЕ ОПУБЛИКОВАЛИ,
ЭТО НЕ ЗНАЧИТ, ЧТО
МЫ ЕГО НЕ ВИДЕЛИ.
МЫ ЧИТАЕМ ВСЕ ПРИ-
ХОДЯЩИЕ ПИСЬМА.
ПИШИТЕ НАМ!

лучшие качества. Глупо считать, что все портит хорошая графика. Разработчикам приходится выпускать игры «на уровне». Таковы уж требования. Я понимаю, что никому не открыла глаза на мир. Просто я не могу взять в толк, почему так трудно выпустить нечто вроде The Thief. Но, я не поддерживаю мнение о том, что все страшно и безнадежно. И сейчас выйдут хорошие и гениальные проекты. Просто их не

так просто разглядеть среди потока пресного и серого.

tatasqual,
tatasqual@yandex.ru

ЗОНТ \ Я тоже не понимаю людей, которые считают, что игры испортились. А как же современные хиты, открывшие новые дороги всей индустрии? Как же Valve с ее уникальным движком Source? Это единственная компания в мире,

SMS

ОТВЕТ НАПИШИ СВОЙ ВОПРОС
НА НОМЕР:
+7 (495) 514-7321

УСЛУГА БЕСПЛАТНАЯ, ВЫ ОПЛАЧИВАЕТЕ ТОЛЬКО РАБОТУ ВАШЕГО ОПЕРАТОРА.

Эмулирует ли PS2 игры с PS one?

Да, эмулирует, но только своего региона. То есть, если вставить в PS2 диск от PlayStation первого поколения, то вы сможете совершенно нормально поиграть в записанную на нем игру.

Поскажите, выходила ли для европейской PS2 игра Dance Dance Revolution?

Да, выходила, и не одна. Дело в том, что в Европе игра издается под названием Dancing Stage, а это значит, что сейчас в магазинах нужно спрашивать не Dance Dance Revolution SuperNOVA, а Dancing Stage: SuperNOVA. Обычно версии для разных регионов отличаются подборкой мелодий.

А что случилось с игрушкой Duality? Насколько я помню, она была многообещающей!

В 2005-ом разработка игры была «приостановлена»: авторы прикину-

ли бюджет и решили не лезть в петлю. На сегодняшний день официальный статус игры остается тем же, и вряд ли кому-то захочется брать за проект, который столько лет провел в морозилке.

Как обстоят дела у Xbox 360 с клавиатурой и мышью?

Официально – никак. То есть сам по себе Xbox 360 не поддерживает USB-мышь и клавиатуры, хотя последние можно кое-как использовать в основном меню приставки. Тем не менее, существует прилуда под названием XCM XFPS 360, с помощью которой можно использовать мышь и клавиатуру в некоторых играх. А в некоторых – нельзя. Поскольку это неофициальный переходник, никогда нельзя быть уверенным, что он будет работать именно так, как должен.

Вот вы пишете: на разработку игры ушло, например, 10 миллионов долларов. Но мне непонятно, на что именно они тратятся? Ей богу, ничего в голову не приходит.

Заметьте, за такие деньги это должна быть не просто игра, а блокбастер мирового уровня. Давайте считать. Предположим, что наша игра делается два года или, чтобы было удобнее считать, 24 месяца (это нормальный срок для хита AAA-класса). Для начала вычтем производственные расходы: аренду офиса, покупку мебели и компьютеров, счета за электричество и уборку, расходы на курьеров, водителей и системных администраторов, деловые встречи и тому подобное. Важно помнить, что нам понадобится большая команда людей: программисты, дизайнеры, моделлеры, художники и композиторы, тестеры, менеджеры. Пусть в нашей команде в каждой категории бу-

которая не создает новые версии своих движков, а совершенствует единственную версию. Это ли не достижение в масштабе индустрии? Конечно, только время покажет, каким играм суждено стать классикой, а каким — отправиться на свалку истории, но списывать со счетов все современные игры попросту глупо.

КУДА ДЕВАЮТСЯ ДЕНЬГИ

Дорогая «Страна»! Пишу вам первый раз. У меня было несколько тем для письма, и я долго думал, какую выбрать. И решил, пусть будет всего понемногу. Я жалуясь на онлайн-игры. Перепробовал немало, и везде мне не нравилось одно — перевод реальных денег в игровые. Вот где-то вы писали, что в онлайн-мирах не должно быть различий между теми, кто вкладывает деньги в игры и теми, кто не хочет или не может этого делать. Играл с друзьями в «Арену-онлайн», и мы все думали — почему, хоть мы играем, как все, но у всех откуда-то у них всегда больше денег, круче обмундирование и тому подобное. Так же неинтересно! Согласен, это удобно. Но зачем тратить деньги на игру (причем деньги немаленькие), если можно просто зарабатывать их в игре! И мне интересно — есть ли игры без этого (кроме браузерных)? Это во-первых. Во-вторых, мне понравилась идея о рекламе через игры. Но зачем начинать с большого (рекламы авто, мотоциклов), если можно начать с маленького? Например, в том же Tomb Raider можно сделать, чтобы Лара чистила зубы пастой Blend-a-med или пользовалась аппаратурой марки Philips. А кому нужна реклама автомобилей, если, во-первых, в гонках их и так много, а, во-вторых, большинству геймеров это просто не нужно? И вот еще: я с друзьями спорил, какой вид журнала лучше: где в основном о железе, где в основном об играх или где все поровну. Я думаю, что в журнале всего должно быть поровну, а вот моим друзьям больше нравится о железе, но они все равно покупают об играх. Я их не понимаю! И еще. Знаете, что не очень хорошо в ва-

шем новом оформлении? Подписи к скриншотам. Зачем вы стали ставить цифры к картинкам? Почему вы не оставили подписи на картинках? Я уже несколько раз замечал, что вы случайно пропускаете подписи или цифры. Это единственное, что мне не очень понравилось в новом оформлении.

Александр Рогачев,
tymkaandco@rambler.ru

ЗОНТ Реклама автомобилей нужна автомобилистам. И что-то мне подсказывает, что стоимость рекламы автомобиля в игре не сильно отличается от стоимости рекламы зубной пасты. И что-то мне подсказывает, что в будущем мы будем видеть все больше и больше такой рекламы. Да это и не так плохо: ведь совершенно естественно, что Джеймс Бонд ездит на реально существующих машинах, а не на выдуманных. Что же касается денег в онлайн-играх, то здесь не все так просто. Их нельзя взять и запретить. Даже если разработчики запрещают торговлю внутри игры, при достаточной популярности стихийно возникают дельцы, торгующие, например, внутриигровыми деньгами. И бороться с этим невозможно: если есть спрос, то будет и предложение. А как справиться со спросом, никто пока что еще не придумал.

ВРЕН Мы провели исследования среди читателей, и больше половины опрошенных считает, что новая система лучше. Хотя есть и заметная группа (около 15 процентов), которых цифры раздражают. Пока мы нашли компромиссный вариант — в спецматериалах подписи располагаем прямо на скриншотах, потому что иначе их неудобно искать и соотносить с цифрами. А в стандартных (обычные обзоры и превью) сохранили новую систему, поскольку плашки с подписями там всегда располагаются в одних и тех же местах, и ими удобно пользоваться.

ДОЛОЙ ROCKSTAR!

Илья сделал резкое движение рукой, зажавшей пульт, и голова несчастного, находившегося по ту

сторону экрана, отделилась от тела, обильно оросив реалистичной кровью экран. Довольно ухмыльнувшись, Илья выбросил кухонный нож, поднял с пола кувалду на длинной прорезиненной ручке и уже не таясь, двинулся дальше. До конца шоу оставалось менее 20 минут. Следующий противник, не успев понять, что происходит, получил удар кувалдой в ключицу. Громко хрустнули кости. Поверженный, упав на спину, умолял о пощаде, но через секунду шок прошел, и из его рта раздался крик нестерпимой боли и ужаса. Илья завел обе руки с «кувалдой-пультом» за правое плечо и со всей возможной в 14-летнем возрасте силой, нанес удар сверху вниз, навсегда отправляя врага в царство смерти одним точным ударом по голове. Когда по экрану проползла последняя строка титров, Илья задржал любимую Wii под тумбочку с телевизором и отправился на кухню завтракать. Доев бутерброд, покидал учебники в рюкзаке, поцеловал маму, и уже закрывая за собой дверь, услышал:
— Илюшенька, ты нож с черной ручкой не видел?
— Нет, мам. Может, папа в гараж унес?
Захлопнул дверь и стиснув зубы подумал: «Теперь, пусть кто-нибудь попробует назвать меня слабаком!». Нож, надежно спрятанный в рукав свитера, приятно холодил руку...

P.S. Привет, многоуважаемая редакция, многоуважаемой «Страны»! Не являюсь борцом за отсутствие насилия в играх, но сочетание кровавого Manhunt 2 и революционного управления Nintendo Wii, наводят на грустные мысли о будущем юных геймеров, что и подвигло меня к написанию данного текста о пока еще не существующем Илье. Не стоит мне говорить о рейтинговых системах, наклейка с буквой «M» на коробке, по крайней мере в России, ничего не значит. Искренне надеюсь, что Rockstar Toronto закроется за долго до выхода Manhunt 2.

Дмитрий Федьков,
blackdog82@rambler.ru

ВРЕН И то правда.

SMS-БИТВА

ПРИСЫЛАЙТЕ СВОЙ ВЫБОР НА ТЕЛЕФОН:
+7 (495) 514-7321

Стратегии бывают научно-фантастические, а бывают фантазийные. Последние — это, конечно, Warcraft с его зеленокожими орками. Главная фантастическая стратегия последних месяцев — Supreme Commander с его роботами. Какое направление вам больше нравится? Фантастика или фэнтези? Роботы или орки?

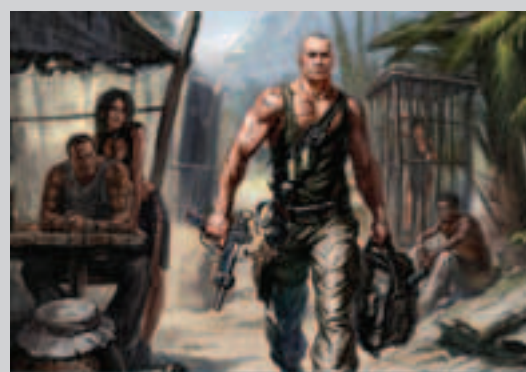
Выскажите свое мнение!
В сообщении должны быть слова
«SMS-битва» и ваш выбор:

Роботы или Орки



ПОДВЕДЕНИЕ ИТОГОВ — В НОМЕРЕ 9 (234)

Санитары победили, и точка. Игра полюбилась нашим геймерам, и никакие пришельцы, собравшиеся УНИЧТОЖИТЬ ВСЕХ ЛЮДЕЙ, не смогут добраться до настоящих санитаров из настоящих подземелий. Недаром же именно «Санитары подземелий» были признаны лучшей игрой года на Gameland Award. Поздравляем!



дет условно по 15 человек, только для оценки. Поддержание офиса на сто человек, с учетом всех расходов и по американским ценам, обойдется нам, условно, в сорок тысяч долларов в месяц. За 24 месяца это уже съест из бюджета 960 тысяч долларов. Разделив оставшиеся деньги между сотрудниками, мы получим среднюю зарплату в 4 тысячи долларов, что по американским меркам не так уж и много. Вот и весь бюджет. Цифры, конечно, не совсем верные, но общее видение ситуации дают. Кроме того, важно помнить, что расходы на маркетинг и продвижение продукта могут иногда равняться стоимости разработки.

Что такое OEM-версия программы?

OEM (сокращение от Original Equipment Manufacturer) — довольно старый термин, который применяется как к «железу», так и к программам. Если одна компания

производит некоторый продукт, затем продает его другой, более известной, и та перепродает продукт как часть чего-то иного, то такая версия исходного продукта называется OEM. Например, если «Василий Вупкин Инкорпорейтед» поставит CD-приводы для IBM, а IBM встраивает их в свои компьютеры и продает, то такие версии приводов называются OEM. В отличие от «розничных» версий они идут в минимальной комплектации, часто без коробок и инструкций. Применительно к программам OEM-версией операционной системы можно назвать ОС, предустановленную на компьютер от крупного производителя.

Может ли Xbox 360 слегка погормаживать?

Это нормально?

Сложно сказать, насколько это нормально, но мы тоже наблюдали легкие задержки при работе с главным меню кон-

соли. Видимо, это как в анекдоте — «не баг, а фича». То есть не ошибка, а особенность программы. Что характерно, с тормозами в играх мы никогда не сталкивались. Если они возникают систематически, это уже не совсем нормально. Важно также отличать задержки, связанные с низкой скоростью работы сети от настоящих «тормозов», вызванных несовершенством железа или программ.

Что лучше, 480p или 576i?

Однозначно сложно сказать. Зависит от того, на чем вы воспроизводите видео в этих режимах и что именно изображено на экране. Общая идея такая: со статичными и малоподвижными картинками лучше справится 576i из-за большего разрешения экрана, в то время как насыщенные действие сцены могут выглядеть лучше в 480p за счет отсутствия эффекта интерлейса.

Выигрет ли Mortal Kombat: Armageddon на Xbox 360 и PlayStation 3?

Скорее всего, нет. Игра вышла на слабых консолях: PS2, Xbox и Wii. На PS3 и Xbox 360 она будет выглядеть нелепо и вряд ли привлечет внимание игроков. Проще сделать другой Mortal Kombat нового поколения с нуля.

Здравствуй, «Страна». Ответьте, возможно ли существование EverQuest 3?

Третья часть популярной (когда-то) MMORPG не была анонсирована. Не исключено, что ее вообще никто и не делает.

Кого выигрет Resident Evil 5 и на какой платформе? Очень четвертая часть понравилась!

Сейчас мы почти ничего не знаем о Resident Evil 5. Знаем только что он есть и выйдет на PlayStation 3 и Xbox 360. Когда именно — неизвестно. Но мы точно будем держать вас в курсе.



В СЛЕДУЮЩЕМ

НОМЕРЕ

В прогаже с 18 апреля



Virtua Fighter 5

С аркадных автоматов Virtua Fighter 5 перебралась на PS3. За спиной остались четыре предшественницы, со всех сторон теснят файтинги-соперники - Dead or Alive 4 козыряет достоинствами героинь, Tekken 5, несмотря на почтенный возраст, остается всенародным любимцем. Что им может противопоставить пятая часть сериала, прославившегося тщательностью воспроизведения реальных боевых стилей?

ИНТЕРВЬЮ

ВИТАЛИЙ НАЙМУШИН

За плечами этого паренька из Перми Bloodrayne 2 и Elder Scrolls IV: Oblivion, а теперь он работает в id Software.



РЕПОРТАЖ

THE WITCHER

Легендарный ролевой долгострой близится к выходу. Свежие подробности из Польши.



РЕПОРТАЖ

PIRATES OF THE CARIBBEAN: AT WORLD'S END

Джек-Воробей не погиб! Приключения на краю света.



ОБЗОР

SILENT HUNTER 4: WOLVES OF THE PACIFIC

Последний оплот серьезных военно-морских симуляторов.



ОБЗОР

TMNT. ЧЕРЕПАШКИ-НИНДЗЯ

Они вернулись!



ОБЗОР

СМЕРТЬ ШПИОНАМ

Как Семен на немца ходил.



ОБЗОР

BULLET WITCH (XBOX 360)

Пора вычистить всемирное зло волшебной метлой!



ОБЗОР

BURNOUT DOMINATOR (PSP, PS2)

Кто главный на дороге?



ХИТ?

FRONTLINES: FUEL OF WAR

Battlefield на новый лад?



ОБЗОР

TRAUMA CENTER: SECOND OPINION (WII)

Как ууалить метастаз при помощи пульта от телевизора?



ОБЗОР

HOTEL DUSK (DS)

Интерактивная новелла или новое слово жанра?



СПЕЦ

АКИХАБАРА

Путеводитель по магазинам знакомой отаку токийской улочки.





Все игры на одном сайте

Полная информация обо всех игровых проектах 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 / Freestyle / 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 / Тропик: 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 Vyrium 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 / Crimecraft / 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.Н. / 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 Seaciff 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: 2econd Coming / Fight Night 2004 / Condemned: Criminal Origins / Need for Speed Most Wanted 5-1-0 / Мерарейс 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: Anzuz an 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 / Онблэйг / Gundam Seed: Battle Assault / Mega Man Zero 3 / SWAT: Global Strike Team / Mobile Forces / Спецназ 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 II: 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 / Паратрад 78 / Звездный Легион: Битва за оранжевую

FLATRON *Fantasy*



L1900J

непревзойденный дизайн



www.lg.ru



официальный дистрибутор
(495)970-13-83 www.technotrade.ru



TECHNOTRADE

МОСКВА: Акситек (495) 784-72-24; Архис (495) 980-54-07; Белый Ветер ЦИФРОВОЙ (495) 730-30-30; Дилан (495) 969-22-22; Инлайн (495) 941-61-61; Компания Мир (495) 780-00-00; М.Видео (495) 777-77-75; НеоТорг (495) 363-38-25; Никс (495) 216-70-01; Олди (495) 284-02-38; Радиокомплект-компьютер (495) 953-81-78; Сетевая Лаборатория (495) 784-64-60; СтартМастер (495) 785-85-55; Ф-Центр (495) 105-64-47; Destop Computers (495) 970-00-07; NT-Computer (495) 970-19-30; Polaris (495) 755-55-57; ULTRA Electronics (495) 775-75-66; USN-Computers (495) 221-72-66; БАРНАУЛ: Компания Майлл (3852) 24-45-57; К-Трейд (3852) 86-89-00; БЛАГОВЕЩЕНСК: GSTы (4162) 37-56-56; ВЛАДИВОСТОК: DNS (4232) 30-04-54; ВОЛЖСКИЙ: Кибер (8443) 31-35-60; ЕКАТЕРИНБУРГ: Белый Ветер (343) 377-65-18; ИРКУТСК: Компек-Компьютерс (3952) 25-83-38; КАЗАНЬ: Алгоритм (8432) 73-77-32; КИРОВ: ТехПром (8332) 35-13-26; КРАСНОДАР: Владос (8612) 10-10-01; Окей Компьютер (8612) 15-11-44; КРАСНОЯРСК: Аверс (3912) 560-561; Компания Старом (3912) 62-33-99; НИЖНИЙ НОВГОРОД: ЮСТ (8312) 76-55-78; НОВОСИБИРСК: Динама (3832) 35-62-73; Зет НСК (3832) 12-51-42; Компания Готти (3832) 11-00-12; Левел (3832) 20-96-45; ОМСК: Бизнес Техника (3812) 23-33-77; Инсист (3832) 53-16-17; ПЕРМЬ: ГАСКОМ (3422) 36-37-75; Матрица (3422) 108-108; ПЕНЗА: Формоза (8412) 54-40-42; РОСТОВ-НА-ДОНУ: Зенит (8632) 72-86-50; Технополис (8632) 90-31-11; UniTrade (8632) 97-30-14; САРАНСК: ООО «Навигатор» (8342) 32-82-82; Тест (8342) 24-05-91; САРАТОВ: АТТО (8452) 44-41-11; КомпьюМартет (8452) 26-13-14; САМАРА: Акус (8462) 70-98-11; ГЕОС (8462) 70-65-65; Прагма (8462) 70-17-01; ТОЛЬЯТТИ: Олико (8482) 25-00-00; Прагма (8462) 70-17-01; ТОМСК: Итант (3822) 56-00-56; ТЮМЕНЬ: Арсенал (3452) 46-47-74; УЛАН-УДЭ: Снежный Барс (3012) 43-00-00; Фриком (3012) 55-19-18; УЛЬЯНОВСК: ООО «Раздолье» (8422) 41-28-82; УФА: Кламаз (3472) 91-21-12; ЧЕЛЯБИНСК: Дайвер (3512) 34-46-93; Найфл (3512) 61-22-91; Никос-ЭВМ (3512) 32-63-50;



тариф
«ДОМАШНИЙ»

Нет ничего прекраснее на свете, чем живое человеческое общение. Не ограничивайте себя! Общайтесь без препятствий, делитесь впечатлениями – легко, свободно и непринужденно.

Выгодная цена на исходящие внутри сети без абонентской платы. Новый тариф «Домашний» создан, чтобы не ограничивать свободное общение в домашней сети.

Лицензия №№ 10010, 13282, 14404, 15002, 15409, 15410, 15411, 15412, 16338, 20377 Министерства РФ по связи и информатизации. Подробности – в офисах продаж и обслуживания и на сайте www.megafon.ru На правах рекламы.



**БРЭНД ГОДА / EFFIE 2006
ГРАН-ПРИ**
Репутация и доверие

 **МЕГАФОН**
Будущее зависит от тебя

ЖУРНАЛ О ЛУЧШИХ КОМПЬЮТЕРНЫХ И ВИДЕОИГРАХ

GOD OF WAR II | SAMURAI WARRIORS 2 | TALES OF THE ABYSS | ELITE BEAT AGENTS | SUPREME COMMANDER | THE SIMS 2: LIFE STORIES | ERAGON

07#232 | АПРЕЛЬ | 2007

СТРАНА
ИГР



NC SOFT

LINEAGE

THE CHAOTIC THRONE



Interlude

GOD OF WAR



СТРАНА
ИГР

